

100% NINTENDO

TOTAL!

DAS UNABHÄNGIGE MAGAZIN

SUPER NES NINTENDO GAME BOY

Tests & Infos zu:



- Puzzle Bobble
- Theme Park
- Pac-Man 2
- Die Schlümpfe
- Clay Fighter 2



TIPS & TRICKS

- ‚Earthworm Jim‘-Lösung, Teil 2
- ‚Sword of Hope‘-Tips, Teil 2
- ‚Blackhawk‘-Lösung, Teil 4
- SHORTIES: Cheats und Taktiken
- Helpline: LESER HELFEN LESERN
- Mogel-Codes für ARP, Game Genie & Game Mage



SPIELEN & SPAREN

Wieviel Gebraucht-Spiele kosten dürfen



GÜNSTIGE GAMES

in den KLEINANZEIGEN!

DURCHBLICK

Die besten Spiele für die neuen Game Boys

TESTS I N F O S **NEWS** **TIPS & TRICKS**



4 393036 806804

TEL. 0931-571601 ODER 06

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 GAME BOY	89,-
S. N. MORE FUN SET	299,-
S. N. POWER STATION	199,-
ACTION REPLAY PRO 2 SN	99,-
GAME SAVER	89,-
TOP SECRET (APRIL/MAI)	24,80
ADDAMS FAMILY VALUES	119,-
AKIRA	119,-
BLACKHAWK	109,-
CARRIER ACES	109,-
CALYFIGHTER 2	109,-
CRAZY CHASE	114,-
DEMOS CREST	119,-
DEMOLITION MAN	109,-
DONKEY KONG COUNTRY	129,-
FIREMEN	119,-
HAGANE	119,-
ILLUSION OF TIME (MAI/JUNI)	109,-
INDIANA JONES	129,-
INT. SUPERSTAR SOCCER	119,-
JELLY BOY	114,-
JUNGLE STRIKE	119,-
KID CLOWN CRAZY CHASE	109,-
NBA JAM T.E.	129,-
NFL QUARTERBACK CLUB	139,-
OPERATION STARFISH	129,-
PACMAN 2	109,-
PINBALL FANTASIES	99,-
POCKY & ROCKY 2	109,-
PUNCH OUT	114,-
SCHLÜMPFE	129,-
SECRET OF MANA	114,-
SHADOW	119,-
SOULBLAZER	109,-
SPIDERMAN TV	129,-
STAR TREK - NEXT GENERATION	109,-
STAR TREK - STARFLEET ACADEMY	109,-
STARGATE	129,-
STREET RACER	119,-
SUPER B. C. KID	119,-
SUPER BOMBERMAN	119,-
TETRIS & DR. MARIO	89,-
THE MASK	119,-



WARIO BLAST



NBA JAM Tournament

TOP GEAR 3000	119,-
TRUE LIES	139,-
UNIRALLY (APRIL/MAI)	119,-
WARIO'S WOODS	89,-
WILD GUNS	129,-
WWF RAW	134,-
X-MEN	129,-
ZERO - KAMIKAZE SQUIRREL	129,-

KNALLERPREISE

ACTRAISER 2	99,-
DINO DINI SOCCER	69,-
EARTH WORM JIM	119,-
FEIVEL DER MAUSWANDERER	99,-
KICK OFF 3	99,-
LEGAND	69,-
PAGEMASTER	89,-
PITFALL	79,-
SKYBLAZER	49,-
VAL DÍSERE CHAMPIONSHIP	79,-

GAME BOY

GAME BOY SPECIAL EDITION	119,-
GAME BOY SUPER STAR SET	169,-
BEETHOVEN	61,-
DONKEY KONG LAND	59,-
KIRBY'S DREAMLAND 2	59,-
MEGA MAN 3	59,-
MONSTER MAX	79,-
SAMURAI SHODOWN	59,-
STARGATE	59,-
WARIO BLAST	59,-

ABSOLUTE SPITZE

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



Soul Blazer



STARGATE



INT. SUPER SOCCER



TRUE LIES



PUNCH OUT

Fragen Sie auch nach unserem reichhaltigen Angebot für:
PC Games, Amiga Games, Sega Mega Drive, Sega 32X,
Sega Game Gear, 3-DO und Jaguar

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT!!! Versand per Nachname DM 8,- * UPS DM 10,- * Vorkasse (Nur Eurocheck) 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) 571601 oder 06 FAX Nr. 0931/ 571602

EDITORIAL

**TOTAL !
im
Mai**



Neue Game Boys braucht das Land! Gerade recht zum Frühjahr bringt Nintendo die Game Boys in frischer Couleur auf den Markt. Guter Grund für uns, die besten Spiele für den handlichen Spaßbringer zusammenstellen und somit allen Farb-Boy-Aspiranten gute Einkaufs-Tips mit auf den Weg zu geben. Falls das Geld derzeit nicht so locker sitzt: **Es gibt auch bunte Game Boys zu gewinnen!** Seite 30 & 36

Spielen&Sparen

Seite 22

*Mortal Kombat II
Beschlagnahme*

Seite 25

Wenig erfreulich, besonders für Acclaim: **Mortal Kombat II wurde beschlagnahmt**, und das systemübergreifend. Die Info erreichte und gerade noch rechtzeitig vor Redaktionsschluß. Welche Auswirkungen das hat, was im Vorfeld geschah, und was das für jeden MK-II-Besitzer bedeutet? Diese News als Special an ungewohnter Stelle: **Seite 25**



© Nintendo

In der letzten Ausgabe warfen wir einen Blick darauf, wie es auf dem Gebraucht-Spiele-Markt zugeht, diesmal erheben wir statistisch die Preise für **über 100 gebrauchte Module**. Spiele & Sparen: **Seite 22**



TIPS&TRICKS

Seite 48

Sie sind klein, blau, und sie machen selbst auf dem NES eine gute Figur – eine bessere als auf der großen Nintendo-Konsole: **Die Schlümpfe**. Test auf **Seite 20**



Seite 9, 36, 48

In Japan ist er lange schon ein Star, jetzt startet der kleine Steinzeit-Rabiator einen Großangriff auf die deutschen Konsolen. Bonk ist sein Name. „Super B.C. Kid“ (SNES) und „B.C. Kid 2“ (GB) heißen die Spiele. Der Held frißt sich an Wänden und Decken entlang. Interessiert? Ab **Seite 26**



**KLEIN
BÖRSE
ANZEIGE**

Seite 76

Sachen gibt's, die hätte man sich in dieser Form gar nicht vorstellen wollen. Warum **Pac-Man 2** alle Erwartungen untertraf können wir sagen. Warum es ein Adventure ist, nicht. **Seite 16**



Seite 6

Nun endlich kommt, was nicht fehlen darf! **Haufenweise Tips, haufenweise Tricks!** Die knackigen Häppchen, (Show-Ness), findet Ihr ab **Seite 48**.

Regenwurm Jim geht mächtig zur Sache (**Lösungshilfe Earthworm Jim, Teil 2 ab Seite 52**), der kleine Theo beendet seine Abenteuer auf dem Game Boy (**Lösungshilfe Sword of Hope, Teil 2 ab Seite 60**), und auch der „Blackhawk“ läßt seine Schrotflinte die letzten Male (**Lösungshilfe Blackhawk, Teil 4 ab Seite 64**). Für unlösbare Probleme wie immer ab der Seite 68 Helpline (**Leser helfen Lesern**) und Schummelcodes.



Habt Ihr von Euren Spielen endgültig genug, und neues Material muß ran, dann werft einen Blick in unsere **Kleinanzeigen ab Seite 76**. Dann muß es auch genügen. Ein informatives Lesevergnügen wünschen Euch ...

**EUER
KOMPETENTES
TOTAL!
TEAM**

TOTAL!

RESERVIERUNG 6/95

Lieber Zeitschriftenhändler,

bitte reservieren Sie mir ein Exemplar von **TOTAL 6/95**.

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

Name, Vorname

Meine Telefonnummer

Unterschrift

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

TOTAL!

**6/95 ist ab
Freitag, den
17. Mai
erhältlich!**

TOTAL!
100 NINTENDO
SUPER NES
SPIELEN & SPAREN
DURCHBLICK
Die besten Spiele für die neuen Game Boys
TESTS NEWS TIPS & TRICKS

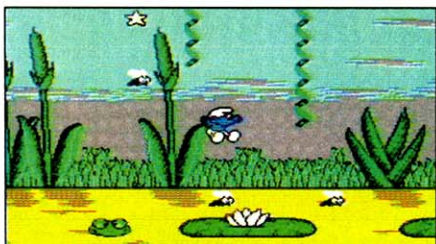
TITELTHEMEN
- 5/95 -

Durchblick:
Die neuen Game Boys 30
Report: Spielen & Sparen... 22
Puzzle Bobble 13
Theme Park 14
Pac-Man 2 16
Die Schlümpfe 20
Clay Fighter 2 32
Tips & Tricks ab 41



DIE SCHLÜMPFE

Nachdem bereits SNES und GB von den Bläulingen heimgesucht wurden, starten diese ihre Abenteuer nun auch auf dem NES. Daß Gargamel dabei wieder eine erhebliche Rolle spielt und den Schlümpfen mächtig Ärger bereitet, ist klar. Das schlumpfige Vergnügen startet auf Seite 20.



20

POCKY & ROCKY 2



Pocky und Rocky, die beiden tapferen, sympathischen Helden, kehren zurück! Neues Spiel, neues Glück: In der Fortsetzung des Actiongames ist wieder viel Turbulenz angesagt. Selbstverständlich dürfen nach wie vor zwei Spieler simultan allen frechen Burschen auf die Finger klopfen. Mehr dazu ab Seite 18.

18



CLAY FIGHTER 2: JUDGMENT CLAY

Prügelspiele müssen weder brutal noch blutig sein, wie Interplay zum zweiten Male eindrucksvoll beweist. Neue wie alte Helden aus Knete geben sich ihr Stelldichein in „Clay



Fighter 2: Judgment Clay“ und warten mit einigen neuen und vor allem amüsanten Überraschungen auf.



32

REPORT

Game Boy im neuen Look 30

Spiele & Sparen 22
Wir sagen Euch, wie Ihr kostengünstig an gebrauchte Software herankommt und wie Ihr Eure am besten loswerdet.

WETTBEWERBE

Nintendo 36
Sega 49
Virgin 9

PREVIEWS

Looney Tunes Basketball 13
Puzzle Bobble 13
Theme Park 14

TESTS

SNES

Clay Fighter 2: Judgment Clay 23
Hagane 29
Düstere Grafik und fiese Gegner erwarten Euch bei Hudson Softs Actiongame.



SUPER B.C. KID & B.C. KID 2

Unser Freund aus der Steinzeit schlägt diesen Monat gleich doppelt zu: Sowohl das SNES als auch der GB dürfen sich über ein Abenteuer mit dem glotzköpfigen Kerlchen freuen, bei dem die Bezeichnung „Dickschädel“ völlig neue Dimensionen annimmt. Was B. C. Kid so alles erwartet, erfahrt Ihr in unseren ausführlichen Tests ab Seite 26.



26

NFL Quarterback Club 34
Wird Football-König John Madden von Acclaims Klub voller Spitzenquarterbacks zum Fall gebracht, oder behält er seine Krone?

Pac-Man 2 16
Ein erneutes Wiedersehen mit dem vermutlich prominentesten Held der Videospielesgeschichte: Pac-Man kehrt zurück auf die Bildschirme und präsentiert sich in völlig anderer Art als anno dazumal.

Pocky & Rocky 2 18
Super B. C. Kid 26

Warlock 17
Der Horrorfilm namens „Warlock“ konnte gerade einmal die Bezeichnung „Mittelmaß“ einheimsen. Kann die weitaus weniger horrormäßige SNES-Umsetzung überzeugen?

TOTALI-CLASSICS:

Super SWIV 37

NES

Die Schlümpfe 20

TOTALI-CLASSICS:

Solstice 37

NEWS-EXTRA: MORTAL KOMBAT II

Das Thema „Mortal Kombat“ zieht immer weitere Kreise: Nach der Beschlagnahme des ersten Teils im November '94 wurde kürzlich auch der Nachfolger von Vater Staat eingezogen. Nicht nur das Lager, sondern auch die Geschäftsräume von Hersteller Acclaim wurden dabei durchsucht. Was genau hinter dieser Aktion steckt und was die Beschlagnahme für Euch bedeutet klärt unser News-Extra auf Seite 25 auf.



25

ACHTUNG!
Dies ist ein Teil der Rückseite des Coupons, mit dem TOTAL! 5/95 beim Zeitschriftenhändler reserviert werden kann. Wie, bitte? Der ist noch im Heft? Na dann los, denn sonst schafft Ihr es vielleicht nicht mehr!

H A L T !

© NINTENDO



GAME BOY IM NEUEN LOOK

Nicht schlecht, was sich Nintendo hat einfallen lassen: Ab sofort ist eine Special Edition des Game Boy zu haben, die nicht nur etwas für Spielerherzen, sondern besonders auch etwas fürs Auge ist. In fünf Farben und



gar in transparenter Ausführung ist der innovativste Kekskasten des Jahrhunderts zu haben. Wir stellen Euch nicht nur die neuen Game Boys vor, sondern lassen Euch auch hinter das Geheimnis des kleinen Kerls aus Japan blicken und stellen die beste aktuelle Software ebenso vor wie grandiose Klassiker.

30



© NINTENDO

GAME BOY

B. C. Kid 2	28
Game Boy Gallery	21
Back to the Roots! Nintendo kehrt mit den „Game&Watch“-Spielen zurück. Gleich fünf dieser Klassiker dürfen Game-Boy-Besitzer in Angriff nehmen.	

TOTAL!-CLASSICS:

Golf	39
------	----

RUBRIKEN

Editorial	3
News	6
Post	8
Die unterhaltsame Rubrik – nicht nur für Insider! Hier können TOTAL!-Leser schreiben, was sie auf dem Herzen haben.	
Wertungserklärung	15
News-Extra	25
Die Beschlagnahme von „Mortal Kombat II“	
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 kein Problem.	
Comic	79
Schmuzzeln mit Tony Total	
Register	80
Impressum	82
Vorschau	82
Was gibt's in der kommenden TOTAL!-Ausgabe?	

IMPORT-CORNER

Might and Magic III – Isles of Terra	47
--------------------------------------	----

TIPS & TRICKS

Donkey Kong Country,	
Lösungsposter, Teil 3	41
Shorties	48
Earthworm Jim,	
Komplettlösung, Teil 2	52
Sword of Hope,	
Komplettlösung, Teil 2	60
Blackhawk, Komplettlösung, Teil 4	64
Helpline: Leser helfen Lesern	68
Action-Replay-Codes	70

TIPS & TRICKS

Wie immer bekommt Ihr bei uns genau das was Ihr braucht: Ein superdickes Paket mit hilfreichsten Tips & Tricks. Diesmal geht

„Donkey Kong Country“ in die letzte Runde – natürlich als doppelseitiges Poster! Die zweiten Teile der Komplettlösungen zu „Earthworm Jim“ und „Sword of Hope“ warten ebenfalls auf Euch. Zum vierten und letzten Male dürft Ihr Euch auf tolle Karten zu „Blackhawk“ freuen. Mit diesen ist auch Licht bis in die letzte Ecke des Action-Adventures gebracht. Viel Vergnügen!



41

TOTAL!-CLASSICS

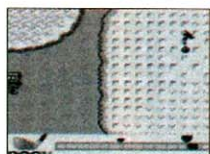
SUPER SWIV SNES
SOLSTICE NES
GOLF GB

Dreierpack: Einmal knallige Action bis zum Abwinken, ein feines Abenteuer mit kniffligen Rätseln



sowie entspannenden Bildschirm-Sport haben wir allen Nostalgikern diesen Monat zu bieten.

37



46

IMPORT-CORNER

Rollenspiel-Freunde haben allen Grund zur Freude, denn ein tolles Programm des rätselastigen Genres hat sich in unseren Redaktionsräumen eingefunden und sich gar das Prädikat TOTAL!-genial verdient. Alles über das super-umfangreiche „Might and Magic III – Isles of Terra“ in der Import-Corner ab Seite 46.



PREVIEWS

Drei tolle Previews präsentieren wir Euch in dieser Ausgabe. Zum einen findet Ihr den kommenden Superhit „Puzzle Bobble“ vor. Nicht nur ein Wiedersehen mit Bub und Bob ist dabei angesagt, sondern auch Spielsucht im besten „Tetris“-Stile. Zum anderen bereiten wir Euch schon einmal auf die Tätigkeiten eines Vergnügungsparksbauers vor. Das Game, um das es dabei geht: „Theme Park“. Des weiteren geben sich die Looney Tunes ein weiteres mal die Ehre. Diesmal in bester „NBA-Jam“-Manier. „Looney Tunes Basketball“ heißt ihr neues Vergnügen.

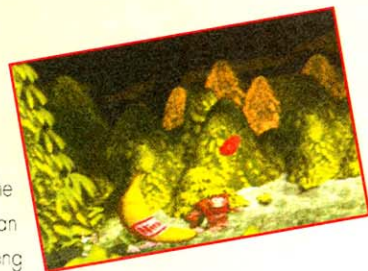


13

TOTAL! NEU

STRESS MIT DEN BANANEN

Wohl neidisch auf den Erfolg eines Importprodukts fahndeten deutsche Zollbeamte lange nach einem Grund, **Donkey Kong Country** an den Karren zu fahren. Jetzt wurden sie fündig: „Die in Donkey Kong Country gezeigten Gelbfrüchte“, so ein Sprecher des Europa-Parlaments, „entsprechen in keinsten Weise der Eurobananen-Norm.“ Nach ausführlichem Probespiel wollen die Herren in Brüssel herausgefunden haben, daß die gezeigten Bananen „bereits nach Abzug der zulässigen Toleranzwerte im Durchschnitt 34,3 Millimeter länger sind, als es die EU-Norm zuläßt“. Jetzt sind die digitalen „Weichsüßfrüchte“ ein Fall für den Kadi: Die EU-Bürokraten haben die erforderlichen Schritte zur europaweiten Beschlagnahmung aller DKC-Module eingeleitet. Nach unseren Informationen arbeiten die Techniker bei Rare-Software mittlerweile unter Hochdruck an gerenderten



Alternativ-Früchten – wahrscheinlich werden Äpfel den Zuschlag erhalten ...

FEEL THE SOUND ...

Einen richtigen Tritt in den Bauch wird Euch Euer Lieblingsprügelspiel zwar auch in Zukunft nicht verpassen – aber ein paar sanfte Schläge in den Rücken sind doch auch nicht zu verachten, oder? In diesen Genuß kommt Ihr mit dem **Aura Interactor**, einer brandneuen Erfindung aus dem Land der unbegrenzten Möglichkeiten. Der schwarze Plastikkasten wird rucksackmäßig auf den Rücken geschnallt und wandelt Klänge in erdbebenmäßige Vibrationen um. Damit könnt Ihr Euch die Sounds Eurer Videogames genauso in die Knochen hauen wie den Beat Eurer Lieblings-CD. Wer nicht auf Rucksack-Feeling steht, kann auch auf das kissenähnliche **Interactor Cushion** ausweichen. Beide Produkte gibt's für etwa 200 Marker bei **Siemssen & Co** in 22767 Hamburg, Tel. 0 40 / 38 02 20.



URZEIT-RAUFEREI

Freut Euch: Der Automatenknaller **Primal Rage** aus dem Vorjahr wird seinen Weg nun auch auf alle gängigen Heimkonsolen finden und somit auch auf SuperNES und Game Boy. Das irre Prügelspiel mit den wilden Dinos soll – so verspricht Lizenznehmer Time Warner Interactive – alle sieben Charaktere mit nahezu 70 verschiedenen Moves enthalten, Zweispieler-Modus ist selbstverständlich auch dabei. Einziger Wermutstropfen: angestrebter Veröffentlichungstermin ist erst im November ...



OLYMPIAHELD MIT COPYRIGHT

Die Olympischen Spiele 1996 in Atlanta sind noch meilenweit entfernt, da macht schon das erste Lizenzspiel von sich reden. In **Izzy's Quest for the Olympic Rings** dreht sich alles um das 96er Maskottchen der Spiele, eben Izzy – oder um es präziser zu sagen: IZZY, denn gemäß den Richtlinien des olympischen Komitees darf der Name nur in Großbuchstaben auftauchen. Wie dem auch sei: Besagter I. – um allem Ärger aus dem Weg zu gehen – macht sich in diesem Jump&Run von U.S. Gold auf die Socken, um alle fünf olympischen Ringe noch vor Beginn der Spiele zusammenzutragen. Das kleine Kerlchen kann sich bei seiner Mission in einen Wurfspieß, einen Wurfhammer und andere sportliche Geräte verwandeln. Das Spiel für **SNES** gibt's bereits im April!



HURZ NOTIERT

KATZENKRIEG II

Ein alter Bekannter meldet sich zurück: **Wing Commander II: Vengeance of the Kilrathi** wird auf das **SNES** umgesetzt. Hoffentlich hat das Game die Konvertierung vom PC genauso gut überstanden wie der erste Teil. Gibt's voraussichtlich ab Mail.



ALTE KINOHITS

Die Filme sind längst vergessen, da kündigt Ocean zwei Lizenzspiele von 94er Kinohits für das **SNES** an: **The Flintstones** baut auf den Charakteren des Spielfilms auf und ist ein Jump&Run mit Fred Feuerstein als Held. Und hinter **Addams Family: Values** verbirgt sich ein Action-Adventure aus der Draufsicht. Beiderlei beider Games: Surround-Sound!

LIZENZ ZUM BLÖDSINN

U.S. Golds Geheimdienstfisch ist wieder da: In **James Bond 3** für **SNES** wird er die Weltwirtschaft vor der Invasion des Billigkases retten. Start der Mission ist im April!

FUßBALL-SPEZIAL

Neue Fußballfreuden will **Fever Pitch Soccer** von U.S. Gold auf heimische **SNES** bringen. Hier dreht sich alles um schnelle Action – mitsamt „Special Moves“: High-Speed-Schüsse aufs Tor fangen in der Luft Feuer. Spieler können den Ball zwischen den Füßen festklemmen. Der Fünftspielerpaß soll im Juni erscheinen.

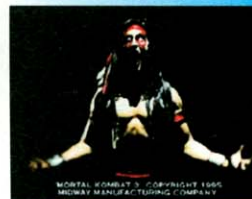
SERIENHELD

Ein Mega Man jagt den nächsten – da dürften bald alle Klartexte beseitigt sein. Also: Das kommende **Mega Man VII** für **SNES** ist nicht das gleiche wie „Mega Man X2“, sondern der Nachfolger vom sechsten Teil des NES-Spiels. Veröffentlichungstermin für USA soll bereits Ende März sein.





Gegenüberstellung vor Beginn des Kampfes – so kann man sich die Grafik wirklich gefallen lassen!

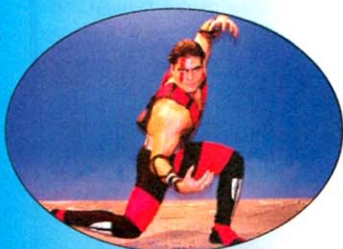


Ja, es stimmt: „MK III“ ist in der Mache, zunächst natürlich wieder für die Arkade. Auftraggeber ist Automatengigant Williams. Programmiert und gebacken wird der dritte Teil wieder vom bewährten MK-Team rund um Chefdesigner Ed Boon, diesmal verstärkt um zwei neue Gesichter. Wie's werden soll? Laut Ed Boon will Williams, daß „MK III MK II so überflüssig macht wie MK II seinerzeit MK I“.

MORTAL KOMBAT III

● Zur Story: Der verfluchte Kämpfer Shao Khan hat die Herrschaft der Erde an sich gerissen. Er hat ein Dimensionstor zur Erde der Gegenwart geöffnet und will unseren gemütlichen Planeten jetzt Stück für Stück in eine wüste Einöde verwandeln. Klaro: Dafür muß er richtig einen auf die Glocke bekommen! Und zwar sowohl von den alten Kämpfern als auch von einigen neuen Helden. Kung-Lao, Sub-Zero, Liu Kang und Rayden haben ihre Verträge aus MK II verlängert, Sonya aus MK I ist ebenfalls mit von der Partie. Leider kein Wiedersehen gibt es mit Johnny Cage, Baraka, Reptile, Scorpion, Mileena und Kitana. Dafür gibt's aber eine ganze Reihe frischer Charaktere, neun an der Zahl. Ihre Namen stehen zur Zeit allerdings noch nicht endgültig fest. Am Game-

design wurde natürlich auch kräftig gefeilt. Gekämpft wird diesmal hauptsächlich vor kahlen Stadtkulissen und das mit deutlich höherer Spielgeschwindigkeit als beim Vorgänger und selbstverständlich auch mit neuen Moves. Für das alles stehen diesmal etwa 50 Prozent mehr Speicherplatz zur Verfügung als vorher. Außerdem soll der dritte Teil einige der Features enthalten, über die schon bei den Vorgängern die Gerüchte kursierten: Animalities, Nudalities oder was auch immer den Programmierern eingefallen sein mag. Lassen wir uns überraschen: Der Automat soll voraussichtlich bereits im April in die Spielhallen kommen.



Ein alternder Rock'n'Roll-Star auf der Bühne? Nein, dies ist einer der neuen Kämpfer von MK III ...



Aus der Trickkiste der Produzenten: Die „echte“ Sonya posiert im Studio vor einer „Bluescreen“-Wand



Hallo!

Eins müssen wir Euch wirklich lassen! Ihr arbeitet fleißig mit!

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

TOTAL!
Post
Heilwigstraße 39
D-20249 Hamburg

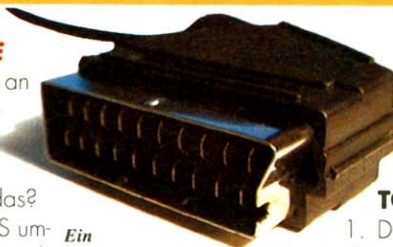
Nun aber wünschen wir Euch mühevollen Unterhaltung mit Euren Leserseiten, die einen Querschnitt der Briefe bieten, die Ihr in der letzten Zeit an uns geschickt habt. Sinnwahrende Kürzungen müssen wir uns dabei manchmal leider vorbehalten. Und noch etwas: Solltet Ihr ein witziges FOTO von Euch mit einer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

LESER

STEREO-ANLAGE

Kann ich mein SNES an die Stereo-Anlage oder an den Video anschließen? Wenn ja, wie macht man das? Kann man sein SNES umbauen lassen, so daß auch Import-Spiele ohne Adapter darauf laufen? Wenn ja, wieviel würde das kosten?

David Welle,
Michelstadt



Ein Scart-Anschluß liefert per RGB-Signal besseres Bild und besseren Ton



Cinch-Stecker werden meist für Ton-Anschlüsse benutzt

TOTAL! antwortet:

Ja, das geht. Man besorge sich ein SNES-Scart-Kabel, auch RGB-Kabel genannt. Falls Dein Fernseher keinen Scart-Eingang besitzt und nur mono ist und Du das SuperNES an die Stereo-Anlage anschließen möchtest, brauchst Du ein (wahrscheinlich RGB-) Kabel, bei dem die Adern, die die Tonsignale leiten, nach außen gelegt worden sind – am besten auf zwei Cinch-Stecker. Ja, etliche Händler mit eigener Werkstatt bieten das als Dienstleistung an. Die Kosten dafür belaufen sich auf etwa DM 40-100, je nach Art und Umfang des Umbaus (z.B. Ausfeilen des Cartridge-Schachts, damit auch US-Module passen, oder als Alternative ein Adapter, der im Preis inbegriffen ist etc.).

FUSSBODENHEIZUNG

Vielleicht könnt Ihr mir ja ein paar Fragen beantworten, die mir schon sehr lange auf der Zunge liegen:

1. Mein SuperNES steht auf einem Boden mit Fußbodenheizung. Kann das dem Gerät auf irgendeine Art und Weise auf Dauer schaden?
2. Besteht technisch gesehen die Hoffnung, daß es für das Ultra 64 einen Adapter für SuperNES-Spiele geben wird? Ich möchte nämlich weder

Gerät mit Spielen behalten, wenn es das Ultra 64 gibt, noch auf meine Lieblingsspiele verzichten!

Andreas Laenger, Hamm

TOTAL! antwortet:

1. Die Fußbodenheizung ist weniger das Problem, solange die von ihr ausgehende Wärme aus dem SNES abziehen kann.

Wenn Ihr einen fetten Wuschelteppich habt, in dem das SNES halb versinkt, dann kann es Probleme geben.

Das Gerät – wie jedes andere sich erwärmende elektrische und elektronische Gerät – sollte auf einer glatten Oberfläche stehen. Ist dem so, kann eigentlich nichts passieren, da für eine ausreichende Luftzirkulation gesorgt ist.

2. Rein technisch gesehen bestehen viele Hoffnungen: Weltweite Energieversorgung aus erneuerbaren Ressourcen, Rettung der Wale, Fritten vom Liefer-Service, die schmecken.

Wir vermuten, daß es einen solchen Adapter irgendwann einmal geben wird. Technisch möglich ist er. Ob und wann er marktwirtschaftlich sinnvoll scheint, liegt ganz im Ermessen von Nintendo. Bis dahin werden mit Sicherheit noch drei, vier, vielleicht fünf Jahre ins Land gehen, wenn man sich überhaupt dazu entschließt, ein solches Gerät herzustellen.

Die einfachere Lösung: Das SuperNES behalten. Warum auch nicht?

BATTERIEGESTÜTZT

1. Es gibt doch Module, wo es heißt, „batteriegestützt“. Ist im Modul eine Batterie? Und wenn, muß sie nicht erneuert werden?

2. Ich bin leidenschaftlicher Rollenspieler.

Wann kommt wieder ein Modul mit der Spielbarkeit wie „Zelda 3“ bei uns auf dem Markt?

Sind die Amis was Besseres, daß sie von Nintendo mehr Rollenspiele bekommen?

3. Gerade bei Rollenspielen ärgert es mich, im-

»BESTEHT TECHNISCH GESEHEN DIE HOFFNUNG, DASS ES FÜR DAS ULTRA 64 EINEN ADAPTER FÜR SUPERNES-SPIELE GEBEN WIRD?«

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



mer warten zu müssen, bis es mit deutlichen Texten kommt. Auch mit dem Abspeichern ist es so eine Sache. Man ist ja mit 39

Jahren schon ein alter Oldie und muß viel arbeiten: also Freizeit knapp. Warum gibt es so wenige Spiele wie z. B. SMB 3, wo man zu jeder Zeit abspeichern kann? Denken die Programmierer so wenig an uns?

Peter Baddack, Neuhausen

TOTAL! antwortet:

1. Ja, in den Modulen ist eine Batterie eingebaut. Siehe hierzu auch die 'Batteriepuffer'-Box. Die in den Modulen enthaltenen Lithium-Batterien halten sehr lange, zwischen sechs bis zehn Jahren sind durchaus drin. Erneuern lassen sie sich nur schlecht. Vorgesehen ist ein solcher Wechsel jedenfalls nicht.

2. Demnächst gibt's von Nintendo 'Illusion of Time' (als 'Illusion of Gaia' in den USA und Japan bereits erschienen), welches ein nettes Abenteuerspiel ist. Inzwischen erhältlich ist 'Soulblazer', welches ebenfalls zumindest einen prüfenden Blick wert sein dürfte.

Der Markt in den USA ist weit größer als der deutsche und lohnt sich für die Spiele-Hersteller insgesamt gesehen somit weit mehr als der deutsche. Aus diesem Grund erscheinen dort auch mehr Spiele, bzw. etliche Spiele früher als bei uns.

3. Bei manchen Teams scheint es manchmal wirklich etwas drunter und drüber zu gehen. Gerade, wenn aus Videospiel-Fans Videospiel-Entwickler werden, verlieren sich oft viele grundlegende Sichtweisen für die Bedürfnisse der 'nor-

malen' Spieler, die nicht so starke Kreativ-Bedürfnisse haben, sondern einfach nur komfortabel spielen wollen.

Andere wiederum sehen Dinge wie ein Paßwort, das es nur alle drei Level gibt, als besondere Herausforderung für den Spieler an. Im Zuge dessen übersehen sie, daß man Spiele so designen kann, daß sie immer wieder gern gespielt werden.

Das größte Problem aber, wenn es um das bequeme Abspeichern geht, sind die Kosten für die Batterie und deren Einbau ins Modul. Da denken die Verantwortlichen gern auch mal an ihren mitunter etwas mageren Geldbeutel ...



SHADOWRUN

Ist es lohnenswert, sich das Rollenspiel 'Shadowrun' zu kaufen, wenn man noch nie ein Rollenspiel besessen hat, oder würdet Ihr einem Einsteiger wie mir eher ein anderes empfehlen?

Thomas Koch, Bensberg

TOTAL! antwortet:

Für den Rollenspiel-'Frischling' ist Shadowrun unserer Ansicht nach nicht geeignet. Der sollte sich zuvor bei Spielen mit schönerer Grafik und weniger komplexer Bedienung einen frustloseren Einstieg in die Materie verschaffen. Empfehlenswerte Titel wären hier 'Breath of Fire' oder 'Lufia & the Fortress of Doom' – leider Importe.

DAS SIND DIE GEWINNER AUS TOTAL! 3/95

Das Virgin-Jahr

Ein SuperNES plus 'Cool Spot'-Modul gewinnt: Florian Scharnhorst aus Bremerhaven.

Power Drive

Je ein 'Power Drive'-Modul gewinnen: Daniel Burgert, Münstertal, Hartmut Madlener, Aichach und Franz-Josef Holz, Stuttgart.

Stargate

Je ein 'Stargate' für Game Boy plus eine nette Film-Sammelfigur gewinnen: Ivo Kos, Frankfurt/M., Norbert Prömler, Dormagen, Alexander Tiltack, Zschopau, Frank Frühauf, Eisenberg, Manfred Kornlyo, Velden, Wolfgang Kraft, Augsburg, Karco Könen, Andernach, Ulrike Grimm, Lindenberg, Ingeborg Gayer, Hamburg und Ryan Sheely, Neunkirchen am Brand.

Star Trek

Die Gewinne der Star-Trek-Competition verteilen sich auf die folgenden glücklichen Gewinner:

Michael Schwarz, Magdeburg, Kurt Gizbili, Essen, Oliver Haß, Oberhausen, Thomas Ahlfs, Wiesmoor, Bartek Kucharski, Berlin, Oliver Berneburg, Kassel, Christian Neuhaus, Hagen, Jens Linke, Grevesmühlen, Peter Pabst, Nidderau, Thorsten Otto, Bochum, Pauline Bogasch, Weiden, Dirk Claus, Essen, Andreas Schönhofen, Essen, Bastian Zwatschewski, Briescht, Marko Könen, Andernach, Christian Harringer, A-Wasserhofen, Martin Burs, Essen, Markus Bogasch, Werden i. d. Opf., Elisabeth Broache, Kiel, Timo Quas, Bremerhaven, Wilhelm Stamer, Kronshagen, Kevin Kirschmann, Velbert, Gilda Stark, Bochum, Oliver Beneke, Lohfelden, Sabine Sühs, Nürnberg, Andreas Speck, Karlsruhe, Nina Stücke, Neulingen, Michael Berger, Darmstadt, Carolyne Müller, Gerresse, Christian Helmig, Pennewitz, Torsten Dürrkoop, Buxtehude, Gabriel Hoff, Berlin, Thoralf Schröder, Benjamin Helmig, Menden, Petra Gierga, Bergkamen, Heiko Mundil, Achim, Michael Franzke, Dortmund, Carolin Milbach, Mölln, Kolano Lübbert, Köln, Thomas Schwibsch, Bendorf, Ronny Urbanek, Leipzig, Pasquale Dolata, Dortmund, Günther Fink, Sindelfingen, Mike Biemann, Kelkheim, Helmut Juskenycz, Euratsfeld, Christine Röhle, Herdorf, Gerald Laner, Volders, Torsten Czoske, Witten, Stefan Schuldt, Jäger, Jutta Mörsdorf, Polling und Michael Eck, Lörach.

Herzlichen Glückwunsche!

RENNSIMULATIONEN & MEHR

1. Mein Vater ist total heiß auf Rennsimulationen. Könntet ihr ihm eine empfehlen?

2. Wird es ein ähnliches Spiel wie 'Virtua Racing' (Mega Drive) auch auf dem SuperNES



DAS Virgin-JAH

HAUM 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 einem „COOL SPOT“-MODUL

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

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

TOTAL! • Virgin 5/95 • Heilwigstraße 39 • D-20249 Hamburg

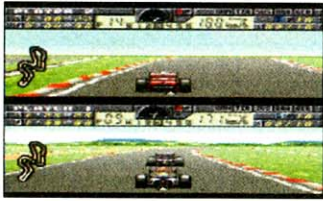
Einsendeschluß ist diesmal der 12. Mai '95



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

geben, oder gibt es das schon?

3. Vielleicht könnt ihr in eurem Register die einzelnen Spielarten in verschiedene Gruppen einteilen.



oben: 'F-1 Pole Position 2', unten: 'Virtua Racing' auf dem Mega Drive



Ich meine z. B. 'Donkey Kong Country' bzw. 'Jump & Run'-Spiele, in die Gruppe der Jump&Runs einzuteilen.

4. Mein Freund (bzw. sein Vater) hat einen Commodore Amiga 4000, und er meint, daß sein Amiga viel besser ist, im grafischen Bereich, als das SNES und ein PC. Stimmt das?

Tim-Oliver Carstensen, Steinbergkirche

TOTAL! antwortet:

1. Hier dürften am ehesten die folgenden beiden Renn-Games in Betracht kommen:

'Exhaust Heat 2' (Test in TOTAL! 8/93, Note damals '1-', nur als Import erhältlich, heißt in den USA 'F-1 Roc-2') und 'F-1 Pole Position 2' (Test in TOTAL! 12/94, Note '2-').

Letzteres hat zwar eine etwas gewöhnungsbedürftige Steuerung, ist aber alles in allem gut und recht realistisch.

2. Geben tut es das noch nicht. Ob es noch kommen wird? Angekündigt ist derzeit nichts in der Richtung. Wir meinen, daß etwas in der Richtung mit dem FX2-Chip realisierbar sein müßte – zu einem ver-

Namen. Wir hielten es nämlich für eine prima Idee. Leider wurde es von vielen Lesern abgelehnt, und ihr habt schließlich das Sagen. Unser Vorschlag: Ein neuer Schnippel, mit dem ihr uns eure Meinung tröten könnt! Wenn ihr also Lust habt, daß wir mal ein richtig umfangreiches Register mit nach Genren geordneten Spielen, Bildern, herausgestellten Highlights etc. machen, schneidet ihn aus, kreuzt eine der beiden Boxen an und schickt ihn einfach her!

4. Da hat er Äpfel mit Birnen verglichen. Der Amiga ist ein feiner Computer mit tollen Fähigkeiten, gerade im grafischen Bereich. Wenn es z.B. um die Darstellung von fotorealistischen Bildern geht, ist der Amiga dem SNES haushoch überlegen. Jetzt kommt das 'Aber': 'Super Mario Kart' z.B. wäre auf dem Amiga unmöglich zu bewerkstelligen. Hier hängt das SNES mit seinem 3-D-Chip auch den teuren Rechner ab. Das ist eine Sache der Spezialisierung.

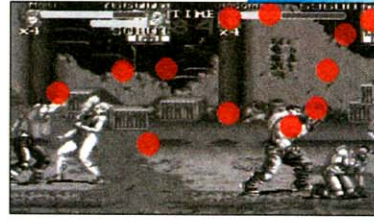
Ein noch so begnadeter Zeichner kann mit einem Bleistift keinen roten Apfel malen. Mit ei-

nem Buntstift kann das eigentlich jeder-mann. Auch wenn der Apfel des Malers sicherlich weit besser aussähe, bunt wäre er auf gar keinen Fall.

Der Vergleich zwischen einem Amiga und einem PC ist hinfällig, weil es 'den PC' nicht gibt. Viele PCs sind Einzelstücke mit recht spezifischen Leistungsmerkmalen.

Es gibt PCs, die steckt der Amiga 4000 dreimal in die Tasche, andere hingegen lassen jeden Amiga-Besitzer Bauklötze staunen. Ist eine Frage der Bedürfnisse und des Geldbeutels des jeweiligen Anwenders. Einen PC wie auch den Amiga 4000 kann man mit genügend Kohle nämlich ohne Ende aufrüsten. Solche Pauschal-Aussagen sind also ziemlicher Quark.

SUCHSPIEL-LÖSUNG



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

DRAGON-JACKE

Ich möchte mich erst einmal recht herzlich bei Euch für die Dragon-Jacke bedanken, die ich bei Eurem Preisausschreiben gewonnen habe.

Es gibt aber leider ein kleines Problem: Meine Tochter (Sandra, 13) findet die Jacke auch 'affengeil' und möchte auch eine haben. Wo kann ich diese Jacke bestellen bzw. kaufen und wie hoch ist der Preis?

Peter Radvan, Berlin

TOTAL! antwortet:

Da müssen wir Sandra leider enttäuschen. Die 'Dragon-Jacke' – wie auch alle anderen produkt- oder firmenbezogenen T-Shirts, handsignierte Spiele etc., die wir so nebenher verlosen – gibt es im Handel nicht. Da wir immer all das auch verlosen, was wir kriegen können, wirst Du ihr die Jacke ab und zu ausleihen müssen.



»KÖNNTET IHR DEN 'ACTION-REPLAY-KURS' WIEDERHOLEN?«

POSTER & VERSIONEN

Als erstes habe ich eine Bitte. Macht mehr Poster in die TOTAL!

Jetzt zu meinen Fragen. Gibt es zwei 'Wing Commander'-Versionen? Wenn ja, wie heißen die beiden Versionen?

Ihr habt in der TOTAL! 2/95 angekündigt, daß Ihr Infos zu 'Demon's Crest' in der nächsten Ausgabe druckt, ich habe aber keine gefunden.

Könntet ihr den 'Action-Replay-Kurs' wiederholen?

Gibt es gute (oder überhaupt) Flugsimulationen fürs SuperNES?

Rene Karzmiereczak, Berlin

TOTAL! antwortet:

Wir gehen davon aus, daß Du mit Postern nicht die derzeit ständig ver-

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

MEIN 3-WÜNSCHE TICKET

TOTAL! – Euer Mitmach-Magazin!

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

Na, ist das ein Wort?

MEINE DREI WÜNSCHE:

Sammelkarte

Tips & Tricks

Classics

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

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

tretenen Tips&Tricks-Poster, sondern Motiv-Poster zu Spielen oder Dinge dieser Art meinst.

Das hatten wir auch schon überlegt. Wenn wir nichts Gegenteiliges von Euch hören, werden wir demnächst öfter mal netten Wandschmuck für Eure Zimmer drucken.

Ja, es gibt bereits zwei 'Wing Commander'-Spiele. Zum einen das ursprüngliche 'Wing Commander', zum anderen das 'Wing Commander Secret Missions'-Modul, das es seinerzeit zum ersten Wing Commander auf dem PC als Zusatzdisk gab.

Das Ur-WC ist schon recht alt und wurde in TOTAL! daher nicht getestet. Die 'Secret Missions' bekamen seinerzeit eine '2'.

Technisch kann man von dem Spiel nichts erwarten, aber das Flair ist ganz o.k.

Demnächst wird übrigens mit 'Wing Commander II' das dritte Wing Commander-Spiel für das SuperNES erscheinen.

'Demon's Crest' – so etwas kommt leider immer wieder mal vor – hat sich um eine Ausgabe verzögert. Wir tun unser Bestes um Verzögerungskandidaten frühzeitig dingfest zu machen und nicht anzukündigen. In den meisten



Flug- und Landespiele mit dem von Miyamoto designten 'Pilotwings'

Fällen klappt das auch gut – man kennt ja seine Pappenheimer. Einen Faktor gibt's aber, den man nicht abschalten kann: Die kleinen Überraschungen im Leben.

Wir bitten, uns das nachzusehen.

Wir bereiten derzeit einen zweiten Action-Replay-Kurs vor. Wir möchten das ganze Thema nochmals von neuem angehen, um es noch klarer und noch verständlicher als beim ersten Mal präsentieren zu können.

Eine echte Flugsimulation im rechten Sinne des Wortes gibt es für das SuperNES leider nicht. Ausweichmöglichkeiten: 'Pilotwings', das Uralt-Flug-und-Lande-Geschicklichkeitsspiel (von 'Mr. Mario' Shigeru Miyamoto designt!) und 'Super Air Diver', ein Düsenjäger-Ballerspiel.

TOTAL! LESERSPIEGEL TEIL 21



Wer braucht heute noch einen Strand? Alexander Dietz macht's vor: Urlaub in Nintendonien!

UMGESTIEGEN

Ich bin erst vor kurzem von Segas Game Gear auf Nintendos Super Nintendo umgestiegen. Da mußten Zeitungen her, von Informationen und Übersicht hat mir Eure Zeitung am besten gefallen.

1. Gibt es überhaupt Adventures, die mit Befehlen wie 'nimm', 'gib', 'benutze', 'spreche' fürs SuperNES ausgestattet sind?



'Theme Park' von Bullfrog für das SuperNES – nächstes Mal in TOTAL! mehr darüber

1. Ich bin ein begeisterter Manager-Spiele-Fan. Welche Manager-Spiele schlägt Ihr mir vor?
3. Würdet Ihr mir Wing Commander Secret Missions für DM 60 empfehlen?
4. Wird es in Zukunft eine CD fürs SNES in Deutschland geben?
5. Könntet Ihr mal Theme Park fürs SNES testen?

Christian Engert, Dresden

TOTAL! antwortet:

1. Nein.
2. Für das SNES gibt es keine guten typischen Manager-Spiele. Artverwandt und empfehlenswert: Games wie 'Sim City', 'Utopia', 'Mega lo Mania' und Konsorten. Diese Spiele sind aber weniger zahlenorientiert, also vorher auf jeden Fall reinschauen!
3. Ja. Alles weitere im Test in Heft 10/93.
4. Nein. Nein.
5. Ja, voraussichtlich im nächsten Heft.

NEW YORK, NEW YORK

Ich habe auch eine Frage, und ich hoffe sehr, daß Sie mir als Experten weiterhelfen können. Bei meinem letzten Besuch in New York habe ich auch mehrere SNES-Spiele gekauft, da sie ausgesprochen günstig waren. Wir haben einen Adapter und bisher auch nie Schwierigkeiten gehabt.

Nun kaufte ich unter anderem auch das Spiel von Ocean 'Dennis the Menace'. Beim Abspielversuch erschien nur die Mitteilung, daß das Spiel in Europa und Großbritannien nicht abzuspielen sei. Nun meine Fragen: Kommt so etwas häufiger vor?

Und was ist der Grund, denn alle anderen Spiele funktionieren einwandfrei?

Gibt es nicht doch noch eine Möglichkeit, dieses Spiel bespielbar zu machen? Kann man irgendwie von außen erkennen, daß das Spiel in Europa nicht spielbar ist oder besteht beim Kauf in den Vereinigten Staaten immer ein gewisses Risiko?

Gabriele Behler, Oldenburg/OH

TOTAL! antwortet:

Wie Sie gemerkt haben, laufen nicht alle Spiele mit einem konventionellen Adapter. Dafür gibt es eine recht einfache Erklärung. Bis vor etwa zwei Jahren wurden die territorialen Abfragecodes in einem sogenannten Sicherheitschip in der Konsole verankert und bei Inbetriebnahme der Konsole abgefragt. Mit der Zeit fanden pfiffige Hardware-Bastler heraus, wie man diesen Chip reinlegen kann: Man gaukelt ihm mittels eines Adapters vor, das Modul, das man gerade zum Spielen in die Konsole gesteckt hat, sei gar nicht importiert. Daraufhin haben sich die Hersteller freilich

wieder Gedanken gemacht, wie man das abblocken könne – und wurden fündig. Mittels einer Meßschleife kann man die Bildwiederholfrequenz der jeweiligen Konsole messen – und kann so feststellen, ob es sich um ein europäisches oder amerikanisches/japanisches Grundgerät handelt – und entsprechend den Zugriff auf das Spiel verweigern.

Von außen kann man diese Unterschiede selbstverständlich nicht erkennen.

Der einzige wirklich zuverlässige Weg, um all das endgültig in den Griff zu bekommen, ist ein sogenannter 50/60 Hz-Umbau der Konsole. Ist der durchgeführt, kann man seine Adapter-Sammlung getrost auflösen.

SPIELEN ODER WARTEN?

1. Was empfiehlt Ihr mir: Soll ich mir jetzt ein paar neue SNES-Spiele holen oder lieber das Geld sparen und bis zum Ultra 64 warten?

2. Zu Star Wars: Wißt Ihr, ob und wann ein neuer 'Star Wars'-Film und möglicherweise auch ein neues Konsolen-Spiel kommt?

Habt Ihr auch AT-AT-Modelle auf Lager?

André Bauer, Offenbach

TOTAL! antwortet:

1. Das Ultra 64

wird garantiert

nicht vor

Ende des

Jahres er-

scheinen, viel-

leicht sogar erst später.

Man erinnere an die beachtliche Verzögerung seinerzeit bei der Veröffentlichung des Super Nintendo in Japan!

Damals durften die Daddel-Freaks im Land der aufgehenden Sonne glatt eineinhalb Jahre länger als ursprünglich geplant warten!

Unser Tip daher: Untersuche einfach mal gründlich die Grabbeltische in diversen Kaufhäusern, durchforste die Sonderangebote der Versandhändler, die z. B. bei uns inserieren und kauf' Dir etwas Nettes für wenig Geld.

Unser letzter genialer Discount-Einkauf: 'Super Metroid' in der großen Box mitsamt Spiele-Berater für nur DM 39,95! Neu!

2. Einen neuen 'Star Wars'-Film soll's angeblich in 1997 geben, neue Spiele sind leider noch nicht angekündigt.

AT-AT-Modelle haben wir derzeit leider nicht.

AUTOMATEN-VERSION

1. Neulich war ich in einer Spielhöhle. Und was fiel mir ins Auge? Das zukünftige Ultra-64 Game 'Cruis'n USA'. Ich hab's natürlich gleich mal ausprobiert und war begeistert. Das Fahr-Feeling kommt voll und gut rüber, und die Grafik ist auch echt cool.

Jetzt wollte ich Euch fragen, was kostet die Automaten-Version von Cruis'n USA und



wie kommt man an sie ran? Denn bei Karstadt in der Videospiele-Abteilung gibt es so etwas leider nicht (ha, ha).

2. Als ehemaliger GAMERS-Leser ist mir aufgefallen, daß Ihr ja auch die GAMERS-Crew seid. Macht Ihr auch noch andere Videospiele-Zeitschriften?

Daniel Militaru, Wiesbaden

TOTAL! antwortet:

1. Zu bekommen ist ein solches Spielhallen-



Standgerät selbstverständlich.

Je nachdem, wie neu oder technisch aufwendig der jeweilige Spiel-Titel ist, muß man so in etwa zwischen funftausend und zwanzigtausend Mark dafür berappen. Uff!

Automaten mit einer Hydraulik oder ähnlichen netten Spielereien kosten entsprechend mehr, teilweise bis zu DM 30.000 und mehr. Bevor man also losstiefelt und sich ein solches Gerät zulegt, sollte man noch einmal herzlich das Sparschwein schütteln, um zu hören, ob auch genug Geld drin ist.

2. Wir betreuen als Team die Videospiel-Zeitschriften GAMEPRO (alle Systeme, PC-CD-ROM-Teil), GAMERS (alles über Sega-Konsolen) und TOTAL! (sollte bekannt sein).

ENTWICKLUNGEN & UNTERSCHIEDE

1. Werdet Ihr mit der Zeit mit den Wertungen strenger?

2. Was ist der Unterschied zwischen dem ARP 2 und dem ARP Mk 2?

3. Wann wird das Ultra 64 in Europa etwa erhältlich sein und wieviel wird es ca. kosten?

Reto Jost, CH-Ried

TOTAL! antwortet:

1. Indirekt ja. Mit der Zeit werden für eine Konsole immer bessere Spiele veröffentlicht. Das kann man z.B. prima am letztjährigen Weihnachts-Abräumer 'Donkey Kong Country' sehen, das grafisch für alle 16-Bit-Konsolen neue Maßstäbe gesetzt hat.

Ein Spiel, das vor Donkey Kong Country eine '1' in der Grafik bekommen hat, wäre sie nach Donkey Kong Country nur noch eingeschränkt wert. Es wurde ja gezeigt, daß auf dem System grafisch noch weit mehr möglich ist, es also die Leistungsfähigkeit der Konsole nur zum Teil ausnutzt.

So geht es auf fast allen Gebieten der Spiele-Entwicklung stetig voran – mal langsam, mal sprunghaft. Dummerweise kann man aber die Wertungsskala eines Magazins nicht ständig ändern oder erweitern. Wohin auch? Eine '0' können wir wohl schlecht vergeben. Zumal müßte festgelegt werden, wie stark die Skala erweitert werden müßte eine Notenstufe, zwei, möglicherweise gar drei?

Und wer weiß schon, was noch auf uns zukommt ... Spiele, die möglicherweise nochmals ganz neue Verhältnismäßigkeiten diesbezüglich definieren.

Das heißt also: Die Spiele werden immer besser, doch die Wertungsskala bleibt auf dem selben Standard. Also müssen die Wertungen mit der Zeit dem Ansteigen des allgemeinen Standards angepaßt werden. Einen Einser in der Ausgabe 1/95 kassiert also ein auf jeden Fall grafisch, klanglich und technisch besseres Spiel als in Heft 1/94, wenn nicht die sensationelle neue Spielidee des '95er-Titels den Ausschlag für die Top-Wertung gibt und die Grafik keine große Rolle spielt.

Der tollste Schwarzweiß-Fernseher ist mit der Erfindung des Farbfernsehens einfach nicht mehr, was er mal war – trotzdem gibt es freilich auch heute noch geniale Schwarzweiß-Filme (man denke an Woody Allens 'Broadway Danny Rose' oder Steven Spielbergs 'Schindlers Liste', die Farbe überhaupt nicht nötig haben. Insofern werden die Wertungen in TOTAL! mit der Zeit 'strenger'.

Die Ansprüche wachsen allmählich mit der Qualität des Gebotenen. Das wird jeder bestätigen können, der schon mal ein Fahrrad mit allen beiden Rädern hatte.

2. Es gibt keinen. Man sollte lediglich beim Einkauf darauf achten, die Version '2.P' des ARP Mk 2 zu bekommen.

Dies ist nämlich auf dem neuesten Stand, was bereits im Modul eingebaute Codes, den Speicherbedarf etc. angeht.

WANN WIRD DAS ULTRA 64 IN EUROPA ETWA ERHÄLTICH SEIN, UND WIEVIEL WIRD ES CA. KOSTEN?

Ein Umtausch älterer Versionen gegen die neue ist allerdings nicht möglich!

3. Laut Nintendo wird das – so sich die derzeit kursierenden Gerüchte aus Entwicklerkreisen bewahrheiten famose – Ultra 64 Ende des laufenden Jahres, spätestens aber zum Beginn des kommenden Jahres für (vom derzeit angekündigten, in der Schwebe befindlichen Yen-Preis umgerechnet) etwa DM 600,- erhältlich sein. Der Preis ändert sich freilich mit dem Yen-Kurs, kann also durchaus noch

steigen oder auch fallen, was aber in Anbetracht der momentanen Weltwirtschaftslage nicht sehr wahrscheinlich ist. Aber das ist ein ganz anderes Thema.

PHANTASY STAR & SHINING FORCE

Ich möchte mir gern als nächstes ein Rollenspiel kaufen. Nun hab' ich aber in Eurem Register so viele Adventures gesehen, wozu ich aber nicht die Zeitungen habe und wollte Euch fragen, welches Ihr mir von diesen empfehlen würdet?

Für mich kämen da eventuell in Frage: '7th Saga', 'Breath of Fire', 'Eye of the Beholder', 'Great Greed', 'Lufia & Fortress of Doom', 'Paladin's Quest', 'Ultima VI' und 'Wizardry V'. Bei so vielen Adventures, die ich noch nicht einmal gehört habe, ist sicher eines dabei, was mir gefallen würde.

Am besten finde ich Spiele so, wie 'Phantasy Star' oder 'Shining Force' (II), (leider nicht auf SNES), aber wenn ein Spiel so in dieser Richtung dabei wäre, dann laßt es mich bitte wissen, denn dann bin ich mir sicher, daß ich es mir zulege.

Ulli Fröhhaber, Lutherstadt-Wittenberg

TOTAL! antwortet:

In dieser Richtung sind folgende Titel empfehlenswert: 'Lufia & the Fortress of Doom' und 'Breath of Fire'. Beide gehen grob in die 'Phantasy Star'- und 'Shining Force'-Richtung.



Vor einem Jahr in

TOTAL!

Immer wieder gern gesehen

Spiele-Highlights aus TOTAL! 5/94

Mega Man X - SNES

Clayfighter - SNES

Mega Man 4 - NES

Das Dschungelbuch - GBoy

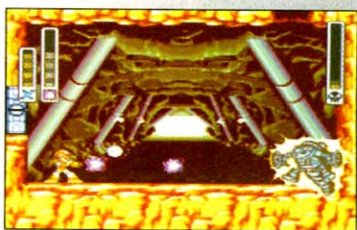
Lösungshilfen aus TOTAL! 5/94

Young Merlin

Super Turrican

Mr. Nutz

NBA Jam



PUZZLE BOBBLE

Je simpler Spiele sind, desto fesseln-der können sie sein. Das wissen wir spätestens seit dem genialen 'Tetris'. Auf Taitos neues Werk trifft dies ebenfalls zu – und wie ...

Auf all den unterschiedlichen Computer- und Konsolensystemen sind mittlerweile Hunderte von Tetris-Verwandten erhältlich. Zahlreiche neue, originelle Ideen peppten das mittlerweile schon klassische Spielprinzip auf, brachten noch mehr Abwechslung und ebenfalls unheimlich viel Spaß. Nicht anders bei Taitos „Puzzle



Der Zweispieler-Simultan-Modus sorgt für unheimlich viel Spielspaß

Bobble“, bei dem entgegen der ursprünglichen Tetris-Idee (Steinblöcke zu soliden Reihen anordnen) Seifenblasen unterschiedlicher Farbe vom unteren Bildschirmrand in das Spielfeld „geschossen“ werden. Das Besondere daran: Es kann und muß je nach Situation billardmäßig über „Bande“, also über die seitlichen Feldbegrenzungen gespielt werden. Berühren sich mindestens drei Blasen einer Farbe, platzen und verschwinden sie. Sind alle selbst ins Feld gebrachten und levelabhängig bereits po-



Treffen mindestens drei Blasen einer Farbe aufeinander, so lösen sie sich auf

stierten Bläschen verschwunden, ist der Level geklärt und es geht eine Stufe weiter.

Neben diesem Standardmodus warten noch zwei weitere auf die Geschicke des Spielers. Der wichtigste ist der Battle Mode, in dem entweder gegen einen Computer- oder menschlichen Gegner simultan agiert wird. Typisch für Programme des Genres hört sich all dies nicht sonderlich spektakulär an. Dennoch entwickelt Puzzle Bobble eine unwahrscheinliche Anziehungskraft. Uns hat die Preview-Version jedenfalls derart in ihren Bann gezogen, daß alles andere ins Hintertreffen geriet ... Freuen wir uns also auf den Test in der kommenden Ausgabe!

hja

LOONEY T. BASKETBALL



Ablenkungsmanöver: Bugs wird zur rassigen Häsin ...



Nur den Ball zu dunken ist öde, Sam dunkt sich gleich mit

„Was die NBA-Stars können, können wir doch schon lange!“, dachten sich die Looney Tunes und spielten Basketball ...

Wer die lieben Tunes aus dem Hause Warner Bros. kennt, der weiß, daß die sympathischen Knaben viel, viel Blödsinn im Kopf haben. Die Vermutung, daß es sich bei „Looney Tunes Basketball“ nicht um eine realistische Simulation des flinken Sports handelt, liegt folglich nahe. Wenig überraschend also, daß

Sunsofts neuer Tunes-Streich ein reines Fun-Spiel ist. Wer auch nur ein paar Sekunden mit Bugs Bunny, Wile E. Coyote oder Daffy Duck auf dem Hinterhof-Basketballplatz umherflitzt, wird dies bestätigen und kommt vermutlich aus dem Schmunzeln nicht mehr heraus: Die Kerlchen weisen nicht nur amüsante Animationen bei ihren

spektakulären Dunks und Abwehraktionen auf, sondern können auch unterschiedliche, köstliche Spezialattacken anwenden. Die Palette ist reichhaltig und reicht von einer Verwandlung Bugs Bunnys in eine rassige Häsin – die die anderen Spieler mächtig ablenkt ... – über Bömbchen und Bälle mit Raketenantrieb. Mehrspieler-Adapter-Besitzer dürfen sich auf heiße Matches mit insgesamt vier Spielern simultan freuen. Neben üblichen Schaukämpfen steht ein Turniermodus zur Wahl, der Euch in fünf Städte führt. Looney Tunes Basketball erinnert stark an Acclaims „NBA Jam Tournament Edition“ – ist aber bei weitem amüsanter. Ob es dem übergroßen Konkurrenten in spielerischer Hinsicht den Basketball reichen kann, das werden wir in der kommenden Ausgabe erfahren.

hja

SNES

1 Spieler

Bullfrog

Mai

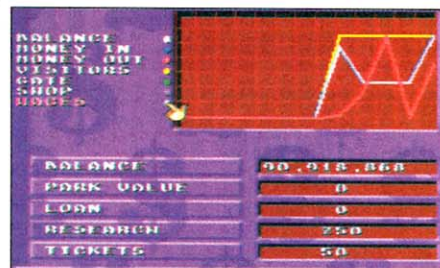
THEME PARK



Als sich letzstens die freundlichen Abgesandten der Firma 'Bullfrog' aus dem nebligen England samt einer Preview-Fassung von 'Theme Park' in das regnerische Hamburg verirrt, luden wir sie sogleich in unsere heiligen und warmen Redaktionshallen ein.



Nach den Eingang sollte man mit kleinen Attraktionen anfangen, damit die Leute weiter in den Park hineingehen!



Oben: Umfangreiche Statistiken verwöhnen auch den Zahlenfreund! Rechts: Auch in der Wüste kann man Parks bauen!



Wir hatten ja schon viel Gutes gehört, schließlich hat uns diese Firma so phantastische Games wie 'Populous 1 & 2', 'Powermonger', 'Syndicate' und 'Magic Carpet' (PC) beschert, doch als sie schließlich ihre Wundertasche öffneten, waren auch wir erstaunt. Denn was wir zu sehen bekamen, war die fast fertige SNES-Version vom PC-Knaller 'Theme Park'. Auf

dem PC und diversen 'Next Generation'-Konsolen konnte dieses Spiel schon begeistern. Insbesondere durch seine einfache Benutzerführung und das tiefgreifende Gameplay. Natürlich waren wir gespannt, ob sich diese Eigenschaften auch auf das vergleichsweise 'schwache' SNES übertragen lassen. Leider ist die Nintendo-Version noch nicht komplett fertig

gestellt, so daß die eine oder andere Frage wohl noch offen bleibt!

Doch kommen wir zum eigentlichen Spiel: Bei diesem Game müßt Ihr im 'Sim-City'-Stil einen Vergnügungspark aufbauen und bewirtschaften. Dafür steht Euch ein begrenztes Areal in einem von über 20 Ländern der Welt und eine gewisse Summe Geld zur Verfügung. Das Schöne daran ist, daß Ihr wirklich alles beeinflussen könnt. Ihr entwickelt und errichtet die Fahrgeschäfte (Fachbegriff für die Attraktionen, wie Karussell, Achterbahn etc.), platziert die Fritten- und Colabuden

(der Salzgehalt der Pommes obliegt natürlich auch Euch!), legt die Eintrittspreise fest, stellt Animatoren und Wächter für die Besucher ein, verschönert den Park mit Bäumen und Brunnen und küm-

ACHTERBAHNEN FÜR JEDERMANN

mert Euch auch um so ziemlich alles andere, was in einem Freizeitpark so anfällt. Dank eines eingebauten Beraters und übersichtlicher Menüs, alles in gutem (!) deutsch, braucht Ihr Euch aber

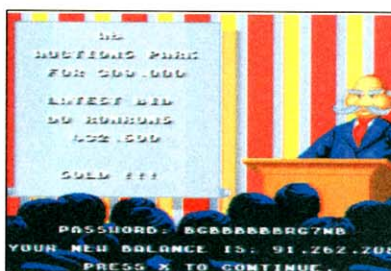
vor der anfallenden Arbeit nicht zu fürchten! In verschiedenen Statistiken könnt Ihr auch jederzeit die Effizienz Eures Parkes und Euren Stand im Vergleich zu den Mitbewerbern abrufen. Wenn Euer Park dann einmal richtig groß und erfolgreich ist, könnt Ihr ihn gewinnbringend versteigern und es mal in der Wüste, in Japan oder z.B. der Antarktis versuchen. Natürlich ist die Landschaft auch den jeweiligen klimatischen und kulturellen Gegebenheiten angepaßt! So wie es im Moment aussieht, steht uns mit Theme Park einer der '95er-Knüller ins Haus. Freunde von Sim City, Civilization & Co. können sich schon mal auf etliche schlaflose Nächte einstellen.

Weitere Infos über das Spiel und natürlich unseren unbestechlichen Test könnt Ihr in einer der nächsten Ausgaben erwarten.

Maris Feldmann



Ihr könnt bei Euer Achterbahn wirklich alles selber bestimmen: die Streckenführung, die Loopings, die Huckel und auch die Geschwindigkeit!



Gewinnbringend versteigert!

Noch sieht es öde und leer aus, doch wenn der Park erst einmal aufgebaut ist, tobt hier das Leben!



TOTAL! WERTUNG

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

GENRES



WERTUNG



Hier seht Ihr welcher Gattung ein Spiel angehört. Wir unterteilen wie oben dargestellt.

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

Kann das jeder Anfänger daddeln, muß man mit dem Pad jonglieren können – oder ist es gar einstellbar?

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

Jetzt wollt Ihr es aber wissen! Rechtfertigt die Speichergröße den Preis, oder will der Hersteller nur den Gewinn maximieren?

Spitzen-Wertung, richtiges Thema! Aber wann ist es im Handel erhältlich? Das sagen die Hersteller.

Mario on the Run

Gameplay

793 verschiedene Gegner, exzellente Steuerung, tausend neue Ideen, die dieses Game frisch und spritzig machen.

Dauerspaß

Monstergroße Level die mit Geheimnissen nur so vollgespickt sind, tagelanger Videospiel-Spaß für die ganze Familie.

Grafik

Toll gerenderte Figuren, detaillierte und farbenfrohe Hintergründe, allerdings ruckelt es ab und zu merklich.

Sound

Sound? Musik? Da haben die Entwickler wohl gepennt. Für so einen verzerrten Klangsalat sind Ohrstopfen empfehlenswert.

TOTAL! - CHECK

Genre Action/Jump&Run
 Level 100 Level + 10 Bonusräume
 Schwierigkeit einfach bis mittel
 Continues per Paßwort
 Speicher 32 MBit
 Erhältlich an Mai

FAZIT
1-

Das Gameplay ist sehr wichtig. Steuerung, Leveldesign, Übersichtlichkeit und Benutzeroberfläche fließen in diese Wertung ein.

Hat man länger Freude an dem Spiel? Macht es beim 100sten Mal noch Spaß? Sind auch die höheren Level noch reizvoll?

Unter Grafik verstehen wir die visuelle Qualität 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?



INFOS

Oben am Rand der Seite findet Ihr die Angaben zum System, zur Anzahl der Spieler, welcher Hersteller für das Machwerk verantwortlich ist und was das gute Stück im Laden kostet.

NOTE

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



PRÄDIKAT

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



- 1 = fantastisch
- 2 = prima
- 3 = guter Durchschnitt
- 4 = mäßig
- 5 = mangelhaft
- 6 = schlecht

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

▲ POSITIV! ▲

Super Grafik, toller Sound, erstklassige Gags, Batteriespeicher, setzt deutlich neue Standards

▼ NEGATIV! ▼

Grauslige Grafik, ab Level 1.2 unspielbar, kein Paßwort, keine Batterie, viele Übersetzungsfehler

GAME BOY

1-2 Spieler

Factory 4+1

ca. DM 70

SNES**1 Spieler****Namco****ca. DM 130**

PAC-MAN 2

Es ist schon etliche Jahre her, da stand zwischen den ganzen Flippern und Geldspielautomaten plötzlich so ein Gerät mit Bildschirm. Und an diesem feinen Automaten konnte man einen kleinen gelben Punkt steuern, der noch kleinere Punkte aufgefressen hat.

Heute ist er zurück! In 3-D und mehrfarbig!

Was könnte das Leben so schön sein, wenn nicht kurz vor Redaktionsschluß noch das eine oder andere (in diesem Fall: andere) Modul auf dem Redakteursschreibtisch auftauchen und lauthals „Teste mich!“ schreien würde! In diesem Falle handelt es sich um den offiziellen Pac-Man-Nachfolger von Namco! Also warfen wir das gute alte SNES noch einmal an, doch was wir da erblickten ließ all unsere Hoffungsträume platzen!

Bei „Pac-Man 2 — The new Adventures“, so der vollständige Titel, handelt es sich nämlich um eines dieser interaktiven Games, und im Moment bürgt das schöne deutsche Wort „interaktiv“ fast immer für schlechtes Gameplay; leider!

In diesem Fall steuert Ihr nicht, wie vielleicht zu erwarten, den gelben Geisterfresser, sondern ein Fadenkreuz, mit dem Ihr Pac-Man und seine Umgebung beeinflussen könnt. Konkret sieht es so aus, daß Ihr entweder mit einer Zwillie Gegenstände anschießen oder Pac-Man auf bestimmte Sachen hinweisen könnt. Mit diesen Mitteln lenkt Ihr den Videospieldarsteller durch mehrere Bildschirme, um bestimmte Gegenstände einzusammeln. Was auf den ersten Blick noch ganz lustig anmutet, wenn Ihr z.B. auf Pac-Man selber oder irgendwelche Tiere schießt (!), wird aber schnell frustrierend, da die Steuerung mehr als gewöhnungsbedürftig ist. Selten läuft der gelbe Wicht in die gewünschte Richtung oder führt die beabsichtigten Aktionen aus. Dazu kommen die zwar niedliche, aber recht einfallslose Grafik, sowie die teil-

▲ POSITIV! ▲

Lustige Animationen, eingebauter Original-Pac-Man- (und Ms.-Pac-Man-) Automat



weise fürchterlichen Soundeffekte. Einziger Lichtblick ist der Original-Pac-Man-Automat (zu finden in der alten Spielhalle). Für das Ms.-Pac-Man-Gerät (welches auch dort

Rechts: So sieht Pac aus, wenn er gerade eine Kraftpille zum Frühstück hatte, unten: Oh, oh! Da kommen die Geister und es sind keine Kraftpillen mehr da. Nun werden sie den armen Pac solange quälen bis er erschöpft zusammenbricht!



Oben seht Ihr das typische „Look“, mit dem Ihr versucht den gelben Wicht auf irgendetwas aufmerksam zu machen

▼ NEGATIV! ▼

Schlechte Soundeffekte, schlechte Steuerung, insgesamt ziemlich langweiliges Gameplay

von gelben Pillenfressern können ja mal reinschauen aber ansonsten gilt hier eher: Außer Spielen nix gewesen!

Maris Feldmann



Das Schönste am ganzen Spiel: Der Pac-Man-Automat in der alten Spielhalle! Warum nur hat nicht auch Pac-Man 2 diese Klasse. Das waren noch Zeiten!



steht) braucht Ihr nämlich schon drei Gegenstände, die sich erst nach längerem Spiel finden, und so lange werden wahrscheinlich nur wenige an diesem Modul ausharren. Hartgesottene Freunde

Im Item-Menü könnt Ihr sehen, was Ihr noch benötigt oder schon habt!



Pac-Man 2

Gameplay

Nunja, Ihr könnt halt dieses Fadenkreuz steuern und damit den Pac-Man beeinflussen, aber er reagiert selten so wie Ihr das wollt.

Dauerspaß

Der einzige Grund dieses Modul mehrmals zu benutzen liegt im implementierten Original-Pac-Man-Automaten.

Grafik

Die Animationen sind wirklich sehr lustig, aber der Rest der Grafik ist für SNES-Verhältnisse viel zu einfach und langweilig.

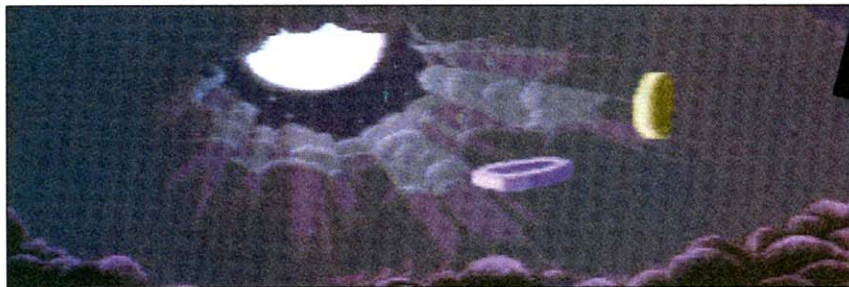
Sound

Im Großen und Ganzen in Ordnung, wenn da nicht die teilweise fürchterlichen Soundeffekte wären, die Eure Ohren quälen!

TOTALI - CHECK

Genre Adventure
Level 4
Schwierigkeitsgrad mittel
Continues Paßwort
Speicherkapazität 8 MBit
Erhältlich im Handel

FAZIT
4-



Na, wenn das nicht David Copperfield ist, den Ihr im Game-Over-Screen sehen könnt!

SNES

1 Spieler

Lji

ca. DM 140

Na klar, die Erde wird mal wieder vom Bösen bedroht. Retter in der Not ist diesmal ein zaubernder Druiden-Krieger. Nichts Besonderes? Vielleicht, schaut doch mal rein!

Rechts: Der böse Hexenmeister 'Warlock' ist Euch immer ein Stückchen voraus. Ihr könnt ihn kurz sehen, aber nicht verwunden, da er einen magischen Schutzschild vor sich aufbaut!

WARLOCK



nensteine versteckt. Auf Eurem Weg durch mystische Landschaften und geheimnisvolle Kellergewölbe trifft Ihr auf zahlreiche, erfreulicherweise auch sehr unterschiedliche, Monster. Sieh durch die ersten Le-

vel zu „zaubern“ ist dabei selbst für Anfänger noch recht leicht. Doch trotz Eures Blitzenergiestrahls, diverser Zauberattacken und einer Euch begleitenden Sonde, die als Waffe einsetzbar ist, „rammen“ Euch später manche Gegner einfach in Grund und Boden. Dazu kommen gelegentlich sehr unfaire Stellen, wie z. B. das äußerst schwierige Überspringen eines Wassergrabens im dritten Level. Grafisch und technisch kann sich „Warlock“ durchaus sehen lassen, doch mangelt es dafür sehr in Sachen Gameplay. Ihr werdet schnell das Gefühl haben ohne

Hier könnt Ihr sehen, wie unser Held seine Energie wieder auflädt



POSITIV!

Recht gelungenes Leveldesign, große Welten und viele verschiedene Monster

NEGATIV!

Streckenweise total langweilig, dann plötzlich enorm schwierige Gegner oder unfaire Stellen.

weiteres bis zum letzten Level zu kommen, denn lange Zeit passiert einfach viel zu wenig. Langeweile und dann wieder totales Chaos im Kampf wechseln sich später ständig ab.

Alles in allem ist „Warlock“ leider wenig spannend und nur ein weiteres von vielen Games dieser Art!

Thomas Hellwig

Wenn Sonne und Mond in einer bestimmten Konstellation stehen, – nur alle tausend Jahre kommt es vor – dann schickt der Herrscher über das Böse seinen Sohn, den Hexenmeister „Warlock“ auf die Erde. Sechs uralte auf der ganzen Welt verstreute Runensteine soll er für ihn finden. Denn sie versprechen unendliche Macht über alles, was da kriecht und flucht. Natürlich kann unser Held, ein mutiger Druiden-Krieger erster Klasse, das nicht zulassen, und so zieht er los, dem oberbösen Warlock zuvorzukommen. In jedem der sieben Level, die später auch mehrere Unterlevel haben, ist einer dieser alten Ru-



Oben: Wir erinnern uns an den schwarzen Ritter aus „Ritter der Kokosnuß“. Hier wird dem Armen sogar noch der Kopf abgeschlagen. Und er kämpft trotzdem weiter!



Warlock

Gameplay

Geschehen häufig völlig uninteressant und streckenweise sehr langweilig. Held läßt sich passabel steuern. Technisch o.k.

Dauerspaß

Durch frustrierende und unfaire Passagen möchte man sich nicht unbedingt noch einmal quälen müssen.

Grafik

Ansprechendes Leveldesign. Gute, flüssige Animationen aller Figuren und viele feindliche Charaktere erfreuen das Auge.

Sound

Sowohl die Musik, als auch die Soundeffekte können sich zwar hören lassen, stechen aber nicht aus der Masse hervor.

TOTALI - CHECK

Genre Action/Jump&Run
Level 7
Schwierigkeitsgrad mittel
Continues keine/Paßwort
Speicherkapazität 12 MBit
Erhältlich im Handel

FAZIT
3-



Wenn Ihr fleißig Power-Ups sammelt, oder kauft, habt Ihr auch bald so große Karten (Waffen)

Aus dem ‚Land der aufgehenden Brieftasche‘ erreicht uns mal wieder ein niedliches, knuddeliges, putziges Ballerspiel! Auch wenn’s auf den ersten Blick nicht so aussieht, ist Pocky- & Rocky eher mit R-Type als mit Mario verwandt. Also Ihr Action-Freunde: Aufgepaßt!



Japanfreunde, aufgepaßt! Pocky und ihre lustigen Freunde sind wieder unterwegs. Schon ihr erstes Abenteuer konnte Ende 93’ alle Shoot’em-Up-Freunde begeistern. Zwar waren Grafikstil und Sounds beim Konkurrenten ‚Mystical Ninja‘ geklaut, aber das Gameplay selber stammte eher von klassischen Vertikal-Ballerspielen.

KLEINE MÄDCHEN MIT GROßEN KARTEN

Daran hat sich auch beim Sequel nicht viel geändert, wenn auch die Programmierer mittlerweile das SNES noch besser beherrschen und ein technisch perfektes Game vorlegen. In ihrem zweiten Action-Abenteuer ziehen Pocky und ihre sonderbaren Gefährten nun aus, um die entführte Prinzessin Luna zu befreien. Diese Prinzessin war extra vom



Im Endbosspalast geht’s hoch her



Das autoscroller level, indem Ihr auf dem kleinen Hundedrachen reitet, verlangt einen Menge Geschick von Euch Mond zu einem netten kleinen Mondfest heruntergekommen, als sie die Häsher des größtenwahnsinnigen Shoguns gefangennahmen. Natürlich war Pocky sofort bereit loszuziehen, und die Prinzessin zu retten.

Während der erste Spieler die kleine Pocky steuert, kann der zweite anfangs zwischen drei verschiedenen Freunden wählen (später könnt Ihr noch drei weitere Helfer finden). Ihr seht Eure Figuren aus der Vogelperspektive und könnt



Im Shop bekommt Ihr fast alles was Ihr braucht. Allerdings werden die Preise von Level zu Level höher. Kauft also bei Zeiten, insbesondere Schlüssel, und spart nicht alles!

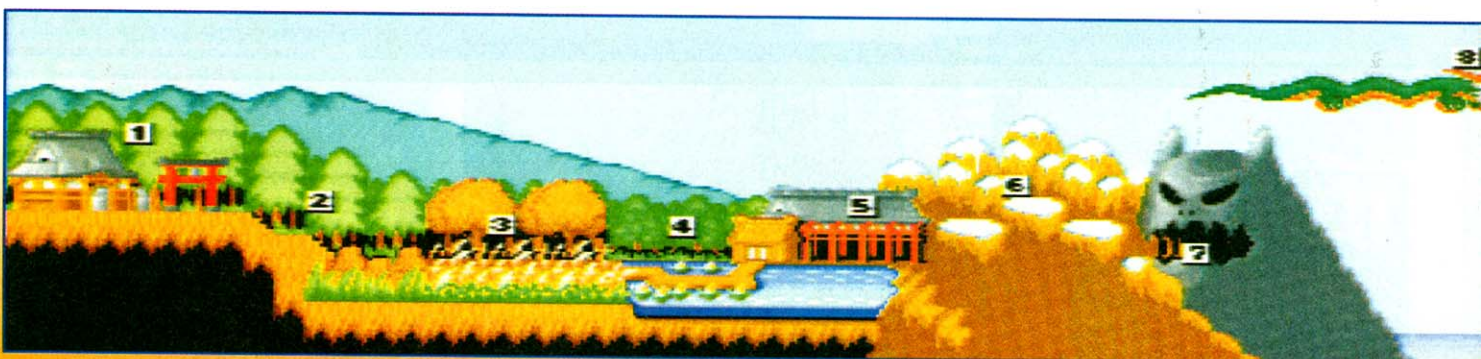


Euch frei in alle Richtungen bewegen. Die vorhandenen Gegner könnt Ihr entweder mit Spielkarten abwerfen oder mit Eurem Stock zerschlagen. Als Lohn für die Mühe erscheinen Münzen die Ihr natür-

lich einsammeln solltet. Sehr schön ist auch die Partnerwurf-Attacke, bei der Ihr, Nomen est Omen, Euren Partner wegschleudern könnt (um Gegner zu treffen). Unterwegs stehen des öfteren Häuser, in



Niedliche Charaktere, putzige Grafiken, guter Sound, Paßwort



ROCKY 2



Hier seht Ihr sehr anschaulich wie der Partner mit der Partnerwurfattacke davongeschludert wird



Animal, der erste Endgegner, ist ganz einfach zu besiegen, wenn Ihr mit der Partnerwurfattacke trefft.

Wie Ihr seht, hat die Partnerwurfattacke auf Endgegner einen ganz

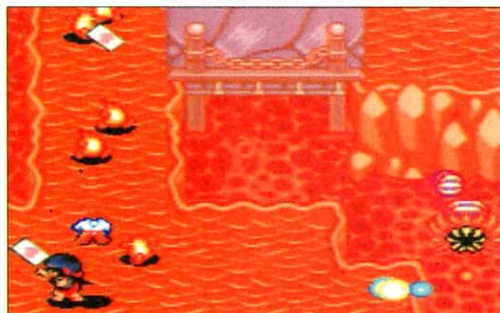


besondere Wirkung. Es ist aber wichtig, daß Ihr gut zielt!

Einer der Zwischengegner im Tunnellevel. Am besten fliegt Ihr immer um ihn herum und weicht seinen Flammen aus



Links seht Ihr eine von vielen verschlossenen Kisten, die überall herumliegen. Darin finden sich oft nützliche Power-Ups!



Im Vulkan wird's heftig schwer, da hier überall kleine Flammen herumfliegen. Normale Gegner gibt's natürlich auch

Damit das Herumlaufen nicht zu langweilig wird, gibt es auch zwei Autoscroller-Level, in denen Ihr Euer Reaktionsvermögen unter Beweis stellen müßt.

Während das Game zu Beginn noch recht einfach ist, zieht der Schwierigkeitsgrad all-

mählich an. Zum Ende hin wird er fast unmenschlich. Trotzdem lassen sich die kleinen Protagonisten gut steuern. Die Grafik ist ganz im üblichen Japanstil gehalten, will heißen sowohl Eure Figuren,

JAPANO-ACTION IM KNUDELSTIL

als auch die Gegner und Hintergründe sind ultraniedlich. Der Sound klingt (passend zur Grafik) ebenfalls extrem ja-

panisch. Nicht zuletzt weil er (wie gesagt) zu großen Teilen bei dem genialen 'Legend of the Mystical Ninja' abgekupfert wurde.

Ihr seht also, daß Pocky & Rocky 2 genau das Richtige für alle japanophilen Reaktionskünstler ist!

Maris Feldmann



denen Ihr wichtige Hinweise oder Geld bekommt. Mit der gesammelten Kohle dürft Ihr dann in Shops Extras, wie stärkere Karten oder Energie kaufen.

Am Ende jedes Levels wartet ein extragroßer Endgegner auf Euch, der nur mit viel Geschick zu schlagen ist.

NEGATV!
Teilweise recht hoher Schwierigkeitsgrad



Volta und sein blauer Bruder Bolta können Euch ganz schön einheizen!

Wenn Ihr wollt, könnt Ihr Euch vor dem eigentlichen Game von den alten Meisten einweisen lassen



Pockys Karte

Auf dieser Karte könnt Ihr sehr schön sehen wohin die lange, abenteuerliche Reise von Pocky und ihren Freunden geht. Im Palast des größtenwahnsinnig gewordenen Shoguns müßt Ihr dann auch alle Eure Fähigkeiten unter Beweis stellen. Viel Glück!



Pocky & Rocky 2

Gameplay

Pocky (und im Zweispielermodus natürlich auch die andere Figur) läßt sich hervorragend steuern. Leider zuwenig Waffen.

Dauerspaß

Dank der Paßwort-Option können geübte Spieler auch gleich in die schwierigeren Level einsteigen und Ihr Glück versuchen.

Grafik

Putzig, knuddelig, japanisch und insgesamt stimmig! Auch das Scrolling ist sehr flüßig.

Sound

Die Musik und die Soundeffekte passen hervorragend zu der japanischen Grafik und verstärken die Atmosphäre immens.

TOTAL - CHECK

Genre Action
Level 9
Schwierigkeitsgrad hoch/einstellbar
Continues unbegrenzt
Speicherkapazität 12 MBit
Erhältlich im Handel

FAZIT
2

NES

1 Spieler

Hersteller

ca. DM 80

„Hilfe, Ihr Leute! Gargamel hat meine kleinen Schlümpfe entführt und wird sie sicherlich bald essen! Kommt und helft mir, sie zu befreien. Nur Ihr könnt jetzt noch helfen!“



In Gargamels Haus liegen Geschenke herum, die sich hervorragend als Wurfgeschosse eignen



DIE SCHLÜMPFE

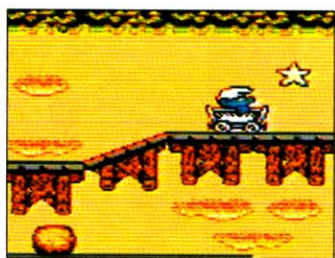


Der Flug auf dem Storch gehört zu den prägenden Erlebnissen im Leben eines Schlumpfes



Immer feste auf die Schwarzmücke springen und klettert doch an den Lianen mal ganz noch oben!

Erfreulicherweise haben sich die Programmierer die Mühe gemacht und nicht das schwache Leveldesign vom SNES übernommen. Die einzelnen Level ähneln sich zwar storybedingt, haben aber einen ganz anderen Aufbau. Neben den klassischen 2D-Jump&Run-Levels müßt Ihr Euer Geschick auch in teilweise dreidimensionalen Bonusabschnitten unter Beweis stellen. Jeweils einer der blauen Mützenträger muß durch die 16 Level (plus Bonuslevel) gesteuert werden. Dabei kann er auftauchende Gegner mit dem beliebten Kopfsprung ruhigstellen. An den Zwischenendgegnern könnt Ihr schon mal üben, wie Ihr am Ende den Zauberer Gargamel besiegt, um Eure gefangenen Schlumpffreunde zu befreien. Verschiedene Bonusgegenstände wie Siebenwurzblätter und Schlumpfbeeren müssen ebenfalls eingesammelt werden, da Ihr nur so in die Bonuslevel gelangt und



Extraleben dazubekommt. Das Leveldesign ist abwechslungsreich und bietet schlumpfige Unterhaltung, nicht zuletzt, weil auch die Steuerung gut von der Hand geht.

Die Grafik ist für das kleine System erstaunlich gut gelungen und paßt in Ihrem Comicstil hervorragend zum thematischen Hintergrund! Das Scrolling ist sogar außerordentlich gut, es ließ sich keinerlei Ruckeln feststellen. Dasselbe gilt, mit klanglichen Abstrichen, für die schlumpfigen Melodien, die Euch begleiten. Euch gefallen die kleinen blauen Wichte, und Ihr habt auch noch ein altes NES? Dann nichts wie hin zum nächsten Händler und probieren!

Maris Feldmann



NEGATIV!

Nicht für Freunde von Gargamel alias Gurgelhals geeignet; Ekelgefahr! Sonst in Ordnung!

POSITIV!

Schlumpfige Grafik, Scrolling, Animation und Musik erfreuen den Schlumpffreak

Die Schlümpfe

Gameplay

Die kleinen blauen Wichte lassen sich zwar sehr gut steuern, aber die haben etwas wenig Handlungsmöglichkeiten.

Dauerspaß

Als Schlumpffreunde seid Ihr ja sowieso moralisch verpflichtet, die Mützenträger zu retten. Auch beim dritten Mal macht es noch Spaß!

Grafik

Erstaunlich flüssiges Scrolling und cartoonartige Grafiken verwöhnen das Auge. Stellenweise etwas schlicht.

Sound

Wenn Ihr schon als Kind (oder auch jetzt noch) bei den lustigen Melodien mitgesummt (gepfiffen) habt, seid Ihr hier richtig!

TOTAL - CHECK

Genre Jump&Run
Level 10 (+ Bonuslevel)
Schwierigkeitsgrad einstellbar
Continues Paßwort
Speicher 4 MBit
Erhältlich im Handel

FAZIT

2

GAME BOY

Gallery

Am Anfang war der Game Boy? Nein, nicht unbedingt – willkommen in der Handheld-Steinzeit!

NES

1 Spieler

Nintendo

ca. DM 60

Anfang der 80er Jahre schon ließ Nintendo die Daddlerherzen mit seinen Game-&Watch-Spielen höher schlagen – kleine tragbare 'Videospiel-Konsolen' für unterwegs! Na ja, 'Videospiel' ist vielleicht etwas geschmeichelt, denn auf so einem Gerät lief normalerweise nur ein einziges Spiel, da die Anzeigetechnik damals noch nicht so ausgereift war und daher auf dem Display der Großteil der Spielfläche gezeichnet war und nur wenige LCD-Balken oder -Punkte für Bewegung sorgten. Entsprechend simpel war meist auch das Gameplay dieser 'Reaktionstests', mit heutigen Spielen können sie natür-



Hau-den-Maulwurf, ein kreativer Freizeitspaß ...

lich nicht mehr mithalten. Dennoch hat es sich Nintendo nicht nehmen lassen, gleich fünf dieser Oldies in ein Modul zu packen und die alten Zeiten nochmals aufleben zu lassen. Für Videospiel-Veteranen bietet das Modul noch einen Hauch Nostalgie, Daddlern von heute dürfte trotz Super-Game-Boy-Unterstützung wohl eher das Gesicht einschlafen.



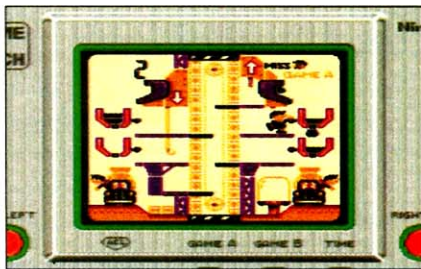
Streich in der Zementfabrik – das Leben ist eben nun mal hart!



Gameplay	■ ■ ■ ■ ■
Dauerspaß	■ ■ ■ ■ ■
Grafik	■ ■ ■ ■ ■
Sound	■ ■ ■ ■ ■
TOTAL - CHECK	
Genre	Action
Level	5 Einzelspiele
Schwierigkeitsgrad	einfach
Continues	
Speicher	1 MBit
Erhältlich	im Handel

FAZIT

4-



TRADELINK

TOP AKTUELL
TÄGLICH
NEUHEITEN

TOP
PREISE

SUPER NINTENDO

Actraiser 2 dt. 109,95
Action Replay Pro 2 89,95
Andre Agassi Tennis 119,95
Arcus Odyssey us. 99,95
Ardu Lightfoot 129,95
Barkley Shut up & Jam 129,95
Battle Tank 2 dt. 59,95
Beauty & Beast 98,95
Beavis and Butt-head us. 139,95
Biker Mice from Mars 119,95
Bomberman 2 115,95
Breath of Fire us. 129,95
Brain Lord us. 129,95
Brutal us. 99,95
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 2 139,95
Dragon Ball Z 3 129,95
Earthworm Jim 79,95
Equinox 119,95
Excalibur 139,95
Eye of the Beholder us. 129,95
F1 Pole Position 2 129,95
Fatal Fury Special 59,95
Final Fight 2 jp. 139,95
Final Fantasy III 129,95
Full Throttle Racing 128,95
Indiana Jones 99,95
Infrared Jopad 2 Player 129,95
Illusion of Gai 138,95
John Madden '95 109,95
Jungle Book 129,95

Legend dt. 79,95
Lord of the Rings us. 123,95
Lemmings II dt. 79,95
Lulu 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
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
NFL 95 dt. 39,95
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
Rise of Phoenix 139,95
Road Runner 39,95
Rock'n'Roll Racing 109,95
Rocky 3 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. 139,95
Star Trek Next Gen. us. 139,95
Star Trek Fleet Academy 129,95
Star Wars 3 139,95
Stargate 139,95
Streets of Rage 119,95

Super Metroid dt. 109,95
Syndicate 115,95
True Lies 119,95
Ultima - Ruins of Vint. 139,95
Ultima - Black Gate 139,95
Ultimate Fighters us. 129,95
Undercover Cops us. 139,95
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
Super Game Boy 89,95

Shock Wave dt. 97,95
Shock Wave 2 79,95
Slayer 129,95
Space Ace 129,95
Star Blade 119,95
Star Control II 99,95
Super Street Fight. 2 Trib 129,95
Theme Park 119,95
VR Stalker 119,95
Way of the Warrior 119,95
Wing Commander 3 119,95
World Cup Golf 119,95
3DO Joystick 219,95
3DO Flightstick 119,95

Parodius 159,95
Philosoma 159,95
Raiden Project 179,95
Ridge Racer 159,95
Space Griffin 159,95
Space Pirates 159,95
Starblade Alpha 159,95
Tekken 159,95
Toh Shin Den 159,95
Memory Card 79,95
Jopad 89,95
Namco Pad 159,95

JAGUAR
inkl. 2 Spiele 499,-
CD-Laufwerk 159,95
CAT BOX 159,95
Alien vs. Predator 129,95
Arcade 159,95
Club Drive 59,95
Bubsy 129,95
Cannon Fodder 129,95
Double Dragon 129,95
Dragon 119,95
Iron Soldier 129,95
Checked Flag II 59,95
Kasumi Ninja 139,95
Rayman 129,95
Sensible Soccer 129,95
Syndicate 109,95
Tempest 2000 109,95
Theme Park 129,95
Tiny Toons 159,95
Troy Aikman Football 119,95
Zool 109,95

SEGA SATURN

Grundgerät 999,-
6 Player Adapter 99,95
Lenkrad 99,95
RGB Kabel 89,95
Control Pad 99,95
Clockwork Knight 89,95
Daytona USA 139,95
Gale Racer 159,95
Myst 139,95
Panzer Dragon 139,95
Race Drivin' 139,95
Tama 139,95
Virtua Stick 109,95
Victory Goal 159,95
Wachai Connection 159,95
Power Memory 149,90

PLAYSTATION

Sony Playstation inkl. Spiel/RGB 1299,-
RGB-Kabel 99,95
Boxers Road 159,95
Crime Crackers 159,95
Cosmic Race 159,95
Cyberball 159,95
Evolution 159,95
Kileak the Blood 179,95
Kings Field 159,95
Metal Jacket 159,95
Motor Toon Grand Prix 169,95

Besucht unsere Ladengeschäfte (hier kein Versand)
Preis können abweichen

FUNTRONIXX
BAYREUTH
Kulmbacherstr. 10
Tel.: 0921 - 511134

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

FUNTRONIXX
HERFORD
Hindenburgstr. 38
Tel.: 05221 - 84347

FUNTRONIXX
UNNA
Messestr. 25
Tel.: 02303 - 238080

GAMESTORE
ESSEN
Römerschloßstr. 181
Tel.: 0201 - 777225

GAMESTORE
DÜSSELDORF
Kühnstr. 23
Tel.: 0211 - 1649409

SCHWEIZ
World of Games
031/94 13747

07461-79001

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

Händleranfragen erwünscht • Franchisepartner gesucht

JETZT
BESTELLEN



Marktspiegel Videospiele

Nach unserem Gebrauchtreport in der April-Ausgabe kommt hier nun der versprochene Nachschlag: Hier sind die aktuellen Preise für weit über 150 Videospiele aus zweiter Hand!

Super NES

	min.	max.	Durchschnitt
7th Saga	70,00	70,00	70,00
ActRaiser	50,00	80,00	62,00
Addams Family	40,00	50,00	45,00
Addams Family 2	70,00	70,00	70,00
Aladdin	40,00	70,00	53,57
Alien 3	50,00	75,00	60,71
Another World	60,00	60,00	60,00
Asterix	50,00	90,00	67,50
Axelay	50,00	80,00	61,67
B.O.B.	50,00	50,00	50,00
Bart's Nightmare	40,00	60,00	50,00
Batman Returns	65,00	70,00	67,50
Battletoads - Double Dragon	35,00	35,00	35,00
Battletoads in Battlemaniac	30,00	50,00	40,00
Blackhawk	70,00	90,00	80,00
Breath of Fire	80,00	90,00	85,00
Bubsy	60,00	60,00	60,00
Bugs Bunny - Rabbit Rampage	95,00	100,00	97,50
Cal Ripken jr. Baseball	50,00	50,00	50,00
Castlevania	40,00	80,00	60,00
Champion World Class Soccer	60,00	60,00	60,00

Wie Ihr Eure gebrauchten Spiele an den Mann/die Frau bringt oder günstig einkauft, wißt Ihr ja bereits – es sei denn, Ihr habt unseren großen Second-Hand-Report „Spielen & Sparen“ in der vorherigen Ausgabe verpennt. Eine Frage blieb dort allerdings weitgehend ungeklärt: **Wieviel könnt Ihr für Eure Spiele beim Verkauf verlangen, wieviel darf was ‚neues Gebrauchtes‘ überhaupt kosten?** Die Antworten gibt's in diesem, unserem Gebrauchtspiegel: Hier findet Ihr die aktuellen Preise von weit über 150 verschiedenen Games für alle gängigen Nintendo-Spielsysteme.

Natürlich haben wir uns alle diese hübschen Zahlenkolonnen nicht aus den Fingern gesogen. Wir haben vielmehr in schweißtreibender Fleißarbeit Unmengen von Kleinanzeigen durchwühlt, und zwar in verschiedenen Anzeigenmagazinen, in TOTAL! und anderen Videospielezeitschriften. Alle dort gefundenen Angebote von privat haben wir anschließend fein mathematisch ausgewertet und sortiert. Für jedes Spiel haben wir das günstigste und teuerste Angebot ermittelt und den Durchschnittspreis berechnet – natürlich ganz brav

	min.	max.	Durchschnitt
Chaos Engine	60,00	60,00	60,00
Cool Spot	40,00	80,00	60,00
Cybernator	40,00	60,00	50,00
Daffy Duck	40,00	40,00	40,00
Dino City	80,00	80,00	80,00
Donkey Kong Country	60,00	89,00	78,00
Double Dragon	30,00	35,00	32,50
Dragon	85,00	85,00	85,00
Dragon's Lair	85,00	95,00	90,00
Earthworm Jim	80,00	90,00	85,00
F-Zero	15,00	60,00	42,50
F1 Pole Position	60,00	60,00	60,00
FIFA Soccer	70,00	80,00	75,00
Final Fight	50,00	50,00	50,00
Final Fight 2	50,00	50,00	50,00
Flashback	50,00	60,00	56,67
Goof Troop	60,00	90,00	75,00
Home Alone 2	30,00	50,00	40,00
Hook	20,00	50,00	35,00
Indiana Jones - Greatest Adventures	80,00	100,00	89,67
Jimmy Connors Pro Tennis Tour	50,00	75,00	63,50
John Madden Football '94	55,00	80,00	67,50
Jurassic Park	40,00	60,00	53,33
King Arthur's World	50,00	70,00	60,00
Lagoon	50,00	65,00	57,50
Legend	50,00	80,00	65,00
Lemmings	60,00	60,00	60,00
Lost Vikings	45,00	90,00	68,33
Lufia & The Fortress of Doom	80,00	80,00	80,00
Magic Sword	70,00	70,00	70,00
Mario is Missing	50,00	90,00	70,00
Mario Paint	50,00	60,00	55,00

Bombenstimmung?
Gibt's schon ab **62,50**
DM!



nach handüberlieferter Schulmathematik sprich „gewichtet“. Wundert Euch also nicht, daß der Durchschnittspreis in den meisten Fällen nicht genau zwischen dem günstigsten und teuersten Angebot liegt.

Das Ergebnis unserer „Statistik“ ist mitunter verblüffend. Bei einigen Spielen scheinen sich die Anbieter einig zu sein und verlangten einheitliche Preise – etwa bei „Chaos Engine“ für SNES, das stets für 60 DM angeboten wurde. Bei anderen Games wiederum traten beinahe unverschämte Differenzen zu Tage. So bot jemand das geniale „Rock'n'Roll Racing“ (SNES) für schlappe 50 Märker an, während ein anderer beinahe unglaubliche 110 DM dafür verlangte. Für das Geld bekommt Ihr dieses Spiel bei günstigen Händlern als fabrikneue Ware angeboten ...

Natürlich konnten wir den Zustand der angebotenen Spiele nicht checken. Fragt also vor dem Kauf nach Verpackung und Anleitung. Fehlt etwas, dann ist das ein guter Grund für eine gehörige Preissenkung! Außerdem solltet Ihr vor dem Kauf auch checken, ob Ihr ein deutsches oder aber Import-Modul kauft.

Daß der Kauf gebrauchter Module trotz solcher Unwägbarkeiten durchaus

interessant ist, beweist diese Liste allemal. Wir ermittelten unterm Strich einen Durchschnittspreis von gut 61 DM für ein gebrauchtes Super-NES-Modul – dafür gibt's meist nicht mal ein halbes neues Game.

Das günstigste Angebot haben wir übrigens – wen wundert's – für das gute alte „Super Mario World“ gefunden: Gerade mal 5 DM wollte der günstigste Anbieter dafür haben. Und in der Wucher-Abteilung stach uns ein Angebot für „Super Street Fighter II“ ins Auge: 115 DM für ein Modul aus zweiter Hand scheint ja nun wirklich ziemlich übertrieben zu sein.

Ein bißchen aufpassen müßt Ihr beim Gebrauchtkauf also schon. Beispiel: Der tolle Klassiker „F-Zero“ für Super Nintendo steht mit einem Durchschnittspreis von 42,50 DM in unserer Liste. Tatsächlich gehört das Game mittlerweile aber zu Nintendos Billigangeboten und ist in den meisten Läden für etwa 40 Emmchen fabrikneu zu haben. Und auch das hervorragende „StarWing“, das bei uns mit auf den ersten Blick bescheidenen 58,57 DM geführt wird, ist nur auf den ersten Blick ein guter Gebrauchtkauf – könnt Ihr oft günstiger neu kaufen. Also, Leute: Laßt Euch nicht über den Tisch ziehen ...

Gerald Arend

	min.	max.	Durchschnitt
Mega Man X	40,00	60,00	52,00
Mega-lo-Mania	50,00	60,00	55,00
Mickey Mania	85,00	85,00	85,00
Mickey Mouse - Magical Quest	35,00	75,00	53,63
Mystic Quest Legend	45,00	80,00	60,83
NBA Jam	50,00	100,00	68,22
NHL Hockey '94	60,00	99,00	81,00
NHLPA Hockey '93	45,00	59,00	52,00
Outlander	30,00	60,00	45,00
Paladin's Quest	70,00	70,00	70,00
Paperboy	30,00	30,00	30,00
Parodius	40,00	60,00	50,00
Pilotwings	50,00	50,00	50,00
Pinball Dreams	60,00	60,00	60,00
Plok	70,00	70,00	70,00
Pocky and Rocky	70,00	70,00	70,00
Populous	60,00	60,00	60,00
Powermonger	60,00	60,00	60,00
Prince of Persia	40,00	90,00	65,00
Pushover	50,00	50,00	50,00
R-Type	40,00	50,00	46,67
Road Runner	70,00	80,00	75,00
Rock'n'Roll Racing	50,00	110,00	66,67
Saturday Night Slammasters	70,00	90,00	80,00
Sensible Soccer	40,00	80,00	56,67
Shadowrun	70,00	70,00	70,00
Sim City	35,00	80,00	53,18
Skyblazer	50,00	60,00	55,00
Smash Tennis	90,00	90,00	90,00
Sparkster	65,00	65,00	65,00
Star Wars	60,00	60,00	60,00
Star Wars - The Empire Strikes Back	60,00	80,00	70,40

	min.	max.	Durchschnitt
StarWing	50,00	80,00	58,57
Street Fighter	60,00	70,00	65,00
Street Fighter II	59,00	59,00	59,00
Street Fighter II Turbo	40,00	90,00	67,00
Street Racer	70,00	70,00	70,00
Striker	40,00	70,00	49,71
Stunt Race FX	60,00	80,00	70,00
Sunset Riders	50,00	50,00	50,00
Super Adventure Island	50,00	50,00	50,00
Super Air Diver	60,00	60,00	60,00
Super Bomberman	45,00	80,00	62,50
Super Castlevania 4	50,00	79,00	64,50
Super Conflict	70,00	70,00	70,00
Super Empire Strikes Back	60,00	80,00	70,00
Super Ghouls 'n Ghosts	45,00	45,00	45,00
Super Mario All-Stars	25,00	80,00	57,50
Super Mario Kart	30,00	80,00	47,50
Super Mario World	5,00	60,00	35,00
Super Metroid	60,00	90,00	77,22
Super Probotector	70,00	70,00	70,00
Super Putty	60,00	60,00	60,00
Super R-Type	25,00	50,00	38,33
Super R-Type 3	90,00	90,00	90,00
Super Soccer	25,00	65,00	45,63
Super Street Fighter II	35,00	115,00	56,25
Super Tennis	25,00	60,00	42,50
Super Turrican	50,00	65,00	60,00
Super WWF Wrestlemania	60,00	60,00	60,00
TMHT - Tournament Fighter	40,00	100,00	58,33



Schon ab 59 Mark liefern sich die Street Fighter heiße Gefechte auf Eurem Super NES



	min.	max.	Durchschnitt
The Lord of the Rings	60,00	70,00	65,00
Tiny Toons Adventures	50,00	70,00	59,09
Tom and Jerry	60,00	60,00	60,00
Turn and Burn	70,00	70,00	70,00
Ultima - Runes of Virtue II	70,00	70,00	70,00
Utopia	60,00	60,00	60,00
Wing Commander Secret Missions	40,00	70,00	55,00
World Cup Striker	60,00	95,00	78,33
World Cup USA '94	45,00	45,00	45,00
World League Basketball	50,00	80,00	65,00
WWF 2 - Royal Rumble	45,00	75,00	60,71
WWF Superstars	50,00	70,00	60,00
Xardion	30,00	30,00	30,00
Young Merlin	50,00	80,00	67,14
Zelda III	40,00	80,00	55,00
Zombies	60,00	70,00	66,67

NES

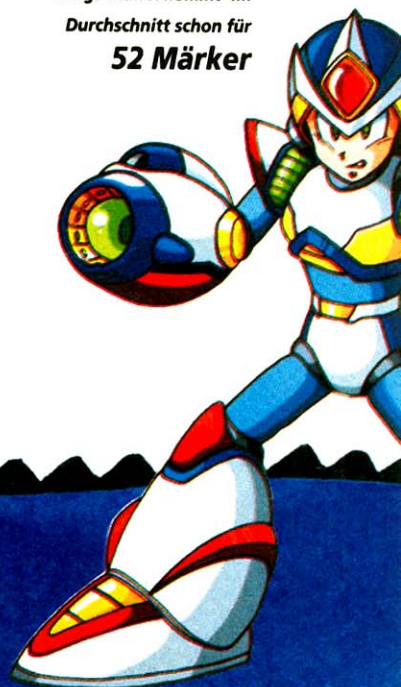
	min.	max.	Durchschnitt
Airwolf	35,00	45,00	40,00
Battle of Olympus	25,00	30,00	27,50
California Games	20,00	40,00	30,00
Castlevania II	25,00	45,00	35,00
Castlevania III	30,00	50,00	38,75
Chip'n Chap Rescue Rangers	20,00	50,00	35,00
Defender of the Crown	45,00	45,00	45,00
Knight Rider	25,00	45,00	35,00
Low G Man	40,00	40,00	40,00
Marble Madness	20,00	25,00	22,50
Mario Bros.	20,00	25,00	22,50
Mega Man III	35,00	35,00	35,00
Mega Man IV	40,00	40,00	40,00
NES Advantage	30,00	50,00	36,67
Paperboy	15,00	20,00	18,33
Parodius	25,00	35,00	30,00
Probotector	40,00	40,00	40,00
Skate or Die	30,00	30,00	30,00

	min.	max.	Durchschnitt
Solstice	40,00	40,00	40,00
Super Mario Bros. 2	20,00	40,00	30,00
Super Mario Bros. 3	20,00	40,00	33,33
Sword and Serpents	35,00	40,00	37,50
Tiny Toons	40,00	55,00	48,33
Top Gun	30,00	35,00	32,50
World Cup Soccer	40,00	40,00	40,00
WWF - King of the Ring	35,00	45,00	38,75
Zelda	35,00	50,00	41,67

Game Boy

	min.	max.	Durchschnitt
Alfred Chicken	35,00	35,00	35,00
Asterix	25,00	35,00	30,00
Bart's Nightmare	50,00	60,00	54,00
Burai Fighter	20,00	30,00	25,00
Castle Quest	45,00	50,00	48,33
Castlevania	35,00	45,00	40,00
Double Dragon	20,00	20,00	20,00
Duck Tales	25,00	35,00	30,00
Fortress of Fear	30,00	30,00	30,00
Mario and Yoshi	25,00	40,00	31,00
Mega Man	35,00	35,00	35,00
Metroid 2	20,00	25,00	21,67
Mystic Quest	35,00	35,00	35,00
Spider-Man	20,00	30,00	25,00
Super Mario Land	25,00	30,00	28,33
Super Mario Land 2	30,00	30,00	30,00
Tetris	10,00	10,00	10,00

Mega Man X kommt- im
Durchschnitt schon für
52 Märker



Lust auf Steinzeit? Eintritt in den „Jurassic Park“ gibt's schon für 53,33 DM!





Mortal Kombat II beschlagnahmt

**TOTAL!
NEU**

Das kam für viele überraschend: Nach der Indizierung von Mortal Kombat II im Herbst folgt nun der nächste Schritt. Das Landgericht München verfügte in ihrem Urteil vom 8. Februar die sofortige Beschlagnahme des Spiels. Sie gilt - und das ist bislang einzigartig - für alle Versionen. Die neusten Umsetzungen für Mega Drive 32X, Mega-CD und PC werden in Deutschland gar nicht erst zum Verkauf kommen.

Die Entscheidung des Gerichts basiert auf dem §131 des Strafgesetzbuches (StGB): Verherrlichung von Gewalt. Dieser Paragraph stellt die Verbreitung von Schriften (dazu zählen im rechtlichen Sinne auch Video- und Computerspiele) unter Strafe, die „(...) Gewalttätigkeiten gegen Menschen in grausamer oder sonst unmenschlicher Weise schildern und dadurch eine Verherrlichung oder Verharmlosung solcher Gewalttätigkeiten ausdrücken (...)“. Die Geschäftsräume der



angeklagten Firma Acclaim sowie deren Vertriebspartner LHS wurden durchsucht, gefundene Spiele beschlagnahmt.

Die Entscheidung des Landgerichts hat weitreichende Folgen. Der Verkauf von MK II ist damit sogar an Volljährige verboten, und das gilt auch für den Gebrauchtmarkt - das Spiel ist praktisch „weg vom Fenster“. Bitte denkt daran: Wir dürfen Tips & Tricks zu MK II weder veröffentlichen noch per Brief verschicken, und im Kleinanzeigenteil darf das Spiel nun erst recht nicht mehr auftauchen. Natürlich muß niemand sein Spielmodul jetzt bei irgendwelchen Behörden abliefern. Der private Besitz ist erlaubt, aber schon der Verleih an andere ist theoretisch untersagt ...

Ob Acclaim Revision gegen das harte Urteil einlegen wird, stand bis zum Redaktionsschluß noch nicht fest. Wir halten Euch weiter auf dem Laufenden!

Wie bitte?

An Eurem Kiosk gibt's keine

TOTAL!

Ihr denkt auch, daß das geändert werden sollte?

NA DANN LOS ...

Meiner Meinung nach sollte es TOTAL auch bei meinem Zeitschrift geben:

Name der Verkaufsstelle: _____

Straße: _____

Land, PLZ, Ort: _____

Es ist ein/e ☐ Kiosk ☐ Supermarkt
☐ Tankstelle ☐ Sonstiges

Unter allen Einsendern verlosen wir ein Spiel nach Eurer Wahl!

Mein Name: _____

Straße: _____

Land, PLZ, Ort: _____

Mein Wunschspiel: _____
für: _____

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

SNES**1 Spieler****Hudson Soft****ca. DM 120**

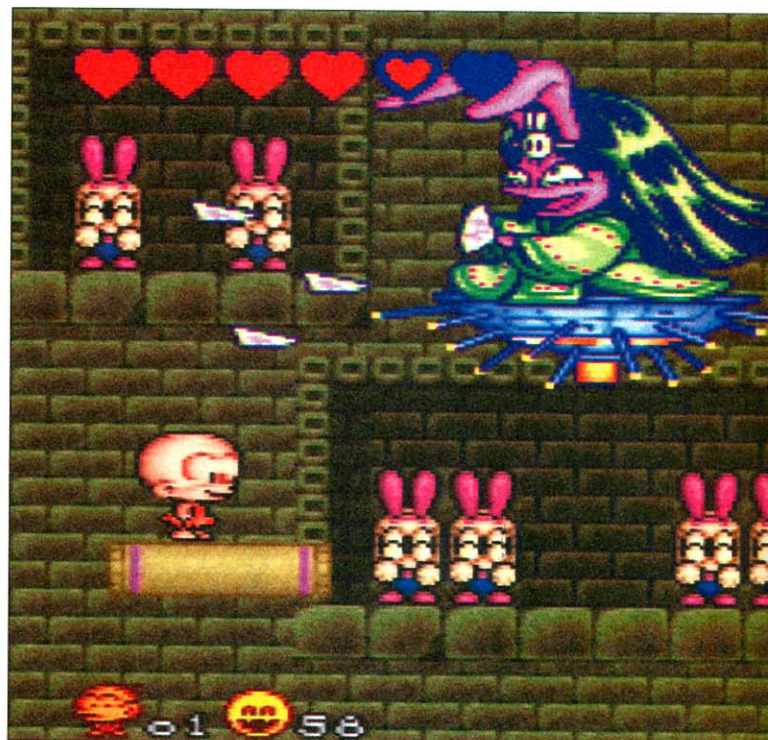
SUPER B.C. KID

Der Neandertaler mit dem großen Schädel setzt zum Großangriff auf alle Nintendorianer an! Fans der Exotikonsole PC-Engine kennen ihn schon seit

Jahren: In Japan ist der kleine Bonk (Originaltitel) fast so etwas wie ein Hudson-Soft-Maskottchen.

Fünf Welten mit jeweils vier Abschnitten hat der Urzeitmensch mit dem unförmigen Schädel vor sich. Am Ende jeder Welt lauert natürlich auch der unvermeidliche Endgegner auf ihn. Die Levelthemen reichen von Wald- und Wiesen-Szenarien über Spaziergänge im Inneren diverser Mega-Monster bis hin zum unzeitgemäßen schwerelosen Flug im All. Im Gegensatz zu seinem ungleich berühmteren Kollegen italienischer

Abstammung ist B.C. Kid noch ein Held alter Schule, der weiß, was sich gehört. So liegt es ihm fern, seine Gegner auszuschalten, indem er ihnen mit seinem verlängerten Rückgrat auf den Kopf springt, statt dessen lei-



So etwas gehört sich aber nicht! Da macht man sich über unseren unförmigen Wasserschädel lustig. Dabei sind rosa Häschennohren außerhalb der Karnevalszeit auch nicht gerade cool

stet er selbst Kopfarbeit: Wenn er mit seinem gigantischen Schädel Kopfnüsse austeilt, wird selbst dem hartgesottensten Gegner mulmig



B.C. Kid beißt auch morgen noch kraftvoll zu oder balanciert auf den schmackhaften Fossilienkartoffeln

Im Shoot-'em-Up-Bonuslevel seid Ihr als Krabbe unterwegs

zumute! Doch auch Luftangriffe beherrscht unser Held. Auf Knopfdruck dreht er sich im Sprung und knallt seinem Widersacher mit seinem Haupt von oben drauf. Und nicht nur seine kahle Platte, sondern auch sein Gebiß kann sich sehen lassen: Mit seinen gepflegten Beißerchen klammert sich B.C. Kid an Wände und Säulen,

um anschließend mit ständigen Knabberbewegungen nach oben oder unten zu gelangen – da freut sich der Zahnarzt. Um dem Ganzen noch die Krone aufzusetzen, gibt es den Dickkopf in verschiedenen Ausführungen: Durch das Einsammeln verschiedener Bonbons wechselt er seine Größe (Mini, Normal und XL). Weitestgehend unbekannt war bisher, daß Urzeit-

menschen Vegetarier waren! Wenn B. C. Kid unterwegs eine saftige Keule findet und ihr ihn mittels Berührung zum Verzehr zwingt, gerät er dermaßen in Rage, daß er zum Berserker mutiert, der je nach Größe Schüsse abfeuert, bzw. explodierende Eier legt – da haben wir doch wieder was dazugelernt. Erst durch einen ungewollten Kon-



POSITIV!
Abwechslungsreiche Level,
zahlreiche Verwandlungsfor-
men und Fähigkeiten, abge-
drehte Ideen und viele Gags

Ja, bei den Kleinen, da sind
die Knochen noch formbar
und elastisch. Aber nicht
zu Hause nachmachen!

NEGATIV!
Träge Steuerung, etwas
detaillarme Grafik, wegen
unendlicher Continues
schnell durchgespielt



stellend gelungen. Das größte
Manko ist aber, daß die Level
dank der unendlichen Continues
recht schnell durchgespielt sind.
Wer sich davon nicht abschrecken
läßt, oder einfach nach einem
Spiel 'für die Kleinen' sucht, wird
mit Hudson Softs Super B.C. Kid
gut bedient. Vorausgesetzt, man
kann es mit seinem Gewissen ver-
einbaren, daß hin und wieder
auch mal ein putziger Dinosaurier
vom Stahlshädel unsanft mit Kopf-
nüssen bearbeitet wird ...

Magnus Kalkuhl/kdh

takt mit einem Gegner verwandelt
Ihr Euch wieder zum liebenswerten
Neandertaler zurück, der bei je-
dem Feindkontakt ein Lebensherz-
chen verliert. Sind diese verbraucht,
verliert Ihr eines Eurer drei Leben.
Ist auch dieser Vorrat aufgebraucht,
mußt oder besser dürft Ihr auf die
vorhandenen unendlichen Conti-
nues zurückgreifen.

„Super B.C. Kid“ liegt technisch in
etwa auf der Linie von „Super Ma-

rio World“. Doch wie
bei den Mario-Abenteu-
ern wird der Mangel an
Special-FX-Feuerwerken
durch abwechslungsrei-
ches Leveldesign, un-
zählige Gags, zahlrei-
che Bonuslevel und gute
Spielbarkeit wettge-
macht. Lediglich im
Sprung ist die Steuerung
nicht ganz zufrieden-



Hier fühlt
sich B.C.
Kid ja nun
gar nicht
wohl. Der
erste Level
spielt im
Dschungel
der
Großstadt

Super B.C. Kid

Gameplay

Die Level strotzen nur so von abgedrehten Gegnern, Gags und neuen Ideen.
Nur die Steuerung ist nicht ganz perfekt gelungen.

Dauerspaß

Dank unendlich vieler Continues ist das Steinzeitabenteuer viel zu schnell
durchgespielt. Eigentlich schade!

Grafik

Hier und da läßt sich ein Mode-7-Effekt blicken, ansonsten präsentiert sich
Euch eine hübsche, aber unspektakuläre Optik.

Sound

Aufgepeppte Klassik-Stücke wechseln sich mit abgedrehten Japano-
Songs ab. Wenige, aber gute Samples.

TOTAL! - CHECK

Genre Jump&Run
Level 5 Welten
Schwierigkeitsgrad mittel
Continues unendlich
Speicher 12 MBit
Erhältlich im Handel



aRJay

GAME SAVER II



Mit dem neuen
GAME SAVER II
hast Du Dank der
eingebauten Batterie
jetzt die Mög-
lichkeit, in Dei-
nem SNES-Spiel
Deinen Spielstand
nicht nur zwi-
schenzuspeichern,

sondern auch abzuspeichern!

Nie mehr am Levelanfang beginnen,
wenn Du an einer Stelle nicht weiter-
kommst. Eine einfache Tastenkombi-
nation 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 GAME SAVER II
auch US und JP Module abspielen.

Und Du hast die Möglichkeit, die Spiel-
geschwindigkeit auf 50% zu bremsen.

dt 119.00

RAUFKAUF
Jetzt Spielen
Später bezahlen!!!

SNK NEO GEO CD inkl.

Spiel & 2 Joypads **799.00**

mit aRJay-Finanzierung mtl. **30.00**

PANASONIC 3DO - FZ10 inkl.

Spiel **999.00**

mit aRJay-Finanzierung mtl. **33.00**

SONY PLAYSTATION inkl.

Ridge Racer & RGB **1099.00**

mit aRJay-Finanzierung mtl. **40.00**

SEGA SATURN inkl.

Virtua Fighters & RGB **1099.00**

mit aRJay Finanzierung mtl. **40.00**

SONY PARTYVISION

für alle Importkonsolen **2490.00**

mit aRJay-Finanzierung mtl. **85.00**

SUPER-NES

Kurzer Anruf genügt und wir nennen
Dir die neuesten Titel für Dein SNES.

SNES-Grundgerät inkl. 50/60Hz

Schaltung & Garantie **289.00**

Umbau 50/60Hz inkl. Schachtadap-
ter & 1/2 Jahr Garantie **99.00**

Speed it Up...! Umbausatz **69.00**

Fire SFX-50/60Hz Adapter **39.90**

Fire-6-Spieler-Adapter **59.00**

aRJay Games

spielend bestellen!

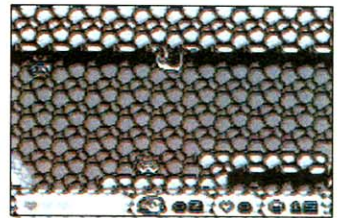
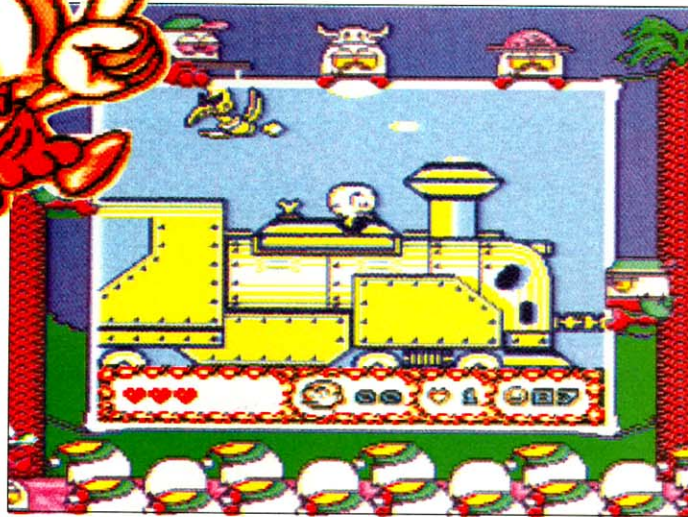
0221-12 10 67/68/69

Ebertplatz 2 50668 Köln

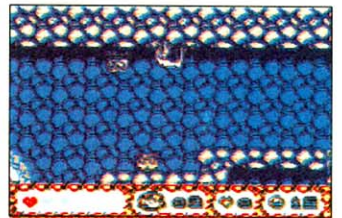
B.C. KID 2

unterstützt
SUPER
GB

Die Super-NESler erleben Bonk gerade zum ersten Mal. Auf dem Game Boy geht das Steinzeit-Jump-&-Run bereits in die zweite Runde.



oben: So knabbert sich Bonk an der Decke entlang, unten: dasselbe auf SGB



Ein harter Schädel kann oft hilfreich sein. Das ist für den kleinen Neandertaler Bonk nicht bloß eine Binsenweisheit. Seinen Schuleraufsatz benutzt er nämlich nicht zum Denken, sondern als eine für jeden Gegner verheerende Waffe. In zehn Welten mit jeweils vier Abschnitten teilt er Köpfstöße und Sturzflug-Attacken aus, daß sich sogar die unvermeidlichen Welt-Endgegner in acht nehmen müssen. Scheint eine Felswand, Säule oder Fallgrube unbezwingbar, kommt das robuste Gebiß zum Einsatz. Kid knabbert sich an Decken und Wänden ent-

lang. Bekommt unser Held eine saftige Keule zwischen die Kiemen, verwandelt er sich in eine seiner drei anderen Ichs: Ein fieses Biest, das seine Gegner beißt, wo es sie gerade erwischt, ein Spitzohr mit enormem Lauf- und Sprungtalent oder einen kleinen Dieb, der in die überall zu findenden Bonusräume gelangen kann. All dem zum Trotz darf das riskante Leben als ungedopter Steinzeit-Hüpfer nicht vergessen werden. Allerlei prähistorisches Viehzeug trachtet Bonk nach dem

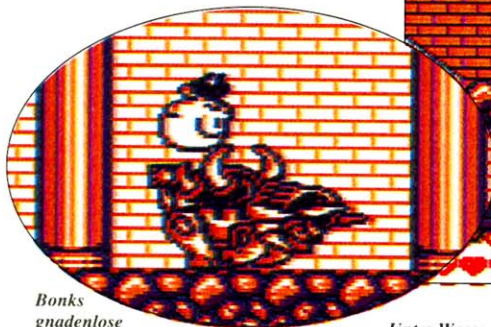
Leben. Kommt ihm einer der Flugsaurier, Landkraken etc. zu nahe, verringert sich seine Lebensenergie. Das Ende der Geschichte dürfte klar sein. Glücklicherweise gibt's eine Paßwortfunktion. Die Szenarien, in denen sich solches abspielt, wurden von Hudson Soft hübsch designt. Wald, Wiese, Höhle, Fluß und mehr gibt es hier – manchmal schlägt es Bonk auch zu einem Mann-gegen-Mann-Duell in himmlische Gefilde. Nichts Neues, aber alles nett gemacht.

Das Leveldesign sowie die gut gelöste Steuerung machen das Game zu einem feinen Steinzeit-Vergnügen. Die Grafik stammt von routinierten Handwerkern. Alles ist schön knuddelig und gut aufeinander abgestimmt, wenn auch nicht gerade innovativ. Die Nutzung der Super-Game-Boy-Fähigkeiten kann gefallen. Bei der Musik wechseln sich klassisch angehauchte Themen mit einer typisch japanischen Videospiel-Musik ab. Die Sound-Effekte passen recht gut zum Spielgeschehen. Insgesamt ein gut gemachtes Jump&Run für zwischendurch.

Ulrich Mühl/rh

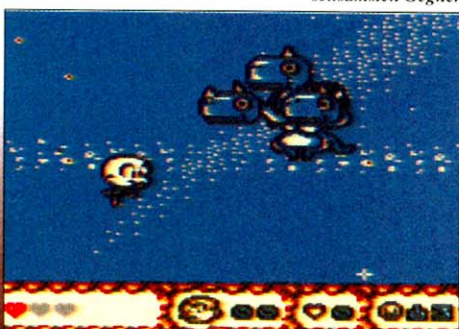
NEGATIV!
Alles schon dagewesen. Wer etliche Jump&Runs besitzt, wird B.C. Kid 2 recht öde finden

POSITIV!
Solide gemachtes Jump&Run mit Schnuckel-Grafik, gut designte Level, gutes Gameplay



Bonks gnadenlose Sturzflug-Attacke

Unter Wasser trifft man auf die seltsamsten Gegner



Nur als Dieb kann Bonk die zahlreichen Bonusräume erkunden

Und das wäre Ihr Gegner gewesen. Bonks Schädel ist härter als dieser Fresnik anscheinend dachte



B.C. Kid 2

Gameplay

Nicht übermäßig abwechslungsreich, aber ordentlich gemacht. Unfaire Stellen gibt es nicht, und die Steuerung ist o.k.

Dauerspaß

Trotz der Paßwortfunktion wird man mit den Leveln eine Weile zu tun haben. Die zu erkundenden Bonusräume tun ein übriges.

Grafik

Gute Super-Game-Boy-Unterstützung, ansonsten sehr ordentlich, und homogen gestylt, aber ohne große Sensationen.

Sound

Passende Sound-Effekte, nette Jingles und eine recht typische Jump&Run-Musik – gehobener Standard durch und durch.

TOTAL! - CHECK

Genre Jump&Run
Level 10 à 4 Level
Schwierigkeitsgrad mittel
Continues Paßwort
Speicher 2 MBit
Erhältlich im Handel

FAZIT
2-



Aus dem Land der aufgehenden Sonne erreicht uns ein Game, das das Wort ‚schwer‘ neu definiert.

Seit es Videospiele gibt werden Action-Abenteuer aller Art am laufenden Band produziert – trotzdem sind wahre Highlights in diesem Genre dünn gesät. Konamis „Super Probotector“ ist seit vier Jahren unangefochtenes Referenzspiel. Ob „Hagane“, das auf den ersten Blick stark an „Turrican“ erinnert, daran etwas ändern kann?

Ungewöhnlich ist auf jeden Fall die Vielfalt an Bewegungsmöglichkeiten, mit denen der metallische Samurai versehen ist. Neben den üblichen Fähigkeiten wie Laufen und Springen kann er am Boden entlangrutschen, an der Decke



HAGANE



hangeln, Drehsprünge ausführen und einen beeindruckenden Flik-Flak aufs Parkett legen. Wären das noch nicht genug Möglichkei-

ten, kann er durch verschiedene Button-Kombinationen auch noch diverse special-moveartige Attacken ausführen.

Vier jederzeit umschaltbare Waffen mit zum Teil begrenzter Munition und Smartbomben füllen sein Waffenarsenal. Wer nun meint, mit dieser geballten An-

griffskraft jeglicher Bedrohung Herr werden zu können, befindet sich allerdings auf dem Holzweg, denn der Schwierigkeitsgrad setzt da ein,

wo andere schwere Spiele aufhören. Permanent stürzen knallharte Gegner auf Euch ein, so daß ein planmäßiges Einsetzen der zahlreichen Fähigkeiten kaum möglich ist. Das Zeitlimit vereinfacht die Sache auch nicht gerade. Um noch eins draufzusetzen, sind Rücksetzpunkte rar, und Continues setzen Euch an den Anfang der jeweiligen „Welt“

Ein freundlicher Händedruck, bevor es mit dem Kampf losgeht



Smartbomben sind selten beeindruckender als bei Hagane



zurück. Insgesamt gibt es fünf Welten mit jeweils vier bis sechs Leveln. Den Abschluß bildet jeweils ein gigantischer Endgegner. Als Pluspunkt ist zu vermelden, daß das Leveldesign abwechslungsreich und weitestgehend gut gelungen

ist, die Grafik begeistert teilweise durch den düsteren Techno-Look im ungewöhnlichen Japano-Stil. Einige Level enttäuschen jedoch durch allzu farblose Durchschnittsgrafik. Abschließend kann man sagen, daß Action-Fans, die nach der etwas gehobenen Herausforderung suchen, mit Hagane bestens bedient werden.

th/kdh



Vielfältige Bewegungsmöglichkeiten, Action satt, technisch einwandfrei inszeniert



Altbackenes Konzept, kein einstellbarer Schwierigkeitsgrad, keine Paßwörter



Einige Endgegner überraschen mit mehreren Verwandlungsphasen

Als besonderes Bonbon gibt's eine Mode-7-Flugsequenz



Hagane

Gameplay

Altbekannte Action-Szenarien, wie sie wohl jeder schon einmal gesehen und spielen dürfte.

Dauerspaß

Aufgrund des heftigen Schwierigkeitsgrades für Anfänger ungeeignet, für Profis aber durchaus empfehlenswert.

Grafik

Finstere Techno-Level in ungewöhnlichem Japano-Stil. Technisch einwandfrei inszeniert. Ordentlich gearbeitet.

Sound

Wie gehabt! Alles schon einmal dagewesen, hebt sich weder positiv noch negativ von der breiten Masse ab.

TOTAL! - CHECK

Genre Action
Level 25
Schwierigkeit hoch
Continues erspielbar
Speicher 16 MBit
Erhältlich im Handel

FAZIT
3+



**Kaum zu glauben, aber
der allseits beliebte
Game Boy befindet sich
mittlerweile knapp fünf
Jahre auf dem
deutschen Markt.
Dieses freudige
Jubiläum nimmt
Nintendo zum Anlaß,**

GAME BOY

IM NEUEN LOOK

**das kleine Kraftpaket
in neuem Gewand zu
präsentieren und wir,
um einen Einblick in die
Geschichte des Game
Boy zu gewähren
sowie die besten Spiele
für das Handheld
vorzustellen.**



Die Geschichte des Game Boy liest sich beinahe wie ein Märchen. Erst im Jahre 1989 in Japan und den USA erschienen – die Deutschland-Premiere wurde im Sommer 1990 gefeiert – mauserte er sich in kürzester Zeit zum weltweit am weitesten verbreiteten Videospielsystem. Stolze 40 Millionen 'Kekskästen' – wie die Game Boys liebevoll auch genannt werden – befinden sich im Besitz von Spielerherzen aller Herren Länder. Allein über fünf Millionen gingen in Deutschland über die Ladentische – bei nicht einmal fünf Jahren Marktpresenz. Das Geheimnis dieses außergewöhnlichen Erfolges ist vielschichtig. Ein Hauptgrund ist zweifelsohne der günstige Preis. Mit anfänglichen unverbindlichen 169 Mark war der Game Boy die günstigste Einstiegsklasse in die Konsolenwelt. Das niedrige Preisniveau wurde klar von Nintendo-Chef Hiroshi Yamauchi diktiert, denn „ein Massenartikel“ – wie es der GB werden sollte und letztlich

auch wurde – „muß so billig sein, daß er für alle erschwinglich ist“. Ein weiterer Grund stellt die Kompaktheit des Systems dar. Mit gerade einmal 15x9 Zentimetern paßt es in jede Hosens- oder Jackentasche. Somit wurde der Game Boy zum optimalen Begleiter – egal, wohin die Reise ging. Netzunabhängigkeit durch Batteriebetrieb und lange Spielzeiten dank minimalem Stromverbrauch überzeugten ebenfalls. Soll ein neues System erfolgreich sein, so muß mit dessen Markteinführung ausreichend und vor allem gute Software vorhanden sein. Auf diesem Gebiet patzte Nintendo nicht. Nahezu sämtliche Genres deckte die Spielepalette schnell ab. Einen nicht zu verachtenden Anteil am Siegeszug des GB hatte 'Tetris'. Diese aus Rußland stammende Spielidee zog nicht nur potentielle Spielerherzen in ihren Bann. Frauen, prominente Künstler und selbst 'seriöse' Manager entdeckten ihre Liebe zu Tetris, dem GB und im Gleichschritt auch zu anderen Program-

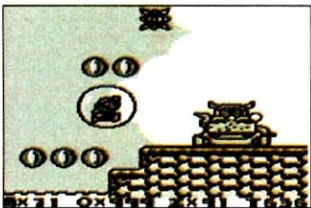
men. Die Game-Boy-Mania war ausgebrochen und steckte ebenfalls Polizeibeamte an, welche das Spielen mit dem kleinen Kasten der Ausführung ihres Dienstes vorzogen. Natürlich ließ die Game-Boy-Mania im Laufe der Jahre ein wenig nach. Nichtsdestotrotz ist die Popularität des Kekskastens ungebrochen. In den kommenden Monaten könnte sogar ein neuer Boom ausbrechen, denn Nintendo kommt mit einer Special Edition des Game Boy auf den Markt, die für ca. 110 Mark (ohne Spiel) zu haben ist. In den Farben schwarz, rot grün, gelb oder weiß strebt der GB einen zweiten Frühling an. Der absolute Hammer jedoch ist die transparente Variante, die freien Blick auf die Inneren gewährt! Nintendo verspricht sich von dieser Aktion eine Absatzsteigerung der Verkäufe von satten 50 Prozent zum Vorjahr. Ob Mehrverkäufe und Kaufargument oder nicht: Ein schmucker Blickfang ist die Special Edition allemal ...

Hans-Joachim Amann



SUPER MARIO LAND 1, 2 & 3

Egal, ob „Super Mario Land“, die erste, die zweite oder die dritte. Mit diesen turbulenten Abenteuern liegt kein Freund des gepflegten Jump&Runs mit Tiefgang falsch. Vor allem Teil zwei und die („Wario Land“) rund um den beliebten Klemmer gehören in jede gut sortierte Spielesammlung: bereiten diese doch Unmengen an Spaß.



DIE BESTEN SPIELE

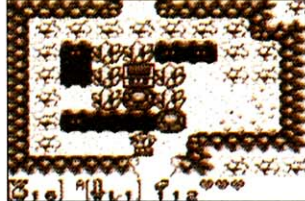
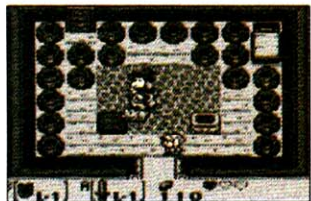
PARODIUS

Konamis Handheld-Umsetzung von „Parodius“ weiß in allen Kategorien zu überzeugen: Traumhafte Grafik, die selbst heute noch Standards setzt, geniale Parodien auf klassische Musikstücke wie zum Beispiel den Himmelflug und ein dermaßen actionreiches Gameplay, daß die Feuerknöpfe buchstäblich zu guhen anfangen. Kurzum: Wer's nicht hat, ist selbst schuld!



THE LEGEND OF ZELDA - LINK'S AWAKENING

Für Adventurefans ist „The Legend of Zelda - Link's Awakening“ ein striktes Muß. Kaum ein anderes Programm bietet derart viel Abwechslung und Spannung. Die Komplexität des Abenteuers verspricht selbst Profis des Genres viele Stunden der Knoberei.



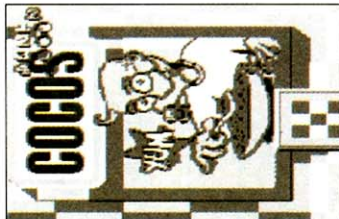
KIRBY'S PINBALL LAND

Flippen einmal anders: Nintendos kniffiges Kerlchen Kirby fungiert als Kugel, die ihr über drei unterschiedliche, abgeflachte Flipper jagt, die mehrere Bildschirmen groß sind. Dabei machen es Euch nicht nur die bekannten Tücken eines Flippers zu schaffen, auch diverse Endgegner warten nur darauf, Kirby zu zerhacken.



STARGATE

Ein bizarres, hervorragendes Programm, das sich lediglich das begehrt TOTAL-Genial verdiente, ist „Accidms „StarGate“. In diesem Terristralchen-Spiel müssen Hieroglyphen mit viel Geschick so positioniert werden, daß drei der gleichen Sorte übereinander liegen. Das ganze wird dreidimensional dargestellt und ist ein Programm, das für lange Zeit an den Keksboxen fesselt.



KONAMI GOLF

Nicht nur Fußball, auch der exklusiv Sport Golf kann mit dem Game Boy hervorragend simuliert werden. Neben „Golf von Nintendo“, das auf niedlich getrimmt ist, weiß „Konami Golf“ durchweg zu überzeugen. Das 36 Locher umfassende Werk bietet viel Realismus und einen Zweispieler-Modus, der für heiße Matches mit dem kleinen Ball sorgt.



MICRO MACHINES



Tückische, abwechslungsreiche Kurse, unterschiedliche Vehikel, klasse Gameplay und mit einem Freund zusammen eine Mordsgaudi: „Micro Machines“ ist ein exzellentes Rennspiel mit viel Witz. Ganze fünfundzwanzig Strecken halten den Spielspaß langfristig auf einem hohen Level.

DONKEY KONG

Im Jahre 1981 feierte „Donkey Kong“ seine Spielhallenpremiere - 13 Jahre später kehrte er auf dem Game Boy zurück. Aberwitzende Level, darunter die vier originalen Automaten, bieten noch mehr Abwechslung als das Original. Dabei strotzen die Level vor originellem Gameplay. Nicht nur für Nostalgiker sehr interessant.



TETRIS

„Tetris“ ist ein Muß für jedermann. Der russische Spielhitz von Alexei Patschinow begeisterte und begeisterte Millionen von Menschen. Die Game-Boy-Variante ist eine der besten Umsetzungen des Originals. Zwei Spielmodi und ein Zweispieler-Modus via Link-Kabel sorgen für Motivation, die ins Unermessliche reicht. Einer der ganz großen Klassiker.

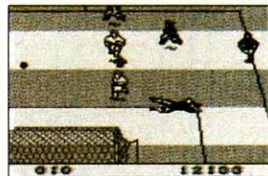


DIE 25 BESTEN GAME-BOY-SPIELE

Titel	Note	Test in	Hersteller
Aladdin	2	11/94	Virgin
Bubble Bobble Part 2	2	1/95	Taito
Castle Quest	1-	1/94	Hudson Soft
Donkey Kong	1-	9/94	Nintendo
Choplifter 3	2	12/94	Ocean
Das Dschungelbuch	2	5/94	Virgin
Die Schlümpfe	2	9/94	Nintendo
Final Fantasy Legend III	1	11/93	Square Soft
Kirby's Pinball Land	1-	3/94	Nintendo
Konami Golf	2	4/94	Konami
Metroid II	2+	12/94	Nintendo
Micro Machines	2	2/95	Sony
Monster Max	2+	12/94	Titus
Mr. Nutz	2	1/95	Ocean
Mystic Quest	2+	2/95	Nintendo
Parodius	2+	6/94	Konami
Probotector 2	2+	10/94	Konami
Quarth	2+	11/94	Konami
R-Type 2	2+	8/93	Irem
Soccer (W. C. Striker)	2	6/94	Elite
StarGate	2+	3/95	Acclaim
Super Mario Land	2	7/94	Nintendo
Super Mario Land II	1-	9/94	Nintendo
Tale Spin	2-	6/93	Disney Softw.
Tetris	1-	8/94	Nintendo
The Legend of Zelda	1	11/93	Nintendo
Turtles III: Radical Rescue	2	11/93	Konami
Wario Land	1-	6/94	Nintendo

SOCCER

„Soccer“ ist auch unter dem Namen „World Cup Striker“ bekannt und ohne Zweifel eine der besten Fußballsimulationen für den Keksboxen. Die Spielbarkeit befindet sich auf hohem Niveau, nur die fehlende Zweispieler-Option fällt sehr negativ auf. Solospielern ist Soccer jedoch unbedingt ans Herz zu legen.





„We're back“ hört man aus den Lautsprechern schallen, doch

nur drei Knet-

Kämpfer aus dem ersten Teil finden sich

CLAY FI

Witz laß nach



Die mit Abstand witzigsten Moves hat immer noch der alte Blob. Octo hat hier nichts zu lachen, denn so ein Knet-Zungenschlag hat es in sich



„Ich schau Dir in die Augen, Kleiner!“ Solche Stülaugen können sich schnell zu einem Lukenschloß entwickeln, vorausgesetzt, sie treffen richtig



Uhi uhi, war das ein Treffer der Blob so deformierte? Nein, eine kräftige Kopfnuß sollte es sein, nur leider hat Blobby-Boy sich die falsche Seite ausgesucht



Freunde sollte man immer mit einem kräftigen Handschlag begrüßen. An Gegner und anderes Gesindel dürfen hingegen Backpfeifen ausgeteilt werden

bei „Clay Fighter 2 – Judgment Clay“ ein. Dafür stehen fünf neue Figuren bereit, die Fetzen auf Euren SuperNES-Screens fliegen zu lassen.

Der Titel läßt bereits erahnen, daß sich Interplays neuestes Beat 'em Up vom knuddeligen Toonprügler (ClayFighter, Test in TOTAL! 5/94, Note 2+) wegentwickelt hat. Wie in Schwarzeneggern, Terminator 2-Film wurden neue Grafik-Techniken eingesetzt, um den Akteuren Leben einzuhauchen. Der Einschlag eines Knet-Meteors in der Nähe von Mudville löste eine Claytastrophe aus: Bedrohlich blubbernder Schlamm bedeckt seitdem weite Landstriche. Ein ziemlich schräger Wissenschaftler namens Dr. Klin wurde außerdem am Krater beobachtet. Er faselte etwas von ‚Herrscher über Mudville‘ und ‚Niemand kann mich stoppen‘. Das wäre ja alles halb so schlimm, doch aus der Knetmasse im Krater erhoben sich merkwürdige Gestalten. Diese Clay Fighter treten nun gegeneinander an, um den Besten unter ihnen zu ermitteln. Wer es letztlich sein wird, hängt von Dir ab! Und damit seid Ihr auch schon in der kunterbunten Prügelaction drin: Habt Ihr im Optionsmenü Schwierigkeitsgrad, Geschwindigkeit, Timer etc. nach Euren Wünschen eingestellt, dürft Ihr einen von acht Fightern als Eure Spielfigur wählen. Dabei stehen die fünf neuen Recken den alten in puncto Originalität in nichts nach: ‚Hoppy‘, das ‚Battle Bunny‘ ist eine Art Rambo und wirft mit Karotten um sich. ‚Goo Goo‘ sieht aus wie ein Riesenbaby und ist nur schwer von Rassel und Nuckelflasche zu trennen. ‚Kan-goo‘, das Känguruh, trägt seinen Nach-

wuchs im Beutel und teilt mörderische Schläge aus. ‚Nana Man‘ ist ein Bananen-Mann und wirft mit der gleichnamigen Frucht um sich, und ‚Octo‘ ist eine Riesen-Krake mit Rotationsangriff. Die Veteranen aus dem ersten Teil ‚Tiny‘, ‚Blob‘ und ‚Bad Mr. Frosty‘ sind natürlich auch nicht ohne! Alle Kämpfer besitzen ferner doppelt so viele Animationsphasen wie die Charaktere in Teil eins und sind sogar gerendert. Durch diesen ‚Zaubereffekt‘ hat der niedliche Toontouch des Spiels allerdings Einbußen erlitten. Das Flair, das einst von den Knetfiguren ausging, hat die Kon-



Gegen sechs Arme und zwei Beine anzutreten, ist kein leichtes Unterfangen: Tiny sieht hier gegen Octo leicht alt aus



Goo Goo läßt Bad Mr. Frosty an seinen Füßen schnupern

vertierung nicht überlebt. Zwar ist die Grafik gut, und die Hintergründe sind passend gezeichnet, aber der Name ‚Rendering Fighter‘ wäre für das Spiel treffender gewesen.



Trotz anhaltendem Tauwetter ist Bad Mr. Frosty immer noch gut in Form. Seinen bewährten Schneeball-Special-Move weiß er immer noch geschickt einzusetzen.

Kangoo setzt zu seinem (oder ihrem, da gibt die Anleitung keinen Aufschluß!) gefürchteten ‚Whirlwind Punch‘ an. Da vergeht sogar einem Rambo-Karnickel das Lachen



GHYTER 2

Judgment Clay



▲ **POSITIV!** ▲

Sehr spielbares Beat 'em Up, das mit Witz statt Brutalität glänzt.

▼ **NEGATIV!** ▼

Zuwenige Kämpfer und warum wurden die acht aus Teil eins nicht komplett übernommen?



Auge in Auge stehen sich die Kontrahenten gegenüber

Allein oder zu zweit gegeneinander fliegen dann wieder richtig die Kneifetzten. Im Einzelspieler-Modus könnt Ihr sogar drei verschiedene Spielmodi anwählen: 'Sudden Death',

'Single Elimination' und 'Double Elimination' lassen keine Langeweile aufkommen. Am weiteren Gameplay gibt es auch nichts zu meckern: Die Steuerung ist exakt und die Kollisionsabfrage

punktgenau. Zu den spärlichen Special-Moves, die in der Anleitung beschrieben werden, können im Spiel neue entdeckt werden. Probiert also die Standard-Charge-Bewegungen und Viertelkreis-Drehungen aus, und Ihr habt das Letzte aus den Figuren raus.

Wenig Neues allerdings beim Sound: Die Musik hätte etwas poppiger sein können, dafür sind die Geräusche abwechslungsreich und es wurden reichlich Sprachsamples in das Modul integriert.

Alles in allem hat C2 an Flair eingebüßt und bietet außer geänderter Grafik,

neuen Fightern und Moves nichts wesentlich Neues. Es ist für Kinder geeigneter als Street Fighter & Co., aber der Charme des ersten Teils ist leider verlorengegangen.

Michael Koczys
Muster: ECS, Hamburg



Clay Fighter 2

Gameplay

Acht recht ausgewogene Kämpfer mit vielen (Secret-) Special-Moves, gute Steuerung und Kollisionsabfrage.

Dauerspaß

Verschiedene Spielmodi, für kleine Kinder gut geeignet, da auf brutale Gewalt darstellung verzichtet wurde.

Grafik

Viele Animationsphasen der gerenderten Akteure, aber das Toon-Flair ist verlorengegangen.

Sound

Die Musik haut einen nicht vom Hacker, die Geräusche sind nicht sehr abwechslungsreich, gute und witzige Sprachausgabe.

TOTAL - CHECK

Genre Prügelspiel
Level 8 Kämpfer
Schwierigkeitsgrad einstellbar
Continues unbegrenzt
Speicherkapazität 24 MBit
Erhältlich im Handel

FAZIT
2



Tja Leute, so sah es noch vor einem Jahr im ersten Teil aus. Wikingin Helga und der musikalische Elvis-Verschnitt waren damals noch mit von der Prügel-Partie.



TOTAL ! 5/94

33

t e s t

COMPUTERKUDAK



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

SUPER NINTENDO

POWER STATION	dt. DM 189,00
ACTION PACK SET	dt. DM 225,00
MORE FUN SET	dt. DM 299,00
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 Throttle	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 129,00
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-Starfleet Academy	dt. DM 108,95
Super Bomberman 2	dt. DM 99,95
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 134,00
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
Beethoven	dt. DM 61,95
Donkey Kong Land	dt. DM 64,00
FIFA International Soccer	dt. DM 64,95
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 59,00

NBA JAM	dt. DM 59,00
NBA JAM Tournament	dt. DM 65,95
NFL Quarterback Club 2	dt. DM 59,95
NHL Hockey '95	dt. DM 1,-
Pinball Fantasies	dt. DM 59,95
Space Invaders	dt. DM 59,95
Stargate	dt. DM 59,00
Tiny Toon - Wacky Sport	dt. DM 59,95
True Lies	dt. DM 59,95
WWF Raw	dt. DM 59,95
Wario Blast - Bomberman	dt. DM 60,95

IHRE VORTEILE

TOP - PREISE !!!
Original deutsche Versionen
Ausschließlich fabrikneue Ware
14 Monate Garantie

Versandkosten nur DM 6,95
Schnell - Service inbegriffen

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

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



NFL

QUARTERBACK CLUB

Armer John Madden:
Ein ganzer Klub von
Spitzen-Quarter-
backs der NFL hat es
auf seinen Thron ab-
gesehen ...

Daß Electronic Arts' John-Madden-Reihe zweifelsohne alle bisherigen Footballspiele in den Schatten stellte, ist kein Geheimnis. Jedoch könnte sich dies nun ändern, denn Acclaim – just durch „NBA Jam Tournament Edition“ positiv aufgefallen – widmet sich mit „NFL Quarterback Club“ der Thematik und hat sich dabei etwas Besonderes einfallen lassen: Man nahm 19 der prominentesten NFL-Quarterbacks mit ihren individuellen Stärken und läßt diese nun in Trainingswettkämpfen gegeneinander antreten. Dabei müssen sie in vier Disziplinen nicht nur ihre Wurfgenauigkeit, sondern auch Schnelligkeit, Agilität, Wurfkraft sowie Geschick im Erkennen von Spielzügen unter Beweis stel-



Das Gameplay ähnelt dem von „Madden NFL '95“ sehr

POSTIV!

Interessante Modi, über 430 Spielzüge, für bis zu fünf Teilnehmer gleichzeitig, Replayfunktion, Batterie

len. Wer möchte, der darf sich dafür dank Editor einen eigenen Sportler kreieren. NFL Quarterback Club wäre freilich kein wahrer Madden-Konkurrent, könnte nicht auch richtig Football gespielt werden. Erfreulich dabei ist, daß reichlich Auswahl geboten wird. Denn ob Freundschaftsmatch, Play-

offs oder eine ganze Saison: An alles wurde gedacht. Der Clou allerdings ist, daß 30 „Match-Szenarien“ integriert sind. Wie bei Konamis „International Super Star Soccer“ greift man bei diesen in eine bereits laufende Begegnung ein und muß versuchen, einen Rückstand in der verbleibenden Zeit in einen Sieg zu verwandeln.

NEGATIV!

Sprites ein bißchen klobig, nicht so hervorragend spielbar wie Madden NFL '95

Vom Gameplay und grafischen Aufbau ähnelt NFL Quarterback Club dem famosen „Madden NFL '95“ sehr und bietet diesem wegen der zusätzlichen Modi und über 430 wählbaren Spielzüge durchaus Paroli. Allerdings spielt es sich nicht gar so flüssig. Auch die etwas klobigen Sprites kommen nicht an das große Vorbild heran. Dafür weisen sie witzigere Freudesanimationen auf.

NFL Quarterback Club ist eine sehr gelungene Football-Simulation und hebt sich durch innovative Spielmodi von der Konkurrenz ab.

Hans-Joachim Amann

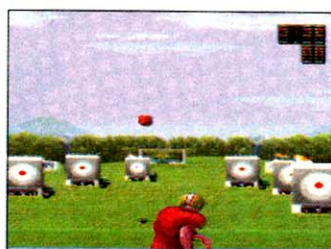


Ein langer Hechtsprung und Touchdown



Digibilder stimmen auf die Football-action ein

Beim Hindernislauf kommt es auf Geschwindigkeit an



Das Playbook eröffnet über 430 unterschiedliche Spielvarianten



NFL QUARTERBACK

Gameplay

Die gute Spielbarkeit überzeugt – genauso wie die Quarterback-Wettkämpfe, die Abwechslung bringen.

Dauerspaß

Dank Ligamodus, Spielereditor sowie guter Ideen ist lange anhaltender Spaß garantiert. Zu fünf macht's besonders viel Freude.

Grafik

Die Sprites sind nicht sehr schön gezeichnet und wirken roboterhaft. Die Freudesanimationen sind sehr gelungen.

Sound

Sehr viel Atmosphäre kommt nicht auf, da sich die Effekte weitestgehend auf Zuschauerraunen und Sprachausgabe beschränken.

TOTAL! - CHECK

Genre Sport
Level 28 Teams
Schwierigkeit je nach Paarung
Continues Batterie
Speichert 24 MBit
Erhältlich im Handel

FAZIT
2

TOTAL!



Nintendo

GAME BOY GOES COLOR



10

**EXTRAVAGANTE
GAME BOYS inklusive WARIO BLAST
ZU GEWINNEN**

Da sage noch jemand, Osterhasen seien nicht kreativ! Meister Lampe hat sich nämlich etwas ganz Besonderes für Euch ausgedacht: Anstatt gefärbter Eier präsentiert er Euch brandaktuell Nintendos „Game Boy“ in fünf schillernden Farben und sogar in transparenter Ausführung! Damit der Osterhase möglicherweise auch bei Euch vorbeischaud und das schmucke Gerät mitsamt dem Spielehit „Wario Blast“ abliefern, müßt Ihr folgende Frage beantworten:

Wie viele Game Boys hat Nintendo allein in Deutschland bislang verkauft?

a) 1 Million b) 3 Millionen c) über 5 Millionen

Die richtige Antwort und die gewünschte Ausführung des Game Boys (siehe Bild) im Falle eines Gewinns flugs auf einer Postkarte notieren und diese ab an:

TOTAL! - GAME BOY
Heilwigstraße 39, 20249 Hamburg



Einsendeschluß ist der 12. Mai, der Rechtsweg ist ausgeschlossen.
Mitarbeiter von MVL und Nintendo sowie deren Angehörigen sind von der Teilnahme ausgeschlossen.

Shoot 'em Ups
waren die ,ersten
großen Video-
spiele'. Einen der
etwas weniger
bekannten Vertreter
wollen wir
Euch dies-
mal vor-
stellen.



Während der Heli von unten angreift, sollte Player eins diesen Feind taktisch klug von der Seite attackieren!

1-2 Spieler

Storm

ca. DM 50 - 100

SUPER SWIV

SNES
CLASSICS

Welcher Videospieler kennt nicht solche Klassiker wie 'Asteroids', 'Space Invaders', 'Phoenix' oder 'Missile Command'. Diese Automaten zogen einst jene Kids an, die sich heute bei MVL in Hamburg für Euch die Finger wundspielen und -schreiben. Seit dem Erscheinen von Klempner- und Igelspielen ebbt



Wenn zehn bis fünfzehn Explosionen und zudem noch diverse Feindschiffe den Schirm bedecken, schlägt das Ballerspielerherz höher!



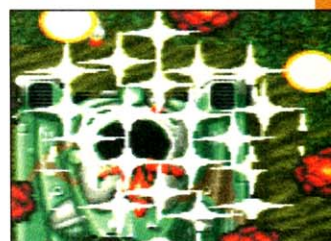
das Interesse für die Ballerspiele ab. Daß es aber viel Brauchbares in diesem Sektor gibt, wissen vor allem die Classic-Fans ('Gradius III' und 'U.N. Squadron' testeten wir erst kürzlich). Glückliche Besitzer der ersten TOTAL! – der legendären Nr. 6/93 – werden „Super SWIV“ als das seinerzeit dort vorgestellte „Firepower 2000“

BALLERSPIEL NOSTALGIE - TECHNISCH BESTECHEND

sicherlich wiedererkennen. In sechs großen Levels müßt Ihr auf so ziemlich alles schießen, was sich bewegt oder im nächsten Augenblick bewegen könnte. Die Endgegner sind häufig Festungskomplexe, die aus allen Rohren auf Euch feuern. Für dieses Spektakel stehen zwei Vehikel zur Auswahl: ein wendiger Hubschrauber und ein schwerer Kampfjeep dessen Geschütz gedreht werden kann. Besonders spannend wird es natürlich, wenn ein zweiter Spieler zum

Besitzer eines ARPs können dem Heli mit 7E60 9C03 zur Unsterblichkeit verhelfen. 7E60 9A03 ist für den Jeep

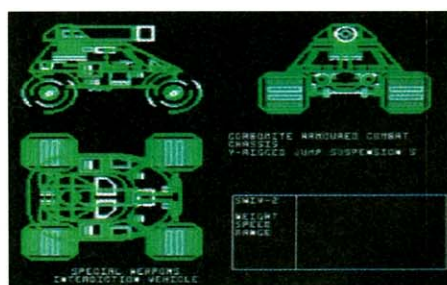
Pad greift und Ihr als Team über den Bildschirm jagt. Technisch wurde sauber gearbeitet, denn selbst bei zahllosen Gegnern ist kaum Geruckel zu verzeichnen. Leider ist die Grafik nicht sonderlich abwechslungsreich, doch das wird durch die gelungenen Schuß- und Explosionsgeräusche wieder wettgemacht. Der größte Nachteil des Spiels, der auch zur Abwertung in puncto Dauerspaß führte, ist der extrem hohe Schwierigkeitsgrad. Gerade mit dem schwer zu steuernden Jeep ist ein frühes Scheitern vorprogrammiert. Wer sich aber für harte Games begeistern kann und



Technisch exakt programmiert, kann sich „SWIV“ absolut sehen lassen

nicht vor „U.N. Squadron“ zurückschreckt, der sollte die Grabbeltische der Kaufhäuser nach diesem Modul absuchen.

Michael Koczy/th



Der Power-Jeep im Technikprofil. Er ist für den Einzspieler-Modus gedacht, aber etwas „ungelenkig“

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

TOTAL! - CHECK

Genre	Shoot 'em Up
Level	6
Schwierigkeitsgrad	sehr hoch
Continues	keine
Speicher	8 MBit
Erhältlich	seit 1993

FAZIT
3+

Na, über diesen Friedhof sollte man eigentlich nicht alleine gehen. Aber was bleibt unserem Helden übrig, will er doch die sechs Teile eines Zauberstabes finden, um den fiesen Magier Morbius besiegen zu können

1 Spieler

Nintendo

ca. DM 30-80

SOLSTICE

In unserer Reihe der NES-Classics präsentieren wir Euch heute ein isometrisches 3-D-Adventure: „Solstice“.

Die Aufgabe des Solstice-Spielers besteht darin, sechs Bruchstücke eines Zauberstabes zu finden, um den bösen Magier Morbius besiegen zu können.

Der Zauberer Shadax steht zu Euren Diensten und läßt sich von Euch bereitwillig durch die 256 Räume des Spiels steuern. In den meisten Zimmern müßt Ihr Aufgaben in klassischer Jump&Run-Manier lösen, um weiterzukommen: Kiste einsammeln, ablegen, draufspringen und durch den Ausgang gehen. Ein simples Prinzip, das im Verlauf des Spiels Euer ganzes Geschick erfordert. Mal stören Euch Gegner,

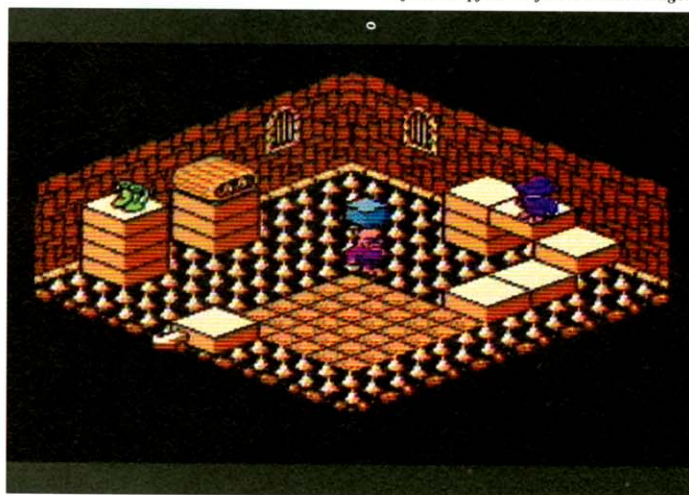
teilt. Grafisch macht das Game einen einwandfreien Eindruck. Die Farben sind klar, und die Darstellung ist recht abwechslungsreich. Die Figuren sind ebenfalls liebevoll

HELFT SHADAX DEN ZAUBERSTAB ZU FINDEN

gezeichnet, allerdings nur mäßig animiert. Kommen wir zum Sound: Einfach b-o-m-b-a-s-t-i-s-c-h !!! Feinste Klänge, die sich immer wieder in dramaturgischen Höhepunkten entladen. Der Komponist Timothy Follin ist ja auch kein unbeschriebenes Blatt (Diverses auf dem Ami-



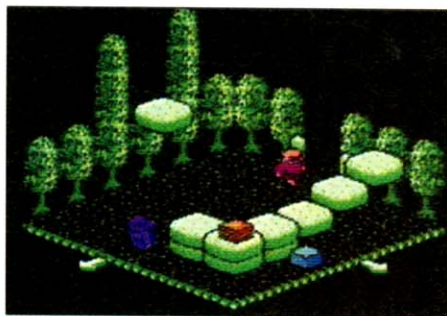
Um an die grünen Schühchen zu gelangen, müßt Ihr nicht nur geschickt sein, sondern auch Euren Grips ein wenig anstrengen. Legt erst dem stappenden Unhold die Kiste auf den Kopf und laßt Euch dann tragen



Der Schlüssel ist schon mal gefunden

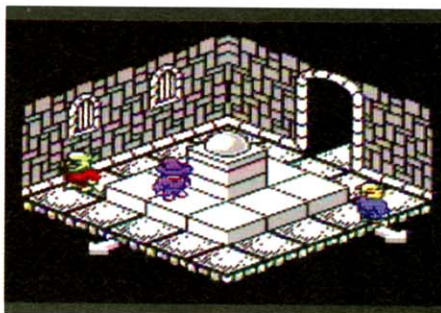
So eine malerische Lichtung, und dann spendierten die Entwickler nicht einmal eine Leiter für die obere Plattform

mal müßt Ihr die Kisten im Sprung ablegen oder Materialien geschickt kombinieren. Geduld und Ausprobieren ist also angesagt. Was wäre ein Zauberer ohne Magie: Vier Tränke führt Ihr mit Euch, die, richtig eingesetzt, oftmals die letzte Hilfe sein können. So könnt Ihr durch Gegner hindurchlaufen oder sie einfach erstarren lassen. Extraleben, Continues und magische Gegenstände sind natürlich auch im Spiel ver-



ga, Plok, Rock 'n' Roll Racing, Equinox u.a.).

Unterm Strich ist Solstice ein gut gemachtes Adventure, dem nur in puncto Gameplay etwas Originalität fehlt. Während bei „Monster Max“



In diesem Raum ist aber reichlich Andrang

(GB) dem Spieler verschiedene Gegenstände zur Verfügung stehen und in andere Räume mitgenommen werden können, bleibt hier sozusagen alles im Rahmen des Bildschirms, sprich im Raum. Allen Grabbelkisten-Forschern, Sound-Freaks und Nostalgikern sei dieses Action/Adventure-Spiel dennoch ans Herz gelegt.

Michael Koczy



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

TOTAL! - CHECK

Genre	Action/Adventure
Level	256 Räume
Schwierigkeitsgrad	mittel (ansteigend)
Continues	erspielbar
Speicher	2 MBit
Erhältlich	seit 1991





Da haben wir ja nochmals Glück gehabt: So ideal kommt ein Golfball nicht immer zur Ruhe, aber Übung macht ja bekanntlich den Meister ...

1-2 Spieler

Nintendo

ca. DM 50



Stimmt genau: Der kleine Kerl der da ins Feld zieht, ist tatsächlich Mario

Die diversen Hindernisse können manchmal ziemlich nerven. Aber das Leben war ja noch nie leicht ...

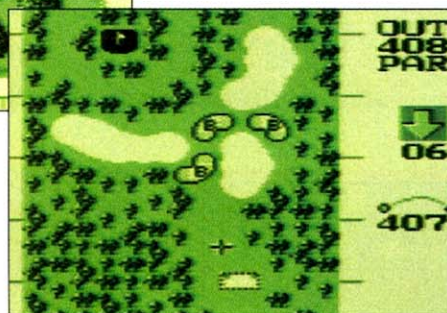
Wer wegen fortgeschrittener Frischluft-Allergie bislang auf das Golfspielen verzichten mußte, der findet bei diesem, unserem Klassiker, vielleicht eine nette und durchaus tragbare Alternative.

GOLF

entlichen Partie Golf. „Golf“ mit dem knud- deligen Klempner als Schlägerschwinger war eines der ersten Spiele für den Game Boy und hat bis heute nichts an Reiz verloren. Auf zwei abwechs- lungsreichen Kursen mit unterschiedlichen Schwierigkeitsgraden dürft Ihr ver- suchen, die kleinen Bällchen ein- zulochen, was natürlich nicht ganz einfach ist. Denn wie es sich gehört, ist der Weg zum Grün meist recht lang und voller Hin- dernisse: Bäume, Sandgruben und



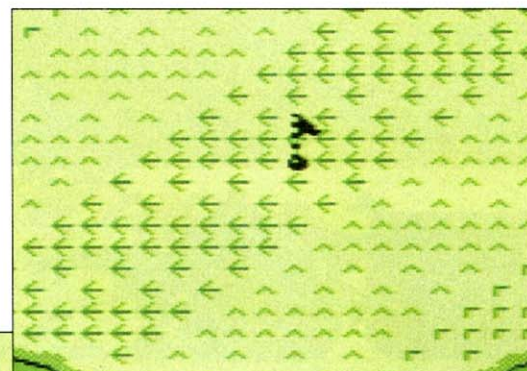
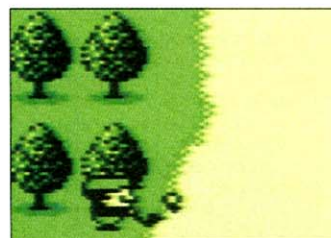
schnell alt aus. Eine Übersichts- karte hilft Euch bei der Planung des rich- tigen Weges. Nach der Auswahl des passenden Schlä-



So soll es sein: Die detaillierte Darstellung des Grüns gibt genauen Aufschluß über die örtlichen Gegebenheiten

anderen Konkurrenten locker in die Tasche steckt). Wer das Game noch auftreiben kann, sollte zugreifen: Günstiger als der örtliche Golf- platz ist es allemal.

Michael Anton



Wasserflächen müssen geschickt umspielt wer- den, auch ist immer auf eventuell vorhandene Winde zu achten. Wer da kein geschicktes Händchen im Umgang mit den Golfschlägern hat, der sieht recht

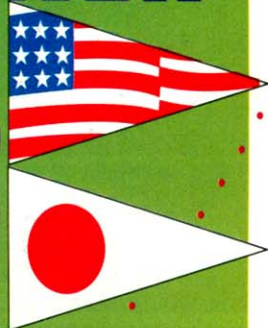
gers braucht Ihr nur noch Schwung ho- len – und hoffen, daß Eure Wahl wei- se war. Mit etwas Übung habt Ihr den richtigen Dreh bald heraus und könnt dank der gelunge-

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

TOTAL - CHECK

Genre Sport
Level 2 Kurse
Schwierigkeitsgrad mittel
Continues
Speicher 1 MBit
Erhältlich seit 1989





Importspiele...

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

- Ein sog. US/Japan-Adapter überbrückt Blocker-Chips und eventuelle Geschwindigkeitsfragen.
- Ein Umbau versetzt den Benutzer in die Lage, zwischen dem 50- und 60 Hz hin- und herzuschalten.

Achtung!

- Im Falle eines Umbaus muß Ever Fernseher in der Lage sein, Bilder mit 60 Hz darzustellen.
- Nintendo hilft bei Fragen zu inoffiziellen Modulen nicht weiter.
- Der Garantieanspruch verfällt.

SNES

1 Spieler

FCI

ca. DM 150



Es gibt sogar einen richtigen Tag- und Nachtzyklus im Spiel



Düstere Zeiten zeichnen sich ab: Der oberfiese Sheltem schickt sich mal wieder an, die friedlichen Gefilde von Terra unsicher zu machen. Das schreit goch geradezu nach einer Handvoll Helden, die diesem Treiben ein Ende setzen. Was die Herrschaften auf ihrer Reise wohl so alles erwarten wird?

MIGHT & MAGIC

Schon zweimal hatte Sheltem versucht, die Macht an sich zu reißen und seine finsternen Pläne zu verwirklichen. Immer wieder gelang es aber dem Weisen Corak, einen Trupp mutiger Abenteurer zusammenzustellen, die Sheltem im letzten Augenblick in seine Schranken verweisen konnten. Und so kommt es, wie es kommen muß: Angesichts der neu-

erlichen Aktivitäten von Sheltem machen sich einige potentielle Helden auf den Weg, die Inseln von Terra zu retten. Dieser Weg führt sie durch zahlreiche Dörfer, Schlösser und Höhlen – überall gibt es Geheimnisse zu erkunden und natürlich auch Monster zu verprügeln. Bis zu sechs Leute darf die Party umfassen, natürlich sollte man dabei auf

eine gewisse Ausgewogenheit in den Fähigkeiten der einzelnen Leute achten. Neben einigen „vorgefertigten“ Figuren



POSTIN!

Komplexe Spielwelt mit vielen Aufgaben und Rätseln, gute Story



ALLES UNTER-KONTROLLE

Dank des ausgereiften Menüsystems habt Ihr Eure Party immer sicher im Griff. Unübersichtliches Fensterwirrwarr wie im Vorgänger gibt es nicht mehr. Zwar schreit das System geradezu nach einer Maus, aber es geht durchaus auch ohne sie. Wesentlich zum



Komfort trägt auch das geniale Auto-Mapping bei. Kartenzeichnen gehört der Vergangenheit an, man hat jederzeit den vollen Überblick. (Das gilt übrigens nicht nur für die Städte und Dungeons, sondern auch für das freie Gelände.) Bequemere geht es eigentlich kaum noch ...



Bei diesem netten Herrn können Geld und Juwelen hinterlegt werden





MAGIC III

ISLES OF TERRA



Nur durch viele harte Kämpfe entwickeln sich die Leute zu richtigen Helden



An kleinen Rätsel-einlagen wurde nicht gespart, wie man oben sehen kann



ren können auch beliebige andere Charaktere erzeugt werden – angesichts der Vielzahl möglicher Rassen, Klassen und Gesinnun-



**Nur ein Spielstand
speicherbar, wenig
musikalische Abwechslung**

gen kein leichtes Unterfangen. Außerdem wollen die Herrschaften auch gut ausgerüstet und trainiert werden, was für zusätzlichen Streß sorgt. Keinen zusätzlichen Streß gibt es aber bei der Erkundung des Geländes, da man dank eines vorbildlichen Auto-Mappings eigentlich nie die Orientierung verliert. Im Vergleich zu seinem Vorgänger hat „Might & Magic III“ enorm zuge-

legt: Dank der größeren Speicherkapazität konnte die Qualität der Grafik enorm verbessert werden, aber auch an der Spielbarkeit wurde ordentlich gefeilt. Zwar ist der Einstieg immer noch recht schwer, allerdings hat man nun angesichts der etwas ausgewogeneren Monsterscharen sehr gute Chancen, seine Helden in der Anfangsphase am Leben zu erhalten und sie ohne größeres Risiko in die härteren Schlachten führen zu können. In Sachen Komplexität steht das Game seinem

ung, allerdings spielt es sich auch mit dem Joypad fast genauso flüssig und bequem. Für Fans der Saga ist dieses Game mit Sicherheit ein Muß, aber auch alle anderen Freunde des Genres sollten ruhig einen Blick riskieren. (Insbesondere dann, wenn sie der vielen Japano-Rollenspiele mit ihren bunten Comic-Helden langsam überdrüssig werden.)

Michael Anton

Might & Magic III

Gameplay

Rollenspiel-Action in Reinkultur: Miese Monster, düstere Dungeons und jede Menge knackiger Rätsel lassen keine Langeweile aufkommen.

Dauerspaß

Die Erforschung der Isles of Terra mit ihren zahllosen Städten, Burgen und Dungeons gerät fast schon zur Lebensarbeit.

Grafik

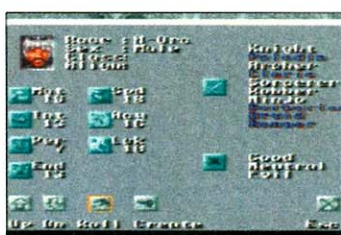
Gelungene 3-D-Perspektive und viele verschiedene, nett gestylte Monster sorgen immer wieder für Überraschungen.

Sound

So nett die etwas kurz geratenen Musikstücke auch klingen, so macht sich im Laufe der Zeit doch mangelnde Abwechslung bemerkbar.

TOTAL! - CHECK

Genre Rollenspiel
Level
Schwierigkeit hoch
Continues Batterie
Speiche 24 MBit
Erhältlich im Handel



Wer mit der Party nicht zufrieden ist, kann sich neue Helden basteln

BEACH GAMES

VIDEOSPIEL - KADIN & VERSAND

SUPER NINTENDO

Dragon (Bruce Lee)	89 DM
Syndicate	99 DM
Bunkers (Capcom) (US)	89 DM
Clayfighter 2	119 DM
Jurassic Park 2	79 DM
Snag Fu	79 DM
Chavez Boxing (US)	79 DM
Star Trek	109 DM
NBA Live 95	99 DM
Madden 95	99 DM
Soulblazer	99 DM
Adraiser 2	99 DM
Desert Fighter	69 DM
Cannon Fodder	99 DM
Super Pang	79 DM
Pitfall	79 DM
Final Fight 2	79 DM
Blackhawk	99 DM
Pocky & Rocky	69 DM
Mario Kart	79 DM
Tetris & Dr. Mario	89 DM
Int. Super Star Soccer	119 DM
Nigel Mansell Indy Car	79 DM
Stunt Race FX	99 DM
Warlock	119 DM
NBA Jam Tournament	119 DM
NFL Quarterback	119 DM
Carrier Access	129 DM
Super Battle Tank 2	69 DM
Rise of the Phoenix (US)	139 DM
F1 Pole Position 2	99 DM
Equinox	69 DM
Michael Jordan	99 DM
Wing Commander 2	69 DM
Parodius	59 DM
Pop N Twin Bee	59 DM
Flashback	69 DM
Micro Machine	69 DM
Magical Quest (Mickey Mouse)	79 DM
Mickey Mania	79 DM
Stargate	119 DM
True Lies	99 DM
Zombies	59 DM
Mr. Nutz	59 DM
Super Morph	59 DM
Lord of the Ring	79 DM
Indiana Jones	99 DM
Super Star Wars 3	119 DM
R Type 3	69 DM

SCHNELL-VERSAND



AM BRENNER 3
97941 TAUBERBISCHOFHEIM
TEL.: 09341 - 31 21

TIPS & TRICKS GESUCHT!

Willkommen im Schummelland!

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! Wenn Ihr mitmacht, können wir Euch auch weiterhin mit aktuellen Tips & Tricks versorgen. Das Ganze soll natürlich Euer Schaden nicht sein, und so gibt es für die drei besten Shorties einer Ausgabe je ein Modul nach Wahl (je aktueller, desto schneller!). 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, unkarisiertem Papier mit einem schwarzen Filzstift, sonst könnte es Probleme geben, die Karten ins Heft zu bringen.



An eines solltet Ihr aber immer denken: Wir alle können Fehler machen, also bringt uns nicht gleich um, falls ein Trick mal nicht funktionieren sollte! Wir bemühen uns, alles zu überprüfen! Ach ja, die glücklichen **Auserwählten** von Heft 4/95 heißen Gerit Wellter, Sven Stelter, Matthias Dietl! Wir gratulieren! Also bis dann, wir warten auf Eure Post!!!

P. S.: Bitte schaut doch erst einmal in unser T & T-Verzeichnis (TOTAL! 4/95), bevor Ihr Euch daran macht, uns mit Euren Tips & Tricks einzudecken. Denn Eure ganze Mühe ist umsonst, wenn Ihr Paßwörter herausfindet, die wir schon einmal abgedruckt haben. (Mit der Einsendung eines Beitrages gehen die Veröffentlichungsrechte an den Verlag über. Der Rechtsweg ist (wie immer) ausgeschlossen.)

TIPS & TRICKS

SUPER NES

BUBSY 2

Cheats

Schlau wie ein Luchs müßt Ihr nicht unbedingt sein, um die folgenden Cheats im Titelschirm auszuführen:



jedem Neustart wieder in den zuletzt gespielten Level einzuklinken. Aber richtig interessant



wird's mit den folgenden Paßwörtern:

99 Taucheranzüge:

B, links, O, B

JTTSJ

unendl. Leben
HVZSM Un
verwundbarkeit

WSVTQ

unendl.
Schüsse

CTGXF

Level-Select

Thomas Engert, Bad Rappenau



SYNDICATE

Paßwörter

99 tragbare Löcher:

rechts, O,
Start, Start

99 Smartbombs: X, X, O, U, X

In der letzten Ausgabe haben wir Euch das Paßwort gegeben, mit dem Ihr eine Top-Ausrüstung habt. Aber falls Ihr eher zu den Spielern gehört, die nur dann auf (fremde) Paßwörter zurückgreifen, wenn sie nicht weiterkommen – bitteschön:



99 Ballzookas: B, A, links,
links

50 Leben: B, O, B,
Start, Y

Unverwundbar X, A, B, Y, O, U

Gummiwände: B, A, B, Y

Alle Level beendet:

O, A, A, A, U

Thomas Engert, Bad Rappenau

Mission 1 BBGX26BD1B

Mission 2 BB67JB0H7B

Mission 3 BB6XDTB-
WMB

Mission 4 BB5WZ
FVS3JB

Mission 5 BB5F46RL-
M36B

Mission 6 BB5FF88DS
HYDB

Mission 7 BBSHJ58HC
N4FFB

Mission 8 BB963LTTH
LTKYRB

Mission 9 BB9-3LT-4B8Y
KW-C

Mission 10 BLW-KJN6TJLR
8M7CB

Mission 11 BLW-538-
FZ96T1B

Mission 12 B3D-0W6-
KV3-9FB

Mission 13 B3D-RS79-
CSKGS

Mission 14 B3D-8338-

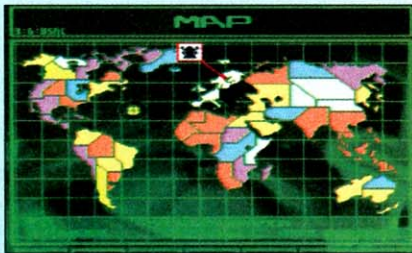
VORTEX

Paßwörter

Die Paßwortfunktion von Vortex ist zwar wunderbar, um sich bei



TRICKS



- Mission 29 HNZZF738-
KK—YWDHV
Mission 30 HNZZF77B-
KP—TKDFB
Mission 31 HSZZF748-
K69—4TCNB
Mission 32 HSZZK748-
K69—83CNB
Mission 33 HSZ1K748-K-
9—6GDLB
Mission 34 9296Q7J1N7
NDS84THB
Mission 35 9296Q7JNH
SHC2196FB
Mission 36 929PW6L03
OGZ6F-8DB
Mission 37 92913RZN7
NDS272KB
Mission 38 S02HSFOD
2XV64—CB

- Mission 15 F7SP7CB
B3X9-TKJS—B-
4-SB
Mission 16 B3X9—TQ79-
WZY6-0B
Mission 17 CBBB7B7-
KP9TGDK
5CKB
Mission 18 CBBBD7B7-
KP9THNP
NCDB

- Mission 19 CBBBF7B7-
KP9THN
TJCRB

- Mission 20 CBBVF7B7-
KP9THNM

- Mission 21 HBBVF7B7-
KP9THNT

- Mission 22 QCRB
HBVVF7B7-



- Mission 39 156D2WN
WPMRL762-B
Mission 40 15CW6L0
30GZ25-SB

- Mission 41 15CW6L0LM
DW32KB

- Mission 42 15CW6L0B
MLH-68JB

- Mission 43 15CW6LCG
C2PK2YB

- Mission 44 15CW6BV
GZPTSTB

- Mission 45 15CW6BXV
5658PB

- Mission 46 15CSCIDS
2D2KB

- Mission 47 15CNBGC
00—SBB

- Mission 48 NKLCIHB
XYTB

- Mission 49 NFHB0BZ-
S78HB

Stefan Witt, Schöppenstedt

SINK OR SWIM

Paßwörter

Wenn Ihr beim 'Seemanns-Lemmings' nicht weiterkommt, dann



- Mission 23 KY9TKNO
WCNB
HLWF7B7-
KY9TKPK
XCJB
Mission 24 HNVVF7B7-
K69T2PM4
CGB
Mission 25 HNVZF7B7-
KK—2PTT
GQB
Mission 26 HNZZF7B7-
KK—2P66GKB

- Mission 27 HNZZF7B8-
KT—2YCGKB
Mission 28 HNZZF7V8-
KP—T8DMB

Sega Sports'-Competition TOTAL 5/95



COUPON

Name: _____

Anschrift: _____

PLZ/Ort: _____

Alter: _____

System: _____

Lösung:

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 und drei Sportspiele)



Um an der Verlosung teilnehmen zu können,
müßt Ihr folgende Frage beantworten:

**Wie wird der HSV-Spieler Valdas Ivanauskas
von seinen Fans genannt?**

Die Antwort und Euren Absender vermerkt Ihr bitte auf dem Coupon.
Schneidet ihn aus, klebt ihn auf eine Postkarte und schickt diese
bis zum 12. Mai (Einsendeschluß, Datum des Poststempels) an

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

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.



versucht Euch doch mal an den späteren Leveln ...

Level 5 Crumbs
Level 10 Jumped
Level 15 Jigsaw



Level 20 Warsaw
Level 25 Banana
Level 30 Oyster
Level 35 Tennis
Level 40 Island
Level 45 Crater
Level 50 Dennis
Level 60 Fatman
Level 65 Summer
Level 70 Clouds
Level 75 Kebabs
Level 80 Lizard
Level 85 Silver
Level 90 Bridge
Level 95 Record

Thomas Pohl, Aalen

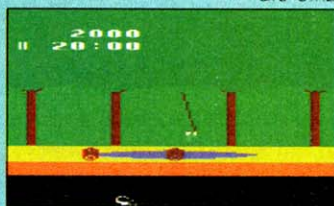
PITFALL - THE MAYAN ADVENTURE



unendlich Continues

Die 'Neuauflage' des Jump&Run-Klassikers hat seinem Vorbild nicht nur grafisch eine ganze Menge voraus, sondern auch einen netten Cheat.

Wenn Ihr nur noch ein Continue habt, dann drückt nach 'Start' gleich den B-Knopf. Schon habt Ihr neue Continues, die Euch das ganze Spiel über erhalten



SHADOWRUN

Tip

Jakes Suche auf dem Schiff (Bremer) ist mit jeder Menge Gefahren verbunden. Wenn es Euch gelingt, den zweiten Tresor zu finden, dürft Ihr Euch nicht zu früh freuen, denn dieser wird von vier Orks bewacht.

Zum Glück gibt es keinen Trick,

bleiben. Ihr seid unsterblich!
Gerd Prontkowski, Hanau

SAMURAI SHODOWN

Endgegneranwahl

Als Nachwuchs-Samurai seid Ihr auf der Suche nach echten Gegnern? Kein Problem: Wenn das 'Takara'-Logo erscheint, drückt hintereinander A, Y, X, B. Wenn das Timing stimmt, hört Ihr ein fieses Lachen. Wählt dann den Countdown-Modus an, und haltet L und R gedrückt. Drückt dazu Start um ins Spiel zu gelangen. Sobald der Kampf beginnt, laßt L und R los - Amakusa ist da!

Martin Rutkowski, Herten



MICKEY MANIA

Levelanwahl

Das Mäuseleben ist nicht leicht! Doch dank der Levelanwahl läßt sich das schnell ändern: Stellt im



Sound-Test bei 'Musik: Beantstalk' und bei 'SFX: Extra Try' ein. Geht anschließend auf 'Exit' und haltet ca. zehn Sekunden die Links-Taste gedrückt. Wenn eine Glocke ertönt, startet das Spiel erneut, und Ihr könnt die einzelnen Level anwählen.

Christian Grauer,
Wöllstein

TIPS & TRICKS



wie man diese Mutanten ohne große Mühen besiegt: Wenn Ihr auf dem Weg zum Tresorraum die Treppen nach unten lauft, steht Ihr vor zwei Schaltern, die Ihr betätigen müßt. Der eine Schalter öffnet, bzw. schließt die Schleusentür des Tresorraums. Der andere Schalter ist für das Fluten und Ablassen des Wassers innerhalb des Raumes zuständig. Da Orks keine Kiemen haben, steht Euch (nach der Flutung) niemand mehr im Weg - der Tresor ist Euer!

Thomas Koch, Bensberg

INTERNATIONAL SUPER-STAR SOCCER

Tips

Florian Ferstl hat noch einmal alles gegeben und seine Soccer-Erfahrung in vier Tricks untergebracht. Das wollen wir Euch natürlich nicht vorenthalten:

Trick 1: Beim Anstoß schießt sofort, nachdem Ihr den Ball habt. Drückt anschließend das Steuerkreuz nach oben, während der Ball in der Luft ist. Mit etwas Übung (und Glück) schießt Ihr so den Ball über den Torwart hinweg ins Tor!

Trick 2: Wenn Ihr keine gegnerischen Abwehrspieler vor Euch habt, rennt schnell geradeaus auf den Torwart zu. Wenn dieser auf Euch zuläuft, laßt das Steuerkreuz los, haltet aber Y weiter gedrückt. Nachdem Ihr dazu noch B gedrückt habt, lupft

Ihr den Ball über den Torwart.

Trick 3: Wenn zwei Eurer Stürmer vor dem Torwart stehen, dann wartet bis der Torwart herauskommt. Nun spielt einen Paß zum anderen Stürmer, mit dem Ihr dann ins unbeträchtete Tor spielen könnt.



Trick 4:

Wenn Ihr nach rechts spielt, schießt kurz hinter der Strafraumlinie ins linke Tor-Eck.

Abspannsequenz: Spielt bis zum Halbfinale. Schreibt Euch, wenn Ihr gewonnen habt, das Codewort fürs Finale auf. Drückt anschließend Reset, gebt das Codewort ein, und Ihr kommt in das Auswechselmenü. Wählt nun 'Game Start' an und bestätigt mit B. Und schon seht Ihr die Schlußsequenz!

Florian Ferstl, Teublitz

FINAL FANTASY III

Tips

„Final Fantasy III“ strotzt nur so vor Rätseln und Geheimnissen. Zwei davon sind zumindest schonmal gelöst:

1. In Zozo gibt es ein Haus, in dem sich eine kaputte Uhr befindet. Stellt sie auf 6:10:50, damit sich ein Geheimraum öffnet.

2. In Narshe findet Ihr unter anderem auch das 'Cursed Shield'. Nachdem Ihr es ein paar mal im Colosseum eingesetzt habt, bekommt Ihr den 'Air Anchor'. Das ist das letzte 'Tool' von Edgor.

Christian Gaidisch, Frankfurt



TRICKS

CYBERNATOR

Zusätzliches Continue

Ein Continue ist schon eine feine Sache, zwei Continues sind aber noch viel, viel besser! Haltet im Start / Option-Menü das Steuerkreuz nach oben und drückt dazu Rechts und Links. Haltet diese Kombination gedrückt, und betätigt dazu noch den 'Start'-Button. Schon habt Ihr zwei Continues!

Michael Glen, Kahla

STAR TREK: STARFLEET ACADEMY

Paßwörter

Der Weltraum, unendliche Weiten. Dies sind die Paßwörter (Legend-Level), die nie zuvor ein Mensch gesehen hat ...

Freshmen-Jahr

Mission 101: AXXRXXRYRYA
Mission 102: AXXRAXABXRYX
Mission 103: AXXRLYYXRYR
Mission 104: AXXRYRRXYA
Mission 105: AXXRBAXBXRYX

Sophomore-Jahr

Mission 201: AXXRRXYRYXX
Mission 202: AXXLXXABXRYR
Mission 203: AXXLAYYYXX
Mission 204: AXXLLYRRXYX
Mission 205: AXXLYAXBXYYX

Junior-Jahr

Mission 301: AXXLBXYRYBBL
Mission 302: AXXLRXABYBBY
Mission 303: AXXBXYYYBBA
Mission 304: AXXBAYRRYBBR
Mission 305: AXXBLAXBYBBL

Senior-Jahr

Mission 401: AXXBYXYRARAA
Mission 402: XBBXABARAX
Mission 403: AXXBRYYYARAR
Mission 404: AXXAXYRRARAB
Mission 405: AXXAAAXBARAA

Kobayashi Maru-Test

Mission 000: AXXALARYARAX

Jan Quilitz, Stuttgart

NES

WORLD CHAMP

Paßwörter

Die Endgegner lassen Euch nicht vorbei? Obwohl Ihr es schon 100mal probiert habt? Wie auch immer, mit den folgenden Paßwörtern dürfte dieses Problem gelöst sein.

1. Endgegner besiegt:
BZIMNZIMN
2. Endgegner besiegt:
QZIMNZIMN
3. Endgegner besiegt:
DZIMNZIMN
4. Endgegner besiegt:
SZIMNZIMN

Esmir Mujkic, Zorneding

GUM SHOE

unendlich Continues

Obwohl „Gum Shoe“ bei NES-Besitzern nicht gerade weit verbreitet ist, lassen wir die kleinen Minderheit, die dieses Spiel besitzt, natürlich nicht im Stich. Wenn „Game Over“ auf dem Bildschirm erscheint, müßt Ihr mit dem Zapper gezielt in die Schrift schießen – und schon könnt Ihr weiterspielen!

Christian Siegl, A-Linz

METAL GEAR

Tips

Wenn Ihr nicht wißt, wie Ihr in der „Maze Zone“ am schnellsten zum Ausgang findet, solltet Ihr unbedingt weiterlesen.

Obere: Nehmt zwei mal den unteren linken Weg, ein mal den oberen linken Weg und einmal den linken Weg.

Untere: Nehmt zwei mal den linken Weg, ein mal den oberen linken Weg und einmal den linken Weg.

Esmir Mujkic, Zorneding

A.B.-GAMES

ANDREAS BENDER

ANKAUF & VERKAUF

VON VIDEOSPIELEN

ALLE NEUEN TITEL AUF LAGER
UND SOFORT LIEFERBAR

WWF Raw (neu) dt. 109,-

SUPER NINTENDO, MEGA DRIVE,
SONY PLAYSTATION, SEGA SATURN, 3DO,
ATARI JAGUAR, 32X,
MEGA CD, NES, GAME BOY,
GAME GEAR, SEGA MASTER

Tel.: 0 45 21/48 73

Fax: 0 45 21/10 25

täglich: 13 – 20 Uhr

KOSTENLOS GIBT ES UNSERE PREISLISTEN.
Gleich anfordern.

A.B.-Games · MEINSDORFER WEG 30 · 23701 EUTIN

BUBBLE BOBBLE

Paßwörter

Es darf wieder „gebubblet“ werden! Gerade NES-Besitzer mit „Blasenschwäche“ werden sich über die Paßwörter freuen.

Runde 1: VLT1
Runde 9: XLT1
Runde 23: DLT1
Runde 25: 4LT1
Runde 61: 5LTF
Runde 95: BLT3
Runde 99: KLTD
Runde 100: KGTD

Roland Meyer, Spalt

Das Grundprinzip ist einfach: Wenn Ihr z.B. mit Deutschland in der dritten Runde spielt, lautet das Paßwort 03313 (033 für 3. Runde, 13 für Deutschland).

2. Spiel	224
3. Spiel	033
4. Spiel	530
5. Spiel	363
6. Spiel	172
7. Spiel	429
8. Spiel	561
9. Spiel	513
10. Spiel	971
Halbfinale	086
Finale	013
mit Argentinien	62
mit Brasilien	51
mit Cameroon	54
mit Deutschland	13
mit England	45
mit Frankreich	26
mit Holland	41
mit Italien	33
mit Japan	59
mit Mexiko	72
mit Spanien	38
mit U. D. S. S. R	17
mit U. S. A.	31

Hannes Doll, Putzbrunn

GAME BOY

NINTENDO WORLD CUP SOCCER

Paßwörter

Moradonna mußte wegen seiner Schummeleien zwar das Fußballfeld verlassen, aber solange Ihr die Paßwörter ganz heimlich zu Hause anwendet, wird Euch schon niemand erwischen.



Teil 2

GROOVY!

Und hier sind wir wieder mit neuen Episoden aus dem abenteuerlichen Leben eines ungewöhnlichen Regenwurms: Die Rede ist von keinem geringeren als Jim, Earthworm Jim! Bereits in der letzten Folge konnte er sich souverän gegen viele Widersacher behaupten, wir dürfen mit Recht darauf gespannt sein, was sich ihm heute alles in den Weg stellt und wie er die Probleme lösen wird. Freuen wir uns also gemeinsam auf eine neue Folge der beliebten Serie ‚Würmer wie Du und ich‘. Und hier ist er: der einzigartige, der erstaunliche, der exorbitante Earthworm Jim! Bitte Applaus!!!

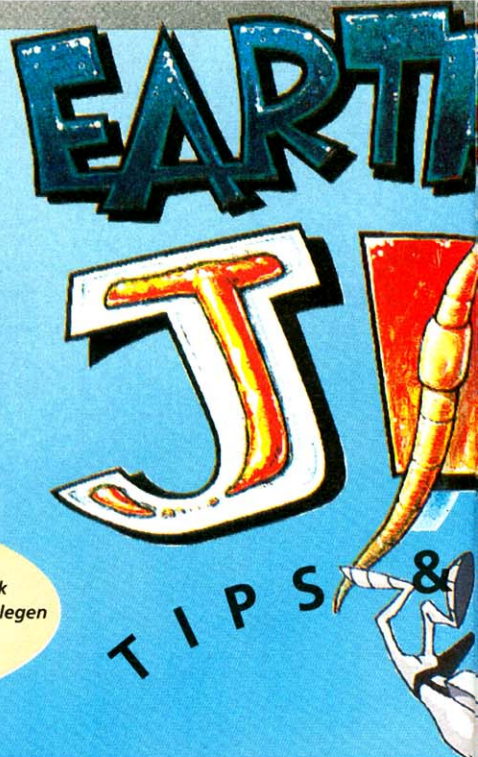
TUBE RACE



Hamsterreiten ist eine spaßige Angelegenheit! Der Tierschutzverein sieht das jedoch nicht so gerne ...

Jim's Gems

Experimentiert ruhig öfters mit dem Helikopter-Trick herum. So könnt Ihr längere Strecken schwebend zurücklegen und dabei so manches Extra einsacken. Besonders interessant kann es sein, von erhöhten Punkten mal zu schweben.

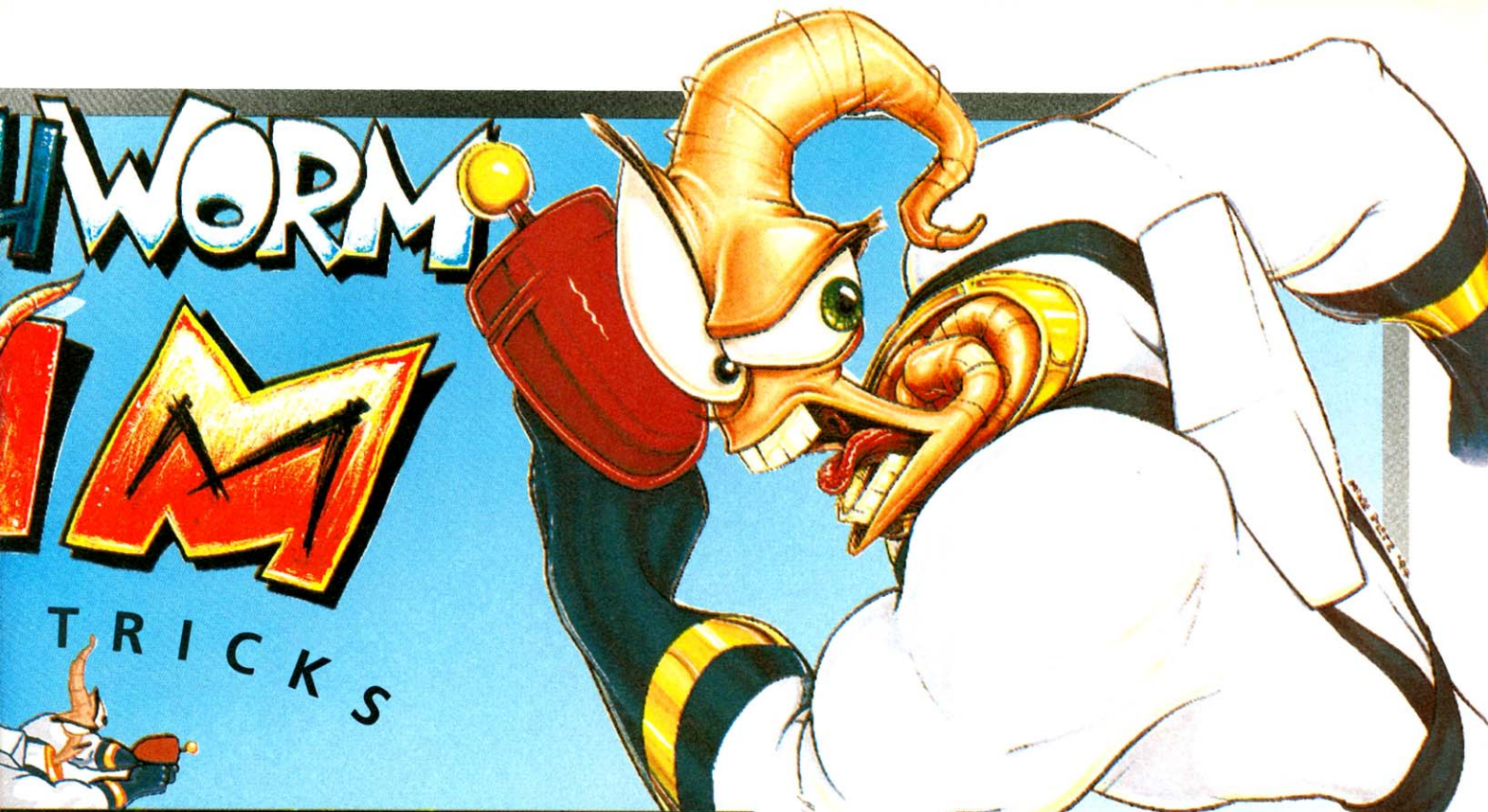


Und nun zu etwas völlig anderem! Die drei Runden von ‚Snot a Problem‘ sind ausnahmsweise mal kein Jump & Run, sondern ein Bungee-Wettbewerb. Ihr müßt versuchen, Major Mucus so oft gegen die Wand zu drücken, bis sein Seil reißt.



Aber Vorsicht, Gefahr droht von mehreren Seiten: Zum einen verliert Ihr bei Euren Angriffen etwas die Kontrolle und könnt leicht selbst an die Wand knallen, außerdem lauert unten ein gefräßiges Monster auf unvorsichtige Regen-

würmer. Besonders gefährlich wird es, wenn der eklige Major Mucus zu rotieren beginnt. Das bedeutet Verletzungsgefahr, also lieber reichlich Sicherheitsabstand einhalten! Spätestens in der dritten Runde müßt Ihr Euch dann schon ganz schön Mühe geben, denn der Kerl wird immer fieser und hinterhältiger.



Zu Beginn von 'Tube Race' begrüßt Euch mal wieder ein freundlicher Hamster, aber vor Eurem Ritt solltet Ihr nochmals die Gegend absuchen: In einem Raum über dem Hamster warten noch einige Extras auf Abholung.

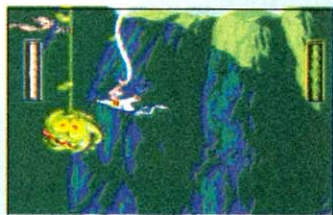
Die Tauchfahrt zwischen (B1) und (B2) wird ziemlich stressig, unsere Karte zeigt Euch zwar den richtigen Weg, allerdings werden Eure Schwimmkünste aufs höchste gefordert. Tankt nochmals voll auf und verschwendet keine Zeit bei der Jagd nach Extras. Oder vielleicht doch? An den mit (C) markierten Punkten findet Ihr jeweils ein Extraleben. Sie scheinen zwar unzugänglich, sind es aber nicht. Wenn Ihr beide einsammelt und anschließend eines verliert, Ihr ahnt wohl schon, worauf diese Taktik hinausläuft ...

Jim's Gems

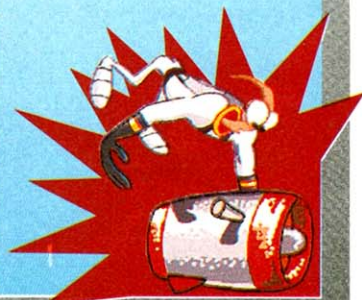
Schaut öfter mal nach oben, ob da nicht zufällig ein Schwunghaken verräterisch aufblitzt. Wenn ja, solltet Ihr unbedingt ausprobieren, wohin er führt. Auch durch wildes Herumgeballere lassen sich getarnte Haken aufspüren.



Auf der langen Tauchfahrt gibt es hinter einer durchlässigen Wand eine versteckte Auftankstation zu entdecken!



Okay, Bungee-Springen ist vielleicht nicht die harmloseste aller Freizeitaktivitäten, aber das hier ist doch einfach lächerlich ...





EARTHWORM JIM

Nach beinahe jedem Level müßt Ihr 'Andy Asteroids' spielen, einen rasanten Flug durch ein Wurmloch. Diese Einlage hat eine gute und eine schlechte Seite. Die gute zuerst: Ihr könnt in dieser Zwischensequenz ein Continue erspielen. Das wird Euch allerdings nicht geschenkt, statt dessen müßt Ihr mindestens 50 der herumschwappenden blauen Blasen einsammeln. Die schlechte Seite: Psy Crow ist Euch dicht auf den Fersen ... Und schafft Ihr es nicht, dann müßt Ihr zu allem Überfluß auch noch in einer Extrarunde gegen Psycrow antreten. Das kann nerven!!!



BOB



EVIL

LEVEL 5



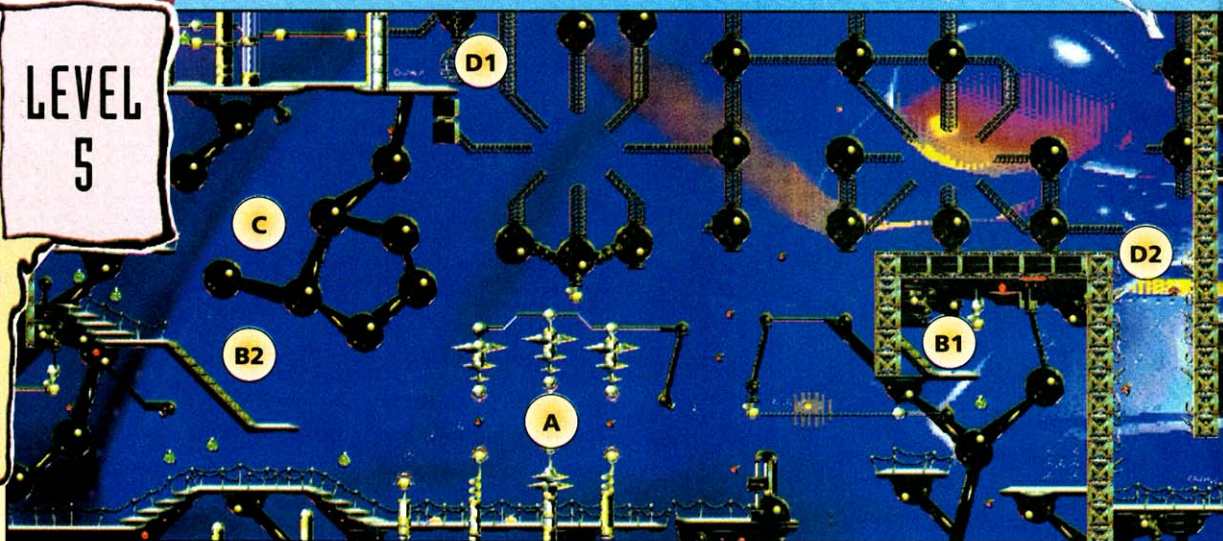
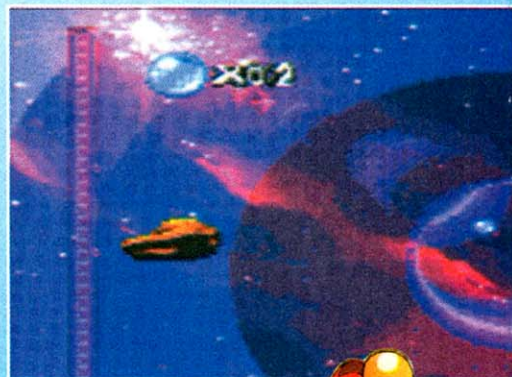
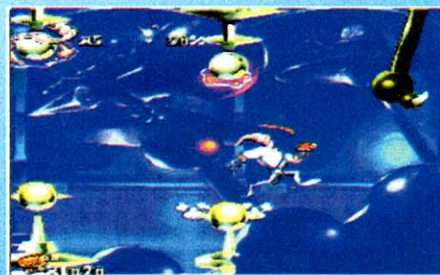
PSYCROW



CHUCK

Eine wahrhaftige Meisterleistung, den fünften Level eines Spiels ausgerechnet 'Level 5' zu nennen – Hut ab vor den kreativen Designern! Nach so viel Lobhudelei aber zurück zu unserem Helden, der in diesem Level mit Sicherheit noch die eine oder andere Überraschung erleben wird.

Nach dem Start geht es zunächst einmal nach rechts über die elektrisierenden Kugeln bei Punkt (A). Nach der letzten Kugel solltet Ihr nach rechts peitschen. Je schneller Ihr über diesen schockierenden Punkt hinwegkommt, desto besser. Bei (B1) findet Ihr dann einen Schalter, der die Rolltreppe bei (B2) aktiviert. (Sicher, man hätte diesen Schalter vielleicht



auch woanders plazieren können – hat man aber nicht, also ohne viel Gemaule den Weg wieder zurück!)

Auf den Kugeln bei Punkt (C) solltet Ihr nur kurz verweilen, es sei denn, Ihr habt genug Energie. Arbeitet Euch springenderweise nach oben vor und haltet Ausschau nach Haken, die Euch nach links oben bringen. Bei (D1) trägt Euch ein Transportkorb nach (D2), allerdings legt er zwischendrin einige Erholungspausen ein, die Ihr für Schießübungen nutzen solltet. An-

schließend solltet Ihr im Fallschacht Euren Helikopter-Trick anwenden, um nicht an einigen Boni vorbeizufallen.

Bei Punkt (E) trifft Ihr zum ersten Mal auf Professor Monkey-for-a-Head. Schießt möglichst schnell auf ihn und verfolgt ihn dann von Platt-

EARTHWORM JIM

PROF. MONKEY

Es ist ein ungeheuer gutes Gefühl, schizophren zu sein – das bestätige ich mir immer wieder. Es gehört natürlich viel Mut dazu, dies so offen zu

bekennen wie es Professor Monkey-for-a-Head tut. Wenn man dabei allerdings derart ausrastet

Ein Wurmloch? Könnte durchaus ein Wurmloch sein, vielleicht sollte man doch mal Herrn Einstein fragen???

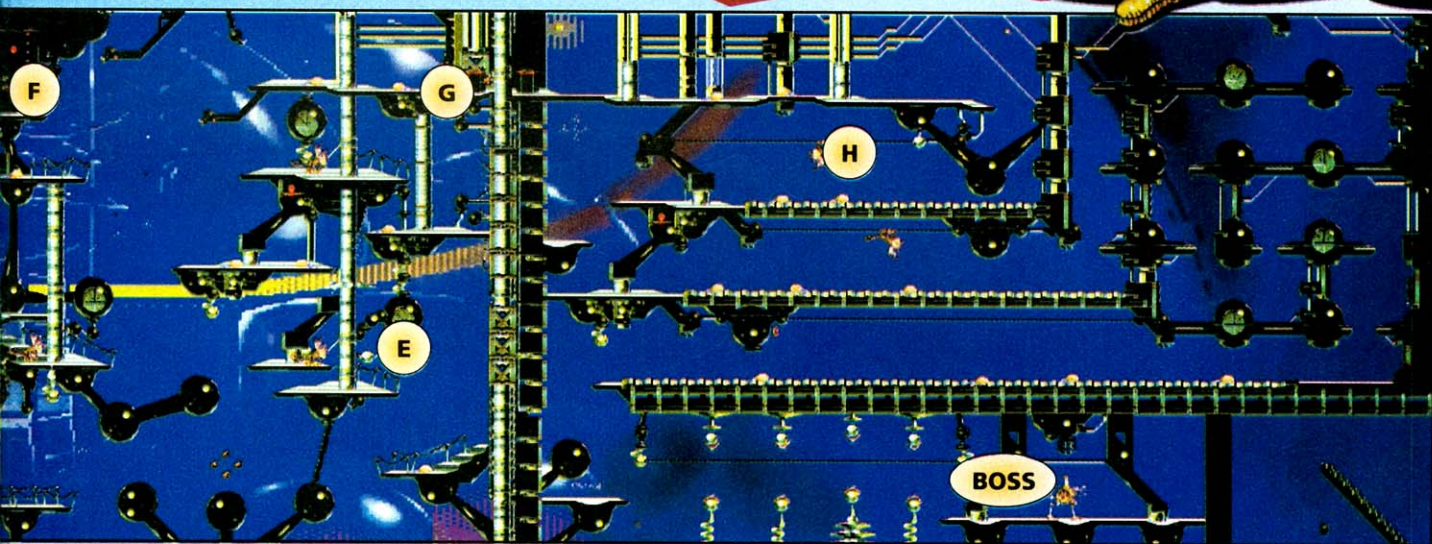


Da waren wir wohl zu langsam, was? Hauptsache, Ihr habt das Continue eingesackt!

EARTHWORM JIM PSYCROW

Habt Ihr beim traditionellen Wettrennen gegen PsyCrow mal wieder gehörig geschwächelt? Dann müßt Ihr Euch eben mit ihm herumbalgen, Pech gehabt. Mit der richtigen Taktik ist die Übelkrähe allerdings kein größeres Problem: Schießt so lange auf den Flattermann, bis er betäubt in der Luft herumhängt und peitscht ihn dann gehörig durch. Wiederholt das Spielchen einige Male, und auch dieses Problem

wäre gelöst, zumindest für diese Runde. Vorsicht ist geboten vor den Haken, die Psy Crow verschießt, sie können nämlich recht schmerzhaft sein, auch für einen Super-Regenwurm im Kampfanzug. Vielleicht fliegt Ihr das nächste Mal ja doch etwas besser? Oder macht Euch die ganze Tortur etwa Spaß? Es soll ja tatsächlich etwas seltsame Leute geben.



form zu Plattform. Falls Ihr einen Abstecher nach Punkt (F) riskieren solltet, so erwartet Euch eines der dunkelsten Geheimnisse des ganzen Spiels, doch dazu später mehr. Gleiches gilt auch für den Unterlevel, welcher Euch erwartet, wenn Ihr bei (G) den Sprung nach der Pisto-

le wagt. Begeben wir uns aber weiter zu Punkt (H), wo uns der fiese Professor nochmals ans Leder will. Schießt oder peitscht ihn zurück und springt dann auf die Kette, auf der er gerade steht. Schießt nochmals auf ihn, um ihn ein Stockwerk tiefer zu befördern und wiederholt das Ganze. So gelangt Ihr schließlich

zu Chicken, dem Endgegner dieses Levels. Peitscht zunächst im richtigen Augenblick einige Male auf die Zielscheibe, damit das Hühnchen eine nette Bombe auf den Kopf bekommt. Danach müßt Ihr ihm im freien Fall noch einmal etwas einheizen, damit der Gockel auch recht schön knusprig wird.

Jim's Tips

Zwar könnt Ihr nur in wenigen Winkeln zielen, dennoch werden Eure Schüsse weit gestreut. Durch die so entstehende Bleiwand schützt Euch vor bösen Überraschungen.



und zum Wurmquäler wird, dann scheint das doch irgendwie krankhaft zu sein. Mit der richtigen Strategie ist der Professor aber recht schnell geheilt ...



Mit Chicken dürft Ihr Euch gleich zweimal herumärgern – es wäre ja sonst auch zu einfach gewesen...



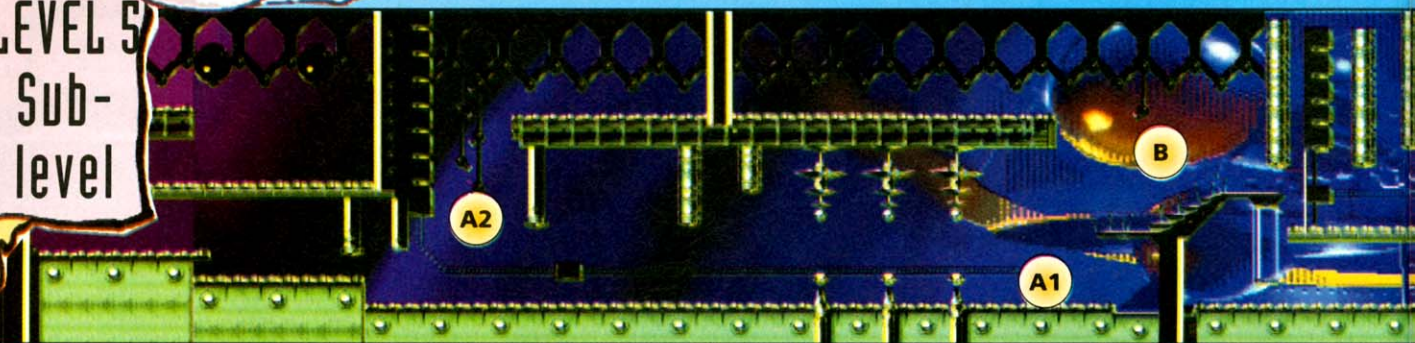
Hier dürft Ihr Jim mal wieder ohne seinen praktischen Freizeitanzug bewundern ...



Mit dem Kopf durch die Wand? Klaro, denn wo ein Wille ist, da ist auch ein Wurm (oder so ähnlich) ...



LEVEL 5 Sub-level



Manchmal kann es durchaus praktisch sein, wenn man nicht immer den direkten Weg geht, sondern auch mal hin und wieder einige Umwege in Kauf nimmt. In diesem Unterlevel ist es jedenfalls so – man kann ihn relativ leicht durchspielen, indem man einfach immer auf dem ‚rechten Weg‘ bleibt, allerdings läuft man dabei an einigen nützlichen Extras vorbei. Nachdem Ihr bei (A1) endlich wieder in Euren Anzug schlüpfen könnt, werdet Ihr

natürlich verständlicherweise versucht sein, diesen ungastlichen Ort schnellstmöglich zu verlassen und stur nach rechts zu lassen. Geht aber lieber nochmals zurück nach links und klettert bei (A2) durch den Drahtzaun und den ‚Kletterbaum‘ nach oben:

Dort findet Ihr ein recht praktisches Extraleben und zusätzliche Lebensenergie.

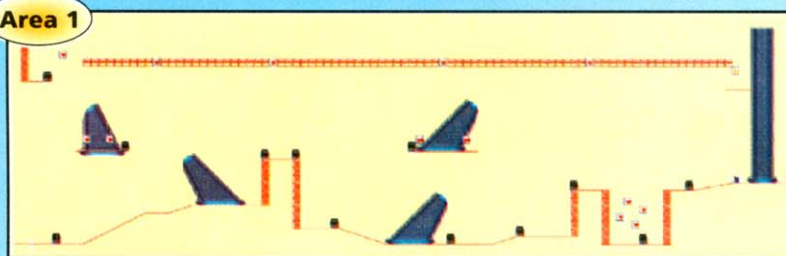
Auch bei Punkt (B) könnt Ihr nochmals einige Extras abkassieren, wenn Ihr Euch nach links schwingt. (Natürlich zwingt Euch keiner dazu, aber vielleicht braucht Ihr das Zeug später ja doch noch – wir haben Euch

Jim's Gems

Speziell in Level 5 gibt es einige Säulen, hinter denen sich Extras verstecken. Stellt Euch doch einfach mal hinter verdächtige Säulen und springt in die Luft. Vielleicht klappt es ja...

IN THE DARK

Area 1



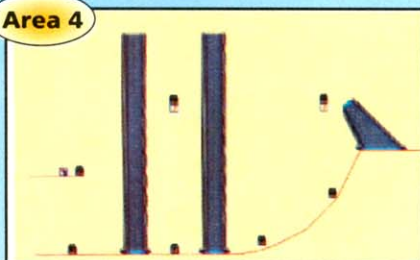
Area 1

Wer auf einige Extras verzichten kann, findet hier eine praktische Abkürzung: Springt einfach auf die Plattform über dem Startpunkt und arbeitet Euch nach oben links vor. Ihr findet dort nicht nur ein Extraleben, sondern auch ein Seil, das Euch zum Ausgang bringt.

Area 2

Für den geschickten Springer ist dieser Abschnitt kein größeres Problem: Springt einfach von einer beleuchteten Plattform zur nächsten und achtet darauf, daß Ihr nicht den Boden unter den Füßen verliert. Bei Punkt (A) solltet Ihr sicherheitshalber auf den lästigen Ghoul ballern, der sich unangenehmerweise im zweiten Stock häuslich niedergelassen hat.

Area 4



Area 3

Um hier das Extraleben einzusammeln, müßt Ihr einen kleinen Umweg in Kauf nehmen: Springt an der Wand vor dem Extraleben nach oben und bei der nächsten Wand nach links oben auf die Plattform. Springt von dort und schwebt über die Wand und holt Euch das Leben. Da die Wand in einer Richtung durchlässig ist, kommt Ihr ohne größere Schwierigkeiten wieder auf den eigentlichen Weg zum Ausgang zurück.

Area 4

Das einzige Problem in diesem Abschnitt ist der extrem lange Peitschensprung, der zum Ausgang führt – den solltet Ihr aber inzwischen beherrschen, oder? Und außerdem: Wer wird denn so kurz vor dem Ende noch aufgeben???

Area 5

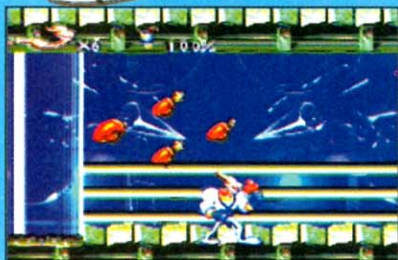
Überraschung! – Schau mal, wer da guckt ... – Können diese Augen lügen? Egal, es führt nur ein Weg an ihnen vorbei, und wildes Rumgeballere ist es ganz sicher nicht! Also spart Eure Munition: Lockt statt dessen die Glubscher nach links und springt an geeigneter Stelle über sie. Jetzt nur noch schnell nach rechts zum Ausgang und wir sehen endlich wieder die Hand vor Augen. Na, war das nicht aufregend? Jetzt aber schnell weiter mit dem Rest des Levels!



Level 5 hält gleich zwei Überraschungen für Euch bereit: Wenn Ihr an bestimmten Stellen springt, kommt Ihr jeweils in einen Unterlevel, in dem sich viele praktische Extras einsammeln lassen. Die Episode 'Regenwürmer im Dunkeln' ist vielleicht etwas gewöhnungsbedürftig, aber überaus originell, auch der darauf folgende 'Wurm-Striptease' hat durchaus seine besonderen spielerischen Reize. Ihr braucht diese Level zwar nicht unbedingt zu absolvieren, aber wer verzichtet schon freiwillig auf eine geballte Ladung Extras (vor allem dann, wenn man sie relativ einfach serviert bekommt – na ja, zumindest beinahe relativ einfach ...)

Wir wünschen Euch bei diesen doch irgendwie etwas anderen Leveln jedenfalls viel Vergnügen, zumal es immer wieder eine angenehme Überraschung ist, wenn man in einem eigentlich schon recht ausgebrannten Genre originelle Einlagen findet. So etwas dürfte ruhig öfter mal passieren – das Leben wäre schöner!

Ein kleiner Umweg kann Euch manchmal viele praktische Extras einbringen – es lohnt sich

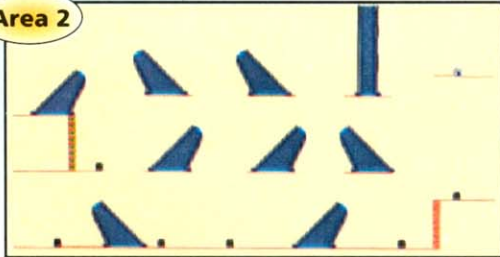


jedenfalls gewarnt.) Gegen Ende des Levels kommt dann nochmals ein sehr einträglicher Umweg: Springt bei (C1) nach unten auf die Kugel anstatt voreilig den Haken in Richtung Ausgang zu benutzen. Von der Kugel aus geht es zunächst nach rechts, wo bei (C2) Munition und Energie auf Euch warten. Habt Ihr den Kram eingesackt, geht es zurück auf die Kugel und weiter nach links, wo bei (C3) noch mehr Energie und Munition einzusammeln sind. Die Glasröhre führt Euch dann wieder zurück auf den ursprünglichen Weg, und Ihr dürft über den Haken

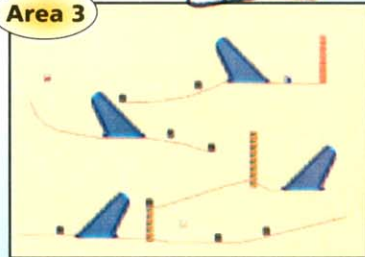
endlich den Level verlassen und den weiteren Weg antreten. (Und, waren diese Umwege nun wirklich so schlimm und zeitaufwendig? Na also, aber zuerst mal meckern ... Speziell über die zuletzt gefundene Munition dürften sich noch so einige Herrschaften freuen!)



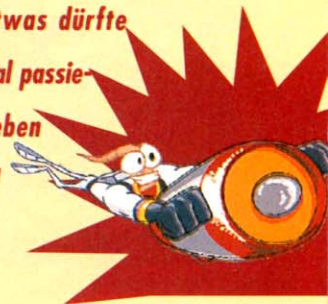
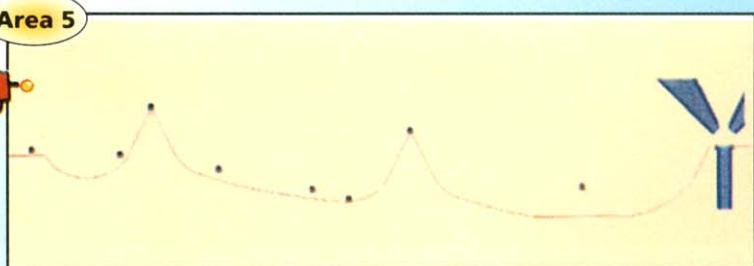
Area 2



Area 3



Area 5



FOR
PETE'S
SAKE



PETER PUPPY

A Die Pflanzen an der Kante der Plattform können nerven. Peitscht Pete über den Abgrund und schießt sofort auf die Pflanzen, um Problemen aus dem Weg zu gehen. Prügelt Pete möglichst knapp vor dem Abgrund, da er sonst den Sprung nicht schafft.

B Schießt auf die seltsamen Maschinen, bevor sie Euch von der Plattform stoßen. Besser ist das ...

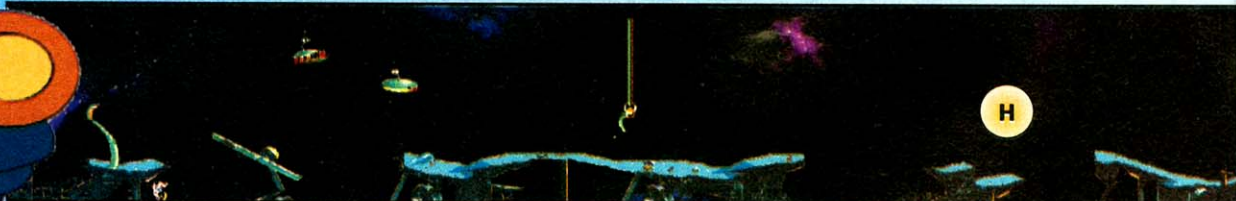
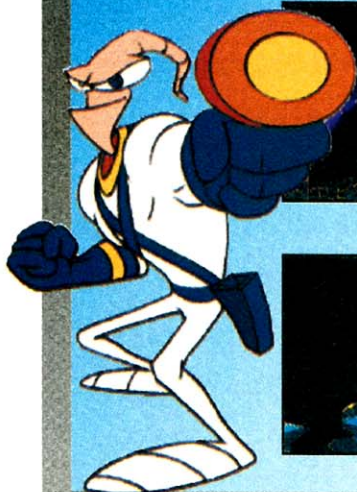
C Bei diesem Katapult solltet Ihr Pete zunächst einen bequemen Weg auf die Plattform bahnen und ihm dann durch rechtzeitiges Verlassen derselben ordentlich Schwung mit auf den Weg geben.

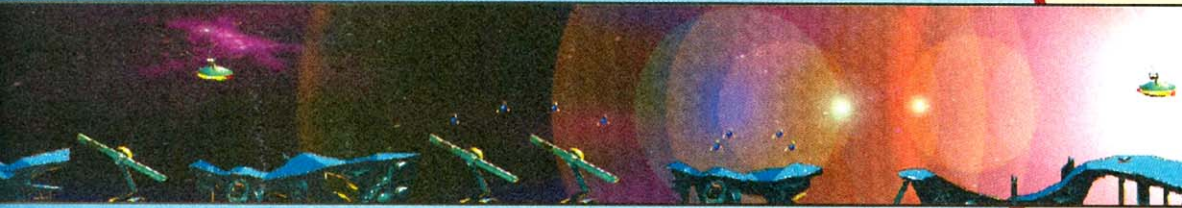
D Hier funktioniert die Sache so ähnlich wie zuvor, allerdings müßt Ihr Pete diesmal zunächst auf die Plattform peitschen.

Jim's Gems

Nein, in den Abgründen gibt es hier keine versteckten Extras. Spart Euch Eure wertvollen Leben und konzentriert Euch ganz auf Pete!

E Wieder so eine Situation wie am Anfang: Geschickt peitschen und schießen hilft bei den Pflanzen.





F Keine Panik, wenn die fliegenden Untertassen hier lästig werden: Pete hat noch ein gutes Stück sicheren Weges vor sich. Allerdings sollte man auch nicht zu lange warten.

G Stellt sicher, daß die Wippe mit der linken Seite nach unten zeigt, sonst erlebt Pete einen Rückschlag. Anschließend ist nochmals gutes Timing gefragt, um Pete sicher durch die Pflanzen zu bringen.

H Hier trifft Ihr Pete wieder, nachdem er den großen Abgrund mittels des Hakens überwunden hat.

I Wer wird denn schon aufgeben: Der nächste Abschnitt ist zwar eine echte Herausforderung, allerdings entschädigt er für die Mühe auch durch jede Menge Boni!



Fortschritt im Level.

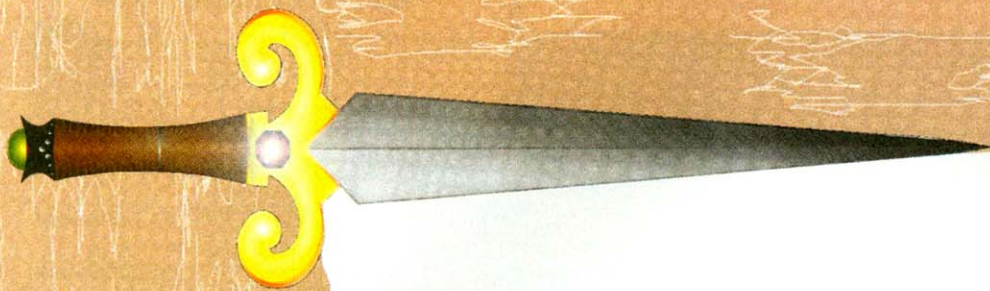
Also bahnt Peter sorgfältig und vorsichtig den Weg. Ihr könnt ihn durch gezieltes Peitschen in die richtige Richtung lenken, bei akuter Gefahr könnt Ihr auch auf ihn schießen, damit er in Deckung geht. Auf diese Art und Weise könnt Ihr Euch notfalls auch eine

kleine Atempause verschaffen und Eure nächsten Aktionen vorausplanen. Und eines nicht vergessen: Peter ist nur ein kleiner, dummer Hund – aber immerhin braucht Ihr für ihn keine Hundesteuer zu bezahlen, und das hat ja durchaus auch seine Vorteile.



Teil 3
in der nächsten

TOTAL!



SWORD

In der letzten TOTAL!-Ausgabe haben wir Euch bereits sicher durch die erste Hälfte von „Sword of Hope“ geführt.  Doch wehe dem, der glaubt, das Schlimmste wäre bereits überstanden: Jetzt geht's erst richtig los! Aber keine Panik, der TOTAL!-Schutzengel ist stets an Eurer Seite ... 



ALLGEMEINE HINWEISE:

- Wie auch im ersten Teil können wir Euch auch hier wieder nur ans Herz legen, Euch umzusehen und mit allen Pflanzen zu reden.
- Wenn Ihr von einem Teleport-Raum in den nächsten stolpert, verliert Ihr leicht die Übersicht. Wenn Ihr absolut nicht mehr wißt wo Ihr seid, dann warpt Euch zur nächsten Person und startet von dort aus einen neuen Versuch.
- Laßt unterwegs keine Droge aus! Spätestens beim Kampf gegen den Drachen seid Ihr auf jeden Magiepunkt angewiesen. Merke: Ohne Magie keine Heilspprüche, ohne Heilspprüche keine Überlebenschance. Außerdem solltet Ihr Euch auch bei Emma, bzw. Karl immer wieder mit Suppen und Drogen eindecken. Geld müßte ja inzwischen reichlich vorhanden sein!

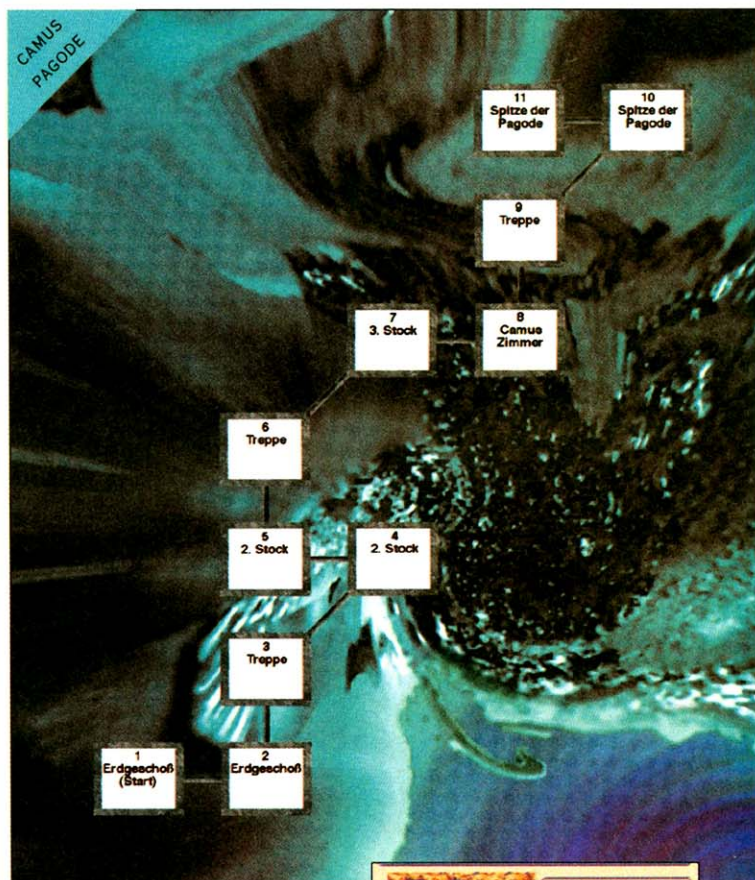
V. CAMUS PAGODE

Nachdem Ihr mit dem Horn (siehe TOTAL! 4/95) das Eingangstor der Pagode geöffnet habt, beginnt der zweite Teil Eures Abenteuers. Öffnet zunächst die Schatztruhe in Bild 1. Sie enthält die Information, wo sich die Verbindung zwischen Ober- und Unterwelt befindet. Allerdings sind die Zeichen schon so alt, daß Theo sie nicht lesen kann. Laßt Euch davon aber nicht entmutigen, sondern geht weiter in den nächsten Stock. Die Schatzkiste dort ist ein Mimik, laßt also besser die Finger davon! Im dritten Stock liegt ein „Kern“. Wenn Ihr diesen im Kampf anwendet, schlafen die meisten Gegner für ein paar Runden ein.

Jetzt ist es an der Zeit, Camu zu besuchen (Bild 8). Sie verwandelt Euer Schwert in das mächtige Adage-Schwert. Camu rät Euch, mit ihrer Taube zu reden. Da das hochnäsige Federvieh Euch aber ihre Eier nicht geben will, müßt Ihr (wieder einmal) Gewalt anwenden. Nachdem Ihr die Taube geschlagen habt, bekommt Ihr schließlich ein rotes Ei. Wendet auf der Spitze der Pagode (Bild 10) das Fragment aus Shabows Höhle an, damit der Mond zum Vollmond wird.

Ihr habt nun vier Möglichkeiten, um wieder nach unten zu kommen:

1. Den ganzen Weg zurückklettern.
2. Den Warp-Zauberspruch einsetzen (am besten zu Gulla warpen).
3. Schaut Euch in Bild 11 das Geländer an. Theo fällt daraufhin herunter (und verliert 20 Gesund-



Treant ist furchtbar stolz auf seine Früchte. Wenn Ihr die Früchte eßt, werden Eure Lebens- und Magiepunkte auf ihr Maximum heraufgesetzt. Das ist doch was!



heitspunkte ...).

4. Schlagt nach dem Mond (Bild 10). Auch in diesem Fall fällt Theo herunter und verliert 20 Gesundheitspunkte.

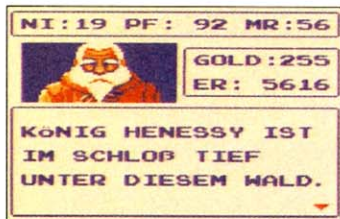
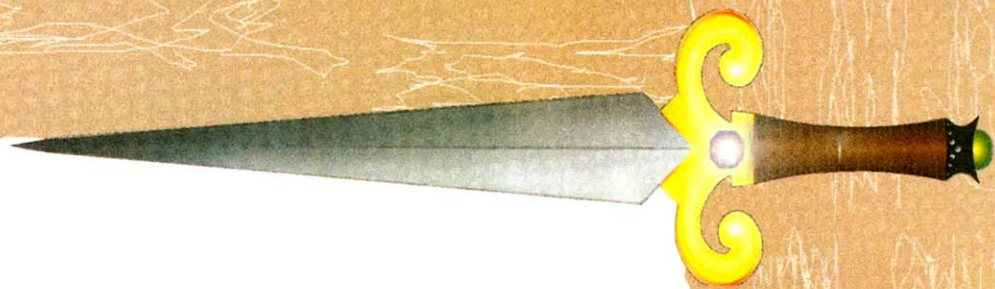
IM WALD

Im Wald stehen bekanntlich Bäume, doch ein Baum hat etwas ganz Besonderes für Euch: Tre-



ant. Besucht ihn und gebt ihm das, was er von Euch ja bereits gewohnt ist: Schläge. Der Lohn dieser Mühen ist die Frucht, die Treant im Lichte des Vollmonds getragen hat. Geht nun zu Gulla und redet mit ihm. Es stellt sich heraus, daß Gulla ein recht verschlagener Bursche ist: Er hat die ganze Zeit gewußt, daß weder Martel, noch Shabow und erst recht nicht Camu

OF HOPE



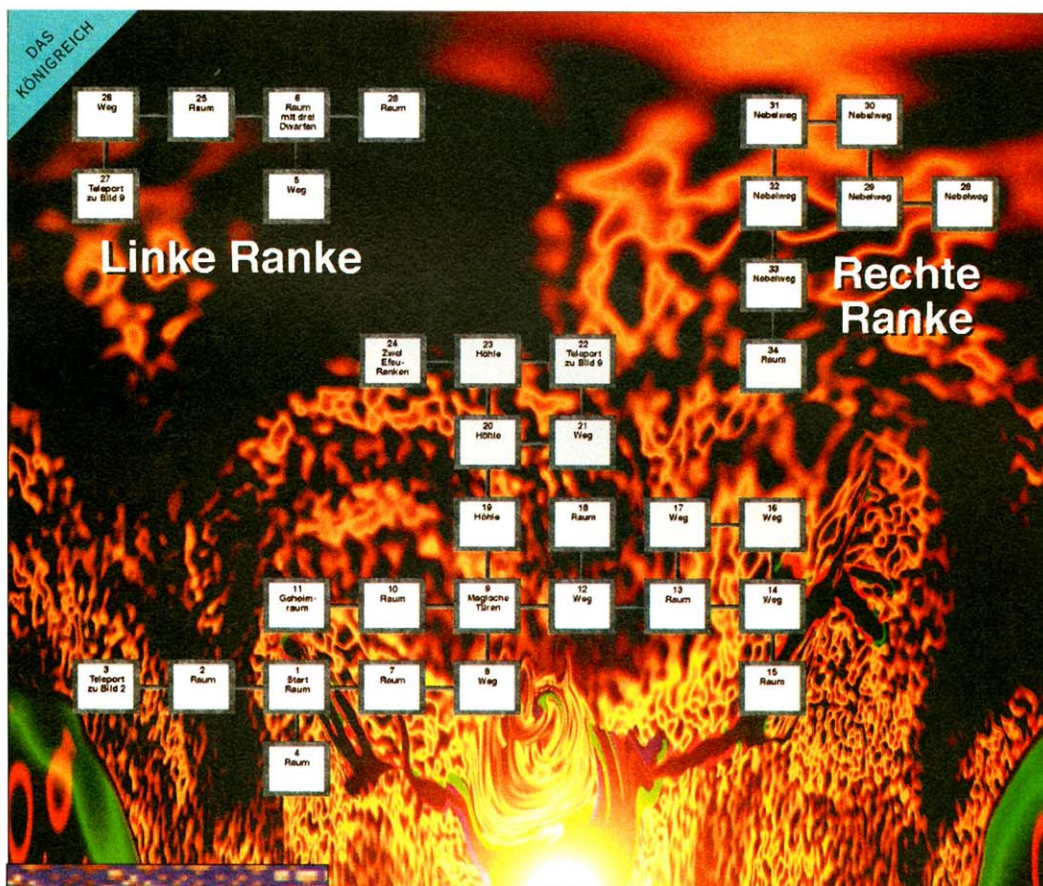
Gulla packt aus: Das Königreich ist unter der Erde!



Benutzt den Ring, und die Türen plappern drauflos ...

In der Kiste in Bild 4 befindet sich eine Droge. Anschließend solltet ihr zu den drei magischen Türen (Bild 9) gehen. Benutzt den Ring und sie öffnen sich.

Wenn ihr die Kiste in Bild 16 aufmachen wollt, erscheint ein Typ namens Karl, der einen Laden hat. Übrigens solltet ihr die Finger von



Wer hätte das gedacht? Der Eingang zum unterirdischen Königreich befindet sich unter dem Mühlstein!

das Schwert der Hoffnung haben. Dafür ist er aber so nett und formt aus den drei Eiern, die für die Tugenden Weisheit, Mut und Liebe stehen, das Schwert der Hoffnung! Außerdem erzählt er Euch, daß sich die Verbindung zwischen Ober- und Unterwelt beim Mühlstein befindet. Schiebt ihn einfach beiseite und betretet das unterirdische Königreich ...

VI. DAS KÖNIGREICH UNTER DER ERDE

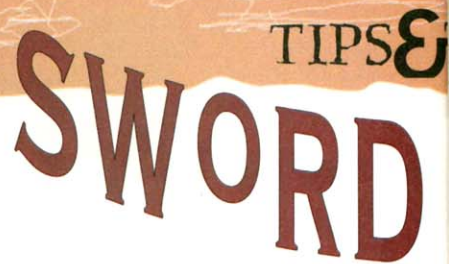
Willkommen in der Unterwelt! Spätestens jetzt sollte Euch dämmern, worauf ihr Euch mit diesem Spiel eingelassen habt – Kämpfe, Teleportationen und andere Gemeinheiten machen Euch hier das Leben schwer!

der Kiste in Bild 15 lassen, da sie eine Frucht enthält, die Euch nach dem Verzehr Magie-Punkte abzieht!

Schlagt Euch zu den Efeuranken (Bild 24) durch, und macht eine von ihnen auf, um daraufhin Efeusamen zu erhalten. Klettert ihr an der rechten Ranke hoch (sehen: Efeu R), kommt ihr zum Nebelweg (Bild 28). Von dort aus geht es dann zu Bild 34, wo ihr eine Droge findet. Achtung: Geht in Bild 28, 29 und 34 auf keinen Fall nach unten, sonst landet ihr mit 20 Gesundheitspunkten weniger bei den beiden Ranken (Bild 24).



Kleiner Tip am Rande: Schattengeister sind besonders empfindlich gegen Feuer!



giespendende Droge.
Schaut Euch am Spiegelwelt-Bal-
kon (Bild 18) nicht um, sonst wer-
det Ihr wieder zum Schloßtor
zurückteleportiert.



Eure Mutter (sieht
übrigens aus wie
Camu) bittet Euch
König Henessy vom
Bann des Bösen zu
befreien



In der Küche (Bild 8) findet Ihr im Schrank eine Droge, im Bad (Bild 12) gibt es einen gesundheits-spendenden Wasserhahn (funktio-niert aber nur einmal!).

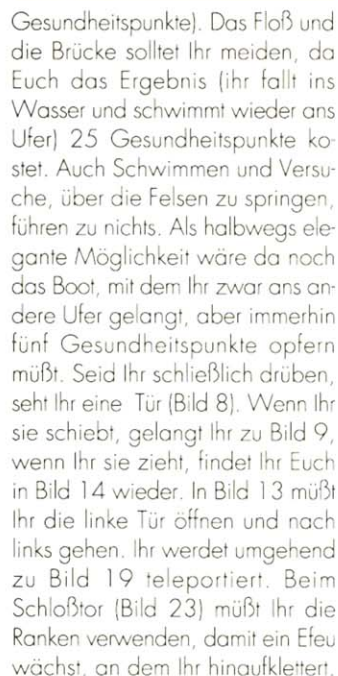
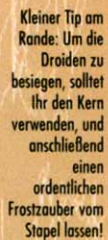
Verwendet in der Wohnstube (Bild 10) den „Geheimen Zauberspruch“. Nun seid Ihr in der Lage, durch den Spiegel (Bild 13) zu marschieren.

Die Schatztruhen in Bild 19 und Bild 22 sind Mimiks, lediglich die Kiste in Bild 24 enthält eine ma-



Geht von Bild 21 nach unten, um in den Garten zu kommen. Manche Rosen sind freundlich, andere hinterhältig. Ein Gespräch lohnt sich aber auf jeden Fall.

Wenn Ihr nun von Bild 28 nach unten geht, landet Ihr in Bild 14. Geht von dort zu Bild 30 und reißt



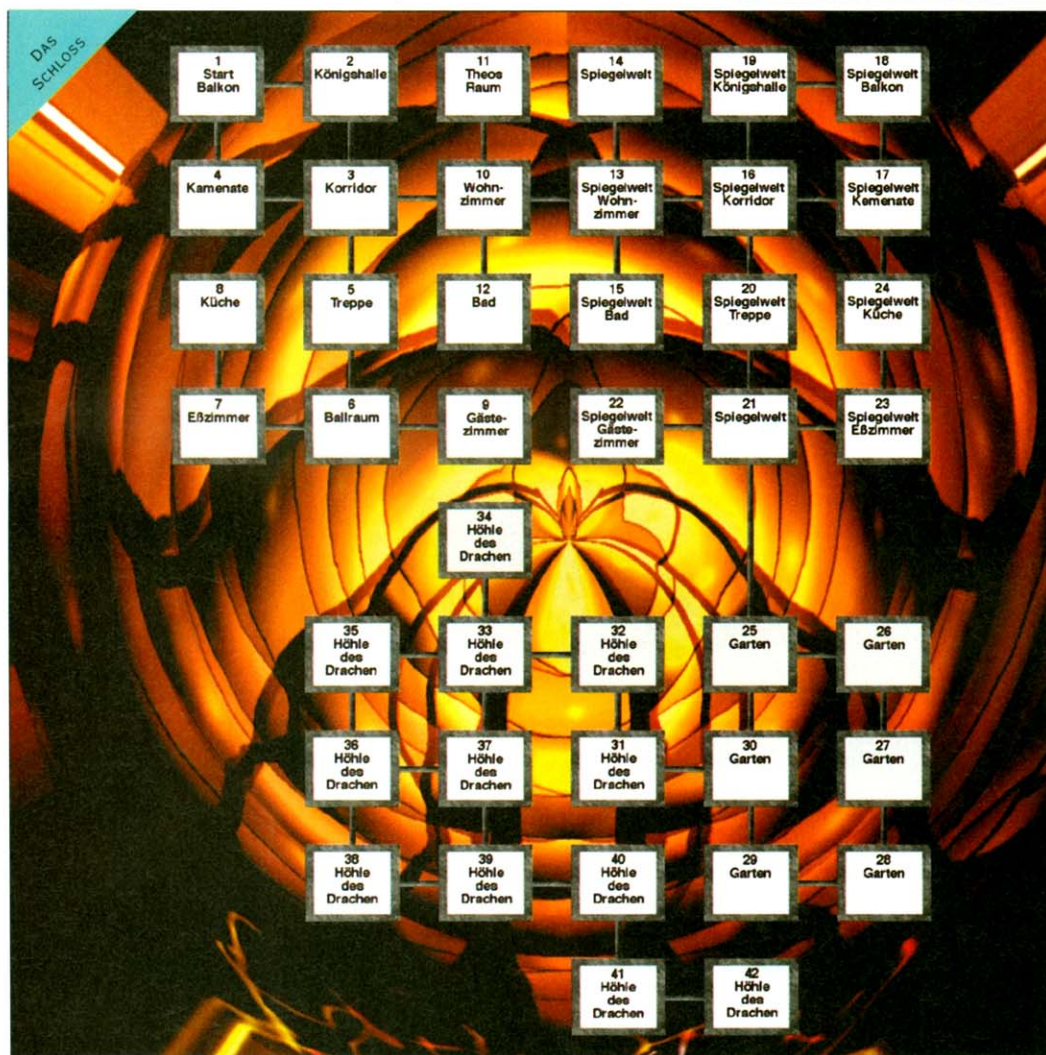
A sword with a yellow hilt and a black crossguard, set against a brown background with faint white lines.

Da er unter dem Bann des Bösen steht, greift er Euch an. Nachdem Ihr den Kampf gegen Euren Vater gewonnen habt, erscheint der Drache. Füllt Eure Energie während des Kampfes re-



Auf Eurer Reise findet Ihr viele nützliche Dinge. Die wichtigsten Hilfsmittel sind ...

- **Weizen** (Emmas Laden)
Bringt Euch 20 Gesundheitspunkte zurück
- **Gerste** (Emmas Laden)
Bringt Euch 50 Gesundheitspunkte zurück
- **Silber** (Emmas Laden)
Die Silberrüstung bietet im Kampf guten Schutz
- **Droge**
Bringt Euch Eure Magiepunkte wieder zurück
- **Ring**
Läßt unbelebte Dinge (Quelle, Tür) sprechen
- **Efeesamen:**
Aus Ihnen wachsen im ‚Abgrund‘ Efeuranken, an denen Theo hochklettern kann.
- **Fragment**
Muß in Camus Pagode beim Mond eingesetzt werden
- **Rotes Ei** (Camus Pagode)
Symbolisiert die Tugend ‚Liebe‘
- **Blaues Ei** (Shabows Welt)
Symbolisiert ‚Mut‘
- **Weißes Ei** (Martels Welt)
Symbolisiert ‚Weisheit‘
- **Schwert Hope (Gulla)**
Wenn Ihr alle drei Eier habt, formt Gulla daraus das Schwert der Hoffnung



Wenn Ihr diese Leiter erreicht habt, ist der Weg zum Sieg (oder zur Niederlage) nicht mehr weit

gelmäßig auf, sonst habt Ihr keine Chance, zu gewinnen. Nach dem Kampf gelingt es Theo, das Schwert der Hoffnung wieder in das Bildnis des Drachen zu stoßen und König Henessy von dem bösen Bann zu erlösen. Und wenn es soweit ist, dann seid auch Ihr endlich erlöst von all den Strapazen der „Sword of Hope“-Hatz. Herzlichen Glückwunsch!

Michael Haberl / mk

Nachdem Ihr dieses
Wandbild freigelegt
habt, müßt Ihr
gegen Euren Vater
kämpfen



ENDE





Willkommen zum letzten Teil unserer Komplettlösung! Wie gehabt zeigen Euch die kleinen Gitterkarten den richtigen Weg zum Levelausgang. Wenn Ihr an einer bestimmten Stelle einfach nicht weiter wißt, könnt Ihr im Text nachlesen, was Ihr tun müßt und wie Ihr Euch schadlos halten könnt. Am Ende gibt's noch ein paar wichtige Endgegner-tips. Wir wünschen Euch viel Spaß beim Spielen!

TEIL 4

LEVEL 14

Bild 1: In den kommenden Levels werdet Ihr häufig auf blaue Schranken treffen. Ihr könnt, wenn sie sich geöffnet haben, hindurchlaufen. Besser jedoch ist das Durchrollen mit gezückter Waffe. In den meisten Fällen empfiehlt es sich, zunächst davor stehenzubleiben, und dann die Feinde dahinter

auf dem Rückweg erledigen.

Bild 4: Der Auslöser für das Steintor befindet sich in Bild 7. Holt Euch aber vorher den Levitator aus Bild 6.

Bild 5: Klettert hier gleich hoch, er-

Bild 7: Nachdem Ihr auf den Auslöser für das Steintor (Bild 4) getreten seid, erscheint eine Selbstschußanlage. Schießt sie kaputt und rennt dann wieder zurück zum Fahrstuhl!

Bild 8: Laßt Euch am besten vorsichtig rechts herunter, um nicht in die grüne Pflanze zu fallen!

Bild 9: Erschießt dann den Wächter ohne vorher die Schranken zu passieren, denn er besitzt den gesuchten Brückenschlüssel! Danach könnt Ihr oberhalb an der rechten Seite mit dem Levitator hoch zu Bild 9 fahren.

Bild 10: Stellt Euch sofort mit dem Rücken an die rechte Wand! Die Lenkbombe läßt sich dann leicht tref-

fen. Wenn Ihr Euch nun vom oberen Wächter seine zwei Lenkbomben geholt habt, fahrt Ihr mit dem Fahrstuhl runter, schnappt Euch den Levi und fahrt wieder hoch.

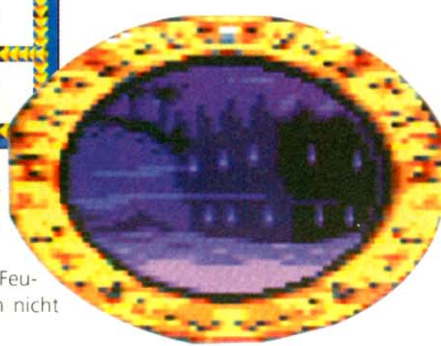
Bild 11: Vorsicht, hier ist wieder eine Selbstschußanlage installiert!

Bild 12: Klettert nach oben, zerstört den Generator mit einer Lenkbombe, und holt Euch den Schrankenschlüssel vom Androth aus Bild 15!

Bild 17: Auch dieses Steinmonster rollt nur bis zum Fahrstuhlrand. Bleibt also ganz cool stehen!

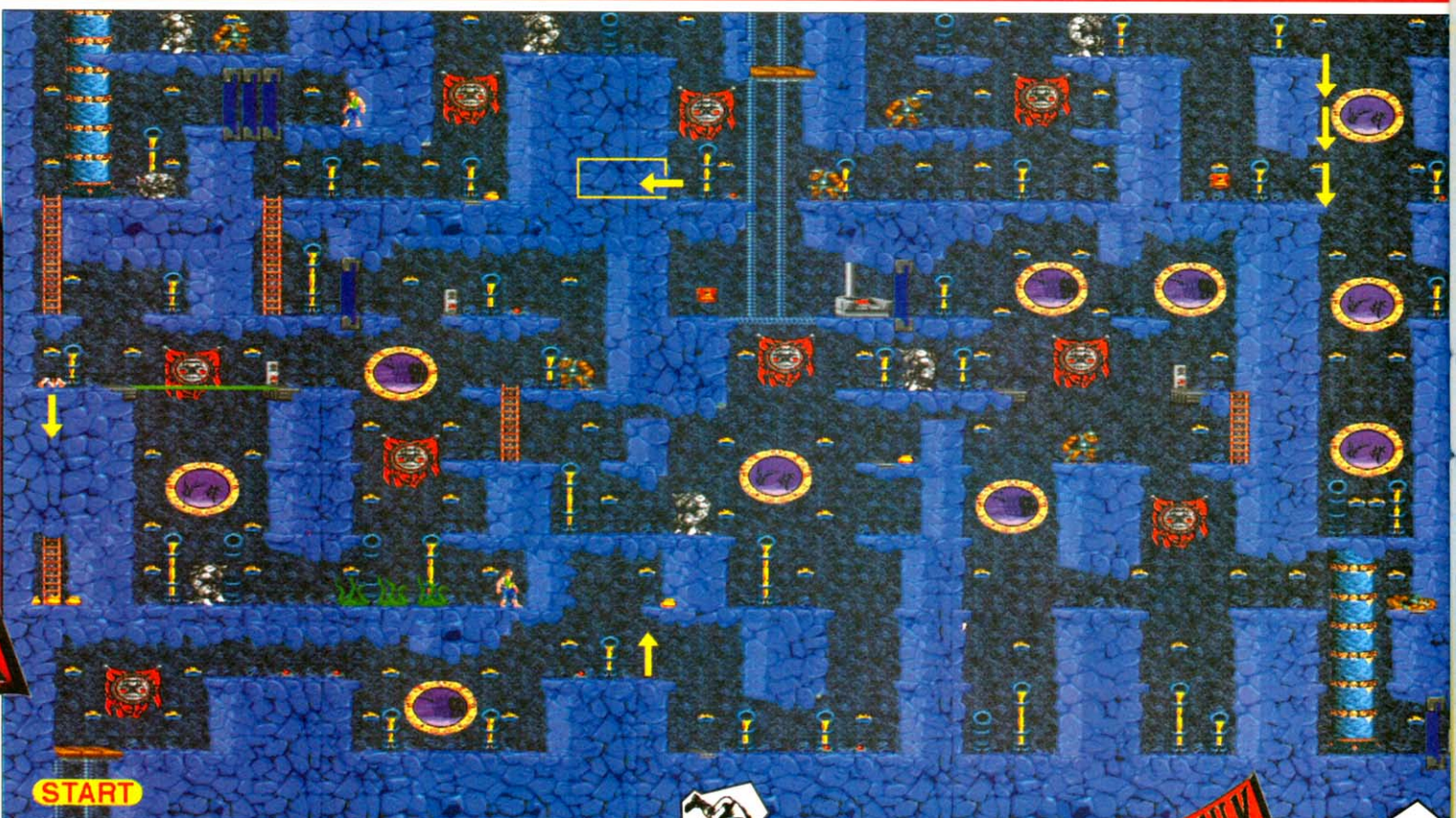
Bild 18: Schmeißt die Feuerbombe am besten von der zweiten Ebene aus nach

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



zu bekämpfen.
Bild 2: Das Steinmonster rollt nur bis zum Fahrstuhl heran, Ihr habt also auf der linken Seite die sicherste Kampfposition. Sofort hochfahren geht aber auch, denn das Monster könnt Ihr immer noch

ledigt den ersten Wächter, springt danach mit Anlauf nach rechts und betätigt den Fahrstuhlschalter! Der zweite Wächter gibt eine Feuerbombe frei, die Ihr jedoch nicht unbedingt benötigt.



HAWK TRICKS

BLACKHAWK

unten! Danach könnt Ihr im rechten Moment gefahrlos am Steinmonster vorbeilaufen.

Bild 19: Hier müßt Ihr sehr genau springen, denn ein Fehltritt bedeutet, daß Ihr von vorne beginnen müßt. Auch, wenn Ihr den Sturz überlebt habt! Denn der Fahrstuhl in Bild 4

befindet sich unten, und so gibt es leider keinen Weg von hier jemals wieder wegzukommen.

Bild 20: Um nicht in die Schranke zu springen und dadurch herunterzufallen, müßt Ihr am rechten Absatz einen Schritt zurück gehen und von dort einen normalen Sprung machen!

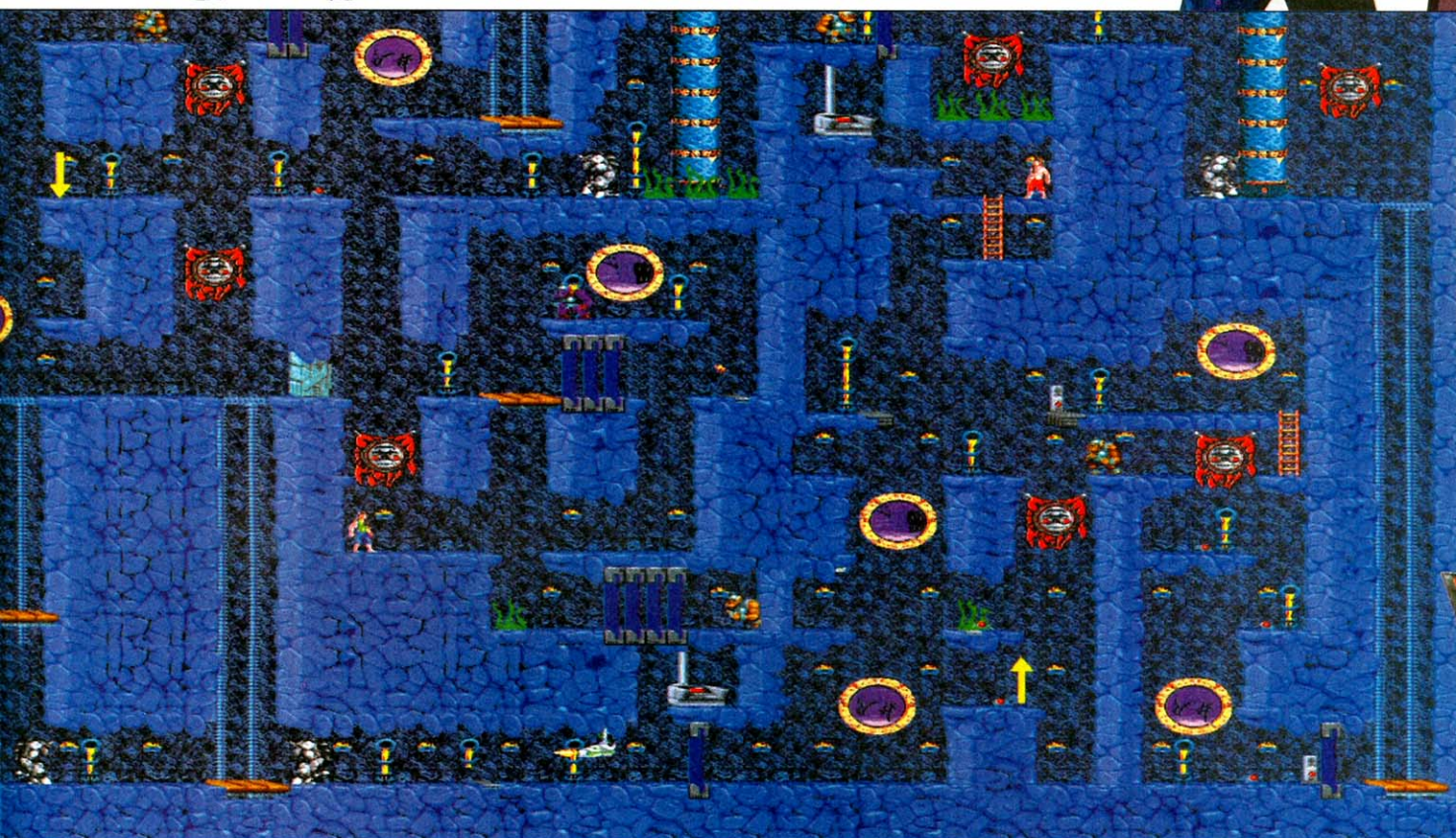


Bild 3: Der gelbe Pfeil zeigt Euch die Stelle an, von der Ihr Euch nach oben zur Feuerbombe ziehen könnt. Wendet sie aber möglichst nicht sofort gegen die Spinnenbomben an, sondern besser bei den Pflanzen in Bild 5.

Bild 4: Das graue Steinmonster hat es gewaltig in sich! Ob Ihr von rechts oder links gegen das aggressive Tierchen ankämpft ist dabei im Grunde völlig egal, denn nur mit sehr viel Geschick könnt Ihr es schaffen zu siegen, ohne verwundet zu werden.

Bild 5: Holt Euch zuerst den Levitator von unten und geht dann weiter nach oben!

Bild 7: Die markierte Stelle zeigt den Einstieg zum Geheimraum in Bild 8. Dort findet Ihr zwei Hoverbomben und einmal Lebensenergie. Auf dem Rückweg müßt Ihr den Brückenschlüssel wieder mitnehmen!

LEVEL 15

Bild 9: Sobald Ihr ins Bild geklettert

seid, müßt Ihr Euch links in Sicherheit begeben, denn das Steinmonster roll sofort auf Euch zu – allerdings nicht weiter, als bis zur Leiter! Habt Ihr es erledigt, könnt Ihr per Levi nach oben fahren. Am besten rennt Ihr gleich nach ganz rechts, um nicht im Kampf heruntergestoßen zu werden. Der Wächter hat einen Schrankenschlüssel für Euch.

Bild 11: Der gelbe Pfeil zeigt Euch den Eingang zu einem weiteren Geheimraum, der eine Hoverbombe,

eine Feuerbombe und einen Trank Lebensenergie enthält.

Bild 12: Unten seht Ihr einen Fahrstuhlschalter, den Ihr nur aus Bild 13 erreichen könnt.

Bild 13: Laßt Euch, wie die gelben Pfeile es anzeigen, an der linken Sei-

Bild 15: Hier findet Ihr den Auslöser für das Steintor in Bild 17. Auf dem Weg dahin überspringt Ihr eine Schlucht. Sie führt runter in Bild 18, jedoch gibt es hier mal wieder nichts für Kyle zu holen.

Bild 20: Wendet eine der beiden

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

te herunter, um an den Fahrstuhlschalter zu kommen. Aber keine Angst, Kyle krallt sich im Fallen am nächsten Vorsprung fest.

Lenkbomben gegen den Generator an, springt dann von oben zum Fahrstuhlschalter auf der linken Seite und fährt rauf in den nächsten Level!

BLACKHAWK

LEVEL 16

In diesem Level ist mehr Geschicklichkeit gefragt denn je. Ständig kämpft Ihr auf klitzekleinen Plattformen, müßt peinlich genaue Sprünge ausführen und werdet obendrein von allen Seiten kräftig beharkt. Wer ein Action Replay besitzt kann sich zur Not mit dem Code '7E0F C70A' ausrüsten. Unendlich Energie ist Kyle dann sicher. Es gibt zwar noch andere Codes, z. B. unendlich Brückenschlüssel, Levitatoren oder Bomben aller Art, deren Anwendung jedoch wenig sinnreich ist. Denn 'Blackhawk' lebt von der genauen Erkundung der Levellabyrinth, und davon, mit fairen Mitteln im Kampf zu bestehen.

Bild 1: Hier könnt Ihr Euch leider nicht darauf verlassen, daß das Steinmonster nur bis zum Fahrstuhlrand heranrollt! Vorbeilaufen ist leider auch nicht angesagt – also müßt Ihr Euch wohl oder übel dem Kampf stellen!

Über den Auslöser (aktiviert eine versteckte Selbstschußanlage) springt Ihr einfach hinweg!

Bild 2: Den feindlichen Androth könnt Ihr noch sehr leicht abschießen, der obere Wächter allerdings erfordert schon weit mehr Geschick. Stellt Euch auf seiner Plattform mit dem Rücken rechts an die Wand, so könnt Ihr während des Kampfes wenigstens nicht von

ihm heruntergestoßen werden!

Bild 3: Wenn Ihr von links auf die Plattform mit der Spinnenbombe klettert, lauft Ihr zwar Gefahr bei einer möglichen Explosion und dem folgenden Sturz Euer Leben zu verlieren, umgeht aber so das Monster. Von der linken Seite aus reicht ein einfacher Sprung hinüber zur Leiter.

Bild 4: Auch diese beiden Feinde haben keine Extras für Euch. Geht, oder rollt von hier mit gezogener Waffe ins Nachbarbild und ballert sofort auf den feindlichen Androth!

Bild 5: Um auf die linke Seite zu kommen, reicht ein normaler Sprung. Achtet aber auf die Spinne, sie könnte Euch runterwerfen. Wenn Ihr Euch die Energie geholt habt, müßt Ihr zurückspringen und Euch einfach vom rechten Absatz

nach unten hangeln!

Bild 6: Benutzt erst die Leiter! Auf dem Rückweg müßt Ihr Euch dann links herunterlassen.

Bild 10: Die markierte Stelle (gelber Pfeil) zeigt Euch den Weg nach oben zum Auslöser in Bild 13.

Bild 13: Im Vorbeifahren läßt sich der Generator entgegen aller bisherigen Methoden durch einfaches Feuern zerstören! Mit dem Brückenschlüssel und dem Levitator könnt Ihr nun den Höhenunterschied in Bild 8 problemlos überwinden!

Alle folgenden Feinde besitzen keine Extras mehr. Ihr solltet also ruhig an den Steinmonstern vorbeilaufen und Euch nicht weiter um sie kümmern!

Bild 20: Der Magier Galadril, er führt Euch direkt zum Oberboss Sarlac!



ENDGEGNER

Nun endlich, nach sechzehn spannenden und aufreibenden Leveln voller Gefahren tretet Ihr dem fiesen Lord Sarlac gegenüber. Haßerfüllt brennt Ihr darauf, das rote Monster in tausend Stücke (oder besser tausend Pixel) zu schießen. Denn Sarlac tötete Euren geliebten Vater und riß die Macht an sich. Hier wollen wir Euch jetzt ein paar nützliche Hinweise geben und wirkungsvolle Kampfaktiken aufzeigen. Zunächst beschränkt sich die Auseinandersetzung auf ein Wortgefecht. Sobald dieses beendet ist, solltet Ihr die anfängliche Deckungsschwäche Sarlacs ausnutzen und ihm eine erste Salve Blei verpassen! Daraufhin wird der vielseitig kämpfende Obermütz erst so richtig sauer und zischt als Schatten über den Bildschirm, um möglichst nahe an Euch her-

anzukommen. Doch bewahrt die Ruhe, er kann Euch damit nicht treffen!

Hektisches und unkontrolliertes Ballern führt hier lediglich dazu, daß Ihr Euch nicht rechtzeitig in Sicherheit bringen könnt, wenn Sarlac in seine Trickkiste greift. Und die ist reichhaltig!

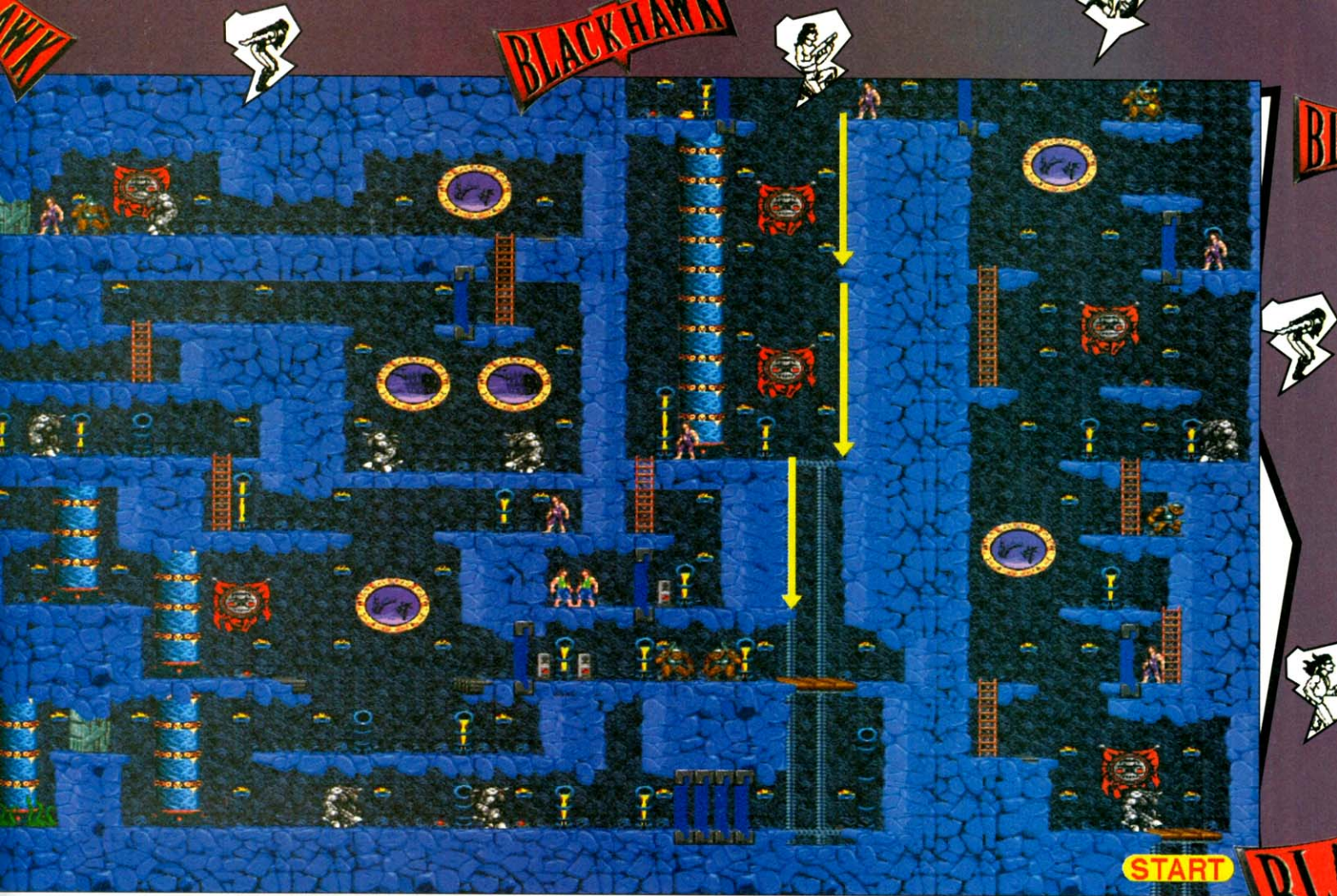
Wenn er z. B. (Bilder rechts) eine Feuerkugel abschießen will, dann geht so schnell wie möglich in Deckung.

Ihr müßt seine nächste Handlung schon recht früh erkennen, da Ihr aus der Hocke kämpft und Kyle immer erst aufstehen muß,



BLACKHAWK

BLACKHAWK



bevor er der Kugel ausweichen kann. Das ist taktisch klüger, denn Kyle kann sich in der Hocke mit seiner Waffe schneller hin und her bewegen als aus dem Stand.

Besonders vorsichtig müßt Ihr in der Mitte des Kampfplatzes sein, weil die blauen Panther (Bild links oben) öfter Feuerbomben nach unten schmeißen! Jedoch wirken diese nur kurz, so daß Ihr am Rand relativ sicher seid. Am besten, Ihr haltet Euch überwiegend rechts oder links unter einem der Tierchen auf. Bereitet er dann seine blauen Energieblitze vor (Bild unten), rollt Ihr einfach auf die andere Seite hinüber, dreht Euch dann schnell und schießt sofort zurück! Doch denkt daran, daß Ihr im Rollen nicht an Sarlac vorbeikommt! Er hält Euch nämlich auf und schlägt dann kurzerhand mit der Faust zu!

Wenn Ihr eine kleine Erholung braucht, aber nicht pausie-

ren wollt, hört einfach auf ihn zu beschließen. Er wird sofort ruhiger. So, das sollte ausreichen, damit Ihr den bösen Lord in seine Grenzen weisen könnt. Wenn es nicht gleich geklappt hat, könnt Ihr es ja noch einmal versuchen! Sarlac wartet schon auf Euch!

Thomas Hellwig



fragen

ZOMBIES (SNES)

Für Thomas Koch ist in Level 48 bei der Riesenspinne immer Schluß. Wer hilft ihm weiter?

WARIO BLAST (GB)



Stefan Bendisch hat in Level 8 beim Endboß 'Schwarzer Bomber'. Gibt es irgendwelche Strategien, um mit diesem Herrn fertigzuwerden?

PAPERBOY 2 (SNES)

Stefan Emmerich interessiert sich für Levelcodes und Cheats. Wer hat welche auf Lager?

ZELDA III (SNES)



Christoph Lange benötigt Hilfe im Skelettwald (Level 3): Dort hat er alle Räume in K1 erfolgreich durchsucht und würde nun gerne wissen, wie man nach K2 und zum Endgegner kommt. Weiterhin steckt er in der Schattenwelt in Level 5 des Eispalastes fest: In K1 ist ein Raum mit einem Loch in der Mitte, allerdings versperren Blöcke den Weg zum Kristallschalter. Was ist zu tun?

FATAL FURY II (SNES)



Florian Gottmann sucht die geheimen Spezialattacken für alle Kämpfer. Wer hilft ihm freundlicherweise weiter?

ROCK 'N' ROLL RACING (SNES)



Christian Korte sucht eine ganze Ladung Action-Replay-Codes, und zwar für alle Spieler, Fahrzeuge und Waffen. Kann jemand weiterhelfen?

THE LOST VIKINGS (SNES)

Reinhard Koop hat im letzten Level ein kleines Problem, er findet nämlich den roten Schlüssel nicht. Wer hilft ihm weiter?

S. BATTLE TANK (SNES)



Dieter Mescheder sucht Action-Replay-Codes und Paßwörter für dieses Game. Wer kann ihm in dieser Angelegenheit helfen?

RETURN OF THE JEDI (SNES)



Achim Schmitt wäre für einige praktische Action-Replay-Codes für unbegrenzt Leben oder Energie sehr dankbar.

KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE (SNES)

Christian Buttner würde sich über die Levelcodes tierisch freuen. Wer macht ihn glücklich?

MIGHT & MAGIC II (SNES)

Marco Goby plagt drei große Probleme: Zwar findet er im 7. Jahrhundert den Phaser, den er ins Schloß Haart bringen muß, allerdings gelingt es ihm nicht, ins 10. Jahrhundert

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!!!

zurückzukehren. Weiterhin findet er über den Lendenschurz, den er ebenfalls nach Haart bringen soll, keinerlei Hinweise und steht gegen Ende des Spiels, nachdem er in der Höhle des Sees das Paßwort eingegeben hat, vor einem Piktogramm, mit dem er absolut nichts anfangen kann. Wer weiß Rat?

Antworten

SECRET OF MANA (SNES)



Jörg Schmitt hat einen Tip für Georg parat, mit dem man sich Ärger bei der Befreiung des Mädchens im Hexenwald

ersparen kann: Sobald man Pandoria erreicht hat, sollte man das dortige Schloß nicht betreten, sondern stattdessen lieber in Richtung Wasserpalast marschieren. Dort trifft man auf einige Soldaten, mit denen man sich unterhält. Macht man sich anschließend wieder auf den Weg in Richtung Pandoria, so wird man beim Schild 'Hungrige Goblins' gefangen genommen und kurze Zeit später durch das Mädchen befreit. Jetzt erst betritt man das Schloß in Pandoria, wo man das Mädchen wiedertrifft und als ständige Begleitung erhält.

Marcus Freitag dagegen fragt sich, warum der Mana-Drache überhaupt nicht auf normale Schwertattacken reagiert: Wir empfehlen als Abhilfe, daß die beiden anderen Figuren ganz einfach ihre Mana-Magie auf das Schwert des Helden anwenden. Das gibt ein böses Erwachen für den Drachen!

Lieferung, erfolgt gemäß
unseren Geschäftsbedingungen !

ACTION



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: ... Konstantin Orlov, D. Weitzmann, Achim Schmitt und Mitch! Für alle anderen gilt: Ranhalten und eifrig Codes zuschicken!

REPLAY



Spieler 2
7E0C CF0B Shot Clock aus
7E1D 3902 Juice Mode an
7E07 D6FF Powerups
Spieler 1
7E08 BEFF Powerups
Spieler 2
7E09 A6FF Powerups
Spieler 3
7E09 A6FF Powerups
Spieler 4
7E07 D610 Super Slams
Spieler 1
7E08 BE10 Super Slams
Spieler 2
7E07 8A20 Turbo Spieler 1
7E09 5A20 Turbo Spieler 3
7E08 7220 Turbo Spieler 2
7E0A 4220 Turbo Spieler 4
7E0C B9xx Score Team 1
7E0C BFxx Score Team 2
7E0C CBxx Timer

SUPER NES

Street Racer



7E16 F101 Turbo Spieler 1
7E16 F305 Turbo Spieler 2
7E16 F509 Turbo Spieler 3
7E16 F70D Turbo Spieler 4

Jurassic Park 2



7EA9 B0C6 Uzi Spieler 1
7EA9 C0C7 Uzi Spieler 2
7EA9 B20C Gewehr Spieler 1
7EA9 C20D Gewehr Spieler 2
7EA9 B6BF Pfeile Spieler 1
7EA9 C6B0 Pfeile Spieler 2
7EA9 B80B Gas Spieler 1

7EA9 C80C Gas Spieler 2
7EBO 3228 Energie Spieler 1
7EBO 9728 Energie Spieler 2

R-Type 3

7E03 3702 unendlich
Energie

Rise of the Robots



7E06 3948 unbegrenzt Zeit
7E0F 4A45 Energie
Spieler 1
7E10 9845 Energie
Spieler 2
7E10 300x+ zusammen
Levelanwahl
7E11 760x mit (x=0..6)

Death & Return of Superman

7E04 1204 unendlich Leben
7E04 0E03 unendlich
Spezialattacken
7E0E D204 unendl. Energie

Might & Magic III

7F83 47xx HP Figur 1
7F89 83xx HP Figur 2
7F8B 97xx HP Figur 3
7F87 6Fxx HP Figur 4
7F88 79xx HP Figur 5
7F85 5Bxx HP Figur 6
(Nur gültig für die Figuren
der vorgegebenen Standard-
Party!)

Super Probotector



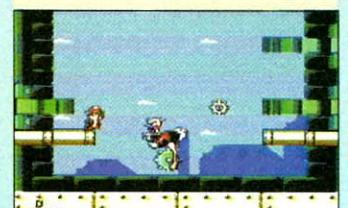
7E1F 8A63 Leben Spieler 1
7E1F CA63 Leben Spieler 2
7E1F 8C02 Bomben
Spieler 1
7E1F CC02 Bomben
Spieler 2

NBA Jam

7E01 1710 kein Hintergrund
7E1C F905 Verteidigung
Spieler 1
7E1C FB05 Verteidigung

NES

Chip 'n Dale 2



0000 A703 Leben Spieler 1
0003 3A04+ Anzahl der
Herzen
0003 D403 für Spieler 1

Terminator 2

0007 1C38 unendlich
Energie
0007 1D04 unendlich Leben

GAME BOY

Cool Spot

0807 DADB unendlich
Energie

CKS

Monster Max



- 0101 21D1 Unverwundbarkeit
- 0104 22D1 unendlich Leben
- 010F 23D1 doppelte Speed
- 010F 25D1 weiter springen

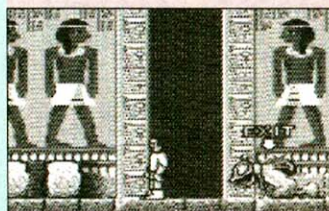
Universal Soldier

- 0105 48C1 unendlich Leben
- 0806 56C3 unendlich Energie
- 0C08 4BC1 unendlich Zeit
- 0A01 25C1 immer Laser 1
- 0A02 25C1 immer Laser 2

Spiderman 2

- 0829 E2D0 unendlich Netz

Dr Franken



- 08D1 2BC8 unendlich Energie

Super Hunchback

- 080C C7C0 unendlich Zeit

Demon's Crest (SNES)



- C93B 140F unendl. Energie

S. Mario World (SNES)

- CF2C AF6F Flugfähigkeit

GAME GENIE

Daffy Duck (SNES)



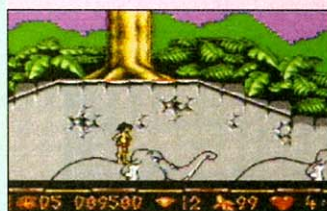
- C287 34AD unendl. Spezialattacken
- DDA8 4DA6 Treibstoff ist kostenlos
- DDA2 C76C unendlich Continues

Jurassic Park (SNES)



- C26A 4700 unendl. Leben
- C2CB 3407 unendlich Waffe 1
- 8289 4DAD unendlich Waffe 2

Dschungelbuch (NES)



- AAVE EYPA unendlich Zeit
- PENE EIAA unendl. Waffen

Mega Man 5 (GB)

- 01B 75F 915 unendlich Leben
- 212 269 E61 beinahe unverwundbar

Tom & Jerry (GB)

- 01E 39E A25 unendlich Leben
- 001 43C E6E+ unendlich Zeit
- 001 51C E6E unendlich Zeit
- 00C E4B 3BE Unverwundbarkeit

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. Deskalb willst Du das Magazin, das weiß, wo's langgeht: TOTAL! 100% Nintendo, unabhängig und unbestechlich.

A B O - C O U P O N

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/Lastschrift einzug

BLZ

Kto.-Nr.

Geldinstitut

Unterschrift d. Ktoinh.

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

TOTAL! Leserservice
Heilwigstr. 39
20249 Hamburg

STAR TREK – THE NEXT GENERATION

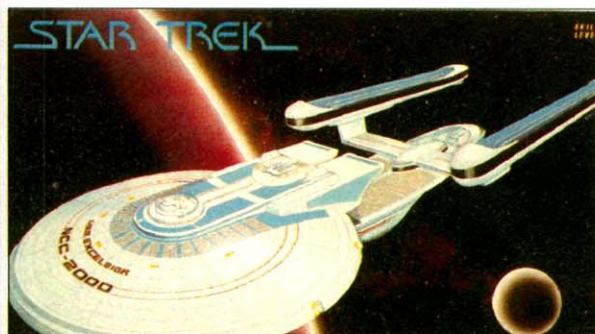


U.S.S. Enterprise mit Fiberglas Beleuchtungssystem

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 Bausatz T. Kirk

DM 64,95
Best.-Nr. 830



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!

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

Cap, bestickt FBI
DM 39,- Best. Nr. 253
Cap, bestickt NASA
DM 39,- Best. Nr. 254

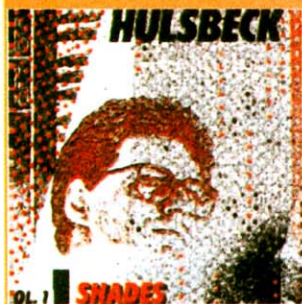
Wollmütze, bestickt
FBI DM 39,- Best. Nr. 255
Wollmütze, bestickt
NASA DM 39,- Best. Nr. 256

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.

Größen
L/XL



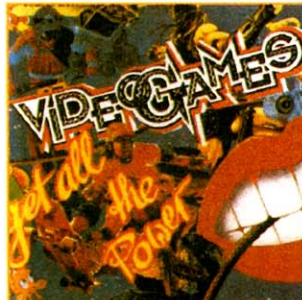
CDs



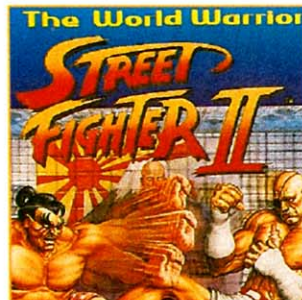
Best.-Nr. 301 · DM 29,95



Best.-Nr. 302 · DM 29,95



Best.-Nr. 303 · DM 12,99

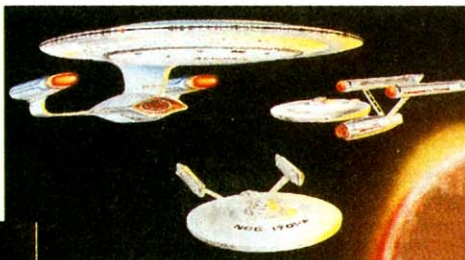


Best.-Nr. 304 · DM 15,95

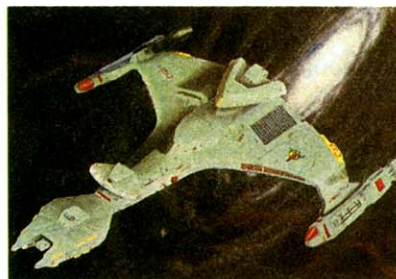
CDs

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

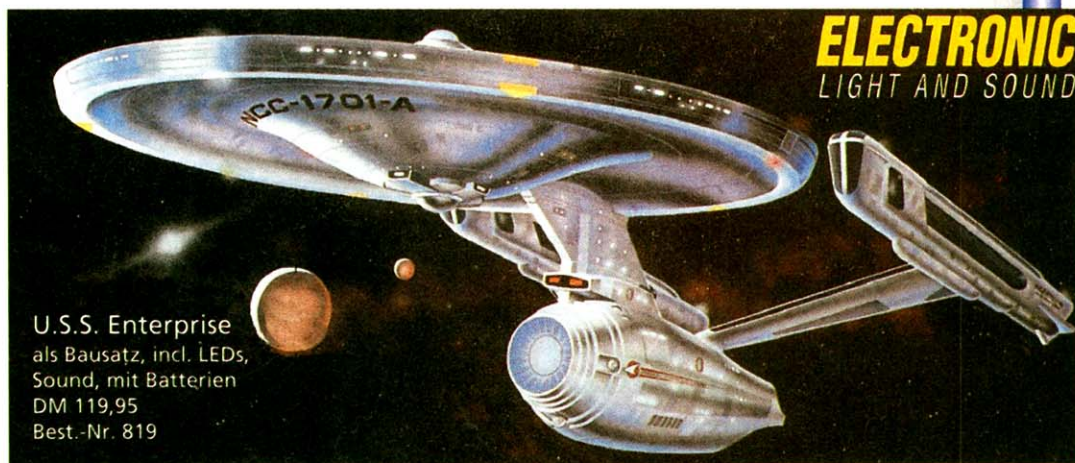
ins Haus. Ob Star

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

Bestell-Hotline

089 / 96 24 10 30 - 31

Mo.-Fr.13.00-18.00

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



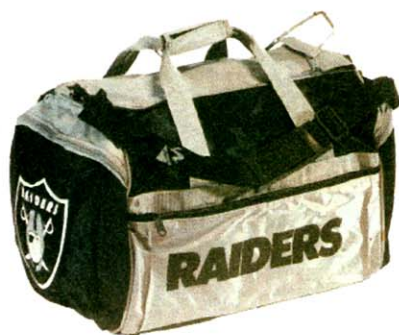
Best.-Nr. 217

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!



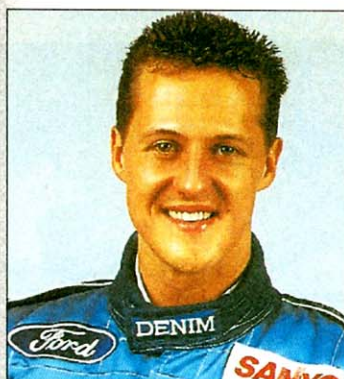
Best.-Nr. 251



Best.-Nr. 252

PRO TASCHE NUR DM 49,95

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



Übersicht:

Absender

Vorname, Name

Straße, Hausnummer

PLZ, Ort

Bitte ausreichend
frankieren

Inter Abo
TOTAL!-
Abonnement
Wendenstraße 25
20097 Hamburg

Absender

Vorname, Name

Straße, Hausnummer

PLZ, Ort

Bitte ausreichend
frankieren

SKYmedia
TOTAL!-Shop
Schloßstraße 12
85737 Ismaning

Bitte ausreichend
frankieren

Vorname, Name

Straße, Hausnummer

PLZ, Ort

Datum, Unterschrift
Bei Jugendlichen unter 18 Jahre Unterschrift des
Erziehungsberechtigten

Versandart bitte ankreuzen:

☐ Euro-Scheck zur Verrechnung
(unbedingt Kartennummer angeben)

☐ per Nachnahme (UPS),
nur im Inland

Versandkosten: DM 17,-

Bitte keine Überweisung!

Bei Mehrfachbestellungen die Stückzahlen
entragen. Die Lieferung erfolgt schnellst
möglich nach Vorablage. Mit Bestellbe-
trag werden alle Änderungen, die
Probleme verursachen, die den
Produktionsprozess verzögern,
den die Zahlungsfrist nicht angreifen.
Die Ware bleibt bis zur vollständigen
Bezahlung Eigentum des Verlages.

Versandkosten im Inland:

DM 10,-

Versandkosten im Ausland:

DM 20,-

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

AT REICHT

SCHEN

n, die können mächtig
ken: Unsere praktischen
im coolen US-Look sind
vüstlichem Nylon und
hlich Platz für Eure



Best.-Nr. 21

EATSHIRTS

PRO SHIRT NUR **DM 69,95**
GRÖSSE S, M, L

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



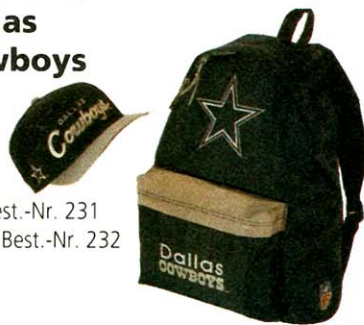
New York Knicks

Rucks. Best.-Nr. 230



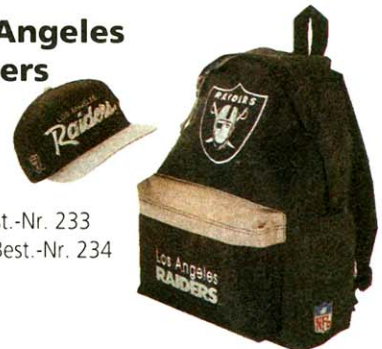
Dallas Cowboys

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



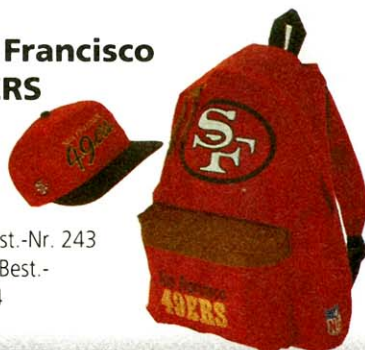
Seattle Supersonics

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



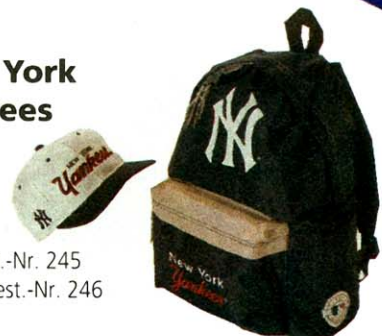
San Francisco 49ERS

Cap Best.-Nr. 243
Rucks. Best.-Nr. 244



New York Yankees

Cap Best.-Nr. 245
Rucks. Best.-Nr. 246



KLEIN BÖRSE ANZEIGE

SNES

Kaufe/Tausche SNES-Spiele, habe Jurassic Park, Super Ghouls 'n' Ghosts, Mystic Quest Legend usw., suche Shadowrun (dt.) Preis nach VB, Tel.: 02831-86526, Petry

Verkaufe (neu) Earthworm Jim mit Karten DM 100, Turrican DM 40, Zelda, Fatal Fury, All Stars je DM 35, Stunt Race oder andere Spiele DM 60, suche Jimmy Connors Pro Tennis Tour, Slam Masters, Tel.: 02624-3530, Michael

Verkaufe/Tausche 10 SNES-Spiele, habe Syndicate, Sim City, Batman Returns, Dschungelbuch u.a. Biest, Shadowrun, Axel, Another World, Secret of Mana, suche Blazer, Indiana Jones, Tel.: 0201-582948, Ivan

Verkaufe SNES mit zwei Kontroll-Pads, Super-Game Boy, Slam Masters, Super Street Fighter 2, Tiny Toons, F-Zero alles zusammen nur DM 489, Tel.: 0208-51653, Fax.: 0208-590531, Jürgen

Tausche/Habe Asterix, Zombies, Donkey Kong Country und noch mehr Spiele, tausche gegen andere Spiele. Angebote auf Postkarte schreiben mit Telefonnummer an: Maik Baumgärtner, Römerstr. 254, 47178 Duisburg

Verkaufe diverse SNES-Spiele z.B. Earthworm Jim DM 80, Pitfall DM 60, Jurassic Park 2 DM 65, Top Gear DM 55 und andere Spiele zu ähnlich günstigen Preisen (guter Zustand), Tel.: 02222-1495, Mark

Nur CH, verkaufe Super NES mit 14 Spielen, Action Replay, Universal-Adapter, 25 Video Games Zeitschriften, für SFR 800 oder tausche gegen Sony Play Station, Tel.: 01-9150210, Hetem

Verkaufe/Tausche Super Metroid, Secret of Mana, Super Tennis, Mystic Quest, International Superstar Soccer, Zelda, World Heroes, Tel.: 0381-27264, Andreas

Verkaufe für SNES Fatal Fury (jap. Version), Mega Man X, R-Type 3 (jap. Version), Super Street Fighter 2 (US Version), Tel.: 040-6779317, Heiko

Tausche SNES-Spiele Fun House, All Stars, Turtles 4, Ghouls 'n' Ghosts, R-Type, Turrican gegen Asterix, Aladdin, Power Rangers, Rocky & Pocky 2, Punch Out, Mega Man X 2, Tel.: 08502-3006, Felix

Kaufe SNES Aladdin, Goof Troop, Mickey Mouse, Magical Quest, Tel.: 02161-206161, Heinz

Fast Neull Verkäufe in Top-Zustand Mario All Stars, Striker, NHL-PA Hockey '94, Mickey Mouse für

je DM 70 (in Plastikbox) zusammen für DM 270, Adapter, RGB-kabel, habe auch TOTALI ab 6/93, Tel.: 07541-58919, Daniel

Verkaufe SNES, 11 Spiele und zwei Joypads DM 295, Donkey Kong Country, Mickey Mania, Wing Commander DM 500, kein Verhandeln! Tel.: 06207-81583, ab 14 Uhr, Markus

Verkaufe SNES, zwei Pads, Action Replay 2, 15 Kassetten (auch Donkey Kong) Super Game Boy, Game Boy, Action Replay, Power Accu, Netzteil, 11 Kassetten, Tasche, Lupe, NP weit über DM 2000, VB DM 1250, Tel.: 030-6151035, Berni (Nur zusammen!)

Verkaufe Super Street Fighter 2 Turbo, Mario Kart u.a. Spitzenspiele pro Spiel für DM 50, Tel.: 04535-1028, Robert, denkt dran nur DM 50 pro Spiel!!

Verkaufe/Tausche Spiele (brandaaktuelle und ältere) z.B. Syndicate, Rise of Robots, Might & Magic 2, Mega-lo-Mania, Paladins Quest, Aladdin, FIFA Soccer, Royal Rumble und 40 andere Spiele, Tel.: 07805-59328, Lothar

Verkaufe SNES mit 28 Spielen Secret of Mana, Sim City uvm., inkl. Cover und Anleitung, zwei Control-Pads und Spieleberater für DM 2200, Tel.: 0041-71428423, Peter

Achtung! Suche dringend Sim City, Super Street Fighter, habe Secret of Mana, Donkey Kong Country, Castlevania 4, Sonic & Knuckles, verkaufe auch! Tel.: 07191-88494, Alexander

Verkaufe Super Street Fighter 2 Turbo DM 40, Sim City DM 30, Super Metroid DM 90, Royal Rumble DM 50, Axel DM 40, Donkey Kong Country DM 110, Tel.: 0381-5191061, Marko

Verkaufe für SNES Super Street Fighter 2 Turbo, Zelda 3, Mario All Stars, StarWing, Sim City, Flashback und Secret of Mana für DM 50 bzw. DM 70, Tel.: 02253-3072, Jan

Verkaufe/Tausche für SNES: Jurassic Park, Super Wrestlemania, World League Basketball je DM 60, suche NHL Hockey '95, Madden NFL '95, NBA Live '95 oder kaufe, Tel.: 040-5282426, von 20-22 Uhr, außer Sonntag

Verkaufe/Tausche Shadowrun dt. und US gegen Gebot. Habe auch andere Games, suche Strategie und Rollenspiele dt., jap., und US, aber auch neuere Jump&Runs und Action ect., Tel.: 0861-13600, Tom

Suche preiswerte Sport-Spiele z.B. NBA Jam oder World Cup Striker für SNES, Preis nach VB, Tel.: 0371-421857, ab 15 Uhr, Henning

Tausche Striker neu gegen Secret of Mana, Super Metroid oder Madden NFL '94, Dominik Jähnert, Auestr. 45, 06712 Zeit

Tausche Action Replay 1, Lost Vikings, Aladdin, Jurassic Park gegen Zelda, Sim City, Super SWIV, M. Quest, Final Fantasy je DM 50, Tel.: 02302-84385, Jens

Tausche Lemmings, Goof Troop, Plok, Striker, Super Ghouls 'n' Ghosts, T2 Judgement Day, suche Top Gear 2, NBA Jam, Zelda, Rainbow Bell, Bugs Bunny, Soul Blazer,

Super Aleste, Tel.: 06257-82738, ab 18 Uhr, Kopf

Suche NBA Jam, tausche eventuell gegen Pilotwings oder zahle, Tel.: 0561-402229, Philipp

Tausche Magical Quest dt., Mario Kart US gegen Secret of Mana dt. zwei gegen eins. Schreibt an: Sven Drössler, Schulstr. 2, 98701 Großbreitenbach

Verkaufe SNES-Spiele Striker DM 70, Super Street Fighter 2 Turbo DM 80, Rock 'n' Roll Racing DM 80, F-Zero DM 30, Donkey Kong Country DM 100, Earthworm Jim DM 100, Super Game Boy DM 60, Tel.: 02253-5120, Stefan

Verkaufe SNES, zwei Pads, deutsche Spiele, Donkey Kong Country, Earthworm Jim, Super Street Fighter 2, Super Game Boy Adapter, Handy-Game-Boy, sieben deutsche Spiele Super Mario Land 3, Zelda usw., Tel.: 07371-5385, zwischen 14-17 Uhr, Ademi

Verkaufe/Tausche Secret of Mana, Utopia, suche Commander 2, Super Mario Kart, Tel.: 035695-7062, Dieter

Suche Modulsammlungen und Neuheiten für SNES, Game Boy, NES, Mega Drive etc. z.B. Kid Klown, Donkey Kong Country, StarGate usw. Bitte melden unter Tel.: 0641-71250, Kirsten

Verkaufe/Tausche SNES-, Mega-Drive- und MCD-Spiele. Habe z.B. WWF Raw, Super Street Fighter 2, Soleil, Earthworm Jim etc., Tel.: 0641-791740, Monika

Tausche Skyblazer, Mickey Mania, Young Merlin, Equinox, Populous alle dt., Pushover US. Suche Actraiser 1, Soul Blazer, E.V.O., Sim Ant, Mega Lo Mania, Pitfall alle dt., Tel.: 0561-405430, Carmen

Verkaufe Mystical Ninja DM 99, Bubsy DM 69, The Flintstones DM 99, Mario Kart DM 79, Plok DM 59, All Stars DM 69, Secret of Mana DM 99, Donkey Kong Country DM 99, Tel.: 0531-799116, Stefan

Kaufe/Tausche König der Löwen, biete Die Schlümpfe, Tel.: 02161-206161, Heinz

Verkaufe Mystical Ninja DM 80, Super Adventure Island DM 60, R-Type DM 45, Prince of Persia DM 45, StarWing DM 60, Battletoads DM 60, Tel.: 03322-7407, Körner

Verkaufe King Arthurs World und Zelda für VHB DM 70, Tel.: 06105-25951, Kolja

Kaufe/Tausche SNES-Spiele, habe NHL '95, Syndicate, Final Fantasy 3, suche Neuheiten auch Sammlungen, eventuell auch Verkauf einiger Spiele, Tel.: 04774-1789, ab 18 Uhr, Rainer

Verkaufe SNES mit 19 Spielen z.B. Rock 'n' Roll Racing, Super Metroid, Mr. Nutz, Super Scope, sechs Spielen usw. mit zwei Pads und Adapter, ein Jahr alt VB DM 1200, Tel.: 05661-4984, Jascha

Suche für SNES Lagoon. Für NES jedes brauchbare gute Spiele, Liste mit Titeln und Preis an: Guido Göbel, Hünefeldstr. 92, 42285 Wuppertal

Suche SNES-Spiele zum Kaufen, bitte mit Preis anbieten. Nehme zum fairen Preis alles. Klaus Braun, Heimstättenstr. 7, 95195 Rösau

Verkaufe SNES-Spiele ca. 100 Stück z.B. Final Fantasy 3, Illusion of Gaia, Brain Lord, Breath of Fire, Robotrek, Zelda, Mystical Quest, Lord of Rings, S. of Mana, Tel.: 04521-71497, Andreas

Verkaufe WWF DM 60, Street Fighter 2 DM 70, Tel.: 07352-7528, Sascha

Verkaufe/Tausche SNES-Spiele, habe Flashback, Super Street Fighter 2 Turbo, StarWing, Turtles, WC Striker, Mario Paint, Populous, R-Type, Super Soccer u.a., Tel.: 02666-1484, Stefan

Tausche für SNES Zombies, Prince of Persia, Wing Commander, Turtles, T. Fighter, Lethal Weapon, Adventure Island, Mystical Quest, StarFox US, Addams Family US, Tel.: 06024-80647, Wolfgang

Tausche/Verkaufe/Habe Street Fighter Turbo DM 60, suche StarWing (biete DM 40), Tel.: 06023-970223, ab 14 Uhr, Dominic

Tausche/Verkaufe Jurassic Park 2, Rise of the Robots, Pitfall, Returns of the Jedi, Dschungelbuch, Mickey Mania, Legend uvm., suche Super Street Fighter 2, Indiana Jones, Demon's Crest, Tel.: 04401-69616, Ahmet

Verkaufe für SNES zu je DM 70 Schlümpfe, Jogi Bear, Bugs Bunny, Troll Island, Tiny Toons. Zu DM 50 Plok, Magical Quest, Goof Troop, nur per Nachnahme, Tel.: 02171-42126, ab 19 Uhr, Regina

Verkaufe Spiele für Super Nintendo, Mega Drive, Jaguar, Sony PSX, Saturn, NES, Game Boy usw., Tel.: 04521-71499, Andreas

Kaufe/Tausche/Verkaufe ständig Spiele für SNES und Mega Drive Große Auswahl, alles anbieten! Nur dt.- und US-Games incl. Anleitung und Verpackung, Tel.+Fax.: 0441-3047119, Matthias

Verkaufe Goof Troop DM 70, WWF 1 DM 50, Kevin Home Alone 2 DM 40, für Game Boy, Turtles 3, Duck Tales 2, Probotector 2 DM je 30, Tel.: 04361-1238, Heinz

Verkaufe SNES Spiele ca. 100 Stück z.B. Dschungelbuch, Donkey Kong Country, Star Wars 1, 2 und 3, Indiana Jones, Demon's Crest, Star Blade, NBA Jam 2 usw., Tel.: 04521-71497, Andreas



[illegible]



Die Schlümpfe (NES)

Suche Konsolen und Modulsammlungen. Suche Konsolen und Modulsammlungen. Suche Konsolen und Modulsammlungen. SNES, NES, Game Boy, Mega Drive, Saturn, Sony usw., Tel.: 04521-71497, Andreas

Suche Shadowrun (dt.) PAL Version SNES bis DM 80, Tel.: 05324-5248, ab 17 Uhr, Peter

Verkaufe Super Metroid für DM 70, StarWing für DM 50 oder tausche gegen Secret of Mana oder suche Lord of Rings-Video und die Bücher, Tel.: 038377-41062, ab 16 Uhr, Alexander

Suche Shadowrun (dt.). Tausche gegen Zombies oder Jurassic Park oder gegen vier Game-Boy-Spiele nach Wahl, Tel.: 06081-15198, Thomas

Suche GP-1, F15 Strike Eagle, Lemmings 2, Earthworm Jim, Blackhawk, NBA Jam, Cool Spot, tausche auch gegen Striker, PGA Tour Golf, Kings Arthur, World League Basketball, Tel.: 02133-46860, Norbert

Tausche/Verkaufe Tiny Toons, Magical Quest, Aladdin, Ghouls 'n' Ghosts, World League Basketball und Bubsy (US), suche NFL '94, NHL '94 oder '95, Final Fantasy 3, Tel.: 02241-83460, Björn

Verkaufe Football Champ DM 35, Young Merlin DM 35, Super Tennis DM 40, Castlevania DM 50, GP-1 DM 50, Alien 3 DM 60, Tel.: 07032-35578, Stefan

Wer möchte meine TOTAL (6/93-11/94 Preis SFR 55) oder Mega-Fun-Sammlung (5/93-11/93 Preis SFR 45), kein Einzelverkauf! Michael Schweisfurth, Längenboden, CH-3154 Rüschegg

Ein SuperNES plus ein Spiel kostet DM 300. Ich verkaufe ein SNES plus fünf Spiele und neun TOTAL, neun Nintendo, eine Mega Fun für nur DM 350, für DM 50 erhaltet ihr vier Spiele nicht billig! Tel.: 0711-357892, Dimi

Suche dringend folgende SNES-

Games: Rise of the Robots, Street Racer, Super Street Fighter 2 und Indiana Jones G.A., habe z.B. Mickey Mania, Clayfighter und Super Metroid und vieles mehr, Tel.: 0228-326809, Stephan

Tausche Super Mario World oder Super Mario Kart gegen WWF Raw oder Royal Rumble, Tel.: 05121-84368, Oliver

Verkaufe/Tausche 26 Spiele z.B. R-Type 1, Batman, Ghouls 'n' Ghosts, Catchen, Fußball, Autorennen, Terminator 2, Fatal Fury 1, Final Fight 2, Battle Tank 1, Battle, Action Replay 1, Tel.: 02501-58613, Jörg

Tausche Super Metroid, Aladdin, Pusch Over, StarFox, Goof Troop u.a., suche Donkey Kong Country, Earthworm Jim, Blackhawk u.a., auch alte Spiele, Tel.: 07227-2277, ab 19 Uhr, Ingo

Verkaufe für SNES z.B. Batman Returns für DM 50, Addams Family für DM 50 und Super Star Wars für DM 30, Tel.: 0421-6167541, ab 19 Uhr, Marko

Verkaufe/Tausche Super Metroid, Alien 3, Axel und Samurai Shodown gegen Final Fantasy 3, Tel.: 02662-3717, Benny

Suche für SNES Shadowrun (dt.) Version, Tel.: 05147-7353, Oliver
Verkaufe/Tausche/Suche/Habe Alien 3, Street Fighter 2, Mario Paint und Street Fighter 2 Turbo, suche Final Fantasy 3, Tel.: 04542-89395, Nico

Tausche Street Fighter 2, Donkey Kong Country, Turtles in Time, Super Mario World, Zombies, Castlevania 4 gegen Mystic Quest, Fatal Fury 1 und 2, Young Merlin, Paws of Fury, Tel.: 08274-1472, Holger

Suche Shadowrun zahle DM 70. Abnahme nur im Top-Zustand mit Handbuch und in Originalverpackung, Ihr solltet in Wuppertal wohnen, Tel.: 02053-2654, ab 17 Uhr, Marc

Tausche Zombies, Secret of Mana, Castlevania 4, Jurassic Park, Prince of Persia,

Simpsons Nightmare, Super Metroid und Skyblazer gegen andere Spiele. Tel.: 07641-42374, Hermann

Tausche SNES-Spiele: Super Mario World, Mario Paint, F-Zero, Sim City, StarWing, Cool Spot, Goof Troop, Mr. Nutz, Plok, Aladdin nur PAL-Spiele, suche Indiana Jones, Street Racer und andere Spiele, Tel.: 05768-1356, Stefan

Tausche Tiny Toons, Plok, Super Mario World, suche dafür Zelda 3 oder NBA Jam Tournament. Kaufe auch, Katrin Dumrath, Karolingerstr. 17, 53572 Unkel

Verkaufe SNES-Spiele z.B. World Heros DM 65, Super Tennis DM 40, Bulls Vs Blazers, Herr der Ringe DM 60, Super Mario Land DM 45, Mystical Quest Legend DM 60, Tel.: 0531-360744, ab 14 Uhr, Jan

Tausche Super Soccer, Choplifter 3 (US), FIFA Soccer, World League Basketball, Int. Tennis T., Sparkster, SFX-Adapter, suche NBA Live, Black Hawk u.a., Tel.: 069-863493, Siegmund

Verkaufe Mystic Quest DM 60, Mario All Stars DM 60, Super Mario World DM 40, Street Fighter DM 55, Exhaust Heat DM 60, Smash Tennis DM 60, Tel.: 07032-35578, Stefan

Verkaufe Donkey Kong Country DM 40, Daffy Duck, Jurassic Park, Probotector je DM 65, Battletoads, Pop 'n' Twin B., Tiny Toons je DM 60, Cool Spot DM 75, Tel.: 09181-22404, Peter

Verkaufe World Cup Striker, Mega Man X, Jimmy Connors Tennis, Donkey Kong Country, Street Fighter 2 Turbo, NBA, Showdown (US), Earthworm Jim (US), Super Street Fighter 2, Tel.: 08636-1362, Florian

NES

Verkaufe Metroid, Iron Sword, Shadowgate, Banana Prince, Darkwing Duck, Mega Man 3, 3 in 1 (SB1), Tetris, World Cup, Tel.: 038327-80350, Nehls

Verkaufe Duck Tales 1 und 2 je DM 40, zusammen für DM 70, Versand Potofrei per Nachnahme oder V-Scheck, Tel.: 03574-760686, Steffen

Verkaufe NES, vier Joypads, Vier-Spieler-Adapter, drei Spiele, NES-Adapter, zwei Spieleberater für VB DM 200, verkaufe NES-Spiele ca. DM 30-50 (21 Spiele) Tel.: 0221-7121937, Pascal

Verkaufe NES-Konsole, Mario Bros., Bayu Billy, Parodius, alles sehr gut erhalten zusammen DM 60, Tel.: 04498-2931, Markus

Suche für NES Tennis, Metroid, Parodius, Super off Road, Super Spike V 'Ball, Blades of Steel und Kick Off, Bitte melden! Tel.:

0536-67829, Dennis, verkaufe oder tausche auch diverse Spiele

Verkaufe NES, neun Spiele, Mario Bros., Kirby, Shadowgate, Faxonadu, Banana-Prince, The Legend of Zelda, The Adv. of Link, The Battle of Olympus, Castlevania 2 und Mogelmodul für DM 400, Tel.: 0341-6896714, Heinz

Verkaufe Gauntlet 2, R.C. Pro-Am, Darkwing Duck und The Flintstones für NES VB DM 120, suche NES Grundgerät aber nur wenn es günstig ist. Ruft doch mal an Tel.: 02335-5911, Sebastian

NES-Spiele, 20 Stück an DM 20 z.B. Kid Ikarus, Catchen, Double Dragon, Kirby, Basketball, Auto-u. Motorradrennen, Top Gun, Pinball, Solstice, Crackout, Spielekoffer, Bücher, Tel.: 02501-58613, Jörg

GAME BOY

Verkaufe Game Boy, Tetris, Zelda 4, Wario Land, Schlümpfe, Donkey Kong, Castlevania 1, Nemesis 1 und 2, Lupe, Licht, tausche für DM 400, Tel.: 02855-6077, ab 17 Uhr, Maik

Verkaufe Game Boy incl. Super Mario Land 1, Kwirk für DM 70 oder tausche gegen 1-2 Super-NES-Games! M. Kipp, Mohneweg 20, 26125 Oldenburg, Tel.+Fax.: 0441-3047119

Kaufe Game-Boy-Spiele mit Anleitung und Verpackung, gilt immer! Tel.: 07071-44887, ab 18 Uhr, Eric Schiessler

Suche Modulsammlungen für Game Boy, SNES, NES, Mega Drive, Mega-CD etc., auch Neuheiten für alle Systeme z.B. Kic Klown, Jelly Boy usw., Tel.: 0641-71250, Kirsten

Verkaufe Game Boy mit Dialog-Kabel und fünf Spielen wie z.B. Mario Land 3, Tetris, Motocross, Flintstones, Zelda für DM 180, kein Einzelverkauf! Tel.: 07354-7195, Stefan

Biete Final Fantasy, Sword of H., Dropzone und Zelda 1 und 2, Metroid (NES) u.a. auch Tausch gegen Track and Field 2, Bayoubill + NES-Zapper, Kung Fu, Tel.: 04342-4835, Lars

Verkaufe Kung Fu für Master System DM 20, Duck Tales DM 20, Probotector DM 20, Tel.: 02354-14115, Stefan

Verkauf Game Boy mit Action Replay und 10 Spielen nur komplett für DM 500 inklusive Versandkosten, Tel.: 09280-95173, ab 14:30 Uhr, Dettlef

HARDWARE

Verkaufe SNES, zwei Pads, Super Game Boy, Game Boy, 15 SNES-Spiele z.B. Donkey Kong C., EWJ, Rise of Robots, acht Game-Boy-Spiele z.B. Star Wars, Speedball NP DM 2350 VB DM 1650, Tel.: 06383-1727, Steffen

Verkaufe Game Boy, Super Game Boy und vier Spiele WWF Raw, Turtles, Kirby's, Dreamland, F1-Race für DM 200 oder im Tausch gegen SNES-Spiele, Tel.: 03831-392916, Grit

Verkaufe jede Menge Spiele für Mega Drive, MCD, SNES Game Gear, Game Boy, Master System,



Donkey Kong (SNES)



Might & Magic (SNES)



Pocky & Rocky (SNES)

NES, Tel.: 0331-964940, Dennis
Gelegenheit! NES, SNES, diverse
Spiele, drei Spieleberater sowie TO-
TAL 6/93-1/95 zu verkaufen, Tel.:
07641-6943, Sebastian

Verkaufe SNES, ein Pad, Battle-
tads, Street Fighter 2 Turbo, 20
SNES Zeitschriften für DM 330, be-
vorzugeTausch gegen Amiga 600,
Tel.: 02452-65527, ab 19:30
Uhr, Tim

Verkaufe SNES mit 19 Spielen
z.B. Rock 'n' Roll Racing, Super Me-
troid, Mr. Nutz, Super Scope mit
sechs Spielen usw., mit zwei Pads
und Adapter ein Jahr für VB DM
200, Tel.: 05661-4984, Jascha

Verkaufe SNES-Konsole, zwei
Technoplus-Pads, Mario All Stars,
ARS, WWF Raw, Rumble, Action
Replay 1 DM 300, Tri Star-Adapter,
drei NES-Spiele, NES-Spieleberater
DM 160, TOTAL-Hefte 1/93-3/95,
SNES-Spieleberater DM 150, Tel.:
08752-7010, Hansjörg

Verkaufe Super Nintendo mit
Aku, Earthworm Jim, Equinox, Star
Wars 2, Madden '94, drei Pads,
Universal Adapter (gut erhalten und
mit Verpackungen), VHB DM 500,
Tel.: 05322-53582, Ingo

Game-Boy-Set zu verkaufen. Be-
stehend aus Game Boy, Dialogka-
bel, Ohrhörer und Spiele-Pack mit
Game-Boy-Tasche DM 350, Spiele-
Namen nach Auskunft, Tel.: 06341-
31424, ab 18 Uhr, Markus

Verkaufe MGH-Multi-Game-Hun-
ter 2 mit Game Saver für SNES und
Mega Drive, ermöglicht das abspei-
chern von Modul auf Disketten, Tel.:
0043-5574-326055, Adrian

SONSTIGES

Verkaufe TOTAL 6/93-2/95, Se-
ga Pro 1-19, GAMERS 1/92-1/95
und Sega Magazin 1 (9/93-15
(2/95)), wegen Platzmangel zum
VB-Preis komplett, Tel.: 02302-
800812, Schumacher

Verkaufe gegen Gebot: TOTAL
6/93 nur schriftliche Angebote an
Jörg Schmitt, Sausenheimerstr. 51,
67269 Grünstadt

Verkaufe ein Buch mit 500 Re-
play-Codes und 500 Paßwörtern mit
PC geschrieben. Es gilt nur für Nin-
tendosysteme. Kostet DM 13 ohne
Versandkosten, 04298-1460, Jo-
hannes

Tausche Super Street Fighter 2 für
Mega Drive gegen Super Street
Fighter 2 SNES oder verkaufe für
DM 75! Suche TOTAL Hefte 5/93-
11/94 oder Tausch gegen MD-Mod-
ule z.B. Sonic 2, Rocket K. A.,
Tel.: 07807-533, Steffi

An und Verkauf von Gebrauch-
te Spiele und Konsolen SNES, Me-
ga Drive, Mega CD usw., Tel.:
02681-3604 oder 0171-
5424893, Michael

Verkaufe Game Gear mit ein
Spiel (Wimblendon), sowie ein TV-
Tuner, Lupe, Netzkabel, Ca-Adapter
und eine große Tragetasche für DM
400, Tel.: 02641-35229, Michael

Verkaufe Game-Gear-Spiele: So-
nic 1 und 2, Mickey Mouse 1, Stri-
der Returns, def. Game Gear je
Spiel DM 50 oder zusammen DM
200, Tel.: 05529-8344, von 17-
20 Uhr, Alexander

Tausche SNES, Jaguar-Games!
Tausche/Verkaufe FM To-
wns Marty, Multi SNES, Jaguar
je mit Spielen und Zubehör, su-
che 3DO, Neo Geo (CD), usw.,
verkaufe TOTAL-Sammlung, Tel.:
07354-2873, Stefan

Verkaufe TOTAL 6/93 an
Meistbietenden! Secret of Mana
(US) für DM 65, Tel.: 0031-77-
740437, Mario

Kaufe/Tausche SNES-Spiele.
Habe NHL '95, Syndicate, Final
Fantasy 3, suche Neuheiten auch
Sammlungen, evtl. auch Verkauf ein-
iger Spiele, Tel.: 04774-1789, ab
18 Uhr, Rainer

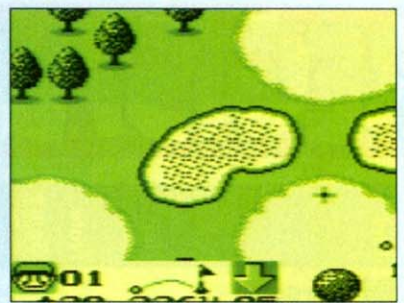
Verkaufe Spiele für Super Ninten-
do, Mega Drive, Jaguar, Sony PSX,
Saturn, NES, Game Boy usw., Tel.:
04521-71497, Andreas

Verkaufe gegen Gebot: TOTAL
6/93-12/93, 1+3+6-9/94, Video
Games 3-11/93, Mega FUN 5-
11/93, Fun Vision 1/2+4, Tel.:
07232-81729, Oliver

Tausche Donkey Kong Country ge-
gen NBA Jam, Tournament Edition
oder andere Neuheiten, würde auch
Donkey Kong Country günstig ver-
kaufen, Tel.: 0831-91838 (Allgäu)
Steve

Suche Action Replay für NES mit
Code Book oder Liste mit Codes an:
Holger Borchert, Brombergstr. 81,
28237 Bremen oder Tel.: 0421-
611939, zahle guten Preis

Verkaufe ein Casio LCD Farbfern-
seher TV-470 mit 2.2 Bildschirm.
Inc.: Batterien, Casio Netzgerät und
deutscher Anleitung für nur DM 150,
NP DM 275, Tel.: 07222-17799,



Golf (GB)

Man-Hon

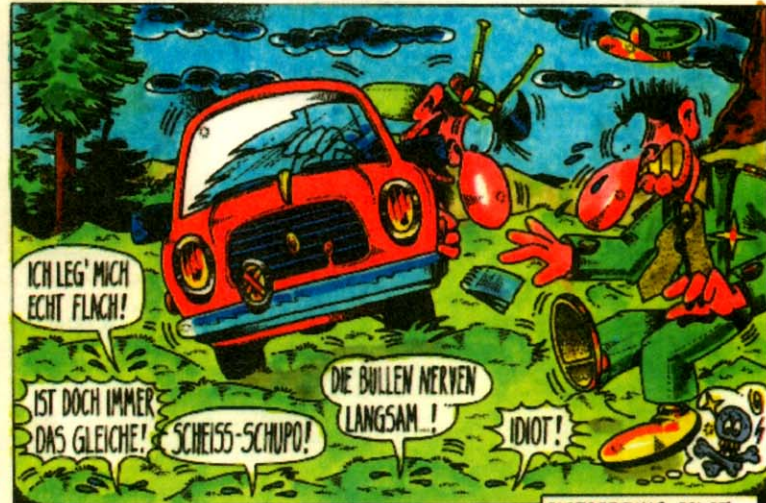
Suche Modulsammlungen und
Neuheiten für SNES, Game Boy,
NES, Mega-CD, 32X etc. z.B. NBA
Jam T.E., Story of Thor usw., suche
auch 3DO mit Spielen (PAL), Tel.:
0641-71250, Kirsten

Star Trek, suche Next Generation
und D.S.N.-Serien auf Video, zum
Kaufen oder Überspielen, Liste an:
Andy Borrmann, Neustadt 5,
24939 Flensburg

Zu verschenken habe ich gar
nichts, aber zu verkaufen, nämlich
meine TOTAL-Sammlung, Preis VHS,
Tel.: 06341-31424, ab 16 Uhr,
Markus

Suche und tausche Spiele, Kon-
solen und Zubehör für Game Boy,
NES und Super NES, Tel.: 07151-
562506, Rainer

Kaufe und tausche Spiele für
SNES, NES, Game Boy, Sega Me-
ga Drive, Mega CD und Sega
32X, Tel.+Fax.: 05561-3094, Die-
ter



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				Metroid II - Return of Samus	12/94	2+	Action/J&R	Batman Returns	6/93	3	J&R/Prügel
Mortal Kombat II auf Index	11/94	-		Mickey Mouse	12/94	3+	J&R/Strat	Battleships	1/94	5	Strategie
Poster: Donkey Kong Country	2/95	-		Micro Machines	2/95	2	Rennspiel	Blues Brothers	7/93	4	Jump&Run
Report: Spielen & Sparen, Teil 1	4/94	-		Mighty Morphin Power Rangers	1/95	6+	Action	Bucky O'Hare	6/94	2	Jump&Run
Report: Ultra 64	2/95	-		Milou's Secret Castle	2/95	2	Jump&Run	Castlevania III	3/94	2+	Action/J&R
Report: SNES-Technik	7/94	-		Monster Max	12/94	2+	Action/Adv	Chip 'n Dale 2	4/94	3	Jump&Run
Report: Werbung made in USA	3/95	-		Monster Truck Wars	2/95	5+	Rennspiel	Cosmic Spacehead	11/93	2	Adventure
Report: Shadowrun	8/93	-		Mr. Nutz	1/95	2	Jump&Run	Darkwing Duck	1/94	3	Jump&Run
Report: Super Game Boy	9/94	-		Ms. Pac-Man	10/94	4+	Action	Das Dschungelbuch	10/94	2	Jump&Run
Videospiele im neuen Look	1/95	-		Muhammad Ali	1/94	4	Sport	Dynablaster	9/94	2-	Action/Strat
Action-Replay-Kurs	12/93	-		Mystic Quest	2/95	2+	Action/Adv	Excite Bike	11/94	2	Rennspiel
ARP- & Game Mage-Code-Poster	11/94	-		N. Mansell's World Championship	12/93	2	Rennspiel	Firehawk	9/93	3+	Action
Cheat-Modul-Test	3/94	-		NBA All-Star Challenge 2	7/93	3-	Sport	Formula One Sensation	6/93	3+	Rennspiel
Interview Shigeru Miyamoto	5/94	-		NBA Jam	2/95	2-	Act./Sport	Goonies II	1/95	2-	Action/Adv
Joystick-Test I	7/93	-		NFL Quarter Back	2/94	6	Sport	Hook	11/93	4	Jump&Run
Joystick-Test II	4/94	-		Out to Lunch	2/94	4+	Jump&Run	Indiana Jones 3	1/94	5-	Jump&Run
Tests GAME BOY				Pagemaster	1/95	4+	Jump&Run	Jimmy Connors Tennis	12/93	3	Sport
4-in-1-Pack Vol. II	11/93	4	Simulation	Palamedes	11/94	4-	Strategie	Kid Icarus	3/95	2	Jump&Run
Adventure Island II	7/93	3-	Jump&Run	Pang!	1/94	2	Action	Kirby's Adventure	6/94	2	Jump&Run
Aladdin	11/94	2	Jump&Run	Parodius	6/94	2+	Shoot 'em Up	Life Force	10/94	2	Shoot 'em Up
Alfred Chicken	8/93	2	Jump&Run	Pinball Dreams	11/93	3+	Flipper	Mario & Yoshi	5/94	5+	Action/Strat
Alien 3	6/93	3-	Action	Pop'n Twin Bee	4/94	3+	Shoot	Mega Man 4	5/94	2-	Action/J&R
Alien vs Predator	11/94	5+	Prügelspiel	Popeye 2	8/93	3	Jump&Run	Metroid	6/94	2+	Action/J&R
Arielle	8/94	4+	Action	Probotector 2	10/94	2+	Action/J&R	Micro Machines	8/93	2+	Rennspiel
Asterix	7/93	3+	Jump&Run	Prophecy Viking Child	2/94	5-	Jump&Run	MiG 29	9/93	3	Shoot 'em Up
Baby T. Rex	8/93	3	Jump&Run	Pugsley's Scavenger Hunt	12/93	4	Jump&Run	Mighty Final Fight	6/94	4	Prügelspiel
Bart and the Beanstalk	5/94	3-	Jump&Run	Quarth	11/94	2+	Act./Strat	N. Mansell's World Championship	1/94	3	Rennspiel
Batman - The Animated Series	11/93	2-	Jump&Run	R-Type 2	8/93	2+	Shoot	Over Horizon	12/94	2+	Shoot
Battle of Olympus	12/93	3+	Action/Adv	Race Days	10/94	3	Rennspiel	Pac Man	9/94	3	Action
Battletoads	8/93	3	Action	Raging Fighter	9/93	4+	Prügelspiel	Pirates!	6/93	2+	Strategie
Battletoads - Double Dragon	10/94	4-	Prügelspiel	Revenge of the Gator	8/94	2	Simulation	Probotector	4/94	2+	Action
Bionic Commando	6/94	3	Action/J&R	Roadland	7/93	3-	Jump&Run	Rackets & Rivals	8/93	3	Sport
Blues Brothers - Jukebox Adventure	11/94	4	Jump&Run	Samurai Shodown	2/95	2	Rennspiel	Snake Rattle N Roll	4/94	2	Action
Boxxle II	8/93	4	Action/Strat	seaQuest DSV	4/94	4+	Action	Solomon's Key	8/94	2	Action/Strat
Brainbender	4/94	3-	Strategie	Sensible Soccer	1/94	2-	Sport	Star Trek	8/93	3	Action/Adv
Bram Stoker's Dracula	2/94	4	Jump&Run	Space Date	1/94	3	Action	Street Gangs	8/93	4	Prügelspiel
Bubble Bobble Part 2	1/95	2	Jump&Run	Speedball 2	6/93	3	Act./Sport	Super Adventure Quests	12/93	3+	Jump&Run
Burger Time Deluxe	4/94	2	Action	Speedy Gonzales	12/93	2-	Jump&Run	Super Mario Bros.	7/94	2+	Jump&Run
Castle Quest	1/94	1-	Strategie	Star Trek: Next Generation	9/93	3	Act./Strat	Super Mario Bros. 2	8/94	2	Jump&Run
Choplifter 3	12/94	2	Action	Stargate	3/95	2+	Act./Strat	Super Sports Challenge	7/93	5+	Sport
Chuck Rock	2/94	3+	Jump&Run	Super Chase H.Q.	2/95	3-	Rennspiel	The Fantastic Adventures of Dizzy	7/93	3-	Jump&Run
Cliffhanger	4/94	5+	J&R/Prügel	Super Mario Land	7/94	2	Jump&Run	Tiny Toons 2	9/93	3+	Jump&Run
Cool Spot	7/94	2	Jump&Run	Super Mario Land II	9/94	1-	Jump&Run	Tiny Toons Cartoon Workshop	9/93	3	Simulation
Daffy Duck	10/94	3-	Jump&Run	Super R.C. Pro AM	1/95	2	Rennspiel	TMHT - Tournament Fighters	12/93	3	Prügelspiel
Darkwing Duck	6/93	2	Jump&Run	Super Space Invaders	2/95	3	Shoot	Trolls in Crazyland	10/93	4+	Jump&Run
Das Dschungelbuch	5/94	2	Jump&Run	Tale Spin	6/93	2-	Action	Ultimate Stuntman	9/93	3+	Action
Desert Strike	1/95	2-	Action/Strat	Talespin	7/94	4	Action	VWVF - King of the Ring	2/94	4+	Prügelspiel
Die Schlumpfe	9/94	2	Jump&Run	Tarzan	12/94	3	Jump&Run	Zelda II - The Adventure of Link	2/95	2-	Action/Adv
Donkey Kong	9/94	1-	J&R/Strat	Tesseract	12/93	3	Strategie	ZEN - Intergalactic Ninja	9/93	2	Action
Dr. Franken II	11/93	3+	Jump&Run	Tetris	8/94	1-	Act./Strat	Tests SNES			
Dynablaster	10/94	2-	Action/Strat	Tetris 2	4/94	2	Act./Strat	7th Saga	12/93	2+	Rollenspiel
F-1 Pole Position	1/94	3-	Rennspiel	The Empire Strikes Back	5/94	4+	Action/J&R	ActRaiser 2	2/94	3+	Action
F-15 Strike Eagle	6/93	4	Shoot	The Fidgets	2/94	2-	Jump&Run	Adventures of Batman & Robin	12/94	2	Action
Felix the Cat	10/93	2	Jump&Run	The Humans	6/93	2	Act./Strat	Adventures of Dr. Franken	4/94	3-	Jump&Run
Final Fantasy Legend III	11/93	1	Rollenspiel	Tiny Toons 2: Movie Madness	11/93	2	Jump&Run	Aero the Acro-Bat	12/93	3+	Jump&Run
Fire Fighter	8/93	3+	Jump&Run	Tiny Toons: Wild & Wacky Sports	12/94	4-	Sport	Aerobiz	3/95	3	Simulation
Garfield Labyrinth	11/93	3	Jump&Run	Titus the Fox	11/93	3+	Jump&Run	Aguri Suzuki F-1 Super Driving	7/93	4-	Rennspiel
Gear Works	1/94	3+	Action/Strat	Tom & Jerry: Frantic Antics	9/93	2	Jump&Run	Aladdin	1/94	2	Jump&Run
Golf Classic	2/95	4+	Sport	Tumble Pop	6/93	3+	Jump&Run	Alfred Chicken	1/94	3	Jump&Run
Hammerin' Harry	1/94	3+	Action	Turtles II: Back from the Sewers	3/95	2	Jump&Run	Alien 3	6/93	2+	Action
Hook	11/93	4	Jump&Run	Turtles III - Radical Rescue	11/93	2	Action	Alien vs. Predator	10/93	4-	Prügelspiel
Hyper Dunk	4/94	4	Sport	Wario Blast	4/94	2+	Action	Amazing Tennis	7/93	2-	Sport
Indiana Jones 3	1/94	5+	Jump&Run	Wario Land	6/94	1-	Jump&Run	Animaniacs	12/94	3+	Jump&Run
Itchy & Scratchy	2/95	4+	Jump&Run	WCW - The Main Event	1/94	3+	Prügelspiel	Another World	4/94	3-	Action/Adv
Jelly Boy	3/95	2-	Jump&Run	Winter Gold	3/95	4-	Sport	Art of Fighting	2/94	3-	Prügelspiel
Jimmy Connors Tennis	12/93	3+	Sport	Winter Olympics	5/94	4	Sport	Asterix	8/93	3-	Jump&Run
Jungle Strike	4/94	2	Act./Strat	Wordtris	2/94	3-	Strategie	Astro Gol Gol	8/94	3-	Rennspiel
Jurassic Park	9/93	2-	Action	World Cup Striker	6/94	2	Sport	Axelay	6/94	2-	Shoot
Jurassic Park 2: Chaos Continues	3/95	3	Act./J&R	World Cup USA '94	10/94	3	Sport	B.O.B.	7/93	2	Action/J&R
Kid Dracula	6/93	2-	Jump&Run	WWF - King of the Ring	1/94	4-	Prügelspiel	Barkley: Shut Up and Jam!	2/95	4+	Sport
Kirby's Pinball Land	3/94	1-	Action	WWF Row	1/95	3	Prügelspiel	Battletoads - Double Dragon	1/94	4+	Prügelspiel
Konami Golf	4/94	2	Sport	Yogi Bear's Gold Rush	10/94	3	Jump&Run	Battletoads in Battlemaniacs	10/93	3	Action/J&R
L.U.C.I.E.	9/94	3+	Strategie	Yoshi's Cookie	11/93	3+	Action/Strat	Beethoven's 2nd	12/93	6+	Jump&Run
Lamborghini American Challenge	9/94	4	Rennspiel	Zelda: Link's Awakening	11/93	1	Action/Adv	Best of the Best	8/93	4+	Sport
Last Action Hero	1/94	4+	Action	ZEN - Intergalactic Ninja	9/93	3+	Action	Biker Mice from Mars	1/95	3-	Rennspiel
Lawnmower Man	3/94	3-	Action/J&R	Zool	12/93	3+	Jump&Run	Blackhawk	1/95	1-	Action/Adv
Lethal Weapon	6/93	5	Action/J&R	Tests NES				Boxing Legends of the Ring	2/94	4-	Sport
Madden '95	3/95	3+	Sport	Action in New York	8/93	2	Action	Brain Lord	2/95	3	Strategie
Max	4/94	3-	Action/J&R	Alfred Chicken	10/93	2	Jump&Run	Breath of Fire	10/94	2	Adventure
Mega Man 3	6/93	2	Action/J&R	Alien 3	6/93	2+	Action	Brett Hull Hockey	1/94	3	Sport
Megalit	1/95	3-	Strategie	Asterix	11/93	3+	Jump&Run	Bubsy	8/93	2	Jump&Run
				Banana Prince	11/94	3-	Jump&Run	Bugs Bunny - Rabbit Rampage	6/94	2	Jump&Run

Titel	Heft	Note	Genre	Titel	Heft	Note	Genre	Titel	Heft	Note	Genre
Bulls vs. Blazers	7/93	3-	Sport	Lufia & The Fortress of Doom	4/94	2-	Rollenspiel	Super Air Diver	12/93	2-	Shoot
Cacoma Knight in Bizzyland	9/93	4+	Action	Madden NFL '94	3/94	1-	Sport	Super Aleste	9/93	1-	Action
Cal Ripken jr. Baseball	8/93	4+	Sport	Madden NFL '95	1/95	5+	Sport	Super Baseball 2020	11/93	3+	Sport
Cannon Fodder	4/94	2-	Action/Strat	Magic Boy	10/94	3-	Jump&Run	Super Battleship	4/94	4-	Strategie
Captain America	10/93	4	Prügelspiel	Major League Baseball	5/94	2-	Sport	Super Battletank 2	10/94	3	Action
Champions World Class Soccer	7/94	4-	Sport	Major Title	1/94	2-	Sport	Super Bomberman	9/93	2	Action/Strat
Championship Pool	12/93	4+	Sport	Mario is Missing	5/94	3	Strategie	Super Bomberman 2	12/94	2	Action/Strat
Choplifter 3	9/94	3-	Action	Marios Time Machine	8/94	5+	Lernspiel	Super Castlevania IV	7/94	2-	Action/J&R
Chuck Rock	12/93	2-	Jump&Run	Maximum Carnage	11/94	3-	Prügelspiel	Super Conflict	7/93	1-	Strategie
Clayfighter	5/94	2+	Prügelspiel	Mechwarrior	11/93	2	Action/Strat	Super Double Dragon	7/93	4-	Prügelspiel
Claymates	5/94	2-	Jump&Run	Mega lo Mania	2/94	3+	Strategie	Super Dropzone	12/94	3+	Shoot
Cliffhanger	1/94	5+	J&R/Prügel	Mega Man Soccer	6/94	4+	Sport	Super Empire Strikes Back	3/94	2	Action/J&R
Congo's Caper	8/93	2	Jump&Run	Mega Man X	5/94	2	Action/J&R	Super Family Tennis	9/93	1-	Sport
Cool Spot	11/93	1-	Jump&Run	Metal Marines	4/94	3	Strategie	Super Formation Soccer II	9/93	3-	Sport
Cool World	6/93	3+	Action/Adv	Michael Jordan: Chaos i. t. W.	2/95	3	Jump&Run	Super Ghoul's 'n' Ghosts	11/94	2	Jump&Run
Cosmo Gang - The Video	9/93	3	Shoot	Mickey Mania	12/94	2-	Jump&Run	Super Godzilla	10/94	5+	Prügelspiel
Cybernator	6/93	3+	Shoot	Mickey Mouse - Magical Quest	6/93	1-	Jump&Run	Super Mario All-Stars	9/93	1	Jump&Run
Daffy Duck	1/94	3+	Jump&Run	Micro Machines	1/95	4	Rennspiel	Super Mario Kart	10/93	1	Rennspiel
Das Dschungelbuch	9/94	1-	Jump&Run	Might & Magic II	3/94	2-	Rollenspiel	Super Mario World	8/94	1	Jump&Run
Dead Dance	10/93	3-	Action	Mighty Morphin Power Rangers	1/95	5-	Action	Super Metroid	8/94	1	Action/J&R
Death and Return of Superman	11/94	4+	Action	Monday Night Football	3/94	3-	Sport	Super Morph	2/95	3+	Action/Strat
Demon's Crest	4/94	2+	Action/J&R	Mr. Nutz	3/94	1-	Jump&Run	Super Nova	2/94	3+	Shoot
Der Herr der Ringe	12/94	3-	Rollenspiel	Mystic Quest	12/93	2-	Rollenspiel	Super Off Road	9/93	3	Rennspiel
Der König der Löwen	1/95	4+	Jump&Run	N. Mansell's World Championship	10/93	2-	Rennspiel	Super Pang	8/94	4+	Action
Desert Fighter	9/94	2	Shoot 'em Up	NBA All-Star Challenge	7/93	4	Sport	Super Pinball behind the Mask	2/95	4-	Flipper
Die Schlümpe	9/94	3-	Jump&Run	NBA Jam	4/94	1-	Act./Sport	Super Probotector	4/94	1-	Action
Die Schöne und das Biest	2/95	4+	Jump&Run	NBA Jam Tournament Edition	3/95	1-	Act./Sport	Super Punch-Out	4/94	2-	Sport
Dino Dini's Soccer	12/94	3	Sport	NBA Live '95	1/95	2	Sport	Super Putty	1/94	2-	Action/J&R
Donkey Kong Country	1/95	1-	Jump&Run	NBA Showdown	3/94	3+	Sport	Super R-Type 3	2/94	2-	Shoot
Double Dragon V	2/95	4+	Prügelspiel	Newman/Haas Indy Car	2/95	4+	Rennspiel	Super Return of the Jedi	12/94	2-	Action/J&R
Dragon	11/94	2+	Prügelspiel	NFL Football	4/94	4-	Sport	Super Slap Shot	10/93	3-	Sport
Dragon View	2/95	3+	Action/Adv	NHL Hockey '94	3/94	1-	Sport	Super Solitaire	3/94	3+	Simulation
Dungeon Master	9/93	2+	Rollenspiel	NHL Hockey '95	1/95	2	Sport	Super Star Wars	12/94	2	Action/J&R
E.V.O.	10/93	2+	Jump&Run	Operation Logic Bomb	12/93	3	Action	Super Street Fighter II	9/94	1	Prügelspiel
Earthworm Jim	12/94	1	Jump&Run	Out to Lunch	10/93	2-	Jump&Run	Super Strike Eagle	6/93	2-	Shoot
Eek the Cat	10/94	4-	Jump&Run	Pac in Time	1/95	3	Jump&Run	Super Tetris 2 & Bombliss	10/93	2+	Action/Strat
Equinox	3/94	3	Action/Adv	Pac-Attack	1/94	2-	Action/Strat	Super Tiny Toons	6/93	2	Jump&Run
ESPN Baseball Tonight	12/94	3-	Sport	Pagemaster	1/95	3-	Jump&Run	Super Troll Islands	2/94	3+	Jump&Run
Exhaust Heat 2	8/93	1-	Rennspiel	Paladin's Quest	2/94	2+	Rollenspiel	Super Turrican	11/93	2+	Action/J&R
Eye of the Beholder	8/94	2-	Rollenspiel	Parodius	6/94	1-	Shoot	Suzuka 8 Hours	11/94	4	Rennspiel
F-Zero	10/94	2+	Rennspiel	Paws of Fury	3/95	3-	Prügelspiel	Syndicate	1/95	3+	Action/Strat
F1 - Pole Position	12/93	2-	Rennspiel	Pilotwings	6/94	2-	Sport	T2 - Judgment Day	5/94	3-	Action
F1 - Pole Position 2	12/94	2-	Rennspiel	Pinball Dreams	3/94	3-	Simulation	T2 - The Arcade Game	6/94	4+	Action
Fatal Fury	7/93	3+	Prügelspiel	Pinball Fantasies	3/95	3-	Flipper	Tecmo Super NBA Basketball	7/93	2+	Sport
Fatal Fury 2	9/94	3	Prügelspiel	Pink goes to Hollywood	6/94	4+	Jump&Run	Tetris 2	10/94	2-	Action/Strat
Fievel goes West	12/94	5+	Jump&Run	Pitfall - The Mayan Adventure	1/95	2+	Action/J&R	Tetris Battle Gaiden	4/94	2	Action/Strat
FIFA Soccer	7/94	2-	Sport	Plok	12/93	2+	Jump&Run	Tetris & Dr. Mario	4/94	2	Action/Strat
Final Fantasy III	2/95	1	Rollenspiel	Pocky & Rocky	10/93	2-	Action	The Chaos Engine	7/94	2-	Action
Final Fight 2	6/94	4	Prügelspiel	Pop 'n' Twin Bee	6/93	2-	Shoot	The Flintstones	4/94	2-	Jump&Run
Firepower 2000	6/93	3+	Action	Populous II	8/94	1-	Strategie	The Hulk	10/94	3	Action/J&R
First Samurai	8/93	4-	Action/J&R	Power Drive	3/95	3-	Rennspiel	The Humans	1/94	2	Strategie
Flashback	1/94	1-	Action/Adv	Powermancer	8/93	2	Strategie	The Last Vikings	7/93	1-	J&R/Strat
Full Throttle Racing	12/94	5	Rennspiel	Pugsley's Scavenger Hunt	7/93	4+	Jump&Run	The Pirates of Dark Water	8/94	4+	Action/J&R
Ghoul Patrol	1/95	2-	Action	Radical Rex	12/94	2	Jump&Run	The Untouchables	11/94	3	Action
Goof Troop	11/93	2	Action/Adv	Rainbow Bell Adventures	4/94	2+	Jump&Run	Time Trax	8/94	4	Action
GP-1	9/93	3-	Rennspiel	Rise of the Robots	2/95	4-	Prügelspiel	Tiny Toons: Wild & Wacky Sports	12/94	4+	Sport
Gradius 3	2/95	2	Shoot	Road Runner	7/93	2	Jump&Run	TMHT - Tournament Fighters	12/93	2	Prügelspiel
Great Greed	1/94	2+	Rollenspiel	Robotrek	3/95	3+	Rollenspiel	Top Gear 2	1/94	2-	Rennspiel
Hammerlock	3/95	5+	Prügelspiel	Rock 'n' Roll Racing	2/94	1-	Rennspiel	Top Gear 3000	4/94	3-	Rennspiel
Hardball 3	9/94	3-	Sport	Rocky Rodent	12/93	2	Jump&Run	Toys	7/93	4	Action
Hebereke's Popoon	1/95	3+	Action/Strat	Run Saber	2/94	3+	Action/J&R	Troddlers	8/93	3+	Action/Strat
Hook	11/93	3	Jump&Run	Samurai Shodown	11/94	2	Prügelspiel	Troy Aikman NFL Football	12/94	4	Sport
Hyper V-Ball	7/94	3-	Sport	Saturday Night Slammasters	10/94	2	Prügelspiel	True Lies	4/94	2-	Action
Illusion of Gaia	2/95	2-	Action/Adv	Secret of Mana	12/93	1-	Action/Adv	Turn and Burn	10/94	3-	Action
Incredible Crash Dummies	2/94	4	Jump&Run	Sensible Soccer	12/93	2	Sport	U.N. Squadron	3/95	3+	Shoot 'em Up
Indiana Jones - Greatest Adventures	12/94	2	Action/J&R	Shadowrun	8/93	1-	Rollenspiel	Ultima - Runes of Virtue II	2/95	4-	Action/Adv
International Super Star Soccer	3/95	2	Sport	Shanghai II - Dragon's Eye	7/93	2	Strategie	Ultima VI	8/94	2+	Rollenspiel
James Pond 2: Robocod	10/93	3	Jump&Run	Shaq-Fu	12/94	3	Prügelspiel	Utopia	8/94	2+	Strategie
James Pond Crazy Sports	8/93	3	Sport	Side Pocket	3/94	3	Sport	Val d'Isère	12/94	5	Sport
Jelly Boy	3/95	2	Jump&Run	Sim Ant	1/94	2-	Strategie	Virtual Bart	11/94	4+	Action/J&R
Jim Power: The Last Dimension 3D	4/94	4+	Action	Sim City	2/94	1-	Strategie	Virtual Soccer	3/94	2+	Sport
Jimmy Connors Pro Tennis Tour	6/93	1-	Sport	Skyblazer	3/94	2	Jump&Run	Vortex	12/94	4+	Action
Joe & Mac 3	12/94	3-	Jump&Run	Smash Tennis	7/94	1-	Sport	Wayne's World	6/93	5	Jump&Run
John Madden Football '93	7/93	2-	Sport	Soul Blazer	10/93	2+	Jump&Run	We're Back	10/93	3+	Jump&Run
Jurassic Park	11/93	4	Action	Space Ace	6/94	6+	Adventure	Where in the World is C. Sandiego	10/93	5	Adventure
Jurassic Park 2	2/95	3	Action	Spanky's Quest	8/93	3	Jump&Run	Wing Comander Secret Missions	10/93	2-	Shoot 'em Up
K.H. Rummenigges Player Manager	12/93	4-	Sport/Strat	Sparkster	11/94	2+	Action/J&R	Winter Olympics	4/94	3+	Sport
Kick Off 3 - European Challenge	2/95	3	Sport	Spectre	6/94	5	Action	Wizardry V	6/94	2	Rollenspiel
Kid Klown in Crazy Chase	3/95	2+	Jump&Run	Spider-Man	4/94	2-	Action	Wolverine	1/95	4+	Action
King Arthur's World	6/93	2+	Strategie	Spindizzy Worlds	9/93	2-	Action	Wordtris	6/93	3	Strategie
King of Dragons	6/94	3-	Prügelspiel	Spunky's Dangerous Day	7/94	3+	Action	World Cup Striker	6/94	1-	Sport
Knights of the Round	11/94	5+	Prügelspiel	Star Trek: Starfleet Academy	3/95	4	Shoot StarFox	World Cup USA '94	8/94	2	Sport
Lagoon	1/95	2-	Action/Adv	(StarWing)	6/93	1-	Shoot	World Heroes	1/94	3-	Prügelspiel
Lamborghini American Challenge	2/94	3-	Rennspiel	StarWing	9/94	1-	Shoot	WWF 2 - Royal Rumble	7/93	2-	Prügelspiel
Last Action Hero	1/94	5-	Action	Street Fighter II	10/94	1	Prügelspiel	WWF Raw	1/95	2	Prügelspiel
Lawnmower Man	3/94	4+	Action/J&R	Street Fighter II Turbo Edition	10/93	1	Prügelspiel	X-Kaliber 2097	1/95	5	Prügelspiel
Legend	12/94	4-	Prügelspiel	Street Racer	12/94	2-	Rennspiel	Yogi Bear	10/94	4	Jump&Run
Legend of the Mystical Ninja	4/94	1-	Action/Adv	Striker	9/93	1-	Sport	Young Merlin	11/93	2+	Adventure
Lemmings 2	1/95	2	Action/Strat	Stunt Race FX	8/94	2+	Rennspiel	Zelda III	8/94	1	Action/Adv
Lester the Unlikely	5/94	4	Jump&Run	Sunset Riders	10/93	3+	Shoot	Zombies	10/93	2-	Action
Lethal Weapon	6/93	5	Action/J&R	Super Adventure Island 2	1/95	2	Action/Adv	Zool	1/94	3+	Jump&Run

SCHAU

VOR

Wenn alles blüht – so war's schon immer

Ist alles voll mit fiesen Pollen, Der Heuschnupfen wird wieder schlimmer Schon ist das Riechorgan geschwollen. Auch Erwin geht es nicht so toll: Er hat die Nase ziemlich voll ...

So'n verstopfter Riecher kann einem echt die ganze Laune vermiesen – kann er doch zu unangenehmen Fehlentscheidungen beim Spielekauf führen. Aber Ihr habt ja uns: Unbeeinflusst von den wohligen Gerüchen der Werbesprüche schnüffeln sich die wackeren Supernasen vom TOTAL!-Team Monat für Monat fachkundig durch einen Berg von Neuerscheinungen. Bevor Euch also faule Eier auf die falsche Fährte locken: TOTAL! 6/95 erscheint am 17. Mai. Denn:

Willst du nur vom Besten spielen Dann laß' TOTAL! für dich wählen!



Löscharbeiten

Hand aufs Herz: Wollten wir nicht alle mal Feuerwehrmann werden? Wer sich den lang verkniffenen Kindheitstraum wenigstens virtuell erfüllen will, der darf die Löscharbeiten auf dem Super NES aufnehmen: Im Actionspiel **The Firemen** kämpft Ihr gegen die Feuersbrunst in einer Chemiefabrik. Warme Luft oder ein Spiel zum Heiße-Pfötchen-Kriegern?



Kanonenfutter

Böse, zynisch und gemein sind sie, die kleinen Pixelsoldaten aus **Cannon Fodder**. Wenn Euch die digitale Schlacht auf dem Bildschirm schlaflose Nächste bereitet, dann solltet Ihr Euch unbedingt TOTAL! 6 zu Gemüte führen: Mit unseren Strategietips habt Ihr eine echte Chance auf eine Beförderung!



Blechkopp

Alles in Schutt und Asche legen – dieses Jahrtausende alte Spielziel nimmt **Mr. Tuff** wörtlich. Der clevere Abrißroboter setzt seine destruktiven Fähigkeiten nur zum Wohl seines Planeten ein, der von bösen Droiden überfallen wird. Ist das vielleicht der richtige Zeitvertreib für angehende Schrotthändler?

TOTAL!

IMPRESSUM

Herausgeber: Rüdiger Limbach
Redaktionsdirektion: Philipp Berens
Chefredaktion: Ulrich Mühl (verantwortlich für den redaktionellen Inhalt)
Redaktion: Hans-Joachim Amann (hja), Michael Anton (ma), Gerald Arend (ga), Mars Feldmann (mf), Klaus-Dieter Hartwig (kdh), Thomas Hellwig (th), Magnus Kalkuhl (mk), Michael Koczy (mk)
Freier Mitarbeiter: Julian Eggebrecht, Roman Hryczuk
Graphik: Katrin Förster, Britta Jakobsen (ltg.), Peter Kemmer, Marion Limbach (ltg.), Kirsten Meier, Domenico Pasi, Christoph Poets, Susanne Rieger, Theodora Saleck
Marketing: Sven Jakobsen, Tel. 040 / 48 05 21 11
Anzeigen: Ann-Katrin Schöel, Tel. 040 / 48 05 22 23, Michael Gremiza, 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, Borsteiler Chaussee 85-99a, 22453 Hamburg
Druck: Evers Druck, 25704 Meldorf
Verlag: MVL GmbH, Helwigstr. 39, 20249 Hamburg
Titel: Game Boy © Nintendo, Pac-Man © Namco, Earthworm Jim © Shiny/Virgin, Schlumpf © Peyo/Infogrames. Wir danken allen genannten Firmen
 © 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 Jahresbezugpreis (12 Ausgaben) für ein TOTAL!-Abonnement beträgt im Inland DM 72,-, im Ausland DM 120,-.
 ISSN 0944 - 534X
 TOTAL! erscheint als Lizenzpublikation mit freundlicher Genehmigung der Firma Future Publishing Ltd., Großbritannien.

Fatale Wut

Tracht Prügel gefällig? Dann wartet's ab: Die Beat'em-Up-Profis von Takara servieren in Kürze ihr **Fatal Fury Special**, eine kunterbunte 24-MBit-Keilerei vor fernöstlicher Kulisse. Von der chinesischen Kampf-Amazone bis zum asiati-



schen Greis prügeln sich hier zwölf Charaktere das Resthörn aus der Birne. Mehr im nächsten Heft!

Aus deutschen Landen...

... frisch auf den Tisch kommt Turrigan, der kultige Actionheld mit den knuffigen Argumentationsverstärkern. **Factor 5** verspricht für das zweite Spiel noch mehr Action und Extras als im Vorgänger – und wir durften schon mal einen ersten Blick auf den kommenden Actionreißer werfen. Jede Menge Infos über und Screens aus **Super Turrigan 2** im kommenden Heft!



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 119,-**

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 MEGAPOWERS.

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 TAUSENDEN VON CODES AUS DEM MITGELIEFERTEN CODE-BUCH ODER AUS DEN MONATLICH ERSCHENENDEN 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 KONSOLN ZU SPIELEN. ACTION REPLAY IST JETZT MIT EINEM NEUEM CUSTOM CHIP AUSGESTATTET, DER ES ERMÖGLICHT, "NTSC only"-SPIELE AUS DEN U.S.A. UND JAPAN ZU SPIELEN.

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 HUNDERTEN VON DIREKT EINSATZBEREITEN CODES FÜR VIELE BEKANNTE SPIELE ENTHÄLT. ZUSÄTZLICH WERDEN IN DIVERSEN MONATLICH ERSCHENENDEN 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 ERSCHENEN 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 79,-

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,-

FREAK'S SHOP

SONDERANGEBOTE !!!

SUPER NINTENDO:

ACTRAISER <A>	59,95
ACTRAISER 2	79,95
ADDAMS FAMILY <A>	49,95
ADV. OF MIGHTY MAX	49,95
ADVO THE ACROBAT <A>	59,95
ALIEN 3	49,95
AMAZING TENNIS <A>	59,95
ARDY LIGHTFOOT	69,95
ART OF FIGHTING <A>	49,95
AXELAY	49,95
BARCLAY SHUT UP & JAM	49,95

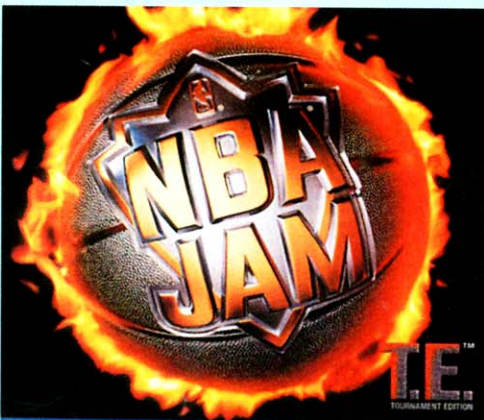
J. POND'S CRAZY SPORTS	59,95
JOE & MAC	69,95
J. MADDEN '93 <A>	59,95
JURASSIC PARK	59,95
JURASSIC PARK <A>	59,95
JURASSIC PARK 2	69,95
K. H. RUMMENIGGE PLAYER	49,95
MANAGER	49,95
KICK OFF <A>	59,95
KING ARTHURS WORLD <A>	69,95
LAST ACTION HERO <A>	49,95
LEGEND	49,95
LEMMINGS 2	69,95
LETHAL WEAPON <A>	59,95
LORD OF THE RING	89,95
LOST VIKINGS <A>	69,95



STARGATE <SUPER-INES>

BATMAN RETURNS	49,95	MAGIC BOY <A>	59,95
BATTELOADS IN BATTLE	49,95	MAGICAL QUEST-M. Mouse	79,95
BATTELOADS Vs D. DRAGON	49,95	MAJOR TITLE GOLF <A>	69,95
BEST OF THE BEST <A>	69,95	MARIO IS MISSING <A>	49,95
BLACKHAWK	89,95	MECHWARRIOR <A>	59,95
BLAZING SKIES <A>	69,95	MEAT MARINES	69,95
BLUES BROTHERS	49,95	MICKY MANIA	69,95
B.O.B. <A>	59,95	MICRO MACHINES	69,95
BRAINIES	59,95	MR. NUTZ	69,95
BRAWL BROTHERS	69,95	MR. NUTZ <A>	59,95
BRETT HULL HOCKEY	59,95	NBA JAM	69,95
BRUTAL-Paws Of Fury	69,95	N. MANSELL WORLD C. <A>	89,95
BUBBY	79,95	ON THE BALL <A>	49,95
C. WORLD CLASS SOCCER	39,95	OUTLANDER	69,95
CHESSMASTER <A>	49,95	PAC-ATTACK <A>	69,95
CHOPFLIFTER 3	59,95	PARODIUS	49,95
CLAYMATES	49,95	PGA TOUR GOLF <A>	79,95
CLIFFHANGER <A>	49,95	PHALANX	59,95
COOL SPOT <A>	59,95	PIERRE LE CHEF <A>	49,95
CRASH DUMMIES	49,95	PILOTWINGS <A>	49,95
CYBERNATOR	49,95	PINBALL DREAMS <A>	69,95
DIE SCHLUMPFEE <A>	89,95	PITFALL	69,95
DAFFY DUCK <A>	59,95	PITFIGHTER <A>	59,95
DENNIS <A>	49,95	PLOK <A>	69,95
DESERT FIGHTER <A>	59,95	POP N TWIN BEE	49,95
DINO CITY <A>	59,95	POWERMONGER <A>	59,95
DINO DINI'S SOCCER	49,95	PRINCE OF PERSIA	69,95
DOUBLE DRAGON 5	49,95	PUSH OVER	59,95
DR. FRANKEN	49,95	R-TYPE 3 <A>	59,95
DRACULA <A>	49,95	RASENMAHERMANN <A>	49,95

SPINDIZZY WORLD	59,95	DRAGON'S LAIR	US 59,95
STAR WING	49,95	EARTH DEFENSE FORCE	US 59,95
STAR WING <A>	39,95	EARTHWORM JIM	109,95
STREET RACER	89,95	EXTRA INNINGS	US 59,95
STREETFIGHTER 2 <A>	59,95	F1 POLE POSITION 2	109,95
STRIKER <A>	59,95	FATAL FURY 2	US 99,95
SUNSETRIDERS	49,95	FINAL FANTASY 2	US 139,95
S. ADVENTURE ISLAND <A>	59,95	FINAL FANTASY 3	US 139,95
SUPER BATTLE TANK <A>	49,95	FINAL FANTASY 3 Spielberater	49,95
SUPER BATTLE TANK 2	49,95	FINAL FIGHT 2	89,95
SUPER BOMBERMAN <A>	59,95	FLINTSTONES	89,95
SUPER BOMBERMAN 2 <A>	89,95	FLINTSTONES-The Movie	US 109,95
SUPER CASTLEVANIA 4	49,95	FULL THROTTLE RACING	109,95
S. DOUBLE DRAGON <A>	59,95	HEBERKEE POPCOON	109,95
SUPER DROPE ZONE	89,95	HUMANS	89,95
S. EMPIRE STRIKES BACK <A>	99,95	HYPERZONE	US 59,95
SUPER GHOULS N GHOST	49,95	INDY CAR RACING	119,95
SUPER MARIO KART <A>	69,95	INDY CAR RACING	US 109,95
SUPER MORPH	49,95	ILLUSION OF GAIA	US 129,95
SUPER OFF ROAD <A>	49,95	ILLUSION OF GAIA & T-Shirt	US 139,95
SUPER PANG <A>	59,95	INTERNATIONAL SUPERSTAR	
SUPER PUTTY <A>	49,95	SOCCER <A>	109,95
SUPER R-TYPE <A>	49,95	ITSCHY & SCRATCHY	99,95
S. RETURN OF THE JEDI	99,95	J. MADDEN FOOTBALL '95	89,95
SUPER SCOPE & 6 Spiele	69,95	JAMES BOND JR.	US 49,95
SUPER STAR WARS <A>	69,95	JOE & MAC 3 <Jap>	99,95
S. STRIKE GUNNER <A>	59,95	KICK OFF 3	109,95
SUPER SWIV <A>	69,95	KING OF DRAGON	89,95
SUPER TENNIS	49,95	KIRBY'S AVALANCHE	US 109,95
SUPER TURRICAN <A>	49,95	KIRBY'S DREAM	
S. WRESTLEMANIA <A>	69,95	COURSE	US 109,95
TAZMANIA <A>	49,95	KNIGHTS OF THE ROUND	99,95
TERMINATOR 2-A. GAME	49,95	KÖNIG DER LÖWEN <A>	109,95
TERMINATOR 2-J. DAY	59,95	LAMBORGHINI CHALLENGE	US 69,95
TIME SLIP <A>	49,95	LEGEND OF THE MYSTICAL	
TINY TOON ADVENTURES	49,95	NINJA, THE	109,95
TOM & JERRY <A>	69,95	LORD OF THE RING	US 109,95
TOP GEAR 2 <A>	79,95	MARIO PAINT	79,95
TRODGLERS <175 Levels> <A>	69,95	MAXIMUM CARNAGE	119,95
TROY AIKMAN FOOTBALL	49,95	MEGA MAN X	109,95
TUFF E NUFF <A>	59,95	MICHAEL JORDON CHAOS	99,95
TURN & BURN	69,95	MIGHT & MAGIC 2	119,95
TURTLES 4	49,95	NBA JAM TOURNAMENT	119,95
ULTRAMAN <A>	59,95	NBA LIVE '95	109,95
UTOPIA <A>	69,95	NFL QUARTERBACK	129,95
VIRTUAL SOCCER <A>	59,95		



NBA JAM TOURNAMENT <SUPER-NES> 119,95

VORTEX	69,95	NHL HOCKEY '95	109,95
WE'RE BACK	59,95	NIGEL MANSELL RACING	US 59,95
WING COMMANDER <A>	59,95	OBITUS	US 99,95
WING COMMANDER 2 <A>	59,95	ON THE BALL	US 49,95
WINTER OLYMPICS <A>	59,95	PAC-ATTACK	99,95
WORLD CUP RUGBY <A>	59,95	PAC IN TIME	109,95
WORLD CUP STRIKER	59,95	PAC-MAN 2	US 99,95
WORLD CUP USA '94	69,95	PAGEMASTER	109,95
WORLD HEROES <A>	79,95	PINBALL DREAMS	89,95
YOGI BEAR	69,95	PINBALL FANTASIES	89,95
YOUNG MERLIN <A>	69,95	PITFIGHTER	US 59,95
X-KALIBRE 2097	49,95	POWER DRIVE	109,95
ZOMBIES	49,95	POWER MOVES	US 59,95
ZOOL <A>	59,95	PUSH OVER	US 59,95

SUPER NINTENDO:

AERO THE ACROBAT 2	US 89,95	ROBOCOP Vs. TERMINATOR	99,95
ANIMANIACS	99,95	ROBOCOP 3	US 59,95
BATMAN & ROBIN	129,95	SAMURAI SHOWDOWN	129,95
BIKER MICE FROM MARS	119,95	SECRET OF MANA	109,95
B. LAMBERS BASKETBALL	US 59,95	SIDEPOCKET <Billiard>	99,95
BIOMETAL <A>	109,95	SIM CITY	69,95
BIOMETAL <Jap>	89,95	SLAM MASTERS <Catchers>	109,95
BOXING OF LEGENDS <A>	119,95	SPANKY'S QUEST	US 59,95
BRAINDISH	US 129,95	SPARKSTER	99,95
BREATH OF FIRE	US 129,95	SPIDERMAN-The Animated	119,95
BUGS BUNNY RABBIT <A>	99,95	SPIKE MC FANG	US 119,95
BULLS VS BLAZERS	109,95	STARGATE	129,95
CANNONFODDER	99,95	STAR TREK STAR FLEET	
CARRIER ACES	119,95	ARCADEMY	109,95
CHAOS ENGINE	109,95	STREETFIGHTER 2 TURBO	89,95
CHOPFLIFTER 3	US 59,95	STREETFIGHTER 2 T.	US 79,95
CLAYFIGHTER 2	119,95	STUNT RACE FX	99,95
CONCOS CAPER	US 59,95	S. ADVENTURE ISLAND	US 59,95
COTTON 100 % <Jap>	89,95	S. ADVENTURE ISLAND 2 <A>	89,95
CYBER SOIN	US 59,95	SUPER BATTLE TANK 2	US 69,95
DARIUS TWIN	US 59,95	SUPER BOMBERMAN 2	109,95
DAS DSCHUNGELBUCH <A>	99,95	SUPER BOMBERMAN 2	US 109,95
DEMOS CREST	119,95	S. GHOULS N GHOST	US 59,95
D. SCHÖNE & DAS BIEST	89,95	SUPER MARIO ALL STARS	89,95
DONKEY KONG COUNTRY	119,95	SUPER METROID	109,95
DONKY KONG Spielberater	29,95	SUPER PINBALL	89,95
DRACULA	US 59,95	SUPER PUNCH OUT	119,95

S. MARIO WORLD Spielberater	29,95	MYSTIC QUEST <A>	39,95
SUPER PROBOTECTOR	69,95	PAGEMASTER	39,95
SUPER R-TYPE	US 49,95	PANG <A>	39,95
S. STREETFIGHTER 2	US 129,95	PARASOL STARS <A>	39,95
SUPER STREETFIGHTER 2	119,95	PINBALL FANTASIES	59,95
SYNDICATE	99,95	R-TYPE 2 <A>	39,95
TETRIS & DR. MARIO	89,95	SENSEBLE SOCCER	39,95
TETRIS 2	US 89,95	SIDE POCKET	49,95
TINY TOON W.W. SPORTS	99,95	SIMPSON'S BART Vs THE	
TOP GEAR 3000	119,95	JUGGERNATS	49,95
TRUE LIES	109,95	SIMPSON'S KRUSTY'S FUN	
WANDERERS FROM Y'S 3US	89,95	HOUSE	49,95
WARLOCK	109,95	SOCCER MANIA <A>	49,95
WORDTRIS	US 59,95	SPIDER-MAN 2	49,95
WORLD HEROES 2	US 119,95	SPIDER-MAN 3	49,95
WORLD LEAGUE SOCCERUS	69,95	S. MARIOLAND 1 <A>	39,95



TRODDERS <175 Levels für 1/2 Spieler> <SUPER-NES> 69,95

WWF RAW	119,95	SUPER MARIOLAND 2 <A>	49,95
WWF RAW & VIDEO	139,95	SUPER MARIO LAND 3 <A>	59,95
XARDION	US 59,95	SUPER STARS 2	49,95
ZELDA 3	89,95	TERMINATOR 2-A. GAME <A>	39,95

S-NES ZUBEHÖR:

S-NES KONSOLLE <RGB>	159,95	YOBIBAER	49,95
S-NES KONSOLLE	169,95	ZELDA <A>	39,95
S-NES KONSOLLE & FIFA SOCCER	259,95		

2 INFAROT-JOYPADS	89,95		
6 SPIELER ADAPTER	59,95		
ADAPTER US / PAL	39,95		
ACTION REPLAY 2	89,95		
GAME SAVER <Abspeicherung an einem beliebigen Punkt des Spielstandes & auch als Adapter & Zeitlupe einsetzbar>			
ORG. "NINTENDO" PAD	29,95		
SV 334 PRO PAD	34,95		
SV 336 PRONEO 1	89,95		
SV 337 PRONEO 2	79,95		
SV 338 TOPFIGHTER	129,95		

GAME BOY:

GAME BOY	89,95		
BATTERY PACK f. "Game Boy"	54,95		
SUPER GAME BOY	79,95		
ADV. OF STAR SAVER <A>	49,95		
BATMAN <A>	49,95		



SUPER STREETFIGHTER 2 <SUPER-NES> 119,95

BLUES BROTHERS <A>	39,95	RIDGE RACER <A>	149,95
BRAIN BENDER <A>	49,95	SPACE GRIFFON <A>	149,95
CHOPFLIFTER 3	39,95	STARBLADE <A>	149,95
CRYSTAL QUEST <A>	39,95	TOSHIDEN <A>	149,95
DARK MAN <A>	39,95	TWINBEE PUZZLE <A>	149,95
DOUBLE DRAGON 3	49,95		
FLINTSTONES	59,95		
FRENCH TRANSLATOR <A>	29,95		
G. FOREMAN'S K.O. BOXING	49,95		
GOLF <A>	39,95		
HUDSON HAWK <A>	39,95		
JIMMY CONNORS	39,95		
KING OF THE RING	59,95		
KIRBY'S DREAMLAND <A>	29,95		
KUNG FU MASTERS <A>	39,95		
LAST ACTION HERO <A>	39,95		
LITTLE SUMMER SPORTS	59,95		
MICRO MACHINES	39,95		

JAGUAR:

KONSOLLE & CYBERMORPH	449,95		
BUBSY	89,95		
CANNON FODDER	109,95		
CHECKERED FLAG	89,95		
DOOM	119,95		
FIGHT FOR LIFE	119,95		
IRON SOLDIER	119,95		
KOSUKI NINJA	99,95		
VAL D'LISERE	119,95		
ZOOL 2	89,95		