

100% NINTENDO TOTAL!

DAS UNABHÄNGIGE MAGAZIN

SUPER NES NES GAME BOY

NEU!



Geniale Idee: **SUPER GAME BOY**



IM TEST:

- Smash Tennis
- FIFA Soccer • The Chaos Engine

REPORT:

Super NES-Technik:
So funktioniert Eure Konsole!

TIPS & TRICKS

- T&T-Poster: WARIO LAND
- SHORTIES: Cheats und Taktiken
- Helpline: LESER HELFEN LESERN
- Action-Replay-Codes

MARIO SPECIAL



Teil 2

Karten:
The Lost Levels

Sommerspaß:

COOL SPOT

für Game Boy

KLEIN
BÖRSE
ANZEIGE

Jetzt
halber
Preis!

TESTS NEWS TIPS & TRICKS

WORLD CUP STRIKER

TM

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

GAME BOY



Striker™ and
© 1992, Rage
Software Ltd.
All rights reserved
World Cup Striker™ and
© 1993, Rage Software
Ltd. Used under licence
by Elite Systems Ltd. All
rights reserved.

LICENSED BY

Nintendo®

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

elite®

EDITORIAL

Hallo TOTAL!

Mit Volldampf durch den Sommer! Game Boy am Baggersee & laue Abende vorm Super Nintendo? Wir hoffen nicht! Das Spielen kann man sich für jene Tage aufheben, an denen die Sonne Pause macht. Ebenfalls für solche Momente: TOTAL! 7/94.

Wichtiges, Nützliches und Interessantes findet Ihr auch in dieser Ausgabe. Unser diesmaliges Titelthema **'Cool Spot'** – jetzt für den Game Boy – läutet eine TOTAL! ein, die noch stärker auf Eure Wünsche und Bedürfnisse eingeht. Wir konzentrieren uns darauf, Euren Wissensdurst zu stillen. Hilfreich bei der Themenauswahl standen uns die zahlreich eingetroffenen **3-Wünsche-Tickets** zur Seite. Vielen Dank an alle Einsender! Von der Resonanz auf diese Aktion waren wir so angetan, daß wir sie gleich verlängert haben.

Erste Ergebnisse: Die weitere Themenbestimmung für unsere **TOTAL!-Classics**, ein starker **Report** darüber, wie das SuperNES eigentlich funktioniert aus prominenter Feder (Julian Eggebrecht vom 'Super Turrican'-Entwickler 'Factor 5' schien uns eine geeignete Wahl) sowie ein aktuelles **Lösungsposter**. Mehr zum Thema Leserbestimmung gibt's dann in Ausgabe 8.

Doch wie könnte das in unserem Bestreben, auch den letzten Leser glücklich zu machen, bereits alles sein? Weil wir so sind, haben wir mal eben den Kleinanzeigenpreis geknickt. **HALBER PREIS - AB SOFORT!**

Auch **Walt Disney** läßt nicht ab von Eurem Portemonnaie – das **Dschungelbuch** liegt wieder auf der Lauer.

Wie schon in der letzten Ausgabe erwähnt haben wir das Interview mit Jez San nun geführt. Was er über **'Super FX'**, **'Starwing 2'** und andere Dinge zu sagen hat, sollte jeder Nintendo-Fan wissen. Ab Seite 8.

Besondere Beachtung sollte im Testteil die **'Chaos Engine'** finden, welche nach über zwei Jahren vom Amiga herüberkonvertiert worden ist – spielerisch für alle Labyrinth- und Kopf-an-Kopf-Fans interessant.

Bei den Tips&Tricks legen wir einen zweiten Mal Gewicht auf **Marios verlorene Levels**. Drumherum tummelt sich das übliche Rahmenprogramm **Shorties**, **Helpline** und **Action Replay-Codes**. Was will man mehr?

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

Viel Spaß beim Lesen wünscht Euch ...

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



Cool
Spot

Seite 16/17



Das
Dschungelbuch

Seite 14



Tips&Tricks-
Poster

Seite 41

Interview
Jez San

Seite 8

TIPS&TRICKS

Seite 48



Seite 10



Seite 92

Jetzt zum
halben Preis!

Seite 13 & 73



TOTAL! RESERVIERUNG 8/94

Lieber Zeitschriftenhändler,
bitte reservieren Sie mir ein Exemplar von **TOTAL! 8/94**. Ich werde es am Erstverkaufstag, wenn nicht aber bis spätestens eine Woche danach bei Ihnen abholen.

Name, Vorname

Meine Telefonnummer

Unterschrift

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

TOTAL!
**TOTAL! 8/94 ist ab
Freitag, dem
22. Juli,
erhältlich!**

100 NINTENDO TOTAL!
SUPER NES ES GAME BOY

TIPS & TRICKS
Sommerspaß
COOL SPOT
für Game Boy
TESTS NEWS TIPS & TRICKS

TITELTHEMEN
7/94

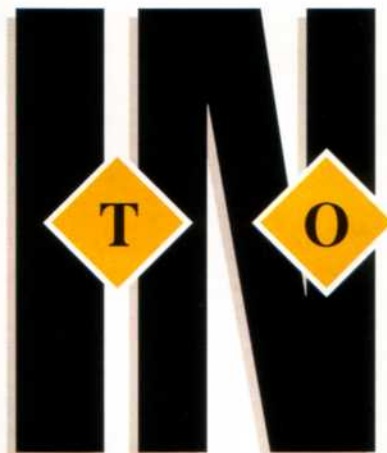
Cool Spot 16
Super Game Boy 7
Super NES-Technik 24
FIFA International Soccer
..... 30
Smash Tennis 18
The Chaos Engine 20
Tips & Tricks 41

Interview mit Jez San

Wir plauderten für Euch mit Jez San, dem Macher des genialen StarWing. Jez verriet uns, an was er gerade arbeitet und gewährte uns einen Blick hinter die Kulissen.



8



REPORT

Die Super Nintendo-Technik ...

.....24
Alles, was Ihr über Nintendos 16-Bit-Konsole wissen müßt, erfahrt Ihr in diesem Bericht.

WETTBEWERBE

Gametek 13
Mac Millionär-Kinokarten-Gewinnspiel 73

PREVIEWS

Das Dschungelbuch (SNES)

..... 14
Als Kinofilm feierte „Das Dschungelbuch“ einen gigantischen Erfolg, als Soundtrack waren CD und MC ebenfalls Renner, nun soll Disneys Meisterwerk auch zum SNES-Hit werden.

TESTS

SNES

Champions World Class Soccer 23
FIFA International Soccer 30

Hyper V-Ball 28

Nach unzähligen Fußball- und Basketball-Simulationen gibt es nun die erste Volleyball-Simulation zu bestaunen.

Smash Tennis 18

Nach langer Durststrecke kommen Freunde des weißen Sports endlich einmal wieder in den Genuß einer Tennis-Simulation.

The Chaos Engine 20

Feine Actionkost mit einem Hauch Strategie für zwei Spieler gleichzeitig.

TOTALI-CLASSICS:

Super Castlevania IV 35

Nicht nur gruselige Gegner erwarten Euch bei unserem Klassiker für das Super NES, sondern auch viele Mode 7-Effekte, ein hervorragendes Gameplay und herrlich schaurige Grafiken. Gänsehaut garantiert!

Nach dem großen Kinoerfolg turnt unser Freund Mogli demnächst auch durch den Super NES-Dschungel – mitsamt Freunden versteht sich. Ob die Konsolenumsetzung ebenfalls Chancen zum Megahit hat, das erfahrt Ihr in unserem Preview.



© Disney



14

Smash Tennis

Charmante Grafik, tolles Gameplay und jede Menge Witz bietet Virgins „Smash Tennis“, das sich einen ganz großen Stern am Nintendo-Himmel verdient hat.

18



Cool Spot

Einmal mehr sind Cool Spots Freunde entführt worden und warten auf ihre Rettung. Diesmal ist der Game Boy Ort des Geschehens und konnte uns wie auch die 16-Bit-Fassung sehr gut gefallen.

16



TOTALI 7/94

The Chaos Engine

Gute Action mit einem Hauch von Strategie vereint The Chaos Engine. Das Besondere daran: Zwei Spieler dürfen gleichzeitig im Team gegen allerlei Bösewichter agieren.



20



ACHTUNG!
Dies ist ein Teil der Rückseite des Coupons, mit dem TOTALI 8/94 beim Zeitschriftenhändler reserviert werden kann. Wie, bitte? Der ist noch im Heft! Na dann los, denn sonst schafft Ihr es vielleicht nicht mehr!

HALT!

Super NES-Technik

Bestimmt habt Ihr Euch schon einmal gefragt, was eigentlich so alles hinter oder besser in Eurem

Super NES steckt und was für Spezial-Chips all die tollen Effekte zulassen, die wir vom SNES her kennen. Wir geben Euch TOTAL!en Aufschluß.



NES

TOTAL!-CLASSICS:

Super Mario Bros. 38

Das zweifellos bekannteste aller Nintendo-Spiele ist Super Mario Bros. Kaum zu glauben, wie viele Jahre dieses Programm bereits auf dem Buckel hat und dennoch selbst heute sämtliche Spielerherzen in Verzückung versetzt.

GAME BOY

Cool Spot 16

Endlich gibt es das tolle Jump&Run auch für den Game Boy.

Talespin 22

TOTAL!-CLASSICS:

Super Mario Land 36

Der Klassiker schlechthin: Mario Land ist eines der allerersten Game Boy-Programme gewesen und ist bis heute auch eines der besten.

IMPORT CORNER

Spunky's Dangerous Day 46

SOS 47

TIPS & TRICKS

Tips & Tricks-Poster: Wario Land – Mario

Land 3 41

Shorties 48

Level-Karten: The Lost Levels, Teil 2

..... 54

Helpline: Leser helfen Lesern 70

Action Replay-Codes 72

RUBRIKEN

Editorial 3

News 6

Post 10

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

Wertungserklärung 15

TOTAL!-Shop 32

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

Charts 40

Fast so wichtig wie das täglich Brot: die allmonatlichen TOTAL!-Charts, in die Ihr per Postkarte Eure Lieblingsprogramme hineinwählt.

Poster 41

Mario-Gegner dürfen sich freuen: Dank unseres Tips & Tricks-Posters zu Wario Land könnt Ihr Mario so richtig zeigen, was 'ne Harke ist.

Listen Up! 74

Börse 76

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

Impressum 78

Register 80

Comic 81

Vorschau 82



FIFA International Soccer

Electronic Arts – bestens durch American Football-, Basketball- und Eishockey-Simulationen bekannt – versucht's nun auch mit dem Fußball unserer Gefilde. Kann EAs Fußball an Erfolge wie die von NHL Hockey anknüpfen?



30

35 CLASSICS TOTAL!-CLASSICS:

Super Castlevania IV (SuperNES),
Super Mario Bros. (NES), Mario

Land (GB)

Auch diesen Monat gedenken wir der guten, alten Zeit und huldigen dieser mit drei prächtigen Klassikern. Besonders Mario-Fans kommen auf ihre Kosten.

ab Seite 35



Tips & Tricks-Poster: Wario Land – Mario Land 3

Um Euch das größte und schönste Schloß bei „Wario Land“ leisten zu können, braucht Ihr Unmengen von Goldmünzen – und um diese zu bekommen, braucht Ihr unser Tips & Tricks-Poster.

41



TOTAL! NEU

SCHNELLBURGER

Ganz neu aus Holland: Frau Antjes patentierter Bratwurst-Burger. Schnellrezept: 15 Gramm Butter in der Pfanne zerlassen, halbiertes Hamburger-Brötchen darin rösten. Eine Bratwurst auftrennen, aus dem Inhalt eine Frikadelle kneten und mit 15 Gramm Butter von jeder Seite 3 Minuten braten. Dann (von unten nach oben) ein Salatblatt, die Frikadelle, Ketchup und eine dicke Scheibe jungen Holland-Gouda auf die untere Brötchenhälfte stapeln, mit oberer Hälfte abdecken, reinbeißen – und bitte nicht so heftig kleckern!

Gehaltvoll:
Frau Antjes
neuer
Bratwurst-
Burger



KONAMI KONAMI KONAMI KONA

DIE VIDEOSPIEL-RABATTMARKE



Eine uralte Idee neu aufgemotzt hat **Konami**: die Rabattmarke. Auf jeder Verpackung eines Konami-Videospiels findet Ihr einen 'Golden Game Point'. Den könnt Ihr ausschnippeln und in den 'Golden Game Sammelpaß' einkleben. Wozu der Aufriß? Nun, für Eure sauer zusammengeklauten Punkte gibt es nette Prämien: Für zwei Punkte bekommt Ihr einen 'Sparkster'-Metallpin, für sechs Stück läßt Konami eine 'Probotector'-Baseballkappe rüberwandern, und wer gar zehn Pappunkte zusammen hat, darf sich auf eine Konami-Sporttasche oder einen Rucksack freuen – und es gibt noch mehr Prämien! Wem der schnöde Mammomon lieber ist, dem tauscht Konami die Sammelpunkte auch gegen Zaster, allerdings zu einem schwachen Kurs: 1 Sammel-punkt = 1 DM.



NEUES VON ACCLAIM

Ein neues Spiel mit dem anarchistischen Frechdachs Bart Simpson ist bei Acclaim im Werden: In „**Virtual Bart**“ (Super NES) verschlägt es Simpson Junior in – Zitat Pressemeldung – eine 'defekte Virtual-Reality-Maschine'. Was das genau sein soll, wissen wir zwar auch nicht, aber die weiteren Infos verraten mehr: Der gute Bart muß sich in reichlich unmöglichen Situationen seiner Haut erwehren – mal als tomatenwerfender Schüler, mal als prähistorischer Dino-Verschnitt, mal als von Baum zu Baum schwingender Baby-Bart – und das alles 16 MBit lang. Die Cyberpunk-Reise startet im Juli.



Der hundertsevenunddreißigste Aufguß von Spiderman steht bei Acclaim ebenfalls schon in den Startlöchern: „**Spiderman – Maximum Carnage**“ webt sein Netz auf SNES voraussichtlich ab August – und das ebenfalls mit satten 16 MBit Speicher.



Steinalt und quicklebendig: Acclaim widmet dem altbewährten Spiderman schon wieder ein Spiel ...



Das kann euch nicht vom Hocker reißen? Vielleicht schafft das die nächste Info: Schon im August wird der 'König der Basketballspiele' – „**NBA Jam**“ – sein Stelldichein auf dem Game Boy geben. Ob die Umsetzung funktioniert? Wissen wir demnächst: Eine erste Vorversion läßt momentan noch auf sich warten ...

ROLLENSPIELERS WUNSCHTRAUM

Du bist eingefleischter Rollenspielfan und bist es leid, dauernd neidvoll auf die PC-Spieler zu blicken, weil die mit immer neuen Teilen der Kult-Rollenspielsaga 'Ultima' beglückt werden? Kein Problem: Ab sofort gibt's die erste SNES-Version dieses Kultspiels: „Ultima 6 – The False Prophet“ stammt vom Hersteller Origin, der auch für die PC-Spiele verantwortlich zeichnet. Das umfangreiche Fantasy-Spektakel gibt es zur Zeit allerdings nur als US-Version. Ob und wann eine PAL-Version für deutsche Konsolen kommt, steht noch in den Sternen – wir lassen's Euch wissen!



Rollenspiel auf die klassische, legendäre Weise: Ultima 6 zeigt Euch das Geschehen ...



... aus der Vogelperspektive – etwas ungewohnt, aber auf dem PC schon altbewährt!

PRÜGEL-SPASS MIT CAPCOM



Gleich zweimal Keilerei mit mittelalterlichen Fantasy-Gewand gibt's demnächst von Capcom. In „Knights of the Round“ dreht es sich um die Artussage. In der Rolle eines Ritters der Tafelrunde macht Ihr Euch auf die „Suche“ nach dem sagenumwobenen Gral: Allein oder mit einem zweiten Mitspieler prügelt Ihr Euch sieben

Levels lang mit feindlichem Ritterpack, üblen Knechten und großen Endgegnern herum. Getreu dem Motto „erst schlagen, dann fragen“ geht es auch bei „King of Dragons“ zu (Import-Corner von TOTAL 6/94, S. 57, Note 3-). Wider Erwarten wird der „Drachenkönig“ jetzt auch in deutschen Landen kämpfen und hierzulande offiziell angeboten werden. Beide Spiele gibt's ab August!



Die beste Nachricht des Jahres für alle Freunde der Bombengaudi: „Super Bomberman 2“ für Super NES kommt! Erweiterte Funktionen und Optionen, neuer

Einspielermodus und ein Team-Modus sollen für die richtige Stimmung sorgen. Nach Auskunft von Hudson Soft wird der Vierspielerspaß rechtzeitig zu Weihnachten erscheinen.



Mehr Funktionen und neues Outfit – Super Bomberman 2

MAUSGENUSS

Keine Mäuse für 'ne Maus? Schade – denn erst mit Maus lassen sich Games wie „Popolous II“, „Mega-Lo-Mania“ oder „Utopia“ so richtig gut spielen. Wer keine 100 Emmchen für Nintendo-Maus und „Mario Paint“ übrig hat, sollte sich mal „The Rebel Mouse“ vom taiwanesischen Hersteller Fire ansehen. Für nur etwa 50 Flocken bekommt Ihr die vollkompatible Zweitastenmaus mitsamt kleinem Pad – gibt's ab sofort im Fachhandel.

SELBST-KONTROLLE

Wo sich Bits und Pixel auf Computer und Konsole prügeln, da bleibt schonmal der gute Geschmack auf der Strecke. Bereits des öfteren wurde die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften (BPJS) tätig und indizierte Programme aufgrund gewaltverherrlichender oder menschenverachtender Inhalte.

Ab sofort tut sich in dieser Sache aber auch etwas von Seite der Hersteller. Der Verband der Unterhaltungssoftware Deutschland (VUD) und der Förderverein für Jugend- und Sozialarbeit e.V. haben kürzlich den **Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK)** in Deutschland gegründet.

Was das im Klartext bedeutet? Alle (freiwillig!) zur Begutachtung eingereichten Programme werden von einem unabhängigen Dreiergremium geprüft und nach ihrer Eignung in drei Gruppen eingeteilt. Ein Aufkleber auf der Verpackung informiert Euch darüber, für welche Altersklasse das Spiel geeignet ist: ab 6, ab 12 oder ab 16 Jahren.

Die USK wird zunächst in einer Probephase bis Ende September arbeiten, wie's danach weitergeht, bleibt abzuwarten.

GAME BOY IM SNES



Hier sind sie endlich, die knallharten technischen Fakten von Nintendos Game-Boy-Adapter für Super NES!

Der „Super Game Boy“ wird in etwa so aussehen wie ein SNES-Modul mit einem Slot für Game-Boy-Cartridges: Spiel einstecken, SNES einschalten, schon könnt Ihr Eure Game-Boy-Hits auf dem Fernseher spielen. Das Spielgeschehen füllt aber aus technischen Gründen nicht den ganzen Bildschirm aus. Die verbleibende Fläche nimmt ein „Zierrahmen“ ein, den Ihr aus einer Reihe vorgefertigter Rahmen auswählt oder sogar selbst zeichnen dürft.

Wie steht's nun mit der Farbe? Ältere Game-Boy-Spiele sind auf den neuen Segen nicht eingerichtet und beschränken sich auf die vier „Farben“ des Game Boy. Wer mag, kann das triste Grau in Grau aber gegen eine von 32 verschiedenen anderen Farbpaletten tauschen – grünliche, gelbliche, rötliche und andere Paletten stehen zur Auswahl.



Ganz anders sieht es da schon bei den Spielen aus, die speziell für den Super Game-Boy angepaßt sind. Nintendo selbst spricht von 256-Farbgrafik bei den neuen Game-Boy-Titeln. In gut unterrichteten Entwicklerkreisen munkt man allerdings, daß schon bei 16 Farben Schluß ist – lassen wir uns überraschen! Das erste „echte“ Farbspiel ist „Donkey Kong 94“, das mit dem Super Game Boy zusammen ausgeliefert wird.

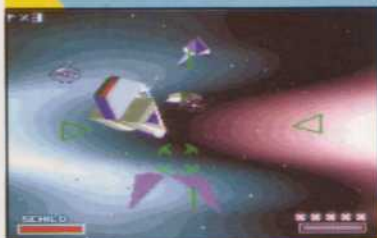
Der Super Game Boy enthält außerdem noch eine Auswahl von digitalen Soundeffekten, die von den neuen Spielen statt der dudeligen Keks-dosen-FX erklingen. Startschuß für den Super Game Boy ist der 1. September, kosten soll der Spaß 99 DM mitsamt „Donkey Kong 94“. Außerdem wird es das „More Fun Set“ für Umsteiger geben, bestehend aus Super NES, Super Mario World (SNES) und dem Super-Game-Boy-Konverter.





GROSSES *mit* Interview

JEZ SAN



Ihr habt wahrscheinlich noch nie etwas von Argonaut-Software gehört...? Wer hätte gedacht, daß die Starwing-3D-Abenteuer von FoxMc Cloud und seinen Freunden erst durch die kleine Softwarefirma in der Nähe von London zur Realität werden konnten.

HINTERGRÜNDE

& NEWS

ÜBER

FX-ENTWICKLER

ARGONAUT

SOFTWARE

EX
clusiv



KOOPERATION MIT NINTENDO: ARGONAUT SOFTWARE

SCHON

VOR VIER JAHREN ERFANDEN

DER BRITTE JEZ SAN UND SEIN TEAM FÜR NINTENDO DEN SUPER FX-CHIP, UND NUR MIT IHRER HILFE KONNTE NINTENDO DAS WELTRAUM-SPEKTAKEL INSZENIEREN. TOTAL! LÄSST JEZ SAN SELBST SPRECHEN - ÜBER DIE VERGANGENHEIT UND DIE ZUKUNFT DES SUPER FX ...

TOTAL!: Wie war das mit dem Super FX und Nintendo - wie kam eine vergleichsweise kleine Softwarefirma wie Deine zu einem solchen Auftrag?

Jez: Wir wollten schon 1989 für Nintendo auf dem NES eine 3D-Version unseres Computer-Hits **Starglider** entwickeln. 3D-Spiele gab es damals noch überhaupt keine auf dem 8-Bit-Nintendo.

»Leider lehnte Nintendo unser **Starglider** ab - zwar war unsere Technik sehr gut, das Spielprinzip fanden die Japaner jedoch viel zu kompliziert«

Trotzdem gab uns Nintendo of America ein sehr frühes Entwicklungssystem des damals noch unveröffentlichten Super Nintendos. Wir probierten, unsere 3D-Routinen auf dieser Maschine zum Laufen zu bekommen, stellten jedoch schnell fest, daß das Super Nintendo für aufwendige 3D-Grafiken einfach ungeeignet ist. Schnell war die Idee eines Co-Prozessors geboren. Damit gingen wir zu Nintendo, und die waren erstaunlicherweise davon begeistert ...

Als die Entwicklung des Chips soweit war, daß ein erstes Spiel möglich gewesen wäre, bat uns Nintendo, Programmierer mit 3D-Erfahrung zur Verfügung zu stellen. **Shigeru Miyamoto**, Marios Vater, hatte Gefallen an der Idee des ultimativen 3D-Weltraum-Spiels gefunden.

»Mit der Idee eines Co-Prozessors gingen wir zu Nintendo, und die waren erstaunlicherweise begeistert ...«

Also entsandten wir mehrere Programmierer zu Nintendo in Japan,

und die entwickelten in eineinhalb Jahren - zusammen mit Shigerus Team - **Starwing**.

TOTAL!: Wieviel eigene Ideen konntet Ihr denn in Starwing einbringen? Nahm Nintendo alles selbst in die Hand?

Jez: Nein, das Design lief sehr kooperativ ab - zwar kamen die meisten Ideen von Nintendo, trotzdem konnten wir einige, uns besonders wichtige Punkte im Spiel unterbringen. So stammt die Idee für die Perspektiven-Umschaltung z. B. von uns. Nintendos Designer meinten zunächst, daß man das eigene Raumschiff immer sehen müßte, und daß die Cockpit-Perspektive nicht funktionierte. Wir fanden dann aber doch den Kompromiß, der ja auch im fertigen Spiel verwendet wurde.

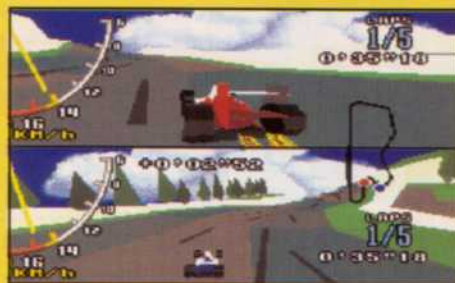
»Shigeru Miyamoto hatte Gefallen an der Idee des ultimativen 3D-Weltraum-Spiels gefunden«

TOTAL!: Wie sieht es mit der Entwicklung des Super FX aus - kommen weitere Verbesserungen?

Jez: In Starwing konntet Ihr nur die Power einer frühen Version erleben. Die erste Version des Super FX lief mit 7,6 MHz Taktfrequenz - das reichte zwar für Starwing, für **Stunt Race FX** entwickelten wir jedoch eine sehr viel schnellere Version mit 21 MHz. Damit sind nicht nur noch flüssigere Abläufe möglich, sondern auch viel mehr Objekte gleichzeitig.

TOTAL!: Wie schneidet Segas SVP, der bekanntlich Virtua Racing so irrsinnig schnell macht, im Vergleich zu dem Super FX 2 ab? Schließlich läuft der Sega-Chip noch schneller.

Jez: In der Geschwindigkeit neh-



men sich beide so gut wie nichts - zwar läuft Segas Baby etwas fixer, dafür sind die internen Strukturen nicht so optimiert wie beim Super FX 2. In Stunt Race FX z. B. benutzen wir im Gegensatz zu Segas Virtua Racing eine ganze Menge mehr Farben und die wichtigen 'Texture Maps', mit deren Hilfe die platten Polygone echte Oberflächenstrukturen bekommen.

TOTAL!: Was kommt denn in der Zukunft noch an Super FX-Spielen auf uns zu? Nach Starwing wartet alle Welt auf den nächsten Hit.

Jez: Alle haben bestimmt schon von Stunt Race FX gehört. Leider verzögerte sich der Titel ganz gewaltig, doch jetzt sind dank Shigeru Miyamotos brillanter Design-Arbeit endlich alle zufrieden.

Nintendo hat die Philosophie, daß Spiele so lange weiterentwickelt werden müssen, bis sie wirklich perfekt sind - genau diese Tatsache macht Shigerus Produkte so perfekt und hat bei Stunt Race FX zu den Verzögerungen geführt. Ihr könnt Euch jetzt im Herbst auf ein Spitzen-Rennspiel mit enormer Spielbarkeit, Zweispielers-Modus und irren Ideen freuen.

Natürlich wird auch FoxMc Cloud nicht untergehen - mit Hochdruck wird in Japan an **Starwing 2** gearbeitet und alle hoffen, daß es kurz nach Weihnachten erscheint.

TOTAL!: Kannst Du uns noch mehr über Starwing 2 erzählen?

Jez: Nintendo liebt die Überraschung, deswegen müssen alle am Projekt Beteiligten Stillschweigen bewahren. So ist nun mal die Firmenpolitik.

Soviel ist aber sicher: Starwing 2 wird intern einen Super FX 2 haben und endlich Abenteuer zu zweit möglich machen - den Zweispielers-Modus haben viele Leute vermißt.

»Starwing 2 wird intern einen Super FX 2 haben und endlich Abenteuer zu zweit möglich machen«

Spielerisch wird es viel umfangreicher, und Ihr werdet viel freier umherfliegen können. Starwing sollte alle Spieler auf 3D-Spiele vorbereiten und damit vertraut machen; der zweite Teil wird viel

mehr Freiheiten bieten, sich von der Grundstruktur her aber doch an Teil eins anlehnen.

TOTAL!: Kommt auch ein Super FX-Titel von einer der anderen Firmen?

Jez: Aber klar. Wir (Argonaut) haben in zweijähriger Arbeit für Electro Brain das 3D-Action-Spiel **Vortex** entwickelt. Ihr spielt einen Roboter, der sich fast beliebig verwandeln kann. Auch Vortex benutzt den Super FX 2 und hat viele Tricks drauf.

Leider konnten wir wegen der hohen Kosten des Super FX nur vier MBit für das Spiel verwenden - dank guter Kompressions-Methoden werdet Ihr davon aber nichts spüren.

Neben diesem Titel erscheint bald auch die Auto-Simulation Powerslide von Elite - entwickelt wurde das Spiel bei Elite selbst (TOTAL! berichtete, Anm. d. Red.).

»Nintendo hat die Philosophie, daß Spiele so lange weiterentwickelt werden müssen, bis sie wirklich perfekt sind«

TOTAL!: Wir spielten Vortex auf der ECTS in London, und es hat einen guten Eindruck gemacht. Vieles erinnerte an Starwing - Ihr habt offensichtlich eine Menge über Spielbarkeit von Nintendo gelernt. Jetzt aber zur Zukunft ... Was hältst Du von Project Reality?

Jez: Nintendo und Sega werden mit ihren neuen Konsolen die 2D-Welt durchbrechen und fantastische Spiele möglich machen - welche Konsole die bessere und erfolgreichere sein wird, hängt von der Software und den Käufern ab. Argonaut ist inzwischen eine Firma mit 60 Angestellten, und wir werden alle neuen Systeme unterstützen.

TOTAL!: Danke für die umfangreichen Infos und viel Glück für die Zukunft.

Julian Eggebrecht

Hallo!

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

MVL GmbH
TOTAL! Leserpost
Heilwigstr. 39
20249 Hamburg

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

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

ADAPTER-SORGEN

Ich habe mir einen Fire-Adapter für das SNES bestellt, doch leider habe ich folgendes Problem: Wenn ich das amerikanische Spiel reinstecke und anschalte, erscheint nur ein schwarzes Bild. Woran kann das liegen?

Mario Geldner, Großthiemig

TOTAL! antwortet:

Oha, da handelt es sich wohl um einen leichten Fall von temporärer Tagblindheit – kommt bei jedem vor, ist absolut unschädlich und sehr leicht heilbar. Sicher ist Dir schon der zweite (hintere) Moduleinschub („Slot“) des Adapters aufgefallen. In ihn mußt Du ein Modul stecken, das auf Deiner Konsole ohne weiteres läuft.

Der Adapter funktioniert so, daß er die Abfrage des Sicherheits-Chips mit dem hinten eingesteckten Modul abwickelt, das Spiel aber vom vorderen Modul holt und dessen Sicherheits-Chip vollkommen ignoriert. Ziemlich clever, nicht? Wesentlich unkomplizierter ist es aber noch, seine Konsole einfach umbauen zu lassen.

GRUSEL-SOUND

Ich möchte sehr gerne von Euch wissen, bei wem bzw. wo man eine „Castlevania“-Soundtrack-



Doppel-CD erwerben kann. Ich bin ein absoluter Castlevania-Fan und -Freak. Außerdem gefällt mir der etwas gruselige Sound von „Castlevania IV“ sehr.

Sebastian Fricke, Bad Lauterberg

TOTAL! antwortet:

Leider ist der gruffige Castlevania-Soundtrack auf CD nicht offiziell in Deutschland erhältlich. Wir haben in TOTAL!-Ausgabe 5/94 fünf der wertvollen Doppel-CDs unters Volk geworfen, aber das bringt Dich leider auch kein Stück weiter. Weg sind sie nämlich, alle miteinander. Am besten versuchst Du es bei einem der diversen Import-Händler. Uns sind immer wieder mal welche aufgefallen, die auch japanische Videospiel-CDs, Videos und ähnliche Dinge im Angebot haben – wird aber nicht ganz billig sein. Cds dieser Art kosten dann schon mal fünfzig, wenn nicht noch mehr Mark.

»WARUM BRINGT IHR NICHT MAL ENDLICH GAME MAGE-CODES? HABT IHR ETWA EINEN EXCLUSIV-VERTRAG NUR FÜR DAS ARP?«

CODE-DEBAKEL

Warum bringt Ihr nicht mal endlich Game Mage-Codes? ARP-Codes gibt es bei Euch genug! Das Game Mage ist eine tolle Alternative. Habt Ihr etwa einen Exclusiv-Vertrag nur für das ARP?

Andreas Laenger, Hamm



TOTAL! antwortet:

Nö. Verträge dieser Art machen wir nicht. Das eigentlich Problem ist, daß anscheinend kaum jemand einen Game Mage besitzt – bei uns trudeln jedenfalls keine Codes für ihn ein. Wenn die Game Mage-Besitzer das mal ändern, werden wir freilich auch für ihr Cheat-Modul eine entsprechende Menge an Codes abdrucken. Ganz klarer Fall.

DREIERLEI

1. Eigentlich habe ich ja gar nichts an Eurem Magazin auszusetzen, doch eine Sache stört mich gewaltig, und zwar, daß die Komplettlösungen der Spiele nicht herausnehmbar sind. Ihr könntet das vielleicht ändern!
2. Ich möchte mir für mein SNES einen Vierspieler-Adapter zulegen und von Euch wissen, welcher Adapter der beste ist.
3. Ich bin einer derjenigen, die jetzt und in Zukunft keine TOTAL! auslassen werden. Ich bleibe Euch treu, mögen die anderen auch sagen, was sie wollen.

Michael Kübitz, Kelkheim

TOTAL! antwortet:

1. Falls es von noch mehr Leser gewünscht werden sollte, können wir freilich die längeren Lösungen in der Heftmitte plazieren, so daß man sie problemlos herausnehmen kann. Den Tips&Tricks-Standardteil wollten wir aber am Heftende belassen – ist ein feiner, und sehr gewohnter Ort für ihn. Freilich können wir aber auch hierüber reden. Also: Schreibt uns!
2. Es gibt zwei, den Honey Bee-Adapter von Hudson Soft mit vier Steckplätzen und den Tribal Tap mit fünf Steckplätzen. Dummerweise gibt es aber derzeit noch keine Spiele, die die Adapter voll ausnutzen – mehr als vier Spieler gleichzeitig sind momentan meist aufgrund mangelhaften Programmierkönnens nicht drin. Schade eigentlich. Welchen der beiden Adapter Du kaufen

solltest? Ist egal, sie sind kompatibel.

In guter Hoffnung auf Games, die mehr Spieler zulassen als die heutigen, wäre der Tribal Tap als der leicht überlegen anzusehen.

3. Recht so.

SCHUTZHÜLLE

Ich habe vor kurzem ein US-Modul in den Fingern gehabt, und mir ist aufgefallen, daß da eine kleine Plastikhülle den Chip schützt. Meine Frage an Euch ist: Wieso gibt es so etwas nicht auch für die deutschen Spiele?

Matthias Bahr, Ahrensböck

TOTAL! antwortet:

Gute Frage. Vermutlich wegen der Produktionskosten. Aber mal ehrlich: Wer läßt ein teuer erstandenes Modul so rumliegen, daß die Platine Schaden nehmen könnte? Zumal ist sie a) recht robust und b) schon dadurch recht gut geschützt, daß sie nur von einer Seite zugänglich ist. Wir sollten froh sein, daß man für Europa auf diese blödsinnige Rohstoffverschwendung verzichtet hat. Wegen und könne man sogar gern auf die Plastikhülle um das Modul verzichten – man müßte eben beim Transport darauf achten, daß keine Feuchtigkeit an die Module kommt.



PERSPEKTIVE

TOTAL! ist total super. Alles paßt! Ich muß sagen, bis jetzt ist jedes Spiel gerecht benotet worden, was mir auch schon beim Kauf geholfen hat. Das einzige, was mir an Eurer Zeitschrift noch abgeht, ist eine High-Score-Liste, wo die besten eingeschickten Spieler-Rekorde abgedruckt sind. Ich habe mir die Februar-TOTAL! durchgelesen und war vom ersten Blick an von Rock 'n' Roll Racing (SNES) TOTAL begeistert. Doch auf einigen Screenshots sah es so aus, als wäre die Perspektive so gewählt, daß man den Wagen von schräg-oben-vorne sieht, was ich mir nicht sehr gut vorstellen kann. Ist das nur ein Blick in den Rückspiegel oder wie, oder was? Auf

einem anderen Screenshot sieht man den Wagen von der Seite bzw. von schräg-oben-hinten (die meiner Meinung nach beste Sicht). Erklärt es mir bitte, denn ich weiß nicht, ob ich mir das Spiel kaufen soll. Was meint Ihr?

Mario Imber, A-Wien

TOTAL! antwortet:

Zuerst einmal schönen Dank für das Lob. Die Highscore-Liste ist 'ne tolle Idee. Leider scheitert's bei solchen Dingen in der Praxis – an den Leuten, die's zu dringend nötig haben, da ganz oben zu stehen und zu diesem Zweck auch zu unfairen Mitteln wie Cheats oder ARP-Modulen greifen. So eine Einrichtung verkommt sehr schnell vom sportlichen Kräfteressen und Vergleichen zur Eitelkeitsparade. Das ist schade und sehr bedauerlich, aber ebenso Fakt wie Mehrfach-Einsendungen zu Wettbewerben. Immer wieder fragen wir uns, ob manche Leute wirklich meinen können, daß wir das nicht merken. Leute, die sich noch nicht einmal die Mühe machen, ihre zehn gleich aussehenden Postkarten an verschiedenen Tagen in den Postkasten zu werfen ... Wie dem auch sei. Wir fänden's auch schön, wissen aber aus Erfahrung, daß es nicht klappen würde. Schade. Bei Rock 'n' Roll Racing hat man eine 'starre' Parallel-Perspektive. Man schaut also von schräg oben auf das Geschehen. Das Spielfeld dreht sich nicht, es sind die Autos, die dies tun. Deshalb sieht man sie mal von vorn, mal von der Seite oder hinten. Klare Sache das, sehr übersichtlich. Ist'n echt nettes Spiel. Kann man sich absolut kaufen.

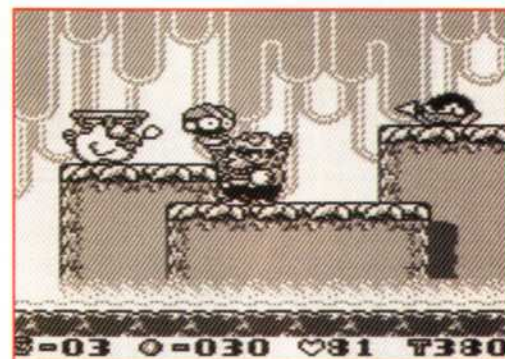
»FAST DAS HALBE HEFT VOLL TIPS & TRICKS, DAS IST MIR DOCH ETWAS ZU VIEL!«

NUR WENIG SPASS

Bisher habe ich Euer Blatt sehr gerne gelesen, aber an Heft 5/94 hatte ich nur wenig Spaß: Fast das halbe Heft voll Tips & Tricks, das ist mir doch etwas zu viel! Aufwendige, wenn auch schöne, Levelkarten usw. gehören meiner Meinung nach in ein Sonderheft für die Leute, die's

interessiert. Ich bin jedenfalls einer von den Spielern, die nur in alleräußersten Nottfällen auf die Tips & Tricks zurückgreifen.

Motzen kann jeder, daher auch Konstruktives: Ich wünsche mir mehr Hintergrundberichte, wie z. B. eine ausführliche Nintendo-Story. Was sind das für Typen, wie z. B. die hervorragenden Bitmap Brothers? S. Miyamoto war da ein (leider kurzer) Schritt in meine Richtung. Wie wär's mal mit einem Rollenspiel-Special, Ballerspiel-Special, Jump & Run-Special ..., wo das entsprechende



Genre ausführlicher behandelt wird. Meine Meinung: Nicht nur die drei T's (Test, Tips&Tricks) machen ein gutes Heft, sondern auch Hintergrundstories und allgemein Wissenswertes.

Frank Weese, Bergisch Gladbach

TOTAL! antwortet:

Tips&Tricks sind ein wesentlicher Bestandteil von TOTAL! und werden es auch bleiben. Über die Sommermonate erscheinen ganz einfach weniger Spiele, und so können wir den Tip-Teil ausweiten, um früher Versäumtes aufzuholen oder einfach mehr Information zu bieten. Leider können wir nicht jedes Thema in ein Sonderheft auslagern – viele Leser kaufen TOTAL!, weil wir jedesmal viele Tips haben. Natürlich werden dadurch die Hintergrundstories nicht wegfallen. Wir selektieren nur besser, denn der xte Bericht

über eine Firma, die gerade ein mittelmäßiges Jump&Run (oder was auch immer) entwickelt, ist für Euch genauso langweilig wie für uns. Aus genau diesem Grund hören wir sehr genau auf das, was Ihr uns sagt. Wir haben bereits jetzt einige interessante Themen zusammengestellt, die wir Euch in den nächsten Monaten präsentieren werden. Es wird sich also auch für Dich weiterhin lohnen, TO-

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

MEIN 3-WÜNSCHE-TICKET

TOTAL! – Euer Mitmach-Magazin!

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

MEINE DREI WÜNSCHE:

Classics

Lösung

Bericht

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

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

LESER BRIEFE

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

schen muß. Diese sind meist gruseliger Natur.

2. „Mode 7“ ist ein Modus, in den man den SNES-Grafikchip schalten kann. In diesem ist es möglich, ein Objekt zu drehen, zu kippen und zu zoomen. Beste Beispiele: Pilotwings, F-Zero und Super Mario Kart. Andere Spiele wiederum nutzen den „Mode 7“ z.B. für Endgegner, Effekte etc.

3. Poster werden immer wieder stattfinden. Nicht jedesmal, aber eben immer wieder. Diesmal z.B. haben wir eine Menge wertvolle Hinweise zu Wario Land auf das Poster gepackt.

4. Wario Land.

VERZWEIFLUNG

In nächster Zeit möchte ich mir ein Tennis-, ein Eishockey- und ein Fußballspiel für mein SNES kaufen. Welche würdet Ihr mir empfehlen (außer Jimmy Connors Pro Tennis Tour)?

Sven Klüver, Berlin

TOTAL! antwortet:

Wirf dazu bitte einen ganz unbeschwerten Blick in unser Register (!) ganz hinten im Heft. Dort findest Du alle in TOTAL! getesteten Spiele mit Genres (in diesem Falle „Sport“) und den von uns gegebenen Noten aufgetragen.

WICHTIGE FRAGE

Aber jetzt habe ich noch eine sehr wichtige Frage: Funktionieren normale Action-Replay-Codes auch auf dem Action Replay 2?

TOTAL! antwortet:

Ja.

QUALITÄT ODER FANATISMUS?

In TOTAL! 1/94 habe ich das Spiel „Cliffhanger“/SNES entdeckt, eigentlich finde ich es von den

Bildern ganz gut und wollte es mir kaufen, aber als ich die Bewertung sah, mußte ich stark überlegen. Ich bin ein großer Stallone-Fan, deshalb überlege ich immer noch ...

Es gibt doch nur 6 Levels, wieso ist es dann so schwer, und warum hat es, wenn es so schlecht ist, keine 6 bekommen? Würdet Ihr mir sehr von dem Spiel abraten? Ein Lob will ich noch loswerden: Eure Zeitschrift ist echt super und die Bewertung spitze. Es gibt eigentlich keine Kritik, außer: ich wollte mein Spiel „World League Basketball“

TOTAL!

LESERSPIEGEL TEIL 11



Aus der beliebten Sendereihe „Leute, die keine TOTAL! 6/93 mehr bekommen haben“ präsentieren wir heute Andreas Hinz, dem das sichtlich zu Herzen geht. Eine Gratulation nachträglich zur Geburt seiner Tochter, die ihn inzwischen sicher so sehr beschäftigt, daß er bald darüber hinweg sein wird.

verkaufen und suche „NBA Jam“, aber leider ist es etwas zu teuer, bei Euch zu inserieren. Aber sonst super! Ach, da fällt mir noch etwas ein: Wird es „Ultimate Stuntman“ für SNES geben? Um was dreht es sich in dem Spiel?

Marc Mrosk, Hannover

TOTAL! antwortet:

Ah, Du erfährst gerade am eigenen Leib, warum Lizenz-Spiele sich so gut verkaufen.

Schreib' einen bekannten Namen auf eine Packung, und die Phantasie Deiner Kunden besorgt den Rest, auch wenn das Spiel nichts taugt. Du mußt wissen, was Du willst. Willst Du ein schlechtes Spiel, in dem ein Männchen ein bißchen so aussieht wie Herr Stallone, oder willst Du ein gutes

TAL! zu lesen. Specials zu verschiedenen Genres sind immer mal ein feine Sache, doch meist ein Aufguß von bereits Bekanntem. Wenn's nur um eine Zusammenfassung der besten Spiele eines Genres geht – das kriegen wir auch hin, ohne es auf übertrieben viel Platz breitzuwälzen. Die wirklich wissenswerten Dinge kommen aber bei solchen „Eintöpfen“ zu kurz.

Was wir für Euch aufbereiten würden, ginge mehr in die Tiefe. Wenn Interesse an solchen Specials besteht: 3W-Ticket! Wir werden uns dann die entsprechenden Gedanken machen, um Euch in der gewohnten TOTAL!-Qualität treffend informieren zu können. Blanke Wertungen könnt Ihr nämlich dem Register entnehmen.

ETWAS VON JEDEM

Ich habe einige Fragen an Euch, die Ihr mir hoffentlich beantworten könnt:

1. Was ist ein „Dungeon“?
2. Was ist „Mode 7“?
3. Könntet Ihr in jede TOTAL!-Ausgabe ein bis zwei Poster hineinbringen, z. B. in Ausgabe 5/94 von „Equinox“ oder „Skyblazer“?
4. Ich suche ein Game-Boy-Spiel, das etwas von Action, Jump&Run, guter Grafik und Sound, witzigen Gags und tollen Bonus-Spielen hat. Was würdet Ihr mir empfehlen?

Oliver Kern, Alzey

TOTAL!

antwortet:

1. „Dungeon“ (engl.: Kerker, Verlies) beschreibt meist bei mittelalterlich aufgemachten Rollenspielen unterirdische Gemäuer, die der Spieler durchwandern und erfor-

Die Gewinner!

AUS TOTAL! 5/94

KONAMIS GIVEAWAY

Auch hier fiel und wieder die nicht zu unterschätzende Intelligenz unserer Leser auf. Fehleinsendungen gab es so gut wie nicht. Insofern verzichten wir darauf, die richtigen Antworten zu zelebrieren und schreiben zur

Nennung der Gewinner: Mario Walter, Berlin (Mystical Ninja, SNES), Daniel Cöppicus, Hagen (Rainbow Bell Adventures, SNES), Michael Bobaw, Dresden (Kid Dracula, GB), Thomas Heil, Pirmasens (Castlevania 3, NES). **Je eine Castlevania-Soundtrack-CD geht an:** Philipp Artus, Bremen, Heinz Grabenhorst, Brechtart, Ronny Sonntag, Wilther, Alexander Rohlf, Großburgwadel, André Moore, Nürnberg

Je ein Konami Games Guide geht an: Oliver Davidowski, Lübeck, Ingrid Prinkel, Eisenstadt, Manuel Wiese, Plattling, Joachim Krämer, Blaustein, Robert Müller, Ulbricht, Daniel Müller, Stutensee, Christian Hohenacker, Zerndorf, Constantin Fink, Grebenhain, Marc Eckbauer, Pocking, Marcel Bock, Herborn, Sven Hübler, Hohenlichte, Christoph Laibl, Wien, Elisabeth Baier, Nürnberg, Benjamin Gasser, Neu-Ulm, Florian Jakob, Otzberg, Hung Ben, Wien, Thomas Wacker, Knetzgau, Tobias Wieprich, Neustadt/Orla,

Nadine Garthoff, Sömmerda, Andreas Pelikan, Bisamberg

WWF ROYAL RUMBLE

Hier kommt er, der frohe Reigen der WWF-Gewinner 1. - 10. Preis: Je ein handsigniertes Royal Rumble für SNES haben gewonnen: Thomas Szütz, Ertstadt-Köttingen, Daniel Dziedzka, Leverkusen, Tom Kupfer, Leipzig, Michael Effenberger, Gölitz, Michael Eberl, Lügde, Eric Daigneault, Pohlheim, David Kampa, Langenfeld, Oliver Belfort, Wetzlar, Michael Wiederhold, Delmenhorst, Daniel Frhm, Ahrensburg.

11. - 20. Preis: Je ein Royal Rumble für SNES haben gewonnen: Uwe Wilms, Heiligenstedten, Walter Julitz, Schwabmünchen, Tino Michel, Weißenbrunn, Matthias Steininger, Staufen, Andre Lindemeier, Remscheid, Michael Kaczor, Ahnberg, Sebastian Höhn, Sonnenfeld, Manuel Bader, Lauenau, Christoph Walter, Ansbach, Klaus Robert Fink, Wiesbaden. 21. - 25. Preis: Je eine WWF-Sporttasche haben gewonnen: Huy Huynh, München, Marcel Marius, Hamburg, Thomas Wiesner, Hanau, Erich Klose, Leuteshausen, Nils Liebermann, Berlin.

26. - 30. Preis: Je einen WWF-Rucksack haben gewonnen: Volker Beifuss, Northeim, Marka Pietsch, Brandenburg, Alexander Danke, Illingen-Hüttigweiler, Daniel Gutjahr, Leinzig, Dennis Parzytz, Castrop-Rauxel.

Herzlichen Glückwunsch

Spiel mit einem möglicherweise unbekannten Helden? Was die Lage noch verzwickter macht: Es gibt tatsächlich auch einigermaßen gelungene Lizenz-Umsetzungen. Tja, und was nun? Die Antwort ist einfacher als Du denkst: Probespielen (oder TOTAL! lesen!). Warum das Spiel keine „6“ bekommen

hat? Fragst Du das Deinen Lehrer auch, wenn Du mal eine „5“ mit nachhause nehmen mußt (was wir keinesfalls unterstellen möchten)? Einfach Antwort: Das Spiel ist schlecht, aber es geht eben noch schlechter, was bereits von der einen oder anderen Firma skrupellos bewiesen wurde. Ja, wir raten Dir deutlich von Cliffhanger ab. Mögliche Alternativen: Alles, was im Register unter „Tests SNES“ mit einer „2“ oder besser steht und dessen Genre „Action“ oder „Prügelspiel“ enthält. Was die Kleinanzeigen angeht: Wir haben eine angenehme Überraschung für Euch! Nach zähem Argumentieren und unendlichen ... na ja, wir übertreiben leicht, aber es war wirklich nicht einfach, die Geschäftsleitung davon zu überzeugen ... na, auf jeden Fall haben wir den Preis für

DIE LESERPOST-STATISTIK

Empfehlenswerte SNES-Jump&Runs – direkter Vergleich!



-- = ungenügend, - = ausreichend, O = gut, + = sehr gut, ++ = hervorragend

Titel	Umfang	Schwierigkeit	Note
Cool Spot	-	einfach bis mittel	1-
Flashback	O	mittel	1-
Mickey Mouse - Magical Quest	-	mittel	1-
Mr. Nutz	-	mittel bis hoch	1-
Super Mario All-Stars	++	alles vorhanden	1
The Lost Vikings	+	hoch	1-

die Kleinanzeigen ab dieser Ausgabe halbiert (!!!) und hoffen nun auf Eure rege Teilnahme. Alles Wissenswerte über den Ultimate Stuntman steht im Test in TOTAL! 9/93. Für SNES wird das Game nicht erscheinen.

NEUE KONSOLEN

Zur Zeit besitze ich ein SNES mit Modulen. Da in den letzten Monaten einige neue Konsolen auf dem Markt erschienen sind, möchte ich mir gerne etwas dazukaufen. Was würdet Ihr empfehlen?

TOTAL! antwortet:

Für den Jaguar gibt's kaum Spiele, 3DO ist überholt, PS-X, Mega 32 und „PR“ sind nicht marktreif. Also: Geld spar'n, TOTAL! kaufen!

TOTAL! - LESERFRAGE

Wie toll sind TV-Videoshows?



Die Fernsehanstalten entdecken die Lust am Gameplay. Seit immer mehr das Videospiel als liebste Freizeitbeschäftigung angeben, buhlen diverse Kabelkanäle um die Gunst der Gamefreaks. Und plötzlich gibt's jetzt im TV Videospiel satt, präsentiert in unterschiedlichsten Formaten: 'mal dürft Ihr selbst mitspielen wie in "Hugo" (Kabelkanal) und "Telespiel" (N3) - neudeutsch heißt das: interaktiv -. Meist aber wird Euch etwas vorgemacht wie in "Games World" (Sat 1) oder "Playtime" (RTL 2). Dort präsentieren Moderatoren die Promotions zu neuen Spielen und Studiokandidaten dürfen zum Schaukampf antreten. Wir wollen nun wissen, was Ihr von alldem haltet. Folgende Fragen haben wir: 1. Findet Ihr Videospielshows gut?(nur mit ja oder nein beantworten!) 2. Welche ist Eure Lieblingsshow?(nur ein Titel!) 3. Schreibt einen kurzen persönlichen Kommentar und legt ein Photo von Euch bei. Die Antworten schickt Ihr bitte bis zum 15.7.94 an: TOTAL!, Leserfrage 1, Heilwigstr. 39, 20249 Hamburg. Zu gewinnen gibt es ein Original Mario-Kart. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Viel Glück!



GAMETEK

COMPETITION

PINBALL DREAMS

Ihr wollt Euch die Kugel geben? Sollt Ihr haben: Gametek und TOTAL! liefern Euch den Flipperspaß frei Haus!

Das gibt's zu gewinnen:

5x Pinball Dreams für Super NES

Zuerst müßt Ihr aber Ever Hirnschmalz ein bißchen anstrengen: Nennt uns die Titel von zwei Gametek-Spielen für ein beliebiges Nintendo-System.

Unser Tip: Blättert doch mal in ein paar älteren TOTAL!-Ausgaben nach!

Schreibt die beiden Titel zusammen mit Eurer Adresse auf eine Postkarte und schickt sie an:

MVL GmbH
TOTAL!
Pinball Dreams
Heilwigstr. 39
20249 Hamburg



Einsendeschluß ist der 9. Juli 1994.

Zum Schluß spricht noch die Rechtsabteilung: „Mitarbeiter von MVL und Gametek dürfen leider nicht mitmachen, der Rechtsweg ist ausgeschlossen“.

GAMETEK

und

TOTAL!

drücken Euch die Daumen!

SNES
1 Spieler
Virgin
Juli/August

Probier's mal mit Gemütlichkeit? Baloo der Bär hat gut Reden, denn leicht ist das Leben im indischen Dschungel wirklich nicht. Insbesondere dann, wenn man als kleiner Menschenjunge dort eigentlich gar nichts zu suchen hat und dementsprechend mit zahllosen Hindernissen, Fallen und Gegnern konfrontiert wird: kokosnußwerfende Affen, fiese Insekten und spuckende Schlangen sind nur ein Teil der Tierwelt, die Mogli das Le-



Die SNES-Spieler müssen sich noch etwas gedulden, bis auch sie an den Abenteuern Moglis teilhaben dürfen. Aber das Warten lohnt sich, denn Virgin gibt sich ordentlich Mühe ...



Es gibt viel zu entdecken im indischen Dschungel: Fiese Affen, nette Bären und Vögel und viele praktische Extras.



Das DSCHUNGELBUCH



dentlich Mores lehren. Und spätestens bei den großen Endgegnern wie Kaa der Schlange, dem Affen-

lich für Punkte und Continues sorgen, oder Extraleben, die auch nicht zu verachten sind. Allerdings sind diese Schätze gut versteckt und oft nur durch waghalsige Manöver zu erhaschen. Aber die Umwege lohnen sich durchaus.

Gemütlichkeit? Davon dürfte auch im Hause Virgin nicht viel zu spüren sein, denn dort wird fleißig daran gearbeitet, dem Dschungel Leben den letzten Schliff zu geben. Klar, daß die

SNES-Version wesentlich bunter wird als die der beiden kleinen Brüder: Hier kommt das Zeichentrick-Feeling in bunten Grafiken und tollen Animationen voll rüber. Auch wurden die Level nochmals überarbeitet, sie sind jetzt wesentlich größer und abwechslungsreicher. Auch müssen nicht mehr alle Diamanten gefunden werden, wer allerdings einfach nur schnell durch die Landschaft rennt, der hat doppelt Pech: Er versäumt dabei nicht nur Stellen, sondern latscht auch an dringend benötigten Extraleben oder Continues vorbei.

Michael Anton

Mogli muß allerhand Probleme bewältigen.



könig King Louie oder Shir Khan dem Tiger braucht er neben dieser 'Öko-Feuerkraft' auch allerhand Geschick, denn diese Herrschaften sind nicht nur stabiler, sie sind auch wesentlich fieser drauf. So nebenbei lassen sich im Urwald auch viele Kostbarkeiten entdecken: Diamanten und Bonusgegenstände, die ordent-

Im Urwald



Die nette Eule wirft mit Extras um sich, die bei der folgenden Begegnung mit Kaa dringend nötig sind.

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

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

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

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

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

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

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

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

TOTAL!-Wertung

Gameplay



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

Dauerspaß



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

Grafik



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

Sound



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

TOTAL! - CHECK

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



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

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

Das Fazit. Die abschließende Bewertung eines jeden Moduls, die Euch sagt, wie der Hase läuft. Von gut nach schlecht ergibt sich diese Notenfolge:

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

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

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

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

POSTIV!

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

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

NEGATIV!

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

In aller Kürze:

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



GAME BOY

1 Spieler

Virgin M120

70 DM

Na, das wurde aber auch Zeit: Der starke Punkt treibt nun schon über ein halbes Jahr sein Unwesen auf dem Super NES, und erst jetzt kommen auch Keks-kasten-Daddler in den Genuß des meisterhaften 'Jump&Blubber'-Games.

Kann es etwa sein, daß Ihr Cool Spot noch nicht kennt? Dann wird es aber Zeit: Der (ursprünglich rote) runde, flache Punkt ist eigentlich nur das Maskottchen der amerikanischen Seven-Up-Limo – kein Grund also, gleich in Jubel auszu-brechen. Virgins Mannen ist es aber gelungen, diesem kleinen Kerlchen richtig gut Leben einzuhauchen. Sie verpaßten ihm Arme und Beine, eine Blues-Brothers-Sonnenbrille mitsamt coolen Manieren und setzten ihn in eine Welt voller bunter Überraschungen. Cool Spots Aufgabe ist es, in jedem Level einen im Käfig eingesperrten Kollegen zu befreien. Das kann er allerdings nur dann schaffen, wenn er so richtig cool ist – und dazu muß er jede Menge Coolness in Form kleiner roter Punkte einsammeln. Wenn er genügend davon einkassiert hat, macht er sich auf die Suche nach dem Käfig und befreit seinen Mit-Punkt. Allerdings solltet Ihr wissen, daß es Lebewesen gibt, die rote Punkte auf den Tod nicht ausstehen



Obacht: Die fliegende Steche hat's auf Spot abgesehen!

Biologieunterricht: Was tragen Einsiedlerkrebse 'drunter'? Ganz einfach: gepunktete Unterwäsche!



können, (weil sie sie vielleicht mit Pickeln verwechseln?): Am Strand trachten bissige Krabben und Krebse in gepunkteten Unterhosen nach Spots Leben, im Hafenlevel gesellen sich perlenspuckende Muscheln dazu, und in der 'Zeppelinwelt' bekommt es Spot mit spuckenden Fröschen zu tun. Aber Cool Spot ist bewaffnet und gefährlich: Mit gezielten Blasensalven aus seiner Kohlensäurekanone macht er seine Gegner auf unblutige Weise unschädlich.

Das alles macht aus dem Spiel aber noch keinen Hit. Dafür sorgt erst die wirklich meisterhafte Aus-

POSTIN!
Sahnegrafik, witzige Gegner und ein ausgelassen fröhlicher Held brillieren in einem technisch ausgereiften Spiel

führung: Die detaillierte Grafik, witzige Animation und das schnelle, gut spielbare Gameplay haben dem roten Punkt zu seinem Siegeszug verholfen. Und erstaunlicherweise haben die Programmierer viel von diesem Reiz auch auf Nintendos Kleinsten herüberretten können.

Die Game-Boy-Version von Cool Spot ist sowas wie eine Eins-zu-Eins-Umsetzung der Super-NES-Version. Gegner und Leveldesign entsprechen weitgehend der Vorlage, und auch bei den Animationsphasen von Cool Spot und seinen Gespielen hat man keinen Geiz walten lassen. Zwar

langsamer als beim SNES, aber immer noch flink wie ein Wiesel läuft, hüpf und klettert der lössige Punkt durch – bitte nicht wörtlich nehmen – das herrlich kunterbunte Szenario.

Ein paar Abstriche im Vergleich zur SNES-Version

mußt Ihr natürlich schon machen. Die tollen Hintergründe mußten einfacheren Grafiken weichen, und Parallax-Scrolling gibt's aus Geschwindigkeitsgründen natürlich auch nicht. Aber auch schon so muß sich der Game Boy manchmal ganz ordentlich abmühen, um den Bildschirm einigermaßen sauber hinterherzurollen – was zufriedenstellend klappt. Von 'ruckelfrei' wollen wir zwar nicht sprechen, aber dem



Vor dem Spiel gibt's eine kleine grafische Bedienungsanleitung

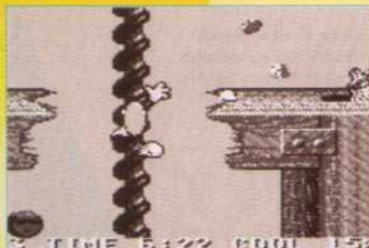
Aus dem Leben eines Punkts



Im Hafen prügelt sich Spot mit Krebsen herum, im Keller mit Mäusen



Die Flaggen sind Restart-Points, den Käfig müßt Ihr aufschließen.



COOL SPOT



Man nehme ein Wörterbuch, Deutsch, schlage den Eintrag nach und wähle die Übersetzungen – fertig! „Der kühle Pickel“ jetzt auch den Game Boy!“



01

▼ NEGATIV! ▼

Gebt uns mehr! Nur sieben Levels reichen für soliden Langzeitspaß leider nicht aus

Spielspaß ist's nicht abträglich. Kleine Einbußen mußte auch die Steuerung hinnehmen. Beim SNES konnte man die Schußrichtung für die Kohlendioxid-Salven bestimmen, indem man einfach den R-Button gedrückt hielt und mit dem Steuerkreuz genau zielte. Dummerweise hat der Game Boy aber nur zwei Buttons – einen zum Springen und einen zum Schießen – is' nix mit Zielvorrichtung. Wer das SNES-Spiel kennt, wird hier anfangs ein paar Schwierigkeiten haben. Auch der vergleichsweise kleine Bildausschnitt des Game Boy macht Spots Reise nicht einfacher. Aber die Anzahl der Gegner und einige Leveldetails wurden darauf abgestimmt, so daß sich Cool Spot trotz dieser Wermutstropfen einfach klasse spielt!

Sogar der Soundtrack klingt erstaunlich gut. Die locker-flockige Rock'n'Roll-Mucke regt auch im Game-Boy-Dudelsound noch zum Mitwippen an, allerdings sind die verschiedenen Stücke allesamt ein wenig kurz geraten – der begrenzte Speicherplatz fordert seinen Tribut.

Aber nicht nur aus diesem Grund wäre es schön gewesen, wenn Virgin eine Mütze voll Speicher mehr spendiert hätte. Denn leider haben von den 11 Levels der Originalversion gerade mal sieben den Sprung auf den Game Boy geschafft. Und ausgerechnet unsere Lieblingswelt mit den ausgeflippten Spielzeugen ist dem Speichermangel zum Opfer gefallen. Schnieeee! Dafür können sich gute Spieler aber nach jedem Level in einem

Ein Punkt macht Dampf

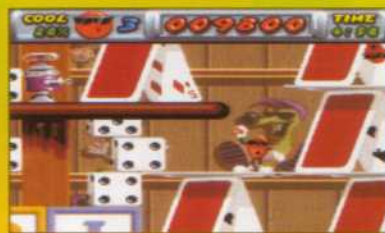
Es gibt nicht viele Spiele, die sich aus dem dumpfen Einerlei der endlosen 08/15-Jump&Runs herausheben – und „Cool Spot“ ist eins davon. Die Presse urteilte fast einstimmig positiv über das Kultspiel von Star-Programmierer David Perry. Kein Wunder also, daß sich der quirlige Punkt seit seiner Geburt im Herbst '93 einen festen Platz in den Nintendo- und auch Sega-Charts erobert hat.

In den Staaten kam schon letztes Jahr ein Cool Spot für Game Boy heraus –

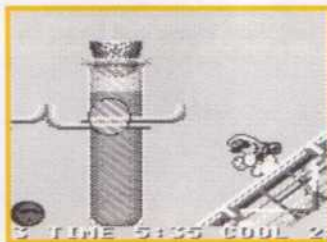


aber das hat mit dem Originalspiel und der jetzt erscheinenden Umsetzung nichts zu tun. Erst dieser Cool Spot ist die „echte“ Umsetzung mit dem Gameplay und den Levels der 16-Bit-Konsolen.

Außerdem ist schon eifrig damit beschäftigt, einen würdigen Nachfolger zu basteln: „Spot goes to Hollywood“. Erste Screens lassen aber ebenso noch auf sich warten wie ein verlässlicher Erscheinungstermin.



Bonusspiel versuchen. Wer genug coole Punkte gesammelt hat, darf in einer Limoflasche nach weiteren Punkten, Extraleben und Continues hechten und dabei gegen die knappe Zeit antreten.



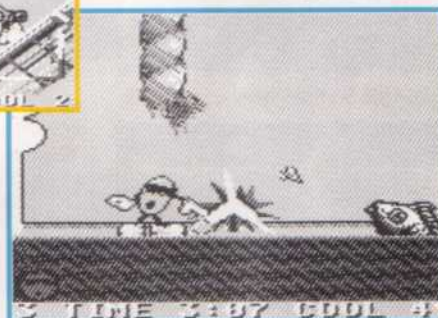
Mach' flott, Cool Spot: Am 30. September ist Wüstenrot-Tag!

Stumm wie ein Fisch, aber frech wie ein Dachs: Die Sprotte auf der Planke spuckt Cool Spot an!

Witzig, gut spielbar, klasse Grafik, toller Sound – was will man da noch mehr? Keine Frage: mehr Levels! Sieben Welten sind ja schon ganz nett, aber bei soviel Spielspaß sind die verdammt schnell

durchgezockt. Auch der in drei Stufen einstellbare Schwierigkeitsgrad kann das leider nicht ausgleichen – und deshalb reicht's auch nicht für unsere allseits beliebte Auszeichnung „TOTAL! genial“. Aber auch so wird Cool Spot auf dem Game Boy in der Abteilung Jump&Run in Zukunft kräftig mitmischen. Unbedingt antesten!

Gerald Arend



Cool Spot

Gameplay



So soll das sein: Origineller Held jagt originelle Gegner in originellem Szenario – macht echt einen Heidenspaß!

Dauerspaß



Nur sieben Level sind trotz einstellbarem Schwierigkeitsgrad doch ein bißchen wenig

Grafik



Vier verschiedene Grafikstile – saubert Begeistert sind auch die vielen Animationsphasen von Cool Spot.

Sound

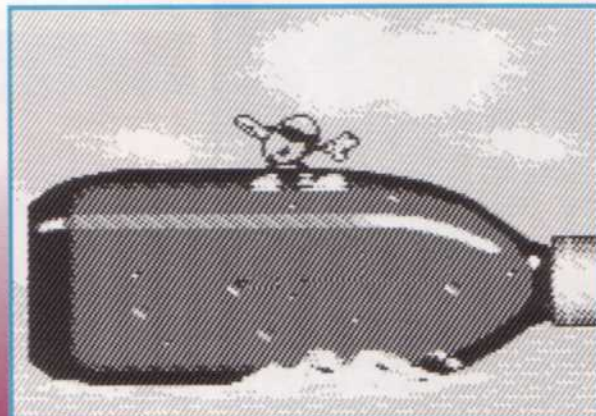


Keine Frage: Da wippen die Füße mit! Allerdings nicht allzulange – die Musiken wiederholen sich doch etwas zu schnell...

TOTAL! - CHECK

Genre Jump&Run
Levels 7+Bonuslevels
Schwierigkeitsgrad einstellbar
Continues sammelbar
Speicherkapazität 1 MBit
Erhältlich Juli

FAZIT
2



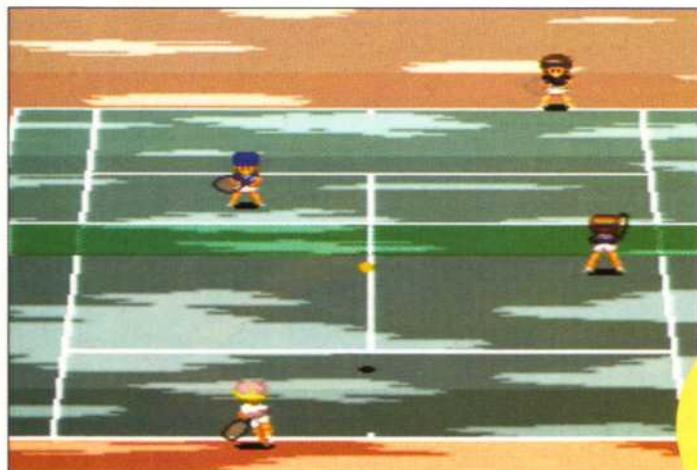
SNES

1-4 Spieler

Virgin

DM 130

Während das Super Nintendo Entertainment System vor allem im Jahre der Weltmeisterschaft mit Fußball-Simulationen geradezu überschüttet wird, wurde eine andere, sehr attraktive Sport-



art schon seit längerem gar nicht mehr mit einer Umsetzung bedacht. Die Rede ist von Tennis.

Bis zu vier Spieler dürfen gleichzeitig in jeder denkbaren Kombination antreten.

POSTVN!
Super Spielbarkeit, 20 verschiedene Charaktere, originelle Plätze und Gags, für bis zu vier Spieler

Fans des weißen Sports haben fortan aber wieder Grund zur Freude, kommt doch nach dem genialen 'Jimmy Connors Pro Tennis Tour' von UBI Soft das nun insgesamt dritte Spiel rund um die Filzkugel für das SNES auf den deutschen Markt. Virgin zeichnet dafür verantwortlich und wird mit „Smash Tennis“ wohl mindestens einen solchen Bestseller landen, wie UBI Soft seinerzeit.



Am Sandstrand wird der Ball sehr langsam

Ganz taufrisch ist Smash Tennis allerdings nicht. Aufmerksamen TOTAL!-Lesern wird es kaum entgangen sein, daß es dieses Game schon seit längerer Zeit gibt – nämlich als Japan-Import unter dem Namen „Super Family Tennis“. Anders als Jimmy Connors Pro Tennis Tour besticht Smash Tennis nicht durch sehr realistische, sondern eher durch knuddelig gezeichnete Spieler-Sprites einer Tennis-Großfamilie. Diese besteht aus 20 Mit-

gliedern, um exakter zu sein: aus zwölf männlichen und acht weiblichen Cracks. Jeder hat natürlich auch ganz spezifischen Stärken. So ist die Großmutter der Familie beispielsweise in ihren Bewegungen recht behäbig, während der Enkelsohn ihr die Bälle geschickt platziert nur so um die Ohren drischt.

Apropos Herausforderung: Insgesamt dürfen sich bis zu vier Spieler aus Fleisch und Blut gegenseitig mit dem Filzball duellieren. Denn dank Mehrspieler-Adapter-Unterstützung ist es vier Mannen gestattet, gleichzeitig zu agieren. Keine Frage, daß gerade zu viert der Spielspaß am größten ist. Aber auch allein ist dieser auf einem absoluten Höchstmaß, denn Smash Tennis spielt sich einfach genial – genialeinfach. Die

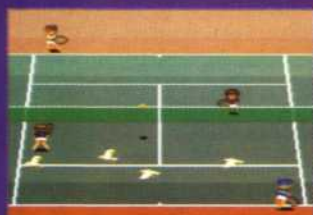
Steuerung, die nahezu intuitiv beherrscht wird, erlaubt wunderschöne Ballwechsel, millimeter-genaue platzierte Bälle und alle wichtigen Schläge wie beispielsweise Stops, Lobs und knallharte Aufschläge. Da fast alle Cracks auch den sogenannten „Becker-Hecht“ vollführen,

TENNIS WIE ES LEIBT UND LEBT

sind unglaublich packende Ballwechsel möglich. Unglaublich sind auch manche der Tennisplätze, da neben den üblichen Standard-Courts noch fünf Gag-Plätze integ-



Smash Tennis steckt voll mit kleinen, netten Gags



Bei Smash Tennis kann es schon einmal vorkommen, daß aufgeschreckte Vögel lautstark über das Spielfeld fliegen



Auf dem Bild oben spielt Ihr in einem Restaurant und eine Kellnerin fällt hin. Links wird ein Bergsteiger vom Ball getroffen und stürzt vom Berg





griert sind. So findet Ihr Euch unter anderem an einem Sandstrand, auf einem Gletscher-Plateau und in einem Restaurant wieder. Damit nicht genug: Überall wurden ein paar Originalitäten eingebaut, die zum Schmuzzeln animieren. Auch wenn Smash Tennis grafisch ein bißchen weniger pompös

NEGATIV!
Nur ein Trainings- und Turniermodus, Grafik ein wenig schlicht, Spielfeld zu quadratisch

gestaltet wurde, ist es doch rund um eine sogar mehr als nur gelungene Tennis-Simulation. Es vermischt superbe Spielbarkeit mit viel Witz und besitzt durch die liebevolle, niedliche Zeichnung der Figuren viel Charme. So abgedroschen folgender Spruch vielleicht auch klingen mag, so treffend ist er: Virgins Smash Tennis gehört schlichtweg in jede gutsortierte Software-Sammlung.

Hans-Joachim Amann



Kein Ball wird verlorengegeben, auch wenn ein Hechtsprung chancenlos ist

Smash Tennis

Gameplay

Kinderleicht lassen sich spannende Ballwechsel spielen. Hoorgenaue Schläge stellen ebensowenig ein Problem dar, wie Schmetterbälle.

Dauerspaß

Nicht nur dank des Vierspieler-Modus, sondern auch durch die 20 unterschiedlichen Charaktere ist Fun ohne Grenzen angesagt.

Grafik

Zugegeben, die Grafik ist ein wenig schlicht ausgefallen, doch dafür besitzen die niedlichen Sprites viel Charme.

Sound

Sprachausgabe, digitalisierte Effekte, realistische Schlägergeräusche und Zuschauergeräusche lassen durchaus Atmosphäre aufkommen.

TOTALI - CHECK

Genre Sport
Levels 20 Spieler, 2 Spielmodi
Schwierigkeitsgrad je nach Paarung
Continues Paßwort
Speicherkapazität 8 MBit
Erhältlich im Handel



TENNIS

In der deutschen Version wird es keine japanischen Schriftzeichen geben



CHRONOSERVICE

GMBH

Landgasse 5 61267 Neu Anspach

Tel 06081/960 104

fax 06081/960 198

Händleranfragen erwünscht

Schneller Service für schnellen Spielspaß !

Die allerneuesten Spiele zu Superpreisen ! SUPER-NINTENDO

BOMBERMAN 2 JP	169	FINAL FANTASY VI JP	229
SUPER STREET FIGHTER JP	199	KING OF DRAGONS US	149
STUNT RACE FX US	139	STRIKER II	139
SUPER METROID US	139	SPACE ACE JP	79
STAR TREK NEXT GEN US	159	LEGEND US	139
CLAYFIGHTER	129	LIBERTY OR DEATH US	149
RANMA 1/2 4 JP	189	ULTIMA F. PROPHET	149
VAL D'ISERE	129	UTOPIA	135
COTTON JP	179	ROCK 'N ROLL RACING	129
FIFA SOCCER	139	FATAL FURY 2 US	149

MEGA NEUHEITEN !!!

Streets of Rage 3	139	Shining Force 2	165
Sub Terra	129	Dune 2	129
Virtua Racing Jp	169	World Cup USA	119
Dragon Ball Z Jp	145	Brett Hull Hockey	119
Prince Of Persia	115	CD Dune	115

3 JAPANISCHE SPIELE GEKAUFT
JAPAN ADAPTOR GRATIS !!!

SUPER GAME BOY 139

MEGA ANGEBOT !!!

KID CHAMELEON Jp	39
MICKEY DONALD Us	49
NBA JAM	119
ROBOCOD Jp	39
BATMAN RETURNS Jp	49

Gerät + RGB + Netzteil	599,-
Checkered Flag	129,-
Clud Drive	129,-
Tempest 2000	129,-
Wolfenstein	129,-
Joypad	59,-

NEU !!! DRAGON BALL Z SAGA

Sammelkarten	DM 60 für 20 st
DBZ Figuren	ab 9,-
Farbige Mangas	29
Puzzles	29
Spielekarten	19
Musik CD	39
Pin's	4

DRAGON BALL Z

WAHNSINNS ANGEBOTE !!!

Alcahest JP	119	Turn & Burn	119	J. Madden 94 US	119
Drag. Ball Z 2 Jp	159	Asterix Eur	99	Megaman X US	139
Super Turrican US	79	JurassicPark	109	Super Tennis	59
Spiderman X Men	49	NBA All Star	49	NBA Shodown US	129
DualTurbo Infrarot	79	Hokutonoken7	159	Nigel Mansell	129
F1 Pole Position	119	Multitap 4 sp.	59	Sky Blazer Eur	99
Ghouls & Ghosts	59	Prince of Persia	59	Street Fight.2 Tur	129
Pilot Wings	59	Rockman Soccer	139	Super Solitaire US	109
Mr Nutz	99	Star Wars JP	69	The Mystical Ninja	129
R Type	59	Form. Soccer 2 Jp	69	Wizardry 5	149
Cool Spot	99	Tetris 3 Jp	139	Wolfenstein 3 D	129

Alle Neuheiten auf Anfrage !!! Mehrere Spiele auf Lager : Rufen Sie uns an ! Die Lieferung erfolgt per Post oder UPS
Porto Inland DM 9 + NN / Ausland DM 18 oder per NN DM 38. Bestellungen vor 18:00 Uhr werden noch am selben Tag abgeschickt !!! Alle Sonderangebote nur solange der Vorrat reicht ! Kostenlose komplette Produktliste !!!

Mega Angebot NEO-GEO

Top Player Golf	59
Baseball Star Pros	59
World Heroes 2	499
Alpha Mission 2	139 AB DM 89
Ghosts Pilots	104,- Solange
Blues Journey	119 Vorrat reicht -
Megaplan Lord	149
Eight Man	149 View Point 399
Samurai Showdown	399 Trash Rally 149

3DO 3DO 3DO 3DO 3DO 3DO !!!

3DO + RGB	1399	Night Trap	129
Control Pad FZ-JP1X	96	Out of this world	125
Game Gun	109	Peter Pan	129
Dragon's Lair	129	Road Rash	129
Jurassic Park	129	Sewer Shark	129
John Madden Football	109	Star Control 2	129
Lemmings	119	5. Wing Commander	109
Mad Dog Mc Cree	129	The Horde	109
Mega Race	109	Total Eclipse	129
Microcosm	129	Twisted	109
ESPN Golf	165	Who Shot J. Rock	129

SNES**1-2 Spieler****Spectrum Holobyte****DM 140**

THE CHAOS

Es sieht wirklich nicht gut aus für die Menschheit: Grausige Mutanten ziehen mordend durch die Straßen, die Armee meutert und es gilt das Recht der Stärkeren. Die gute alte Erde steht kurz vor dem Kollaps. Doch schon naht die Rettung. Sechs kampferfahrene und bis an die Zähne bewaffnete Haudegen machen sich auf, die Welt zu retten.



Schuld an diesem Durcheinander ist die 'Chaos Engine', welche der abgeflippte Baron Fortesque als ultimative Waffe im Kampf um die Weltherrschaft entwickelt hat. Doch wie so oft richtet sich auch diese Erfindung gegen ihren Schöpfer. Es liegt an Euch, die Erde zu retten. Sechs verschiedene Kämpfer stehen zur Auswahl, jeder mit ganz speziellen Vorzügen und Nachteilen. So glänzt 'Thug' mit einer Mega-Wumme, die jeden Gegner mühelos vom Screen fegt. Und kämpfen muß er, denn zum Weglaufen ist der Gute viel zu langsam.

Der 'Gentleman' hingegen sprintet

BALLERN EINMAL ANDERS

wie ein Wiesel und muß mangels Feuerkraft oftmals sein Heil in der Flucht suchen.

Bis zu zwei Spieler können sich gleichzeitig in die Schlacht werfen. Während des Gefechts solltet Ihr Euch unbedingt gegenseitig unterstützen. Während also der erste Spieler angreift, gibt ihm der zweite Feuerschutz.

Am Anfang werdet Ihr vor allem auf langsame Echsen treffen, die Ihr leicht abschießen könnt, bevor sie gefährlich werden. Doch je tiefer Ihr ins Spiel vordringt, umso

anziehen. Diese gar nicht mal so niedlichen Krabbelviecher treten in wahren Massen auf und sind verflucht schnell. Es bleibt normalerweise nur Zeit für ein oder zwei Salven, bevor sie Euch erreichen. Nur wenn Ihr das Nest zerstört, endet die Flut. Aber selbst dieser Alptraum ist nur ein Vorspiel auf das, was Euch in den späteren Abschnitten erwartet. Tödliche Plasmabälle stürzen sich auf jeden Eindringling. Dummerweise sind



selbige nicht nur extrem haltbar, sondern auch recht flink. Nur wenn beide zusammenhalten und diese Dinger in die Zange nehmen, zerplatzen sie vorzeitig. Es empfiehlt sich also, den Daumen nicht vom Feuerknopf zu nehmen.

Damit sich das Ganze lohnt, hinterlassen zerbrochene Feinde Gold- und Silbermünzen, die Ihr ab und an gegen Extra-Power eintauschen könnt. Doch da gibt es einen kleinen Haken: Die Knete wird nicht fifty-fifty geteilt, sondern anteilig ausbezahlt. Zu deutsch: Je mehr

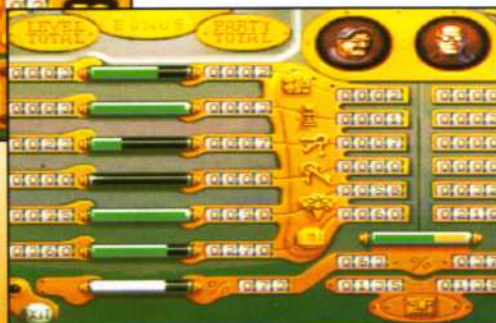
Bei Chaos Engine ist eine feuerstarke Wumme die beste Lebensversicherung. Kein Wunder, denn die Gegner sind äußerst harte Burschen.

Feinde und gegnerische Stellungen Ihr ausgeschaltet habt, um so mehr Schotter gibt es. Eine ziemlich fiese Idee, zwingt sie doch jeden Baller-Freak zu einem gewagten Spagat zwischen Kampfeswut und Vorsicht. Wenn Ihr zu langsam vorgeht, lauft Ihr Gefahr, daß Euer Mitspieler den Löwenanteil der Beute einsackt. Kamikazee-Attacken sind jedoch ebenfalls nicht empfehlenswert. Merke: Was nützt das größte Bankkonto, wenn Euer Söldner die Löffel abgibt? Kohle bedeutet Überleben. Mit genügend Geld verwandelt sich eine müde Bleispritze das reinste MG, das mit jedem Schuß bis zu vier Kugeln ausspuckt. Aber nicht



fieser werden die Monster. Die gigantischen Mutanten-Frösche sind schon von einem anderen Kaliber. Doch spätestens, wenn Ihr auf die Spinnen trifft, müssen sich unsere beiden Helden warm

Nach jedem Level geht's in den Shop. Praktische Power-Ups warten auf Euch. Extra-Feuerkraft ist besonders wichtig.



POSTIN!
Gelungenes Gameplay: Statt stupidem Ballern ist ab und an auch ein wenig 'Grips' angesagt.

ENGINE



Kreuzfeuer in Perfektion. Die Spinnen-Monster haben wirklich nichts zu lachen.

nur das 'Heavy Metall' dürft Ihr hochpowern, auch die Fighter selbst werden nicht verschont. Mittels Spezial-Training werden nicht nur Muskeln (und somit die Geschwindigkeit) Eures Söldners gestählt, sondern auch seine Gesundheit und Widerstandskraft ver-

**G e b t
Euch ge-
genseitig
Deckung.
Nur so
werdet
Ihr über-
leben**



bessert. Ein voll ausgerüsteter Kämpfer steckt bis zu acht Treffern weg, bevor er sich die Radieschen von unten ansieht. Ein ebenfalls

wichtiger Punkt ist die Intelligenz. Wozu nun dies? Ganz einfach! Falls Ihr nämlich allein spielt, übernimmt der Compi die Steuerung Eures Kumpels. Und wie geschickt sich dieser anstellt, hängt einzig und allein von der... na, was wohl?... richtig: der Intelligenz ab. Ein cleverer Partner gibt Euch Feuerschutz und sucht eigenständig nach Extras. Praktisch, nicht?

Aber auch mit dieser Unterstützung ist das Spiel kaum zu schaffen. Die Monster fallen in solchen Mengen über Euch her, daß Ihr kaum eine Chance habt, die vier Level à vier Stages in einem Stück zu überstehen. Immerhin bekommt Ihr von Zeit zu Zeit ein Paßwort, mit dem Ihr bereits geschaffte Welt überspringen könnt. Ihr seht, Chaos Engine bereichert das Ballergenre um einige neue Ideen. Leider kann die Grafik mit diesem grandiosen Gameplay nicht ganz mithalten.



Überall lauern Monster. Auch im Wald kommt die Flinte nicht zur Ruhe

Wenn sich besonders viele Monster auf dem Bildschirm tummeln, geht das SNES böse in die Knie und das Game beginnt ganz schön zu ruckeln.

Der etwas eintönige Sound ist leider keine Spur besser. Oder härter ausgedrückt: Das ständige Hintergrundgedudel geht einem schon bald ganz schön auf die Nerven. Doch wozu gibt es einen

Lautstärkeregler? Ballerfreaks sollten sich dennoch das Spiel genauer ansehen.

Martin Klugkist

NEGATIV!
Die technische Umsetzung enttäuscht etwas. In Sachen Sound nur besserer Durchschnitt.



The Chaos Engine

Gameplay

Ballern mit einer Prise Strategie und Rollenspiel. Macht besonders mit zwei menschlichen Spielern wirklich Spaß.

Dauerspaß

Vier Level à vier Stages sind etwas wenig. Dennoch werdet Ihr das Spiel so schnell nicht aus dem Modulschacht bekommen.

Grafik

Grafisch ist Chaos Engine ganz ansprechend gemacht. Leider hakt es ab und zu etwas mit dem Spielfluß.

Sound

Das war wohl nichts! Der Hintergrundsound ist langweilig und nervend. Die Effekte klingen etwas besser.

TOTAL! - CHECK

Genre Action
Levels Level à 4 Stages
Schwierigkeitsgrad hoch
Continues per Paßwort
Speicherkapazität 12 MBit
Erhältlich ab Juli

FAZIT
2-

TALESPIN

**Aus den unergründlichen Tiefen des
Disneyarchivs ent-
schlüpft ist Käpt'n Balu,
der begnadete
Flugentenpilot!**

**Willy Wundermann (links) ist Be-
sitzer eines kleinen Tuning-Shops.
Unten: Balu versucht sich in einer
Bonusrunde.**



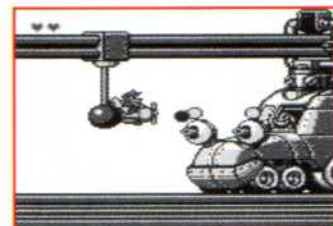
Bärriger Beruf: Käpt'n Balu ist stolzer Eigner einer eigenen Charterfluggesellschaft mit eigenem Transportflugzeug, einer sogenannten 'Flugente'. Ihr müßt ihn dabei unterstützen, seine Fracht sicher zum Kunden zu bringen. Denn der Blaue Baron, ein übler Luftpirat, ist Balu auf den Fersen, um ihm seine kostbaren Güter gewaltsam zu entreißen! Sechs

Levels lang steuert Ihr die Luftente über das Meer, den Dschungel, die Alpen und andere ungemütliche Orte. Überall wimmelt es nur so von Luft- und Bodenpiraten, die Euch angreifen. Ihr könnt mit der

eingebauten 'Zimmerflak' antworten. Also durchballern und tschüss? Nein, ganz so easy isst es nicht. Die Gegner sind zwar nicht pfeilschnell, aber die Flugente ist auch nicht gerade wendig. Außerdem müßt Ihr drauf achten, daß Ihr in den selbstscrollenden Stages nicht am Bildrand zerquetscht werdet. Ein kleiner Lichtblick sind da die Power-Ups. Sammelt die herum-schwirrenden Geldsäcke ein, und haut den schnöden Mammon bei Willy Wundermann für bessere Waffen und stärkere Motoren auf den Kopf. Trotz seines Namens gelingt es aber auch Wundermann nicht, dieses Spielchen aus dem Sumpf der Mittelmäßigkeit zu retten. Grafik und Sound sind Durchschnitt,

Spielbarkeit und Ideenreichtum liegen noch darunter. Die Gegner sind unfair schnell und zu wendig für die bleierne Flugente. Experten werden die sechs kleinen Levels schnell schaffen, Einsteiger frustriert aufgeben ...

Gerald Arend



Mann, ist der dick, Mann: Balu plättet einen riesigen Endgegner

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

TOTAL - CHECK

Genre	Action
Levels	6
Schwierigkeitsgrad	mittel bis hoch
Continues	2
Speicherkapazität	1 MBit
Erhältlich	ab sofort

FAZIT
4

KONSOLEN

SUPER NINTENDO SUPER SET	DM 349,-
SUPER NINTENDO OHNE SPIEL	DM 199,-
MEGA DRIVE 2 OHNE SPIEL	DM 179,-
MEGA CD MIT 7 SPIELEN	DM 599,-
NEU ! JAGUAR ! NEU !	

ZUBEHÖR

JOYPAD VERLÄNGERUNG 2,5 METER	DM 12,-
ACTION REPLAY 2 DT.	DM 109,-
X-TERMINATOR 2 DT.	DM 99,-
SG PRO PAD	DM 35,-
STREETWINNER JOYSTICK	DM 119,-
TOPFIGHTER JOYSTICK	DM 139,-
6 SPIELER ADAPTER	
SUPER SCOPE (LICHTKANONE)	
MIT 6 SPIELEN	DM 99,-
INFRARED PADS MT MICRO SCHALTEN	DM 99,-
UNIVERSAL ADAPTER (FIRE)	DM 39,-
MARIO KAUGUMMI	DM 0,10
RGB KABEL (US)	DM 29,-
RGB KABEL DT.	DM 29,-

SUPER NINTENDO US IMPORT GAMES

FATAL FURY 2	DM 139,-
LUFIA	DM 139,-
SECRET OF MANA	DM 149,-
CLAYMATES	DM 139,-
SUPER METEOROID	DM 139,-
NINJA OF THE R.	DM 139,-
SEVENTH SAGA	DM 139,-

BEACH GAMES

-Versand Tel. 09341/3121 Laden-

SUPER NINTENDO DEUTSCHE SPIELE !!!

ALADDIN	DM 99,-	JOHN MADDEN 94	DM 109,-
ART OF FIGHTING	DM 109,-	MARIO ANDRETTI RACING (JUNI)	DM 129,-
CHAMPION W. SOCCER	DM 99,-	MEACHWARRIOR (KOMBL. DT.)	DM 139,-
DR. FRANKEN	DM 139,-	MEGA MAN X	DM 119,-
BUGS BUNNY RABBIT RAMPAGNE	DM 129,-	MORTAL KOMPAT	DM 99,-
CLAYFIGHTER	DM 129,-	MIGHT & MAGIC 2	DM 139,-
DESERT STRIKE	DM 129,-	MR NUTZ	DM 99,-
EMPIRE STRIKES BACK	DM 129,-	NHL HOCKEY 94	DM 119,-
EQUINOX	DM 139,-	NBA JAM	DM 129,-
FIAL FIGHT 2	DM 129,-	PIRATES OF THE DARK WATER (JUNI)	DM 139,-
F 1 POLE POSITION	DM 129,-	PLOK	DM 94,-
		POCKY & ROCKY	DM 119,-
		ROCK N ROLL RACING	DM 129,-
		ROYAL RUMBLE	DM 99,-
		SKY BLAZER	DM 139,-
		SHADOW RUN	DM 129,-
		STUNT RACE FX (JULI)	DM 119,-
		TERMINATOR 2 ARCADE	DM 99,-
		VIRTUA SOCCER	DM 119,-
		WORLD CUP STRIKER	DM 129,-

FIFA INTERNATIONAL SOCCER



DM 119,-

TELEFONISCHER BESTELLSERVICE

MO.-FR. 8.30-18.30
SA. 10.00-13.00 UHR - UNTER TEL.:
09341-3121 ODER 61041

T-SHIRTS

SUPER QUALITÄT ! IN DEN GRÖSSEN
M/L/XL LIEFERBAR ! PREIS! DM 29,-

SONDERAKTION

MAI / JUNI / JULI AB DM 300,-
BESTELLWERT (NUR BEI T-SHIRTS)
GIBT'S EIN GRATIS SHIRT !

BEKANNT AUS DEN ZEITSCHRIFTEN
TOTAL & GAMERS !!!!

MORTAL KOMPAT LOGO
STREETFIGHTER FIST
STREETFIGHTER BACK
STARWING - SONIC - SONIC 2 - SONIC 3
SONIC SPINBALL
SONIC CHAOS
FLASHBACK - TAZ MANIA
WILE E COYOTE (DIE KULTFIGUR)
LOONATIC (BUGS BUNNY / DAFY DUCK /
TAZ MANIA)

ÜBER 30 VERSCHIEDENE MOTIVE LIEFERBAR
**LISTE ANFORDERN !
ES LOHNT SICH !!!**

dieser seltsamen Steuerung auch nur ein Traum. Die Spieler sind mäßig gezeichnet und ruckeln teilweise erbärmlich herum. Die Tatsachen, daß die soundmäßige Untermalung sehr düftig ist, kein Mehrspieler-Modus vorhanden ist und es nur zwei Spielmodi gibt, können den Ge-

**Hans-Joachim
Amann**



DM 140

FAZIT 4.

EXPRESS			
109./99./	Star Trek us	119./	Turtles Tournament Fighters dt
109./	Star Wing us/dt	89./99./	Ultima us
129./	Streetfighter II Turbo dt	119./	Utopia dt
49./	Striker jp/dt	89./119./	Virtual Soccer dt
89./	Stunt Race FX-Trax	109./	Winter Olympics dt
129./109./	Sunset Riders us/dt	109./129./	Wizardry 5 us
49./	Super Air Diver dt/jp	129./99./	Wordtris us
119./	Super Rattleheads us	49./	World Heroes us/dt

Super Street Fighter II	dennä. erhältlich	Empire Strikes Back dt	119.-	Magic Johnsons Slam Dunk jp	69.-	Parodius dt	99.-	Star Trek us	119.-	Turtles Tournament Fighters dt	129.-
Snow White	dennä. erhältlich	Einszelstücke	ab 29.-	Mario Allstars dt/jp	89.-/79.-	Pinball Dreams us	109.-	Star Wing us/dt	89.-/99.-	Ultima us	129.-
Ultimate Fighter	dennä. erhältlich	Equinox dt/us	129.-/119.-	Mario's Time Machine us/dt	119.-	Pirates of the Darkwater dt	129.-	Streethunter II Turbo dt	119.-	Utopia dt	119.-
Might & Magic III	dennä. erhältlich	Eye of the Beholder us	129.-	Mechwarrior dt	129.-	Player Manager	49.-	Striker jp/dt	89.-/119.-	Virtual Soccer dt	109.-
Impossible Mission	dennä. erhältlich	F-Zero dt/us	59.-/69.-	Mega Man Soccer us	109.-/129.-	Plak dt	129.-	Stunt Race FX-Trax	109.-	Winter Olympics dt	125.-
7th Sago us	129.-	Fatal Fury	49.-	Mega Man X dt/us	109.-/129.-	Pocky & Rocky dt/us	129.-/109.-	Sunset Riders us/dt	109.-/129.-	Wizardry 5 us	129.-
Acraiser II us	119.-	Fatal Fury II us	129.-	Metel Marines us/dt	129.-	Pop'n Twinbee jp	49.-	Super Air Diver dt/jp	129.-/99.-	Worldrits us	29.-
Aladdin dt	119.-	Fifa Soccer dt	129.-	Mickey's Ultimate Challenge us	79.-	Populous II dt	119.-	Super Battletoads us	49.-	World Heroes us/dt	129.-/139.-
Art of Fighting us/dt	129.-	Final Fantasy II us	129.-	Night & Magic II dt	129.-	Ren & Stimpy Show us	119.-	Super Bomberman dt	99.-	X-Kaliber us	109.-
Asterix dt	79.-	Final Fight II us	119.-	Mortal Kombat dt/us	99.-	RoboCop vs. Terminator us	119.-	Super Bomberman us/4 Player Ad.	139.-	Young Merlin dt	139.-
Astro Gogo jp	139.-	Flashback dt	99.-					Super Conflict dt	119.-	Zool dt/us	129.-/119.-
Axelay us	109.-	Flinstones dt/us	119.-					Super Formation Soccer II jp	59.-		
Battlecars us	109.-	GP-1 Motorcycle dt	109.-					Super Hockey dt	109.-		
Battleship us/dt	119.-/129.-	Goof Troop us/dt	99.-/119.-					Super Metroid us	129.-		
Bill Walsh College Football us	119.-	Joe & Mac us	59.-					Super Offroad the Baja us	59.-	6-Spieler Adapter SNES	59.-
Blues Brothers jp	29.-	Joe & Mac III us	109.-					Super Pinball B.J.Mask jp	129.-	60Hz Adapter NTSC (nur 1 Steckur)	39.-
Bugs Bunny us/dt	129.-	John Madden 94 us/dt	119.-/129.-					Super R-Type III jp	129.-	ASCII Pad dt/us	49.-
Brett Hull Hockey us	129.-	Jurassic Park dt	79.-	Mr. Nutz dt	119.-	Rock'n Roll Racing us/dt	109.-/119.-	Super Turrican dt	119.-	Action Replay II 50/60 Hz	99.-
Capcom MVP Football us	129.-	King Arthur's World dt	79.-	Mystical Ninja dt/us	119.-/59.-	Royal Rumble us	129.-	Super Snapshot us	49.-	Dual Remote Pad us	109.-
Castle Wolfenstein eng	129.-	Kings of Dragon us	129.-	Mystical Quest us/dt	79.-	Run Saber us	119.-	T-2 - the Arcade Game dt/us	99.-/89.-	Legal Enforcers Pistole	39.-
Champion World Class Soccer dt	109.-	Knights of the Round us	129.-	NBA Jam dt/us	129.-	Secret of Mana us	129.-	Tazmania us	39.-	Progr. Universal Adapter 100% komp.	39.-
Chester Cheetah II us	109.-	Lawnmowerman us	109.-	NBA Showdown us/dt	129.-	Sensible Soccer dt	129.-	Tecmo NBA Basketball us	119.-	RGB Kabel dt/us	39.-/29.-
Choplifter III us	109.-	Legend us	129.-	NHL Hockey 94 dt/us	99.-/119.-	Shadow Run dt/us	119.-	Terminator us	49.-	SNES Power Station dt	199.-
Clay Fighter us	129.-	Lethal Enforcers us	159.-	Nigel Mansell us/dt	109.-/119.-	Shanghai us	89.-	SNES US 1Pad/220V/RGB-K.us	169.-/139.-	SNES US 1Pad/220V/RGB-K.us	249.-
Claymates us	119.-	Liberty or Death us	59.-	Ninja Warrior us	129.-	Side Pocket us	109.-	Super 4 Joypad SNES dt/us	49.-	Super 4 Joypad SNES dt/us	29.-
Cool Spot us	119.-	Lock On us	139.-	Outlander us	109.-	Skyblazer dt	119.-	Umbou: SNES 50/60 Hz	109.-	Umbou: SNES 50/60 Hz	79.-
Cool World	49.-	Last Vikings us	109.-	Pac Attack us/dt	99.-/119.-	Space Ace dt	109.-	Universal Adapter FX-Chip taugl.	69.-	Universal Adapter FX-Chip taugl.	9.-
Dr. Franken us	99.-	Lufia us	129.-	Paladins Quest us	129.-	Stanley Cup Hockey us	109.-	Turn & Burn us	109.-	Verlängerungskabel jp	19.-

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

FUNKTIONIERT

REPORTAGE

SNES

Technik:

Habt Ihr Euch schon immer gefragt, wie eigentlich so ein Super Nintendo im Innersten funktioniert? Mit Phantasie und Pseudo-Wissen spielen viele herum – TOTAL! klärt auf: Vom kleinsten Sprite bis zum größten Endgegner haben wir dem SNES unter die Haube geschaut ...

Am Anfang war das Feuer ...

doch ganz so primitiv lief die

Evolution Eurer Lieblingskonsole

nicht ab. Herzstück des SNES,

wie auch jeder anderen

Konsole, ist der Hauptprozessor.

Wie ein Uhrwerk tickt der fleißi-

ge Geselle an der wichtigsten

Stelle der Maschine und steuert

die um ihn versammelten

Spezialchips.

1

Der Prozessor - Herz jeder Konsole

Vom Hauptprozessor und seiner Geschwindigkeit hängt bei Videospielen eine Menge ab: Da das Programm des Spiels den Hauptprozessor benützt, kann ein zu langsam geratener Geselle ein ganzes System von noch so tollen Zusatzchips behindern. Im kleinen Umfang und gerade noch erträglich haben wir diese Situation im Super Nintendo: Nicht nur, daß der Hauptprozessor mit 3,58 MHz nur ca. halb so schnell ist wie z.B. der des Mega Drive, leider ist das SNES-Herz zusätzlich noch recht veraltet: Aus Kostengründen schnappte sich Nintendo nicht den moderneren und leistungsfähigeren 68000-Prozessor der Sega-Konkurrenz, sondern den recht unbekannten '65816'. Dieser Prozessor ist ein enger Verwandter des im NES verwendeten '6502' und bekam diesem gegenüber ein paar Verbesserungen verpasst. Wie sehr sich die Geschwindigkeit doch allzuoft auswirkt, seht Ihr an den vielen Ruckel-Problemen von Actionspielen: Je mehr Sprites auf dem



2

Die Zusatzchips

Hier kommen die besonderen Fähigkeiten der Spezialchips zum Tragen – und genau die machen beim SuperNES den großen Unterschied. Ganz vorne an der Front der Spezialchips reiht sich der Grafikchip ein – ein kleines Wunderwerk der Technik:

Allzuoft werdet Ihr Euch während eines typischen SuperNES-Jump&Runs gefragt haben, welche grafischen Tricks und Spielereien wohl in den diversen Leveln auf Euch zukommen werden.

Ganz simpel fangen die meisten Spiele an: Zwei sich voneinander unabhängig bewegende Hintergründe und viele, viele einzeln bewegte Objekte machen den Bildschirm unsicher.

Die Hintergründe sind die sogenannten 'Playfields', die bewegten Objekte 'Sprites'.

Das Super NES beherrscht diverse Modi, von denen sich Programmierer die bestgeeignetsten für das, was sie vorhaben, aussuchen können.

3

Verschiedene Modi – Freie Auswahl!

- So gibt es einen Modus mit zwei 16-farbigem und einem vierfarbigem Playfield, einen mit vier vierfarbigem Playfields, und sogar einen mit nur zwei Playfields: Eins mit 256 und eins mit 16 Farben.
- Die Farben kann man sich aus einer Palette von 32.768 möglichen Farben aussuchen. Am meisten verwendet wird der 16/16/...



Cool Spot, die Blasen und Bonusgegenstände sind Sprites, die Flasche ist ein Playfield

4

Sprites

Alle bewegten Objekte, die sogenannten Sprites, sucht sich der Programmierer aus vier möglichen Größen aus, die die Hardware zur Verfügung stellt.

Leider bedeutet das nicht, daß jeweils ein bewegtes Objekt auch ein Sprite ist – schön wär's, denn das SuperNES hat gewaltige 128 Sprites zur Verfügung. Das Problem ist, daß die möglichen Größen ziemlich mickrig sind – alle etwas größeren Objekte werden somit aus vielen kleinen Sprites zusammen, was einen ziemlichen Verwaltungsaufwand bedeutet.

Ein gutes Beispiel ist auch hier unser Klempner: Mario besteht aus zehn Sprites, so viele größere Objekte sind also nicht drin. Als wollten die Super Nintendo-Designer arme geplagte Programmierer ärgern, haben die Sprites noch eine gewaltige andere Beschränkung: Zwar können bis zu 128 gleichzeitig dargestellt werden, auf einer Bildzeile jedoch immer nur eine Bildschirmbreite voll – toll, denn so kann eine ganze Zeile voller Objekte sein, oder? Weit gefehlt, denn da einzelne Objekte aus mehreren Sprites



Zwei Sprites? Denkste! Allein Mario besteht schon aus zehn Mini-Objekten

bestehen und sich oft auch überlappen (und auch überlappte, eigentlich nicht sichtbare Sprite-Abschnitte zählen), ist die maximale 'Breite' oft schnell erreicht. Konsequenz der Sprite-

EURE KONSOLE

Bildschirm wuseln sollen, desto mehr Prozessor-Power geht bei deren Verwaltung drauf - deswegen kommen nur so wenige Firmen im Action-Genre mit dem Super Nintendo gut zurecht. Neben der Geschwindigkeit des Prozessors spielt heutzutage auch die Anzahl der Bits eines Systems eine Rolle. Faustregel hierbei: Je mehr Bits, desto mehr Power. Doch Vorsicht! Zwar behaupten sowohl Nintendo als auch Sega, 16-Bit-Systeme zu haben, nimmt man beide jedoch mal unter die Lupe, fallen beim SNES einige Macken auf: Der vielgepriesene 16-Bit Prozessor ist im Grunde genommen ein reiner 8-Bitter, und das um ihn herum aufgebaute Gerät ist an den wichtigsten Knotenpunkten leider auch im 8-Bit-Zeitalter steckengeblieben.

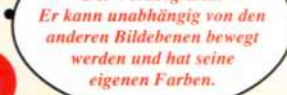
Insofern ist Nintendos 16-Bit-Kiste eigentlich eine Mogelpackung - denn mit denselben Argumenten wäre das Mega Drive sogar fast ein 32 Bit-Gerät. Warum aber sehen Super NES-Spiele in der Regel besser und bunter aus?

4-Modus mit drei Ebenen: Bei Super Mario World z.B. seht Ihr die Bäume oder Büsche vorn. Das ist der erste 16-Farben-Hintergrund. Dahinter, langsam scrollend, ist Hintergrund Nr. 2. Das vierfarbige Playfield wurde hier für die Anzeigen oben im 'Screen' benutzt. Ihr seht mehr als vier Farben? Insgesamt ja, aber nicht pro 8x8-Punkte-Quadrat, pro 'Character', denn für diese Burschen gibt's nochmal gesonderte Regelungen.

Playfield 3: Die Leiste mit den Anzeigen. Sie steht unbeweglich im Bild und tut ihren Dienst.



Playfield Nummer 1: Der Vordergrund. Er kann unabhängig von den anderen Bildebenen bewegt werden und hat seine eigenen Farben.



3D mit 'Mode 7' 5

Sicherlich die ungewöhnlichste Fähigkeit des Super Nintendo ist der oft gerühmte Mode 7 des Grafikchips. Alle haben schon einmal **Super Mario Kart**, **Pilotwings** oder **F-Zero** gespielt und den großen Vorteil dieses eingebauten 3D-Effekts entdeckt. Mode 7 bedeutet allerdings nicht, daß sich beliebig viele Objekte zoomen oder drehen lassen. Schaltet der Programmierer den Mode 7 ein, sind nur noch ein einziger Hintergrund und die ganz normalen Sprites vorhanden.

Dieser Hintergrund allerdings hat es in sich. Mit diesem einen Playfield können Straßen, die à la Mario Kart perspektivisch aussehen, ganze Landschaftsuntergründe wie bei Pilotwings und vieles mehr erzeugt werden. Mit einigen Tricks ist es sogar möglich, den Mode 7-Hintergrund mehrere Male unabhängig voneinander darzustellen - Super Probotector benutzt diesen Trick für den Zweispieler-Modus in den Draufsicht-Levels.



Überlastung: Bei zu vielen Objekten pro Zeile geht das Flackern und Reißen los

Überlastung: Flackern. Fast immer, wenn Objekte in Spielen anfangen zu flackern oder gar völlig verschwinden, war die Sprite-Hardware mal wieder am Ende ihrer Leistung angelangt.



Alles so schön perspektivisch hier: Der Mode 7 macht's z.B. bei Super Mario Kart möglich!

Grafik-Effekte

Zusätzlich zu all diesen Fähigkeiten beherrscht die Hardware noch einige nette Gimmicks, die viele Spiele verschönern: Schon eingebaut findet man den



Der SNES-Mosaik-Effekt: Der Bildschirm 'pixelt' auf

Das Wasser ist durchscheinend - der Hardware sei Dank!



Mosaikeffekt, mit dem viele Spiele auf- und abblenden. Genauso beliebt ist der 'Coloradd'-Modus, in dem Wolken- und Wassereffekte dank durchscheinender Farben simuliert werden können.

Playfield 2: Der Bildhintergrund, scrollt langsam für den 3D-Effekt.

Zu komplex für den normalen Prozessor: Der DSP hilft bei den 3D-Berechnungen



DSP - Der große Unbekannte

Schon kurz nach dem Erscheinen des Super Nintendo geisterten Gerüchte durch die Presse, daß sich in den 3D-Modulen à la F-Zero und Pilotwings Zusatzchips befinden, die all das erst möglich machen. Ganz richtig ist diese Behauptung nicht, ganz falsch aber auch nicht. Lange bevor mit dem Super FX der Zusatz-Prozessor-Krieg ausbrach, befand sich schon in Pilotwings und Mario Kart der sogenannte 'DSP'-Chip. Dieser unscheinbare Helfer hatte nichts mit den 3D-Spielereien des Bodens zu tun, er nahm nur dem Hauptprozessor Arbeit ab.

Besonders kompliziert ist bei 3D-Spielen die Platzierung von Objekten im Raum. Der Hauptprozessor des Super Nintendo

wäre normalerweise hoffnungslos überfordert, wenn Ihr mit Mario und Yoshi um die Wette

flitzt und Bowser auch noch einen Feuerball auf Euch schießt. Die sehr aufwendige Bestimmung der genauen Positionen der einzelnen Spieler übernimmt der DSP - und damit bleibt dem Hauptprozessor Zeit für das eigentliche Spiel. Da der DSP eben nur für sehr wenige Anwendungen geeignet war und trotzdem eine Menge Geld kostete, wurde er bisher kaum eingesetzt - selbst von Nintendo sind keine weiteren DSP-Spiele angekündigt.

Sound und Musik

Fast genauso interessant wie die nahezu unbegrenzten Grafikfähigkeiten des SuperNES sind die erstaunlichen Soundkapazitäten. Ganze acht Stimmen gleichzeitig können dank der verwendeten Digitalisier-Technik ganze Orchester simulieren.

"Acht Stimmen können dank der verwendeten Technik ganze Orchester simulieren"

Digitalisieren bedeutet nämlich nichts anderes, als daß man Naturtöne für die Konsole verständlich und verwendbar macht – alle bisherigen Konsolen beherrschten diese Form der Tonwiedergabe nur sehr unzulänglich: Das Mega Drive z.B. kann nur eine einzelne Digi-Stimme recht krächzend von sich geben – alles andere, was das MD produziert sind ganz und gar synthetisch in der Konsole erzeugte Computerklänge.

Manchem von Euch wird an den Sounds des Super Nintendo vielleicht schon aufgefallen sein, daß sie des öfteren etwas dumpf klingen. Dieses Manko ist nur schwer zu umgehen und liegt am begrenzten internen Speicher der Konsole. Der interne Speicherplatz einer Konsole ist für Grafiken und Sounds sehr wichtig:

"Zwar kann das Spiel-Modul einen noch so gewaltigen Umfang haben, das nützt nichts, wenn im Inneren der Konsole zuwenig Speicher vorhanden ist."

Zwar kann das Spiel-Modul einen noch so gewaltigen Umfang haben, das nützt jedoch nichts wenn im Inneren der Konsole zuwenig Speicher vorhanden ist, um beides richtig umzusetzen. Besonders krass schlägt dieses Manko beim oftmals sträflich vernachlässigten Sound zu, denn die naturidentischen Sounds („Samples“) sind wahre Speicherfresser allererster Güteklasse.

"Naturidentische Sounds sind Speicherfresser oberster Güteklasse"

Um hier die dringend nötige Entlastung zu schaffen, bauten die Konstrukteure der Sound-Hardware (Sony) einen sogenannten Daten-Kompressor ein, der die komplexen Digi-Daten auf ein Viertel ihres Umfangs zusammenschrumpfen läßt – einziger Nachteil dabei ist, daß die Instrumente einen Teil ihrer Höhen bei der Wiedergabe einbüßen.



Wie ein Puzzle mit beweglichen Teilen: Bitmap-Grafik bei Street Fighter II ist wie das Werk eines Malers

Berechnete, 'eckige' Objekte bei Polygon-Grafik – dafür sehr flexibel und gut dreidimensional verwendbar



ganz aus dem Rechner. Typisches Merkmal der Polygon-Grafiken ist zur Zeit noch die etwas eckige Darstellung (siehe Starwing). Je komplexer die Polygon-Gebilde werden sollen, desto höher wird die erforderliche Rechenleistung. Da ein normales Super Nintendo kaum Polygon-Grafiken darstellen kann, erfand die englische Software-Firma Argonaut für Nintendo den Super FX.

Er ist ein auf Polygon-Grafiken spezialisierter Prozessor, der zusätzlich im Modul steckt. Fing Starwing noch mit einer relativ kleinen und langsamen Variante des Super FX an, kommen die nächsten 3D-Spiele Starwing 2, Stunt Race FX, Vortex und Powerslide schon mit der sehr viel stärkeren und schnelleren zweiten Version des Chips.

8 Fleiß und Ideen & Spielspaß

Ihr seht schon, ein Super Nintendo-Programmierer hat's nicht gerade leicht. Zwar können die Ergebnisse besser aussehen als bei jedem anderen 16-Bit-Gerät, doch davor haben die Hardware-Entwickler eine Menge Arbeit und Schweiß gesetzt.

Hat man sich mal mit dem Prozessor angefreundet, müssen natürlich die Spezial-Fähigkeiten so gut wie nur irgend möglich genutzt werden.

Keine leichte Aufgabe, und wohl auch der Grund, daß nur so wenige Spiele erscheinen, die in TOTAL! eine satte, glatte „1“ kassieren. Fleiß und Unnachgiebigkeit sind also Voraussetzung für jeden angehenden Entwickler – die Bereitschaft, nochmal komplett neu anzufangen, wenn man mitten in der Entwicklung merkt, daß es auf die bisherige Art und Weise einfach nicht funktioniert. Das kann ein sehr hartes Brot sein, vor allem auch, wenn man bedenkt, daß Programmieraufträge natürlich auch termingebunden sind.

Eins jedoch dürft Ihr niemals vergessen:

Um Euch einmal ganz konkret eine Spieleentwicklung Schritt für Schritt zeigen zu können,

haben wir uns weltweit exklusiv einen der heißesten Weihnachtstitel dieses Jahres herausgepickt. In einer der kommenden Ausgaben von TOTAL! werdet Ihr alle Geheimnisse über LucasArts bisher im Geheimen von „Factor 5“ in Köln entwickelten Star Wars-Pendant erfah-

"Technik hin, Technik her, im Endeffekt zählen nur der Spielspaß und die Ideen"

Stunt Race FX, Nintendos neues Game mit FX2-Chip



ren, das zu Weihnachten bei uns erscheinen wird ...

Julian Eggebrecht

GREIF' DIR DAS BEINHARTE WELTMEISTERSCHAFTS-ANGEBOT:

UNABHÄNGIGES TOTAL! GENIAL! GÜTESIEGEL

WORLD CUP STRIKER

SNES dt.

für sportliche DM 149,-

+ 1 HALBES JAHR TOTAL!

DAMIT SCHREIBST DU WM-GESCHICHTE

Warum nur zuschauen, wenn man auch mitkicken kann? Mit „World Cup Striker“, dem brandneuen Spitzengame für Fußball-Freaks, können bis zu 5 Spieler gleichzeitig das runde Leder jagen. Mehr noch, im Turnier-Modus schwingen sogar bis zu 32 Mannen die Stollen – jeder gegen jeden. Wer will, kann per individuell eingegebenem Spielplan sogar die original WM nachspielen, und dabei – wer weiß – vielleicht für so manche Überraschung sorgen... Und das alles bei toller Grafik und geradezu genialer Spielbarkeit. Kurz und gut – dieses „Bolz-Modul“ ist TOTAL! GENIAL. Und deshalb genau das Richtige für unser WM-Paket: 1 „World Cup Striker“ für SNES + 1 TOTAL! Halbjahres-Sonder-Abo (6 Ausgaben) für äußerst faire DM 149,-.

Deshalb: Gleich zur nächsten Schere dribbeln und dann mit ordentlich Schmackes den Coupon in den Kasten knallen.

World Cup Striker + **TOTAL!** Sonder-Abo-Paket

Ja, ich bestelle World Cup Striker für SNES und die nächsten 6 TOTAL Ausgaben im Sonder-Abo zum Gesamtpreis von DM 149,-

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

Versandkosten nicht vergessen!

☐ Euro-Scheck
(bitte unbedingt
Kartenummer angeben)

☐ per Nachnahme, nur im Inland
(zzgl. Nachnahmegebühr DM 3,50
und Zustellgebühr DM 2,50)

Bitte keine Überweisung!
**Achtung! Wer per Euro-scheck
zahlt spart gegenüber
Nachnahme DM 6,-**

Versandkosten: Im Inland fallen einmalige Versandkosten von DM 10,- an. Ausland: DM 12,-.
Die Ware bleibt bis zur vollständigen Bezahlung Eigentum des Verlages. Abgabemenge:
1 World Cup Striker + 1 TOTAL Sonder-Abo-Paket pro Bestellcoupon – Die Lieferung erfolgt
schnellstmöglich.

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

Schicken Sie mir 1 World Cup Striker und die nächsten
6 Ausgaben TOTAL an folgende Anschrift:

Vorname, Name

Straße, Hausnummer

PLZ, Ort

Datum, Unterschrift

(Bei Jugendlichen unter 18 Jahren Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

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

Datum, Unterschrift

SNES

1-2 Spieler

UBI Soft

DM 130

POSTN!
Erste Volleyball-Simulation,
großes Schlagrepertoire,
Paßwortfunktion, variabler
Schwierigkeitsgrad

dings nicht möglich, diese auch abzuspeichern, denn über eine Batterie verfügt das Modul nicht. Für ein kurzes Match ist es somit kaum lohnenswert, vom Teameditor Gebrauch zu machen.

Nach Einstellen der wichtigsten Optionen, wie zum Beispiel der

noch gibt es technische Spielereien zu bestaunen. Vielmehr scrollt das Feld schlicht nach rechts und links. Nicht gerade aufwendiger sind die Sportler geraten, welche innerhalb einer Mannschaft absolut identisch gezeichnet sind. Auch ihre Animation dürfte ein wenig attraktiver sein. In Ordnung hingegen geht die Spielbarkeit. Natürlich bietet Hy-

per V-Ball beileibe nicht so viele Möglichkeiten wie eine Fußball-, Basketball-, Eishockey- oder American Football-Simulation, doch alle wichtigen Aktionen, zum Beispiel Schmetter- oder Baggerangaben, Blocks, angetäuschte Schläge und Lobs, sind kinderleicht ausführbar. Somit lassen sich schnell ansprechende Ballwechsel vollführen. Teils witzige Spezial-Schläge in der Hyper League sorgen zusätzlich für Abwechslung.

Die erste Volleyball-Simulation kommt aus dem Hause UBI Soft, das bereits 'Jimmy Connors Pro Tennis Tour' – eine der besten Tennis-Simulationen – auf den hiesigen Markt brachte. „Hyper V-Ball“ heißt das Werk, und der Zusatz 'Hyper' steht deshalb, weil drei Spielerarten geboten werden. Zwei normale mit Damen bzw. Herren und als Bonus quasi einen Modus mit Robotern (Hyper League), welche hinterlistige Spezial-Angaben und -Schläge auf Lager haben. Jede der drei Gruppen spielt in ihrer entsprechenden Liga, in der sich entweder acht oder zwölf



HYPER V-BALL

Ob Fußball, Eishockey, Basketball oder American Football, fast alle populären Sportarten wurden bislang fürs SNES umgesetzt. Nicht so Volleyball, das nun erstmals Beachtung fand.

verschiedene Teams befinden. Jedes National- und Roboter-Team verfügt natürlich über ganz spezifische Stärken und Schwächen. Nach Belieben dürfen auch bis zu vier eigene Mannschaften kreiert werden. Dies umfaßt Team- und Spielernamen sowie die individuellen Fähigkeiten der Volleyballer. Zum großen Bedauern ist es aller-

Ballgeschwindigkeit, geht's dann los, und die beiden konkurrierenden Mannschaften stehen sich auf dem Feld gegenüber. Schade, daß dies aus der wenig aufregenden Seitenperspektive dargestellt wird. Dadurch entsteht weder ein dreidimensionaler Eindruck,

Leider wird UBI Softs Hyper V-Ball jedoch relativ rasch langweilig, sofern man nicht absoluter Volleyball-Fan ist. Dazu trägt vor allem die lieblose Präsentation, aber auch die charakteristischen Eigenschaften dieses Sports bei, die sich nicht unbedingt für actionreiche Konsolen-kost eignen.

Hans-Joachim Amann

In der Hyper League können Spieler sogar durch Spezialschläge K.o. gehen



Hyper V-Ball

Gameplay

Keine Frage: Hyper V-Ball läßt sich gut spielen und bietet nahezu alles, was diesen Sport interessant macht.

Dauerspaß

Leider ist der Spaß von relativ kurzer Dauer, da es keine verschiedenen Wettkämpfe gibt und die grafische Präsentation lieblos ist.

Grafik

Sehr spärlich wurden die Grafikfähigkeiten des SNES eingesetzt. Die Spieler sehen alle gleich aus und dürften besser animiert sein.

Sound

Als nervig entpuppt sich der nicht abstellbare Sound. Die Soundeffekte sind recht rar.

TOTAL - CHECK

Genre Sport
Levels 3 Ligen, 28 Teams
Schwierigkeitsgrad einstellbar
Continues Paßwort
Speicherkapazität 8 MBit
Erhältlich im Handel

FAZIT
3-



Hammerharte Schmetterbälle, Lobs, Hechtsprünge etc. gehören bei Hyper V-Ball natürlich dazu



Gnaadendios

Achtung:
Neue Tel. Nr.

!! billig !!

Achtung:
Neue Tel. Nr.

07461-79001

Actraiser 2 us.	109.95	Mega Man X dt.	109.95
Action Replay Pro 2	109.95	Mega Man Soccer us.	129.95
Airborn Ranger us.	129.95	Metal Marines	129.95
Alien III dt.	59.95	Might & Magic III us	144.95
Andre Agassi Tennis	119.95	Mr. Nutz dt.	109.95
Arcus Odyssey us.	139.95	Mystical Ninja dt.	129.95
Astro Go-Go jp.	Vorb.	NBA JAM	124.95
Barkley Shut up & Jam	144.95	NBA Showdown us.	119.95
Battle Tank 2 us.	124.95	NHL 94 dt.	119.95
Bugs Bunny us.	135.95	Ninja Warriors us.	139.95
Choplifter III us.	99.95	Nigel Mansel dt.	129.95
Clay Fighter	119.95	Obitus us.	144.95
Clay Mates us.	119.95	Pinnball Dreams us	139.95
Desert Fighter	149.95	Prehistoric Man us.	139.95
EEK the Cat us.	134.95	Rock n' Roll Racing	109.95
Equinox	109.95	Operation Alien us.	119.95
Eye of The Behol. us.	144.95	Pirates Dark Water us.	139.95
Fido Dido us.	129.95	Pop n' TwinBee II	119.95
Fifa Internat'l Soccer	119.95	R-Type III eur.	89.95
Final Fight II jp.	49.95	Secret of Mana us.	139.95
Flashback dt.	79.95	Sensible Soccer dt.	99.95
FX Trax us.	119.95	Shadow Run dt.	129.95
Inspector Gadget us.	119.95	Saturday Night Slam us.	Vorb.
Infrarot Joypad 2 Player	99.95	Socks the Cat us.	129.95
Jungle Book	Vorb.	Speedy Gonzales us.	135.95
Knight of Round Table	139.95	Star Wars II	119.95
King of Dragons us.	149.95	Star Trek Next Gen. us.	99.95
Legend us.	129.95	Steel Talons us.	119.95
Lord of Rings us.	123.95	Striker II (World Cup)	119.95
Lemmings II us.	119.95	Super Bomberman II jp.	69.95
Lethal Enforcers/Gun us.	159.95	Super Bases Loaded 2 us.	139.95
Lufia us.	135.95	Super Metroid us.	139.95
Mario & Wario us.	129.95	Super Nova us.	119.95
Mechwarrior dt.	139.95	Super Bomberman 2 jp.	169.95

Smurfs	119.95	Atari Jaguar	569.-
T-2 Arcade Game dt.		incl. Cybermorph	
incl. Super Scope	199.95	Raiden	99.95
Troddlers us.	105.95	Crescent Galaxy	99.95
Turn and Burn us.	119.95	Dino Dudes	99.95
Ultimate Fighters us.	129.95	Club Drive	129.95
Undercover Cops us.	129.95	Alien vs. Predator	Vorb.
Untouchables us.	134.95	Redline Racer	Vorb.
Virtual Soccer dt.	129.95	Tiny Toons	Vorb.
Wizardry 5 us.	139.95	Wolfenstein	59.95
World Extreme us.	139.95	Joypad	
World Cup Soccer us.	134.95		
Wolfenstein 3D	129.95		
Young Merlin	139.95		
Super Scope dt.	89.95		
Infrarot Joypad	99.95		
Videofilm SNES 140 Minuten			

Wir haben die neusten Games !!

Mega Drive
VirtualRacing 139.95

Super Gameboy

Ruft an:
07461-79001
Mo.- Fr.: 11-20 Uhr
Sa.: 10-14 Uhr

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

Ladengeschäfte
KEIN VERSAND

FEUXX
TRONIXx
BAYREUTH
Kulmbacherstr. 10
Tel.: 0921-513400

GAMESTORE

ESSEN
Rütterscheiderstr. 181
Tel.: 0201-777225

GAMESTORE

Düsseldorf
Kölnstr. 25
Tel.: 0211-1649409

Preise können abweichen

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

SNES**1-5 Spieler****Electronic Arts****DM 130**

In Sachen American Football und Eishockey hat sich Electronic Arts schon lange einen sehr guten Namen gemacht. Im Jahr der Fußball-WM

möchte man nun auch eine erstklassige Fußball-Simulation präsentieren.

FIFA INTERNATIONAL SOCCER



Angesichts dessen, daß es ja bereits einige sehr gute Simulationen des deutschen Volkssports Nr. 1 für das Super Nintendo Entertainment System gibt, so zum Beispiel 'Virtual Soccer', 'Sensible Soccer' und 'World Cup Striker', mußte sich Electronic Arts schon ein wenig anstrengen, um ein konkurrenzfähiges Produkt in das Rennen um die Gunst des Käufers zu schicken.

Was die grafische Präsentation von „FIFA International Soccer“ betrifft, so haben die amerikani-

sche Programmierer auch in der Tat respektables geleistet: Sämtliche Spieler der insgesamt 30 Nationalmannschaften (natürlich mit individuellen Stärken und Schwächen) sind ordentlich gezeichnet und detailliert animiert.



Die Spieler sind bis ins Detail gut animiert

Schon Programmierer auch in der Tat respektables geleistet: Sämtliche Spieler der insgesamt 30 Nationalmannschaften (natürlich mit individuellen Stärken und Schwächen) sind ordentlich gezeichnet und detailliert animiert. Schon das bloße Zuschauen macht Spaß, wenn Torhüter in letzter Sekunde einen gewaltigen Distanzschuß mit einer



Hand über die Latte lenken, Stürmer zu spektakulären Fallrückzählern ansetzen oder Verteidiger das Leder gekonnt per Kopf aus der Gefahrenzone bugsieren. Auch die Parallel-Perspektive weiß zu gefallen und vermittelt einen sehr guten dreidimensionalen Eindruck des Spielfeldes. Bedauerlicherweise mußte das Scrolling unter dieser Per-

spektive ein wenig leiden, so daß das Feld beim Scrollen verschwimmt. Als sehr augenfreundlich kann dies nicht gerade bezeichnet werden.

Ebenfalls nicht überzeugend ist die Spielbarkeit. Wenn man sich erst einmal eingespielt hat, können zwar durchaus attraktive (Doppel-)Paßspiele aufgezogen und na-

türlich elegante Tore erzielt werden. Die Tatsachen, daß anständige Dribblings aber nahezu unmöglich sind, die Mehrzahl der Abschlüsse beim Gegner landen und der Spielablauf des öfteren einem wilden Gehacke gleicht, lassen hingegen schnell ein wenig Frust aufkommen.

Absolut in Ordnung hingegen ist



Die Torhüter glänzen nicht nur mit tollen Paraden, sie können auf Wunsch auch selbst gesteuert werden. In der Wiederholung läßt sich dann die Heldentat nochmals ganz genau und Schritt für Schritt studieren

Frei definierbare Rau

TEAM COVERAGE

Defence Midfield Attack

Germany flag

select adjust range

Natürlich verteilt der Schiedsrichter auch farbige Kärtchen und Statistiken verraten, wie der Spielablauf war. Auf Wunsch dürfen die vom Programm automatisch aufgestellten Männer beliebig durch Auswechselspieler ersetzt werden

STAR

No. 1000000

Play

Star

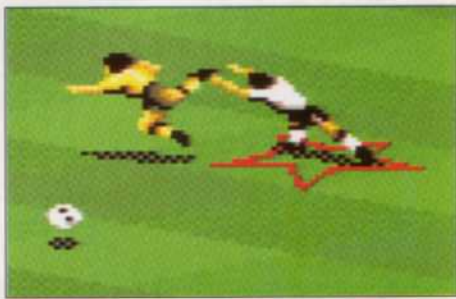
Germany flag

POSTN!

Tolle Animation, atmosphärische Soundeffekte, für bis zu fünf Spieler gleichzeitig, Paßwort



die soundmäßige Untermalung des fußballerischen Geschehens auf dem Rasen: Je nach Spielsituation zeigen die Zuschauer mehr oder weniger Begeisterung. Für Stimmung vor den Bildschirmen sorgt der



NEGATIV!

Spielbarkeit hinkt der guten Grafik hinterher, Scrolling ist verschwommen



Mehrspieler-Modus, der es bis zu fünf Leuten gestattet, in beliebiger Kombination gleichzeitig zu Werke zu gehen. Wer also des öfteren einige Freunde bei sich begrüßt und eine Fußball-Simulation mit den wohl am ansprechendsten animierten Spielern sucht, der wird – sofern er bei der Spielbarkeit ein Auge zudrücken kann – durchaus Gefallen an diesem Game finden.

Hans-Joachim Amann

maufteilung

Besonders praktisch ist die Raumaufteilungs-Funktion, die es gestattet, den Spielern von Abwehr, Mittelfeld und Sturm genau vorzuschreiben, in welchen

Teilen des Platzes sie sich aufzuhalten haben



TING LINE

	Skill
J. Schwarzkopf	94
Klaus	88
Freitag	84
Sneider	79
Scherer	73
as Tohler	92

J. Schwarzkopf
select B-pick X-cancel

FIFA Int. Soccer

Gameplay



Keine Frage: FIFA International Soccer bietet spektakuläre Action, aber die Spielbarkeit ist nicht gerade spitzenklasse.

Dauerspaß



Dank der guten Grafik und des Mehrspieler-Modus ist EAs Fußballerstling kurzweilig und motiviert lang.

Grafik



Sehr gut animierte Spieler-Sprites verwöhnen das Auge. Das Scrolling ist hingegen augenfeindlich.

Sound



Geht's auf dem Feld ab, gehen die Zuschauer mit, und das läßt Stadionatmosphäre aufkommen.

TOTALI - CHECK

Genre Sport
Levels 4 Spielmodi; 30 Teams
Schwierigkeitsgrad je nach Paarung
Continues Paßwort
Speicherkapazität 8 MBit
Erhältlich im Handel



GAMEPRO

• AKTUELL • UNABHÄNGIG • KRITISCH

DIE GANZE WELT DES VIDEO SPIELS

SNES
MEGA-DRIVE
GAME BOY
GAME GEAR
JAGUAR
3 DO
CD-I

...und vieles mehr!

GAMEPRO

Amerikas No.1 Videospielmagazin
jetzt als deutsche Ausgabe.

IM ZEITSCHRIFTENHANDEL
ab 26.
August
IM ZEITSCHRIFTENHANDEL

TOTAL!

S.H.O.P



SV 900 HANDY POWER KIT:

Ein wiederaufladbarer Akku mit dazugehörigem Ladegerät, versorgt den Game Boy ganze 14 (!) Stunden mit der lebenswichtigen Energie. Danach geht's kurz „an die Boxen“ und der Fun geht weiter. Schont das Taschengeld und die Natur - sehr vernünftig!
Best.- Nr. 804

DM 89,95



SV 334 SN PRO PAD

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

DM 34,95

SV 337 SN PRONEO II

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

DM 69,95



WELTNEUHEIT TRI STAR

8 BIT JAPANESE GAMES

8 BIT EUROPEAN / USA GAMES

16 BIT SNES GAMES

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

DM 99,95



Best.- Nr. 808

inhal

Shop - Shop - Hurra!

Seid uns begrüßt im

TOTALen-Schlaraffenland:

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

Natürlich - Ehrensache! -

zu total fair kalkulierten

Preisen. Aber das werdet

Ihr ja selbst sehen. In

diesem Sinne:

Es ist angerichtet!

technik

outfit

software

toys & fun

sound total

BEINHARTE SOFTWARE

Was, Du hast schon seit Wochen keine Nacht mehr vor der Konsole verbracht??

Klingt ganz so, als ob Du dringendst eine kleine Frischzellenkur benötigst.

Na, keine Angst: Diese Module mit garantiertem Suchtfaktor werden Dir

das Hirn schon durchpusten...

Kein Import! Deutsche Software

GAME BOY

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

World Cup USA '94
DM 62,95
Best.- Nr. 502

World Cup Striker
DM 62,95
Best.- Nr. 503

SNES

World Cup Striker
DM 134,95
Best.- Nr. 504

World Cup Striker + Tribal Tap (6 Player-Adapter)
DM 179,-
Best.- Nr. 505

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

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

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

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

SOFTWARE

WELTNEUHEIT

BATTERY MANAGER

Endlich auch für Standardbatterien: Aufladen statt wegwerfen. Schont Portemonnaie und Umwelt. Prima! Best.-Nr. 901



nur DM 99,-

Batterie-Manager MK I: Ladegerät für Standard- und Akku-Batterien (Mikro und Mignon), mit 3farbiger LED-Anzeige, automatischer Abschaltung und Überladungsschutz.

NEU! im S.H.O.P

taschengeld tips

Dagobert Duck läßt grüßen...
und empfiehlt:

1. Schaut mal nach rechts –
da hat ganz kräftig der
Rotstift gewütet.
2. Tut Euch mit Euren Kumpels
zu Sammelbestellungen
zusammen – ab 180 Mark
Bestellwert spendieren wir
nämlich sämtliche
Versandkosten!



Action Replay
DM 135,-
Best.-Nr. 402 · SNES

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

Best.-Nr. 403 · GB **DM 79,-**



Tribal Tap
DM 64,-
6 Player-Adapter für SNES
Best.-Nr. 404

Booster-Boy
DM 75,-
Best.-Nr. 401

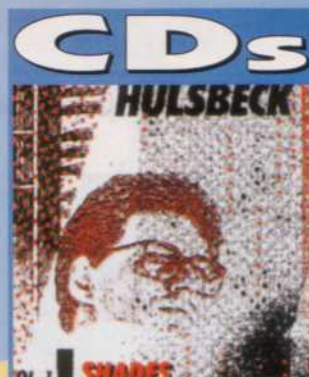


Street Fighter-Pins
(12er-Pack)
Die bösen Jungs aus der
Prügel-Legende
präsentieren sich von
ihren besten Seiten.
Best.-Nr. 407 · DM 29,95

Mario-Pins
(12er-Pack)
Anhängliche Truppe: Mario
& Co sind magnetisch!
Best.-Nr. 409 · DM 29,95



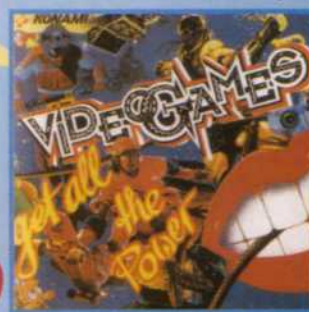
Aladdin-Pins
(12er-Pack)
Holt Euch die Helden
aus Disneys Meister-
werk als tolle Ansteck-
Pins! Best.-Nr. 408
DM 29,95



Best.-Nr. 301 · DM 29,95



Best.-Nr. 302 · DM 29,95



Best.-Nr. 303 · DM 12,99



Best.-Nr. 304 · DM 15,95



Road-Kart

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



**DM
99,-**

Best.-Nr. 801
DM 99,-

Maßstab 1/16

TECHNISCHE DATEN (ROAD KART)

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

Super-Mario-Kart

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

Best.-Nr. 802
DM 59,95



**DM
59,95**

Originallänge 15cm

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

**DM
39,95**

(nur für Road Kart)

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

TOP QUALITÄT



T-SHIRTS

TOTAL!

BESTELL-COUPON

Anz.	Best.-Nr.	Artikel	•	Größe	Preis	Anz.	Best.-Nr.	Artikel	•	Größe	Preis
										Versandkosten	DM 12,-
Ja, hiermit bestelle ich aus dem TOTALI-Shop Inland: Zahlungsweise (bitte ankreuzen):										Gesamt	

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

Name (Bitte in DRUCKBUCHSTABEN schreiben)

Strasse

PLZ/Ort

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

Achtung! Wer mit Eurocheck bezahlt spart gegenüber Nachnahme ganze DM 6,-

☐ per Eurocheck zur Verrechnung
(Kartenummer nicht vergessen!)

☐ per Nachnahme (nur Inland, zugl.
**Nachnahmegebühr DM 3,50
und Zustellgebühr DM 2,50!)**

Bitte keine Überweisung!

Versand kosten

Inland: Es fallen einmalige
Versandkosten von DM 12,- an
(bei Nachnahme zugl. Nach-
nahmegebühr und Zustellgebühr)
Ausland:
Versandkosten DM 12,-.

Bei Bestellungen **über DM 180,-** Warenwert erfolgt der **Versand kostenfrei.**

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

A D R E S S E :

MVL GmbH, TOTALI-Shop
Postfach 111, 22401 Hamburg

Für Sammelbesteller berechnen wir ab DM 180,- keine Versandkosten!

Dieser Coupon ist gültig bis zum 19.08.94

SNES

1 Spieler

Konami

DM 130

Er ist eine Mixtur aus Indiana Jones und Conan: Belmont Junior, Sohn und Nachfolger jenes Vampirjägers, der mehr als einmal dem bösen Grafen Dracula böse zusetzte. Mit Daddys Peitsche tritt er mutig in die Fußstapfen seiner Vorfahren. Ziel Eures Abenteuers ist ein halb verrottetes Schloß, in dem es, gelinde ausgedrückt,



Diese Schlange sieht ja mächtig abgemagert aus!



Diese kleinen, roten Biester besitzen eine eingebaute Wasserpistole, mit der sie Euch von der Plattform spühlen wollen.

SUPER CASTLEVANIA IV

spukt. Kaum, daß sich die Zugbrücke hinter Euch geschlossen hat, stürzt sich die komplette Belegschaft des städtischen Friedhofs auf Euch. Zombies, Werwölfe und Skelette. Kurz, alles, was das Licht scheut. Doch ein, zwei Hiebe reichen meistens aus, um diese

Gesellen in Asche zu verwandeln. Aber Belmonts Peitsche eignet sich nicht nur zum Prügeln. An geeigneten Gegenständen kann er sich damit 'anhängen' und wie Tarzan über Abgründe und tödliche Fallen hinweg schwingen. Während Ihr Euch den Weg durch



die Festung bahnt, solltet Ihr auf Geheimräume achten, in denen sich oftmals ganz brauchbare Power Ups befinden. Mit dem Wurfmesser-Extra macht das Monster-Meucheln gleich nochmal soviel Spaß. Noch wirkungsvoller ist die Axt, die fast jeden Gegner mit nur

Die Zeit der Silberkugeln und Eichenpfähle ist vorbei.

Heute werden Untote mit der Peitsche bekämpft.

einem Treffer zurück ins Jenseits befördert. Ebenfalls ganz praktisch ist die Feuer-Bombe, die Eure Feinde anzündet.

Obwohl Super Castlevania IV schon drei Jahre auf dem Buckel hat, ist von Staub nicht viel zu sehen. Als eines der ersten Modu-

le überhaupt bot dieser Titel gigantische Mode-7-Spielereien. Mitunter dreht sich sogar der komplette Hintergrund, was 1991 zurecht für Furore sorgte. In Sachen Animation jedoch kann es sich mit High-Tech-Games, wie Flashback oder Turrican nicht messen. Dieses Mängel werden vom tollen Gameplay mehr als ausgeglichen. Das Spiel ist zwar ganz schön hart, kippt aber nie ins Unfaire ab.

Wenn Euch ein gelungenes Gameplay wichtiger ist als grafische Perfektion, seid Ihr bei Super Castlevania IV genau richtig.

Martin Klugkist

Castlevania IV- Der Mode-7-Pionier!



Die Burg steht Kopf. Das SNES darf zeigen, was es kann.

Der Bildschirm biegt und dreht sich scheinbar mühelos. Auch heute noch ein grandioser Anblick



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

TOTALI - CHECK

Genre	Action
Levels	13
Schwierigkeitsgrad	mittel
Continues	Paßwort
Speicherkapazität	8 MBit
Erhältlich	seit 1992

FAZIT
2-

SUPER MARIO

LAND

Ohne Luigi macht sich Mario auf, solch illustren Gegnern wie Bio-kinton oder Hiyoiohi Mores zu lehren.

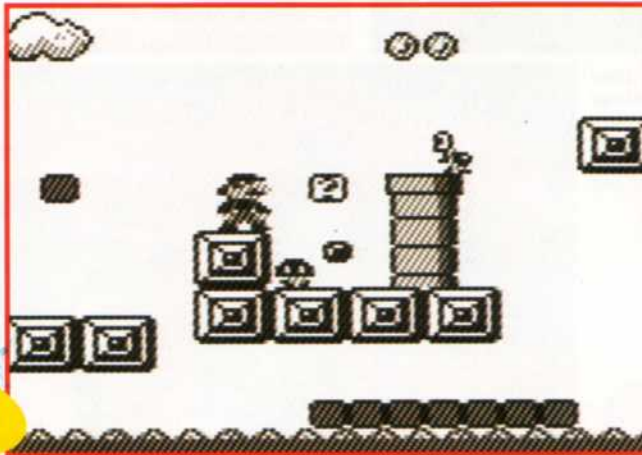
Game Boy

1 Spieler

Nintendo

DM 50

Im Vergleich zu neueren Modulen wirkt die Grafik noch sehr spartanisch.

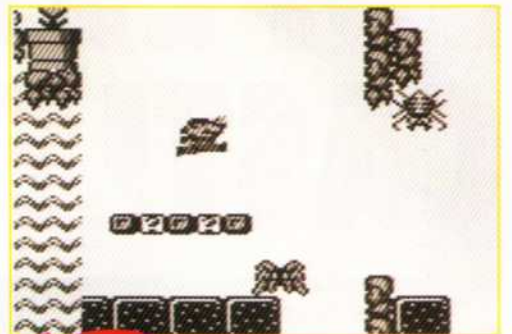


Das Männchen, der Mythos, der Mario – eigentlich ist es gar nicht notwendig, die Game Boy-Premiere des Kult-Klempners erneut vorzustellen. Denn schließlich war Nintendos Maskottchen neben Tetris maßgeblich mitverantwortlich für den Siegeszug der

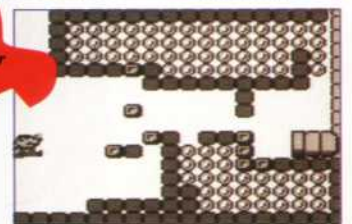
ze Menge, denn wieder einmal zeigt sich, daß gute Spielbarkeit wichtiger ist als opulente Grafik und Soundorgien.

In punkto Spieldesign präsentiert sich der tragbare Handwerker in etwa wie bei Super Mario Bros.: Die Level scrollen ausschließlich horizontal und sind auf Mario-typische Weise mit versteckten Kleinigkeiten angefüllt – es wimmelt nur so von unsichtbaren Blöcken und geheimen Bonusräumen. Ein herzhafter Schubs eines

Blocks bringt allerlei nützliche Dinge zum Vorschein. Hebt Mario einen herauspringenden Pilz auf, verwandelt er sich in Super Mario, dank der Blume kann er seinen Feinden Feuer unter dem Hintern machen, und ein Stern spendiert ihm für einige Sekunden Unverwundbarkeit. Schon der erste Teil auf dem Game Boy schlug bei seiner Veröffentlichung wie eine Bombe ein – und das zu Recht. So viel herumtragbaren Spielspaß gab es vorher noch nie. Nach heutigen Maßstäben muß man aber bei aller Liebe zugeben, daß der Zahn der Zeit doch schon etwas an dem Spiel genagt hat. Gerade mit dem Umfang (nur 12 Level) hapert es ein wenig. Erwartet Ihr ein komplexes Riesenspiel in der Art wie Super Mario Bros. 3



Rechts: Da hat Mario also die ganze Kohle für sein Schloß in SML2 her.



oder Super Mario World, seid Ihr mit dem zweiten oder dritten Teil der Serie auf jeden Fall besser bedient, da sie wesentlich mehr Level und mehr spielerische Abwechslung bieten. Echte Mario-Maniacs aber müssen sowieso alle Mario-Abenteuer besitzen.

Klaus-Dieter Hartwig



Handheld-Konsole. Doch was ist der in Ehren ergraute Speicherzweig gegen aktuelle 4 MBit-Monster noch wert? Erstaunlicherweise eine gan-

Den Koopa-Clan sucht man hier vergebens.



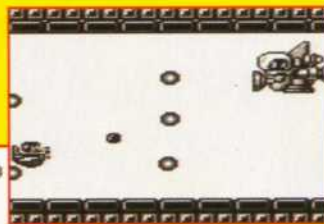
Nintendo UK 1994

Klempner, bleib' bei deinen Leisten!



Feuer frei für Super Mario: Ausschließlich in seinem ersten Game Boy-Abenteuer könnt Ihr Mario in einer ungewöhnlichen Rolle erleben: als U-Boot- und als Flugzeugkapitän ballert er

in klassischer Shoot 'em Up-Manier, was die Bordkanone hergibt. Glücklicherweise beschränkt sich dieser Ausreutscher auf zwei Level



und wurde später nie wieder aufgegriffen. Denn obwohl das Ganze wie eine amüsante Abwechslung klingt, mangelt es den Sequenzen doch etwas an spielerischer Klasse.

Gameplay ☒ ☒ ☒ ☒ ☒ ☒

Dauerspaß ☒ ☒ ☒ ☒ ☒ ☒

Grafik ☒ ☒ ☒ ☒ ☒ ☒

Sound ☒ ☒ ☒ ☒ ☒ ☒

TOTALI - CHECK

Genre Jump&Run
Levels 12
Schwierigkeitsgrad niedrig
Continues –
Speicherkapazität 1/2 MBit
Erhältlich im Handel

FAZIT
2

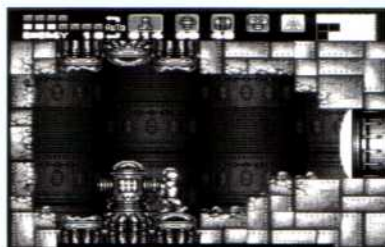
SCHNELL, SCHNELLER, THEO KRANZ VERSAND

Super Nintendo

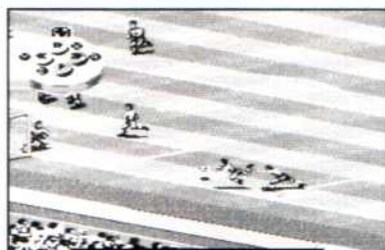
Power Station SN	189.-
Super Nint. Power 3 Set	299.-
Action Replay Pro 2 SN	109.-
Super-Game-Boy (Sept)	99.-
Art of Fighting	139.-
Bugs Bunny	139.-
Champ. World Class Soccer	129.-
Die Schlümpfe (dt. Texte Juli)	114.-
Dragon (Juli)	129.-
F-1 Pole Position	129.-
Fifa Soccer (Juni)	119.-
Final Fight 2	129.-
Jammit	139.-
John Madden 94	119.-
Jogi-Bear	119.-
Mario's Time Machine	139.-
Mech Warrior	139.-
Mega Man X (Juni/Juli)	119.-
Metal Marines	139.-
Might & Magic II	139.-
Mickey's Ultimate Challenge	139.-
Mystical Ninja	129.-
Mr. Nutz	119.-
NBA Jam SN	139.-
NHL Hockey 94	109.-
Nigel Mansell's World Ch	129.-
PAC Attack	109.-
Pinball Dreams	119.-
Pirates of the Dark Water	144.-
Plok	94.-
Pocky & Rocky	119.-
Popolous II	119.-



Wario Land (GB) 59,- DM



Super Metroid 114,- DM



FIFA Soccer 119,- DM

Tophits zu Knallerpreisen

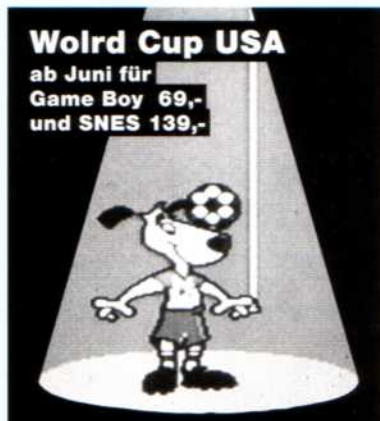
Super Nintendo

Aladdin	99.-
Axeley	69.-
Cool Spot	79.-
Daffy Duck	79.-
Equinox	99.-
F-Zero	49.-
Flashback SN	94.-
King Arthurs World	69.-
Skyblazer 89.-	
Street Fighter II Turbo	99.-
Sunset Riders	69.-
Super Bomberman SN	74.-
Tiny Toons	69.-

Game Boy

Choplifter II	39.-
R-Type 2	39.-

Alle Spiele in deutscher Version
Nur solange Vorrat reicht!



World Cup USA
ab Juni für
Game Boy 69,-
und SNES 139,-

Theo KRANZ VERSAND

& LADEN

Täglich Neuheiten

Super Nintendo

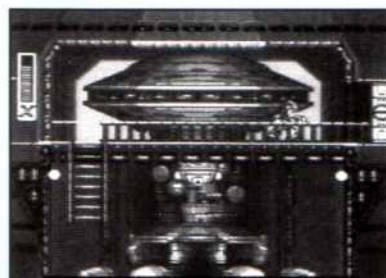
Rock'n Roll Racing	129.-
Secret of Mana (Sept.)	129.-
Shadow Run	139.-
Stunt Race FX (Juli/August)	114.-
Super Hockey	119.-
Super Metroid (dt. Texte Spieleberater)	114.-
Super Pang	129.-
S. Star Wars 2 E.S.B.	139.-
World Cup Striker	139.-
World Cup USA '94	139.-
Young Merlin	144.-

NES

Die Schlümpfe	89.-
Dschungelbuch	94.-
Mega Man 3	49.-
Pac Man	69.-
Rescue Rangers 2 (August)	79.-

Game Boy

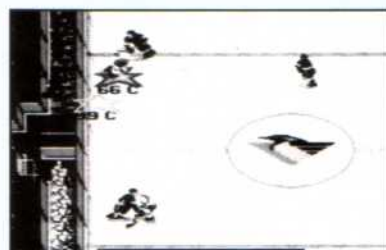
Castle Quest	59.-
Die Schlümpfe (dt. Texte)	64.-
Dschungelbuch	69.-
Mrs. Pac Man	59.-
W.Cup Striker (Juli/August)	59.-
Wario Land	59.-
World Cup USA 94	69.-
WCW The Main Event	59.-



Mega Man X (SN) 119,- DM



Metal Marines (SN) 139,- DM



NHL '94 109,- DM

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



CLASSICS

Für
alle

Jump&Run-Fans ist 1985 ein ganz besonderer Jahrgang. Nicht ohne Grund, denn mit „Super Mario Bros.“ begründet das Nintendo-Maskottchen seinen unsterblichen Ruhm.

Das Königreich der Pilzmenschen ist in Gefahr. Die Koopas, recht unangenehme Schildkröten, haben die Einwohner dieses kleinen Paradieses in Steine, Unkräuter und andere Dinge verwandelt. Prinzessin Toadstool ergeht es nicht viel besser als ihren Landsleuten, schmachtet sie doch derweil im feindlichen Kerker. Alles aus, keine Hoffnung? Weit gefehlt, denn jetzt kommt Mario, von Beruf Klempner und

angehender Jump&Run-Hero. Mit enormem Mut und noch größerer Sprungkraft fegt er durch die 32 Level und putzt seine Gegner reihenweise vom Bildschirm.

Diese Lümmeln sich in wahren Massen auf den zahllosen Plattformen und wollen Euch an die Lebensenergie. Doch ein hoher Sprung und die unsanfte Landung auf des Gegners Kopf beseitigen dieses Problem schnell und nachhaltig. Ab und zu könnt Ihr Münzen einsammeln. Selbige treiben nicht nur den Punktezähler hoch, sondern bringen auch in genügender Anzahl eingesammelt das eine oder andere

Extraleben.

Viel wertvoller als dieses Klimpergeld sind jedoch Power Ups, welche in einigen Steinblöcken eingeschlossen sind. Die Quader könnt Ihr von unten anrumsen und schon geben sie ihren Inhalt frei. Am häufigsten werdet Ihr auf Zauberpilze treffen. Diese Extras verwandelt die Spielfigur in Super Mario und läßt sie auf das Doppelte ihrer gewöhnlichen Größe wachsen. Falls Ihr dazu dann noch einen Feuerpilz ergattert, geht es den Bösewichtern richtig an den Kragen. (Denn welche Kröte verträgt schon gut gezielte Feuerbälle?)

Unsterblich seid Ihr jedoch nicht. Berührt Euch ein Feind, verliert Mario seine Kräfte und

schrumpft auf die ursprüngliche Größe. Noch ein Treffer und ein Leben ist futsch. Immun gegen jede Verletzung (wenn auch nur kurzzeitig) wird unser Held erst, wenn er einen Zauberstern einfängt. Prompt fängt er an zu blinken und dreht den Spieß um. Jetzt sind es die Kröten, die jede Berührung mit dem Ableben bezahlen. Lange Zeit konnten nur NES-Besitzer die alten Mario-Games



Auf dem Weg zur schönen Prinzessin muß Mario einiges Durchstehen. Die Monster sind überall.



Oldie-Mario



Die Schildkröten sind recht harmlose Feinde. Ein Treffer reicht



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

TOTAL! - CHECK

Genre	Jump&Run
Levels	8 Level 04 Stages
Schwierigkeitsgrad	mittel
Continues	—
Speicherkapazität	4 MBit
Erhältlich	ab Juli



Umsonst?

Prämie 1

Kleiner Boy, ganz groß

Keine Zuzahlung!



Mit dieser Gürteltasche aus Softplastik schlägt Ihr jede Menge Fliegen mit einer Klappe: Im "Handy-Carry" liegt das Mäusekino richtig gut in der Hand, der empfindliche Bildschirm ist gegen Kratzer, das gesamte Gerät gegen Staub und Spritzwasser geschützt und nicht zuletzt wirkt Dein Kleiner in vornehmem Grau gleich noch mal so gut...

präsentiert:



Prämie 2

Power ohne Ende

Zumindest fast: ganze 14 Stunden Game-Boy-Marathon-Gedaddel übersteht der wiederaufladbare Akku des "SV 900 Handy Power Kit", bevor er zum Verschrauben ins dazugehörige Ladegerät muß. In den Zeiten von Umweltschutz und allgemeiner Taschengeldknappheit eigentlich ein absolutes Muß!

Zuzahlung DM 50,-

Natürlich nicht! Schließlich müssen auch wir die Prämien beim Hersteller bezahlen. Dennoch: Ihr müßt schon lange suchen, um ein so total geniales Angebot zu finden. Denn wir meinen es so gut mit Euch, daß es uns nicht genügt, Euch Monat für Monat zeigen, wo's in der immer größer und undurchschaubarer werdenden Nintendo-Welt langgeht. Immerhin achten wir durch kompetente und absolut unbestechliche Tests auch auf Euer hartverdientes Taschengeld! Dazu gibt's außerdem jede Menge Entertainment durch interessante Reportagen, aktuelle Interviews und heiße Insider-Stories. Und nun auch noch dieses: Wenn Ihr TOTAL! Euren Freunden zeigt und so einen neuen Abonnenten gewinnt, verdient Ihr Euch damit auch noch eine tolle Prämie. Umsonst oder – bei aller Freundschaft – für eine fair kalkulierte Zuzahlung bei besonders wertvollen Produkten. Seht Ihr: So sind wir zu Euch!

Lesercoupon
gültig bis
5.9.94

TOTAL!

Abo-Coupon

TOTAL!

NEUER ABONNENT

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

Dieses Angebot gilt nicht im Ausland.

Name, Vorname _____ Telefon _____

Straße, Nr. _____ PLZ, Wohnort _____

☐ Bargeldlos durch Abbuchung vom Konto

Konto- Nummer _____ Bankleitzahl _____ Bankinstitut _____

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

Datum _____ Unterschrift _____

Datum _____ 2. Unterschrift _____

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

Achtung: Nur 1 Prämie pro Coupon möglich!

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

1. ☐ Handy Carry, **keine Zuzahlung**
2. ☐ Handy Power Kit, Zuzahlung DM 50,-

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

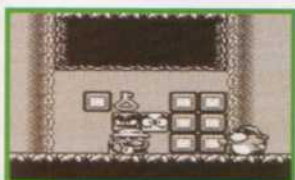
Name, Vorname _____ Straße, Nr. _____

PLZ _____ Wohnort _____ Datum _____ Unterschrift _____

C O U P O N A N :

MVL GmbH
„Leser werben Leser“
Heilwigstraße 39
20249 Hamburg

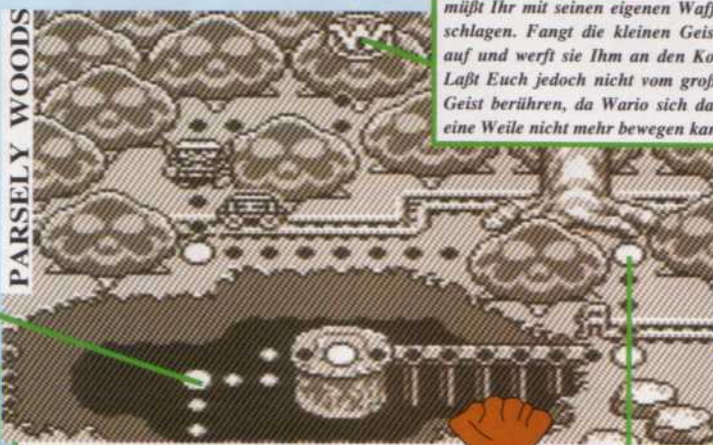
LAND



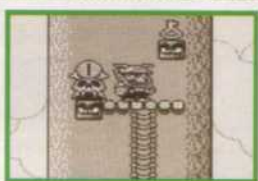
Den Schlüssel erreicht Ihr erst, nachdem Ihr einen Level weiter den See trockengelegt habt. Er befindet sich am Fuße der ersten Leiter. Stier-Wario kann den Block vor dem Schloß direkt zerstören, alle anderen können sich ein Stück weiter rechts in den Schacht fallen lassen.



PARSELY WOODS



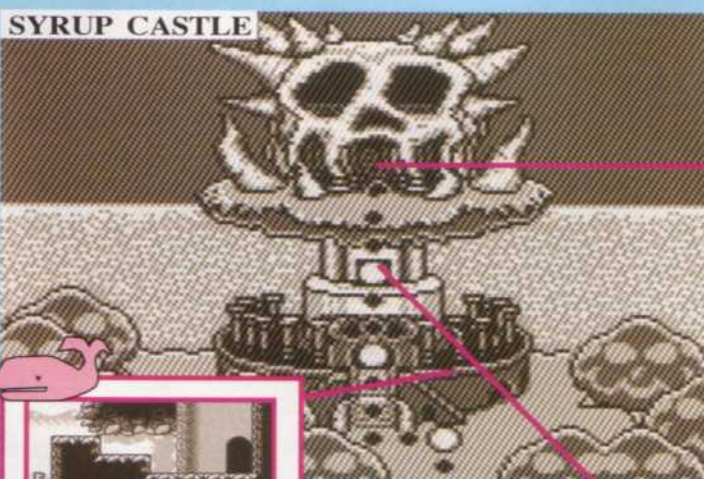
Der Schlüssel ist in dem Block direkt neben dem Ausgang versteckt. Das Schloß findet Ihr rechts oben im Baum.



Auch diesen Endgegner

müßt Ihr mit seinen eigenen Waffen schlagen. Fangt die kleinen Geister auf und werft sie ihm an den Kopf. Laßt Euch jedoch nicht vom großen Geist berühren, da Wario sich dann eine Weile nicht mehr bewegen kann.

SYRUP CASTLE



Den Schlüssel findet Ihr im letzten Block vor der ersten Tür. Der Weg zum Schloß führt nach rechts direkt durch die Wand.



dem Flaschengeist müßt Ihr sechsmal auf die Birne springen. Werft die Lampe solange, bis sie richtig zum Liegen kommt

und eine kleine Wolke aufsteigt. Von dieser aus könnt Ihr jeweils zweimal den Kopf erreichen. Anschließend verwandelt sich die Wolke in einen kleinen Geist, der mit Blüten auf Euch schießt. Auch diese Geister könnt Ihr mit etwas Geschick als Sprungbrett benutzen.



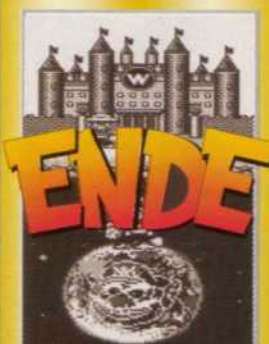
Stier-Wario kann die Blöcke über dem Trampolin zerstören. Im Raum nach der Tür findet Ihr oben rechts den Schlüssel, oben links das Schloß und unten rechts den Drachenhelm, den man benötigt, um die Blöcke vor dem Schloß zu zerbrechen.



El Finale! Der Flaschengeist ist besiegt und die goldene Prinzessin Toadstool-Statue ist unser.



Doch halt, was ist das? Erzrivale Mario schnappt Wario das Objekt seiner Begierde vor der Nase weg! Damit keine Freunde haben wir ja noch unsere Schätze, die bei der Endabrechnung in Münzen umgewandelt werden. Doch nur wer alle 15 Schätze und zusätzlich noch 9.999 Münzen sein eigen nennt (insgesamt also 99.999) kann Warios Triumph komplettieren.



ENDE

WARIO



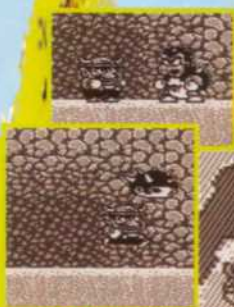
„Ohne Moos nix los!“

Diese alte Binsenweisheit, die das Firmenmotto der großen japanischen Softwarehersteller sein könnte, ist auch dem guten Wario nicht unbekannt. Und da er über den Erwerb eines Vogel- bzw.

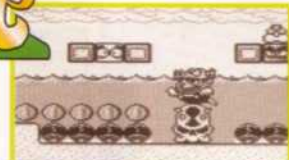


r evolutionäre Endgegneraktiken! Dem Piraten müßt Ihr nicht wie gewohnt dreimal auf den Kopf, sondern unter den Bauch springen..

RICE BEACH

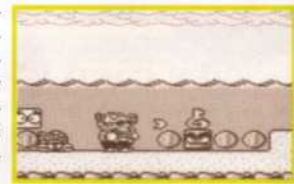


Stier-Wario kann mit seinem „Erdbebensprung“ die Krabben aus dem Sandscheuchen und Ihnen die Zehnermünzen abnehmen. Außerdem gibt's jede Menge unsichtbare Blöcke mit Herzen zu entdecken.



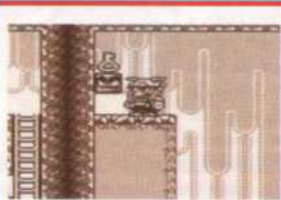
d en ersten Schatz könnt Ihr erst bekommen, nachdem Ihr den Boss in Level 5 besiegt habt. Wenn Ihr nun Level 3 erneut betretet, ...

... ist hier eine verschlossene Tür aufgetaucht. Um den Schlüssel weiter rechts aus dem Extrablock zu lokalisieren, braucht Ihr den Drachen- oder Jet-Helm.



Nachdem Ihr Level fünf gemeistert habt, spielt Level drei erneut durch und springt beim normalen Ausgang nach rechts aus dem Wasser. Weiter rechts ist der geheime Ausgang, der zu Level sechs führt.

Vergeßt Mario, gehört Wario!

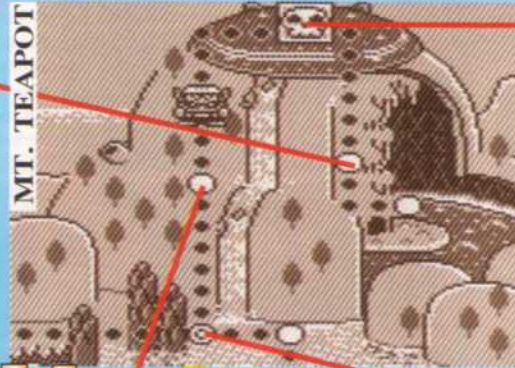


g eht im dritten Raum unten nicht sofort durch die Tür, sondern schnappt Euch den Jet-Hut rechts daneben und fliegt damit nach links oben zum Schlüssel. Werft diesen im Sprung nach rechts zur Tür.



Zerbröselt den Block und drückt an seinem Platz das Steuerkreuz nach oben, um durch die Geheimtür zu gehen. Der Raum dahinter birgt eine große 100er Münze und das Schloß.

MT. TEAPOT



Hinter dem Block oben ist eine unsichtbare Tür. Der Schlüssel steckt im nächsten Extra-Block auf der rechten Seite.



d en Minotaurus müßt Ihr anrempeln und von der Plattform werfen, während er versucht, dasselbe mit Euch anzustellen.

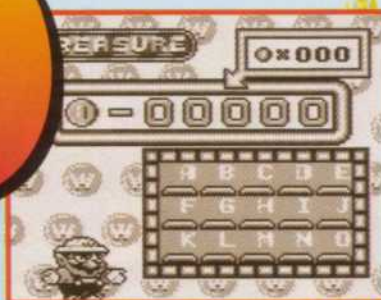
Der Münz-Pfeil weist den Weg zum zweiten Ausgang. Ihr müßt auf jeden Fall den Jet-Hut dabei haben.

Springt von der oberen Plattform schräg nach rechts oben und löst den Jet aus.



WARIO LAND

Baumhauses nicht sonderlich glücklich zu sein scheint, unterstützen wir also das knuddelige Kerlchen bei seiner Schatzsuche, damit es schließlich doch noch etwas wird mit dem eigenen Traumschloß.



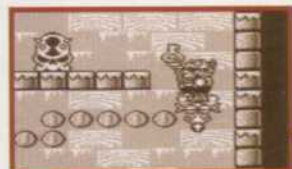
An dieser Stelle wollen wir einmal unserer Schweizer Leserin Franziska Keller danken, ohne deren großartige Mithilfe, in Form einer Komplettlösung, die fantastischen vier Seiten WarioLandLösungsposter nicht möglich gewesen wären. Legen wir also eine Gedenkminute in stiller Ehrfurcht ein. Eine Belohnung sei Ihr gewiß! (Obwohl das mit dem „StreetFighter III“-Wunschmodul etwas problematisch werden könnte).



Sherbet Land könnt Ihr nur über den geheimen Ausgang in Level acht betreten. Ihr braucht nicht durch diesen Abschnitt, um das Spiel zu lösen, aber die Schätze, die hier versteckt sind, könnt Ihr bei der Endabrechnung gut gebrauchen.



Nachdem Ihr den Schalter am Levelende betätigt habt, müßt Ihr am normalen Ausgang vorbeigehen. Etwas weiter links ist eine Treppe entstanden, die zum zweiten Ausgang führt.



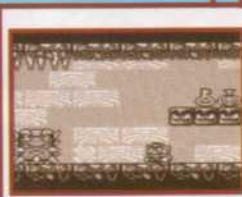
Klettert hinter der ersten Tür ganz nach oben, um den Schlüssel zu bekommen. Hinter der dritten Tür müßt Ihr Euch vom „Floater“ nach oben zur Tür tragen lassen. Durch Hüpfen ändert Ihr seine Flugrichtung.

SHERBET LAND



Springt nach der ersten Tür rechts unter der Münze hoch und ein Block erscheint. Von dort könnt Ihr durch die Decke zum geheimen Ausgang gehen.

Den Schlüssel im ersten Block könnt Ihr gar nicht verfehlen. Die Tür zum Raum mit dem Schloß ist weiter rechts hinter dem zweiten „halberbröselten“ Viererblock verborgen.



Betätigt den Schalter hinter der ersten Tür und verlaßt den Raum durch dieselbe (!) Tür. Geht dann die Leiter rauf und ganz nach rechts, am Schlüssel vorbei und durch die nächste Tür. Dort ganz nach unten springen und hinter der Tür den Schalter betätigen. Jetzt könnt Ihr endlich den Schlüssel holen und zum Schloß in der Nähe des Einganges zurücktragen.



Natürlich könnt Ihr den Level sofort durch die Tür verlassen. Doch dann würden Euch die neun (9!) Extraleben entgehen, die Ihr erhaltet, wenn Ihr den Endgegner besiegt. Dazu müßt Ihr ihm auf den Kopf springen und ihn von hinten rammen, sobald er mit seinem Hut wieder auftaucht. Wiederholt das ganze zwei Mal.



(nachdem der Endgegner in Level 5 besiegt wurde), 7, 36; oder die großen 100er Münzen in Level 9, 19, 24, 27. Zudem erhaltet Ihr jeweils 10 Münzen, wenn Ihr einen

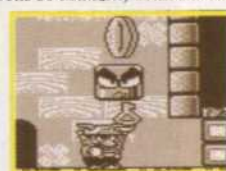


Gegner unter einen „Pouncer“ werft. Am meisten rentiert es sich jedoch, in den Levels 12, 26 und 38 die komischen Hühner mit Gegnern zu bewerfen.

Wenn Ihr die Vögel nicht berührt, lassen sie drei Zehnermünzen fallen. Jetzt braucht Ihr nur noch ein wenig

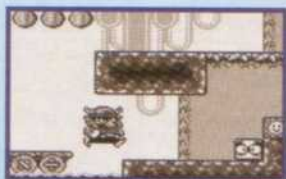


Neben den Schätzen gibt es noch allerlei nützliche Sachen am Wegesrand zu finden. So zum Beispiel die 3-Up-Heizen im Untergrund von Level 1



Glück beim Bonusspiel am Ende, um ein stattliches Vermögen anzuhäufen.

WARIO



Springt von der letzten Lore erst im allerletzten Moment auf die untere Ebene. Das Trampolin dort schleudert Wario nach oben zum geheimen Ausgang, der in Level 23 führt.



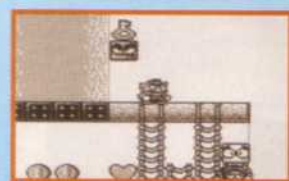
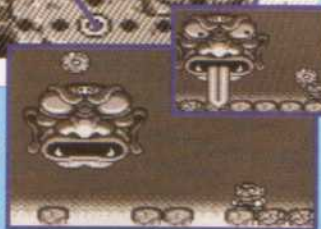
Klettert nach der ersten Tür die Leiter rauf, geht dann nach rechts und die nächste Leiter wieder runter. Legt dann den Schalter um, und Ihr könnt den Schlüssel hinter der Tür erreichen. Am Schloß seid Ihr ja schon gleich zu Beginn vorbeigekommen.



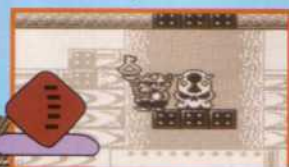
Hier müßt Ihr Euch ganz schön beeilen, um nicht von der Wasserwand eingeholt zu werden. Der Schlüssel ist im dritten Block versteckt, ein Stück weiter gibt es im siebten einen Unverwundbarkeitsstern, der das Weiterkommen immens erleichtert. Nach der Tür geht es nach oben zum Schloß.

STOVE CANYON

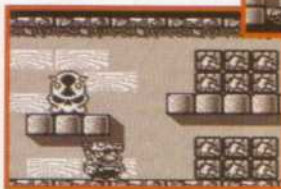
Der unfreundliche Steinkopf zerstört mit seiner Zunge den Boden und bewirft Euch mit Steinen. Fangt diese auf, nachdem sie einmal vom Boden abgeprallt sind, und werft sie auf ihn zurück. Wie gewohnt müßt Ihr diese Prozedur noch zweimal wiederholen.



Der Schlüssel ist im großen Raum hinter der zweiten Tür ganz oben rechts, das Schloß unten in der Mitte.



Springt vor der zweiten Tür vom Block aus nach oben und ein neuer Block erscheint. Von dort aus nach rechts gelangt Ihr zum Raum mit dem Schloß.



Hinter dem Sechserblock ganz rechts oben ist eine Tür versteckt. Betätigt im Raum dahinter den Schalter, und Ihr könnt zum Schlüssel hochschwimmen.



So, jetzt wird's kompliziert. Haltet Euch nach der ersten Tür rechts, die zweite Leiter hinauf, rechts, durch die Tür, die Leiter nach unten und ganz nach links bis zur dritten Tür. Dahinter könnt Ihr den Restart-Point aktivieren. Weiter gehts nach rechts durch die zweite Tür. Jetzt solltet Ihr endlich den Raum mit dem Schlüssel erreicht haben. Rechts geht's weiter zum normalen Ausgang. Zum Schloß müßt Ihr jedoch zurück nach links, am Restart-Point durch die Tür, rechts durch die erste Tür, dann nur noch nach links und die Leiter hoch. Voilà, das Schloß (zumindest wenn Ihr alles richtig gemacht habt). Anschließend müßt Ihr Euch noch auf den beschwerlichen Weg zurück zum Ausgang machen.



SS TEA CUP

Springt auf die kleinen Vögel, nehmt sie auf und bewerft damit den Boss. Seht Euch vor, daß Ihr nicht von der Plattform geweht werdet, wenn er mit den Flügeln schlägt.



Man gönnte sich ja sonst nichts!

TOTAL! CHARTS

Eigentlich habe ich ja für Sportspiele überhaupt nichts übrig. Aber zusammen mit einem kompetenten Kollegen einen Krawattenträger und seinen bedauernden Partner zu deklassieren, ist einfach das Größte.



Klaus-Dieter Hartwig
Smash Tennis

Vormonat auf Platz 8
Seit 4 Monaten drin

10

MR.NUTZ



Vormonat auf Platz 9
Seit 1 Monaten drin

11

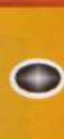
MEGA MAN X



Vormonat auf Platz 10
Seit 8 Monaten drin

12

THE SECRETS OF MANA



Vormonat auf Platz 1
Seit 13 Monaten drin

1

SUPER MARIO BROS. 3

NES



Vormonat auf Platz 2
Seit 1 Monaten drin

2

PIRATES!



Vormonat auf Platz 3
Seit 1 Monaten drin

3

CASTELVANIA III



Vormonat auf Platz 1
Seit 4 Monaten drin

1

ZELDA IV

GB



Vormonat auf Platz 2
Seit 5 Monaten drin

2

SUPER MARIO LAND 2



Vormonat auf Platz 5
Seit 1 Monat drin

3

MEGA MAN 4



Vormonat auf Platz 3
Seit 6 Monaten drin

4

TURTLES 3



Vormonat auf Platz 4
Seit 4 Monaten drin

5

DRAcula



LESER! CHARTS



Nadine Böttcher
Zelda III

„Zelda III ist und bleibt unsere Nummer 1. Großer Umfang, logische Rätsel, toller Sound und unzählige Häuser und Paläste zum Durchsuchen. All das macht das Spiel für lange, lange Zeit interessant.“

LESER! CHARTS



Dirk Burghardt
Young Martin

„Ein sehr umfangreiches Abenteuerspiel mit vielen versteckten Geheimnissen und kniffligen Rätseln ist genau mein Geschmack. Dieses Game bietet Action und Fun für lange Zeit.“

TOTAL! CHARTS



Michael Anton
Rabbit Rampage

„Na ja, es muß nicht immer Sport sein: Ich stehe mehr auf den Tönen als auf den Bildern. Die Streiche von Bugs Bunny sind immer wieder für einen Lacher gut. Gelbe Bulle durch die Gegend prägen kann schließlich jeder!“

MITMACHEN & GEWINNEN!

Mit Eurer Post entscheidet Ihr nicht nur, welche Platzierung jedes einzelne Spiel erreicht, sondern auch, wieviele Plätze jedem Nintendo-System zugeordnet werden. Bisher stammt der größte Teil unserer Chart-Post von SNES-Spielern. Wenn Eure Konsole also zu kurz kommt, könnt Ihr das ganz einfach ändern. Schreibt uns, welches Spiel bei Euch ganz oben steht (Paßbild von Euch nicht vergessen!). Wie immer verlosen wir ein Spiel Eurer Wahl. Unsere Adresse:

TOTAL! Charts
Heilwigstr. 39,
20249 Hamburg

TOTAL! CHARTS

Obwohl mein krawattentragender Doppelpartner wochenendaus der Aufschläge geübt hat, verlieren wir ständig gegen unsere kompetenten Kollegen. Is' aber trotzdem ein schönes Game, besser als bloßes Golf!



Maris Feldman
Smash Tennis

TOTAL! CHARTS

„Tja, es ist alles nicht so einfach als Grafiker zwischen all den Champions. Aber es macht Spaß, manchmal den Computer zu verlassen und bei meinen Kollegen mitzuspielen. Nur ich schlage immer neben den Ball, schade...“



Mimo Pais
Smash Tennis

TOTAL! CHARTS

„Nein, unter normalen Umständen habe ich gar kein Faible für Sportspiele oder Tennis. Aber wenn sich die Kollegen mit und ohne Schläps und Krügen gegenseitig die Kugel geben, verschwende ich auch mal ein paar Minuten...“



Gerald Arend
Smash Tennis



Importspiele ...

... laufen nicht ohne weiteres auf den bei

uns üblichen PAL-Geräten. Es gibt zwei Möglichkeiten, sie dennoch bei uns zu betreiben.

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

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

Achtung!

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

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

- Der Garantieanspruch verfällt.

Es ist nicht das gesündeste für den Menschen, wenn ihm ein Fernseher auf den Kopf fällt. Aber auch für einen Hund kann dies mitunter fatale Folgen haben

Spunky's Dangerous Day



SNES

1 Spieler

Vicom

DM 130

Unter solchen Folgen hat Rocko, das Miniatur-Känguruh sehr zu leiden: Seitdem die Glotze auf seinen Hund Spunky gefallen ist, ist dieser nämlich ganz und gar nicht mehr der alte. Zugegeben, besonders helle war der putzige Vierbeiner noch nie, doch was er jetzt so alles treibt, das grenzt bereits an Idiotie. Und so bückst Spunky ständig aus – mal, um eine zu weit geworfene Frisbee-Scheibe zu suchen, mal, um einen

durch Wasser und Säure und droht zu ertrinken, bzw. verätzt zu werden. All dies kostet wertvolle Energie und kostet letztlich eines seiner begrenzten Leben. Damit's nicht

die Luft geschleudert oder mit einem Ballon aufgeblasen, so daß er für kurze Zeit fliegen kann, wenn ihr ihn antretet.

Wie ihr seht, ist „Nickelodeon – Rocko's Modern Life: Spunky's Dangerous Day“ ein Grübelspiel im „Lemmings“-

Putzige Tierchen gibt es zu Hauf bei Spunky's Dangerous Day. Doch Vorsicht: Nicht alle sind friedlich gesinnt



Das Krokodil hat ein Stinktier als Freund

weggeworfenen Besen wiederzufinden, in den sich das Hündchen unsterblich verliebt hat.

Dummerweise hat der mächtige Schlag auf den Kopf jegliche Intelligenz aus diesem gequetscht, so daß Spunky orientierungslos durch die Gegend watschelt. Erreicht er beispielsweise eine Mauer, so dreht er einfach um – bis zum nächsten Hindernis. Tierischen Angreifen aus der Luft setzt er nichts entgegen, hemmungslos läuft er

soweit kommt, versucht Rocko – also ihr – dem Hund den Weg durch die Levels zu bahnen. Manche Gefahren werden per Schalter ausgeknippt, riesige Pfützen mit Erde zugeschüttet, Krokodile und Ratten bis zum K.o. verhaufen usw. Damit Spunky in höhere Gefilde kommt, wird er mit Hilfe von Liegestühlen oder Wasserfontänen in

Stil. Gepaart mit teilweise sehr witziger Comic-Grafik und kleinen Gags wird daraus ein durchaus spaßiges Programm, das für Kurzweil sorgt.

Hans-Joachim Amann



Armer, dummer Spunky: Er liebt einen alten Mop

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

TOTALI - CHECK

Genre	Action/Denkspiel
Levels	4, mit mehreren Stages
Schwierigkeitsgrad	2 Stufen
Continues	Paßwort
Speicherkapazität	8 MBit
Import aus	USA



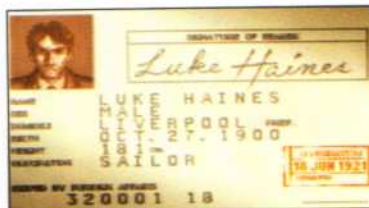


SNES
1 Spieler
Vic Tokai
DM 120

SOS

und Ihr habt nur 60 Minuten um den einzigen Ausweg zu finden! Da kommt man sich gar nicht so toll bei vor, oder?

Noch pflügt das schwere Eisenungetüm durch die Brandung...



Eine der Spielfiguren ist Offizier an Bord des Katastrophenschiffes.

Was soll man zu diesem Game sagen? Anscheinend haben die Programmierer 'Flashback' gespielt und sich gedacht „Das können wir auch“. Aber denkst du, „SOS“ ist zwar auch ein Plattformspiel, und Ihr seht Spielfigur und Plattform von der Seite, aber das Schiff verändert ab und an seine Lage und dreht sich in „Mode 7“ um seine Längsachse. Leider ist SOS dabei nicht annähernd so gut spielbar wie das Original. Es macht zwar zu Anfang recht viel Spaß sich durch das auf dem Kopf liegende Schiff zu arbeiten, doch das Gameplay ist ziemlich arm. Ihr könnt nur gehen, klettern und Türen öffnen oder Euch mit Überlebenden unterhalten (leider ohne Einflußmöglichkeit auf den Gesprächsverlauf). Manche Passagiere folgen Euch dann solange Ihr ihnen per Knopfdruck den Be-

fehl dazu gebt. Je mehr Leute Ihr aus dem Schiff befreien könnt, desto besser schneidet Ihr ab. Einer der vier zu Spielbeginn wählba-

bis das Zeitlimit Euer Ende besiegelt, denn Gegner gibt es ebenfalls nicht. Insgesamt ein netter Versuch mit sinnvoll-



Wer nicht taucht, der nicht gewinnt. Also nix wie rein in die dreckige Brühe.



Dieser Kapitän ist übrigens gut mit dem Kapitän der Titanic befreundet.

ren Charaktere hat einen Schiffsplan, der Euch bei der Orientierung hilft, die anderen müssen ihn erst suchen. Viel mehr gibt es allerdings nicht zu finden, also nix mit 'Gegenstände benutzen'. Da die Anleitung sich über die Fluchtmöglichkeiten ausschweigt, seid Ihr nur mit Herumlaufen beschäftigt,

ler Anwendung des „Mode 7“, aber leider ohne jeglichen Nährwert für die Konsole. Einmal angucken, aber nicht kaufen!

Maris Feldmann

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

TOTALI - CHECK

Genre Jump&Run/Adventure
Levels 4 (Charaktere)
Schwierigkeitsgrad mittel/hoch
Continues -
Speicherkapazität 8 MBit
Import aus USA

FAZIT
5+



aRJay News



Super Metroid
inkl. Spieleberater
dt 119.90



World Cup Striker
dt 139.90



Mega Man X
dt 119.90



Art of Fighting
dt 129.90

0221- 12 10 67

0221- 12 10 68

aRJay Games &
Entertainmentsystems
Ebertplatz 2 - 50668 Köln

TIPS & TRICKS

Tips & Tricks gesucht!

Freunde, Römer, Landleute, wir brauchen Euch!

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

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

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

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

Um ein bißchen Platz zu sparen, benutzen wir folgende **Abkürzungen**: Oben= o, unten= u, Links= l, rechts= r, Linke Taste= L, Rechte Taste= R und die Buttons ganz normal, A, B, X und Y.

Ach ja, die glücklichen **Gewinner** aus Heft 6/94 heißen Ugor Ister, Markus Nitsche und Albert Haidau. Wir gratulieren!

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

SINIES

Mega Man X

Ihr wollt wissen, wie man den Blood-Mode bei Mega Man X aktiviert? Tut uns leid, ham wa noch nie von gehört. Aber Ihr bekommt was anderes Feines, nämlich Ryus Feuerball (bekannt aus Film, Funk und Street Fighter II). Falls Ihr das Game noch nicht durchgezockt habt benutzt dieses Paßwort: 8 4 4 1, 2 1 3 6, 4 4 2 1. Geht nun in die Armored-Armadillo-Runde und spielt bis zum



Ende. Dort ist rechts über dem Ausgang ein schwer

zu erreichender Vorsprung, auf dem eine Energiekapsel liegt (mitnehmen!), über Weapon-Select verläßt Ihr nun das Level. Wenn Ihr das ganze nun fünfmal wiederholt, steht dort oben Dr. Light im Karateanzug und bringt Euch den 'Hadoken' bei. Ausgelöst wird er wie beim Original mit: u, ru, r und Y, allerdings nur mit voller Energie. Viel Spaß.

Jörg Gronowski, Bochum
Dominik Hothow, Winsen

Batman Returns

Nachdem wir in der 10/93 schon mal einen kleinen Cheat für dieses Fledermaus-Abenteuer hatten, gibt's jetzt endlich die Vollrüstung für unseren beschwingten Freund. Beide folgenden Codes müssen im Optionsmenü auf dem zweiten Pad eingegeben werden. Für neuen Leben drückt: o, o, u, u, l, r, l, r, B und A. Für neuen Continues müßt Ihr: o, X, l, Y, u, B, r, A, o und X drücken. Wenn jeweils ein Klingelzeichen ertönt, hat es geklappt.

Andreas Bachhofer,
Büchenbach

Super Tennis

Da soll mal einer sagen, daß wir nicht für jeden was dabei haben. In diesem Fall sowohl



für zu gute als auch für zu schlechte Tennisspieler.

Wenn Ihr zu schlecht seid und einen super Allround-Spieler braucht, dann gebt folgende Kombination ein: L, L, L, L, X, R, R, R, R, R, R und X. Solltet Ihr das Game allerdings schon durchgespielt haben, dann probiert doch mal den folgenden Code der Euch gegen Don J auf den Court führt.

PC2GNYB Q14065C
6PDJSTK 8XD3HRF
TLWJPC2 GNYBQ14
065QJNM FTW

Sebastian Bringmann, Gütersloh
Michael Mülleneisen, Bocholt

Battletoads - Double Dragon

Um zehn Leben und eine Levelanwahl zu bekommen, müßt Ihr bei der Charakterauswahl folgenden Code eingeben: o, u, u, o, X, B, Y, A und Start. Voilà, schon könnt die Level frei wählen.

Jörg Gronowski, Bochum

Mystical Ninja

Da mir jetzt gerade keine lustige Einleitung einfällt, kommen wir mal gleich zur Sache.

Level 2: i/B?M?
Level 3: zdh1Δ1
Level 4: ΔN1z1
Level 5: m+VHDb\$



Shorties

Level 6: :j20=;
Level 7: RNB\$ZpH
Level 8: WyH=zyb
 Hartmut Werner, Regensburg

Axelay

Endlich gibt es den lange gesuchten Levelskip für diese Ballerorgie. Ihr müßt lediglich mehrmals o und u drücken, wenn das Start-Zeichen für den Level kommt

Chris Thurrock, Torquay

Super Empire Strikes Back

Nachdem wir ja schon die Paßwörter für die ersten beiden Schwierigkeitsstufen veröffentlicht haben, gibt's hier, jetzt und heute die hammerharten Jedi-Codes.

Level 02: FHPSMN
Level 03: CCTLFR
Level 04: MDWNS
Level 05: THNTLR
Level 06: LQYSCH
Level 07: GQTVDD
Level 08: PNFDHJ
Level 09: SCWWFZ
Level 10: LFHWWVB
Level 11: RWHNFC
Level 12: KCDFZK
Level 13: KCCVGJ



Level 14: RBQRWS
Level 15: YDHBQT
Level 16: QBTTXX
Level 17: FGTTW
Level 18: ZGLKDV
Level 19: VWDQXC
Level 20: FVJXGH
Level 21: TNIHJSK

Marius Ritter, Weissach i. Tal

Flashback

Vielleicht erinnert sich einer von Euch an unsere Flashback-Komplettlösung in der wir uns fragten, wozu im letzten Level der Vorsprung mit Schalter gut sei, an den man nicht heran kommt. Man kommt doch ran.

Mike Kunzel aus der schönen Elbmetropole (Hamburg ist gemeint!) zeigt es uns allen. Conrad kann sich nämlich an den oberen



Vorsprung hängen und dann fallen lassen, am unteren (un-erreichbaren) Vorsprung hält er sich dann automatisch fest. Somit muß man den Teleporter auch nicht mehr unten liegenlassen.

Mike Kunzel, Hamburg

Lemmings

Es macht doch immer noch Spaß, ein paar von den kleinen Viechern in die Luft zu sprengen, insbesondere dann, wenn man ein Level nicht schafft. Da solche Aktionen aber von Tier- und Videospielschützern nicht gerne gesehen werden, bringen wir mal wieder ein paar Levelcodes unters Volk.

Xtra-Level 1: G N N B J W V
Xtra-Level 2: R C Q R T P Z
Xtra-Level 3: F B J J K J B
Xtra-Level 4: R M Q M Z D C
Xtra-Level 5: D T C Z V M Q

Tim Gehrke, Hittfeld

Pocky & Rocky

Aus ominösen Quellen erreichte uns ein Paßwort mit dem Ihr an einem (TOTAL!) geheimen Einsatz teilnehmen könnt. Versucht mal:

G6CH4228,
 aber psssst!
 Und keinem



weilersagen. (Der Verlag übernimmt keine Haftung für mögliche Schäden an Modul, SNES, Fernseher, Freunden oder Dir selbst!)

Walantis Kotzaoglanoglu,
 Norderstedt ist auch bei
 Hamburg)

Fatal Fury II

Wer kennt nicht das alte Problem, daß es immer zu wenig Kämpfer in diesen Prügelspielen

gibt? Aber die Programmierer sind schließlich nicht blöd, darum könnt Ihr meistens auch mit den Endgegnern kämpfen.

Bei Final Fight II müßt Ihr dazu im Takara-Titelbildschirm (wenn die Musik beginnt) folgende Kombination drücken: B, A, X, Y, o, l, u, r, L, und R.
 Huy Huynh, München

Dino City

Dieses Game ist zwar auch schon steinalt, aber das ist kein Grund für uns es vollkommen zu vergessen.

Level 2: C2ME04TFESZC
Level 3: E1KSZQ3DP2OL
Level 4: PTX8E4T8EKEL
Level 5: CT9L54THEC3C
Level 6: ILS04TNESSC

Thomas Lampe, Damme

Jim Power

Wir haben uns schon alle gefragt, warum ein Geheimagent wie Jim Power so schlecht ausgerüstet wird, aber nun gibt es Abhilfe. Wenn Ihr im Spiel auf dem zweiten Pad: X, A, B, Y, A, B, Y, X, B, Y, X, B, Y, X, A, Y, X, A, und B drückt, könnt Ihr mit diesem Pad jederzeit Eure Sachen aufstocken. Mit stellt Ihr Schlüssel auf neun, mit r die Zeit auf 5:59, mit u die Bomben auf neun, mit o die Leben auf neun und mit L könnt Ihr sogar das Level überspringen. Das ist doch mal ein richtig feiner Cheat, oder?

Markus Baumann, Basel

Gods

Damit auch alle Mächtegötter endlich eine Chance haben in den Olymp aufgenommen zu werden (Wein, Wein und Gesang warten), helfen wir mal ein bißchen mit Paßwörtern nach.
 Tempel SD1
 Labyrinth MGB
 Unterwelt BMH

Huy Huynh, München

aRJay Fantasy

Jetzt noch größere Auswahl!
 Was ist für lange Sommerabende besser geeignet als ein Rollenspiel? Aufgrund der großen und steigenden Nachfrage an Brett- und Fantasyrollenspielen haben wir unser Angebot für Sie erweitert!

SHADOWRUN

Enthält alle Regeln zum Spielen von Shadowrun. 320 Seiten im rasanten Schreibstil mit 40 Farbtafeln. Hardcover. *Ausgezeichnet als das beste Rollenspiel 1990.*
 Deutsche Version 65.00

BATTLETECH

Grundbox komplett in Deutsch inkl. 2 vierfarbigen Geländekarten, 14 Mech-Miniaturen, Würfel und Regelbuch 69.00

DAS SCHWARZE AUGE

Abenteuer-Basis-Spiel. Das Einstiegs-Set in das erfolgreichste deutsche Rollenspiel. 44.00

AD&D 2nd. Edition dt

Das wohl umfangreichste Rollenspiel im Reich der Drachen, Zauberer, Kämpfer, Mythen & Legenden.
 Spielerhandbuch 39.80
 Spielleiterhandbuch 38.00

STAR WARS

Darauf haben alle gewartet: Das Rollenspiel zur populärsten SF-Filmserie überhaupt. Einfaches und schnelles Aktionssystem.
 Deutsche Version 59.90

PARANOIA

Das nicht ganz ernst zu nehmende Rollenspiel, welches das Leben in einer düster-humoristischen Zukunftswelt zum Thema hat.
 Luxusausgabe dt 59.80

Weiterhin bieten wir Ihnen auch Brettspiele, Würfel, Zinnfiguren und Taschenbücher.

0221- 12 10 67

0221- 12 10 68

aRJay Games &
 Entertainmentsystems
 Ebertplatz 2 - 50668 Köln

FREAK'S SHOP

Bugs Bunny	139,-
Die Schlümpfe	a.A.
Lord Of The Rings US	a.A.
Mario Andretti Racing	a.A.
Mario's Time Machine	139,95
Might & Magic 3 US	139,95
Pack-Attack	119,95
Pinnball Dreams	109,95
Pirates Of The Dark Water	139,95
Populous 2	119,95
Stam Masters US	a.A.
Soccer Kid	a.A.
Soccer Shootout US	a.A.
Super Hockey	119,95
Super Pinball US	119,95
Yogi Bär	119,95

SUPER-NINTENDO

Addams Family	69,95
Addams Family 2	89,95
Aero The Acrobat	89,95
Aladdin	109,95
Aliens 3	99,95
Alien Vs Predator	109,95
Alien Vs Predator US	99,95
Arcana US	79,95
Art Of Fighting	99,95
Art Of Fighting US	119,95
Asterix	99,95
Axelay	119,95
B.O.B.	69,95
Barts Nightmare	99,95
Barts Nightmare US	79,95
Batman Returns	69,95
Battletoads in Battleman	119,95
Bill Lambers Basketball US	59,95
Blaze On US	69,95
Blues Brothers	79,95
Brett Hull Hockey US	129,95
Bubsy	99,95
Bulls Vs Blazers	119,95
Cacoma Knight in Bizylus	79,95
Captain America	89,95
Champ. World Cup Soccer	129,95
Chessmaster	79,95
Chuck Rock	89,95
Clay Fighter	129,95
Cliffhanger	99,95
Contra 3 US	79,95
Cool Spot	129,95
Crash Dummies	89,95
Cyber Spin US	79,95
Daffy Duck	69,95
Darius Twin	109,95
Darius Twin US	79,95
Dennis	69,95
Desert Strike	129,95
Populous	59,95
Dino City	99,95
Dracula	99,95
Dracula US	99,95
Dragons Lair	69,95
Dragons Lair US	69,95
Drakkhen	89,95
Earth Defense Force US	79,95
Equinox	129,95
Exhaust Heat	89,95
Extra Innings US	79,95
F-Zero	59,95
F1 Roc US	79,95
F1 Pole Position	129,95
Final Fight 2	119,95
Flashback	99,95
Flintstones	129,95
G. Foreman's KO Boxing US	69,95
Gods	59,95
Goof Troop	119,95
Gradius 3 US	69,95
Gun Force US	79,95
Hole in One Golf	59,95
Home Alone	69,95
Home Alone 2	79,95
Hook US	69,95
Hyperzone US	79,95
James Bond Jr. US	79,95
Jimmy Connors Tennis	99,95
Joe And Mac	89,95
John Madden Football US	79,95
John Madden Football '93	109,95
John Madden Football '94	119,95
Jurassic Park	99,95
Ka-Bloey US	79,95
Kevin Keegan	79,95
Kick Off 3	119,95
King Arthurs World US	79,95
Last Action Hero	99,95
Lawnmower Man	69,95

Lemmings	69,95
Lethal Enforcers	169,95
Lethal Weapon	79,95
Lufia US	139,95
Magic Sword	79,95
Mechwarrior	139,95
Mega Man X US	129,95
Metal Marines US	129,95
Might & Magic 2	129,95
Mortal Kombat	89,95
Mortal Kombat jap.	89,95
Mr. Nutz	69,95
NBA All-Star Challenge	99,95
NBA Jam	129,95
NHL Hockey	119,95
NHLPA Hockey '93	119,95
Nigel Mansell	129,95
Ninja Warriors Again US	139,95
Ninja Warriors Again jap.	139,95
On the Ball US	69,95
Pebble Beach Golf US	89,95
Pierre Le Chef	79,95
Pit Fighter US	79,95
Pocky & Rocky	89,95
Pop'n Twin Bee	69,95
Pop'n Twin Bee 2	129,95
Populous	59,95
Power Moves US	79,95
Push Over	99,95
Push Over US	79,95
R-Type US	79,95
R-Type 3 US	119,95
Raiden US	79,95
Ranma 1/2	109,95
Rival Turf	59,95
Road Riot	89,95
Road Runner	79,95
Robocop 3 US	69,95
Rock'n Roll Racing	129,95
Ruin Saber	129,95
Sensible Soccer	129,95
Shadowrun	139,95
Sim City	89,95
Skyblazer	129,95
Space M. Force (S.Aleste) US	89,95
Spanky's Quest US	79,95
Spiderman / X-Man	79,95
Star Trek US	139,95
Striker	99,95
Sunsetsiders	69,95
Super Adventure Island US	79,95
Super Diver	119,95
Super Aleste	109,95
Super Based Loaded US	79,95
Super Battle Tank US	69,95
Super Battle Tank 2 US	129,95
Super Bomberman	79,95
Super Bomberman US	169,95
Super Bowling US	79,95
Super Castlevania 4	69,95
Super Castlevania 4 US	69,95
Super Double Dragon	59,95
Super Double Dragon US	79,95
Sup. Emp. Strikes Back	129,95

Sup. Emp. Strikes Back US	129,95
Super Ghouls 'N' Ghost US	69,95
Super Mario All Stars	89,95
Super Mario World	79,95
Super Metroid US	129,95
Super Off Road	59,95
Super Off Road US	79,95
Super Putty	69,95
Super Smiv	89,95
Super Strike Gunner	79,95
Super Tennis	69,95
Super Turrican	89,95
T.K.O. Boxing	59,95
Terminator 2-Arc. Game	129,95
The 7th Saga US	129,95
The Legend of Myst. Ninja	129,95
Time Slip	119,95
Tiny Toon Adv.	69,95
Top Gear 2	89,95
Top Gear 2 US	109,95
Total Carnage	119,95
Toys	89,95
Turtles Tournam. Fighters	139,95
UN Squadron	89,95
Warp Speed US	79,95
Wing Commander	79,95
Wing Commander 2 US	89,95
Wings 2 US	79,95
Winter Olympics	129,95
Wolfenstein	109,95
Wordtris US	79,95
World Class Rugby	79,95
World Heroes	89,95
World League Soccer US	79,95
WWF Royal Rumble	129,95
Xardion US	79,95
Young Merlin	129,95
Zombies	69,95
Zool	129,95
X-Tender (Verlängerungskabel)	19,95

Nintendo

F-15 Strike Eagle	39,95
Gremilins 2	39,95
Joe & Mac-Caveman Ninja	39,95
Little Samson	39,95
Pinball	39,95
Prince of Persia	39,95
Star Wars	39,95
Super Turrican	39,95
Teenage Mutant Hero -	
Turtles2	39,95
The Empire Strikes Back	39,95

Game Boy

Kung Fu Master	39,95
Super Mario Land	69,95
WWF - King of the Ring	59,95

Neo Geo

Art of Fighting 2	389,95
Karnov's Rev.	369,95
Wind Jammers	389,95
Neo Geo Konsole gebr.	599,95
Neo Geo Konsole	
gebr. & 2 Spiele	899,95

Manga Videos

Ambassador Magma 48 5	34,90
Black Magic- M66	29,90
Caplostros Castle	
(Superkult)	34,90
Clash of the Blonoids	34,90
Dangaioh	39,90
Gunbuster 3 & 4	34,90
Mermaid Forest	29,90
Space Firebird (3 Tapes)	49,90
The Guyver 2	24,90
The Wind of Amnesia	39,90
Manga - Poster	39,90
(versch. Motive) je	7,95

Zubehör Sup. Nintendo

Adapter für US- Spiele	39,95
Action Replay (Mogelmod.)	99,95
Control Pad	29,95
Patriot Pad	49,95
QJ SNProne 2Joy. SV337	79,95
Tribal Tap (6 Spieler Adap.)	59,95
RGB/Scart Kabel	39,95

* Manga Videos * Sega * Poster * Neo Geo *

FIFA SOCCER	99,95
WORLD CUP STRIKER	129,95
KNIGHT OF THE ROUNDS US	129,95
ULTIMA- THE FALSE PROPHET US	129,95
SECRET OF MANA (dt.Ant.)	139,95

AN -UND VERKAUF VON GEBRAUCHTSPIELEN

* Laserdisc * CD-Rom * Video * Nintendo *

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

SUPERNES (d=deutsch od. europ. Version, us=amerik., jp.=japan. Vers.)

TOTAL!

BESTELL-COUPON

94er

93er

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

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

Name (Bitte in DRUCKBUCHSTABEN schreiben)

Straße

PLZ/Ort

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

Datum, Unterschrift

**Achtung! Bitte vergesse die
Versandkosten nicht!**

Keine Nachnahme möglich!

☐ per Eurocheck zur Verrechnung
(Kartenummer nicht vergessen!)

Bitte keine Überweisung!

Für Mehrfachbestellungen bitte **Stückzahlen**
eintragen. Die Lieferung erfolgt schnellstmöglich
nach Vorratslage. Mit Erscheinen dieser Ausgabe
verlieren alle anderen Preislisten ihre Gültig-
keit. **Briefmarken werden als Zahlungs-
mittel nicht angenommen!** Die Ware bleibt
bis zur vollständigen Bezahlung Eigentum des
Verlages.

Versandkosten

Inland: DM 5,-

Ausland: DM 12,-

A D R E S S E :

MVL GmbH, TOTAL!-Heft Shop
Heilwigstr. 39, 20249 Hamburg

TIPS & TRICKS

Shorties

Cool Spot

Auch bei diesem luftigen Jump&Run sind kleine Nettigkeiten versteckt. Haltet doch beim Virgin-Logo einfach mal alle Knöpfe (L, R, A, B, X und Y) gedrückt und betätigt dann 30 mal die Select-Taste. Na, ist das nicht niedlich!

Adrian Ruth, Köln

Super Putty

Selten hat man so coole Animationen gesehen wie bei Putty, und damit auch endlich alle in den Genuß der höheren Level kommen, haben wir hier was Feines. Drückt während des Spieles: Start, R, A, L, L, und Y. Mit Select könnt ihr jetzt ein Level weiter springen.

Sven Petersen, Bremen

Tom und Jerry

Und für dieses Katz und Maus Spiel gibt es so nette Sachen wie Level-Skip. Pausiert das Game und drückt dann: L, X, A, Y, Y, B und R schon seid ihr ein Level weiter. Aber das war noch nicht alles, denn mit: L, Y, B, B; A, X, Y, Y, B und R bekommt ihr ganze 99 Jerrys. Damit sollte das Game wirklich kein Problem mehr sein.

Tobias Kehl, Homberg

NES

World Cup

Während unsere Nationalmannschaft versucht in den USA Weltmeister zu bleiben, könnt ihr ja Euer Glück mal mit diesen Paßworten versuchen.

10304
30704
01504
22004
72104
11507
42405

Finale: 12811

Daniel Schmidt, Seelze

Lemmings

Damit die alten NES-Geräte auch mal wieder benutzt werden, sind wir so nett und geben Euch ein paar Lemming-Codes.

Taxing Mayhem
Level 1:
VSDGSJ SJFHGD
Level 2:
HGSFDY HDFTGS

Level 3:
WMQQDF XCSFSD
Level 4:
PRTTMR SHDYWR
Level 5:
RYVCTD KRWQHJ
Level 6:
ZWKRBBD PDHJDN
Level 7:
FRRVNB HPBFXX
Level 8:
WYPRHD BZGSDT
Level 9:
PDKDJJ MLYZTF
Level 10:
YPPSLG FFOYSF
Level 11:
HWRWXQ YYKSGS
Level 12:
DHYWKL GLSHSL
Level 13:
KVVYRTN VLKSDH
Level 14:
XYHGKX GTNGQQ
Level 15:
PLWJHL JDFSDY
Level 16:
GKJXCZ WRDFVH
Level 17:
DDBNDL KDHGFT
Level 18:
JFGSJK WQDTGD
Level 19:
NSDFSJ THRRSH
Level 20:
BDRMLN LJIDJ
Level 21:
JSDASV KBGVXM
Level 22:
QVVRTLR SSHSJS
Level 23:
QHQLJS LZTRYD
Level 24:
MRGHEW VGXNFM
Level 25:
WHGXZL ZQQPIM

Michael Kaiser, Hewenberg

Metroid



Jetzt da Super Metroid die Konsolen erbeben läßt, wird wohl auch der eine oder andere dieses alte Spitzenmodul wieder herauskramen. Genau für diesen Zweck

ist auch das folgende Paßwort gedacht, mit dem schon zwei Endgegner besiegt sind.

V--W- sdW009
r?eFYG 00M07M
(kein o nur 0/Zahl!)

Christian Verner, Oberschonau

GAME BOY

Jagd auf Roter Oktober

Was gibt es schöneres als eine Levelanwahl? Die schlechten Spieler bekommen endlich auch mal die höheren Level zu sehen, und die guten Spieler müssen sich nicht ständig durch die langweiligen ersten Stages durchkämpfen. Um sie zu aktivieren müßt ihr im Titelbild: I, r, B, Select, I, r, B, Select und Start drücken.

David Blaschke

Zelda IV

Findet ihr es nicht auch furchtbar nervig, daß ihr nur so wenig von dem tollen Zauberpulver mit Euch rumschleppen



könnt? Euch kann geholfen werden! Geht zum Haus an der Bucht, dann nach rechts, springt mit Pegasusstiefeln und Feder über die drei Löcher und geht dann weiter nach rechts. Ihr seht nun eine von Sträuchern umgebene Treppe die nach unten führt. Belegt die A- und B-Tasten mit Pfeil und Bombe, stellt Euch nun dorthin wo nur zwei Löcher im Boden sind und drückt beide Tasten gleichzeitig, am besten zweimal, damit ihr

aRJay Games

SUPER NES

MODULE:

Art of Fighting dt	129.90
Clay Fighter dt	129.90
Fatal Fury II us	139.90
FIFA-Soccer dt	129.90
Fatal Fury II us	139.90
Joe & Mac II us	119.90
Legend of Mystical Ninja dt	129.90
Lufia us	139.90
Mechwarrior dt	139.90
Mega Man X dt	129.90
NBA-Jam dt	139.90
NHL-Hockey '94 dt	109.90
Pirates of Dark Water us	139.90
Populous II dt	124.90
R-Type III PAL	119.90
Rock 'N' Roll-Racing dt	129.90
Rocky Rodent us	99.90
Secret of Mana us	139.90
Stunt Race FX us	129.90
Super Metroid dt	119.90
Super Pinball dt	129.90
Super Turrican dt	99.90
World Cup Striker dt	139.90

HARDWARE:

Super Game Boy Adapter	94.90
Super NES Powerstation inkl. 50/60Hz	299.00
Super NES us inkl. RGB-Scartkabel, 220V Netzteil und Joypad	299.00
RGB-Kabel dt/us/jp	39.90
Action Replay Pro II dt	119.90
Fire-SFX-50/60Hz-Adapter	39.90
Fire-5-Player Adapter	59.90
ASCIIPad	49.90
Padverlängerung	24.90

NICE PRICE CORNER

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

0221- 12 10 67

0221- 12 10 68

aRJay Games &
Entertainmentsystems
Ebertplatz 2 - 50668 Köln

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

★TVGAMES★

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

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

Sofort anrufen
030/781 15 36
oder schreiben
10823 Berlin, Grunewaldstr. 81

Laden: Berlin Wedding • Brüsseler Str. 19
Tel.: 453 22 73 – Hier auch „TESTKAUF“

TIPS & TRICKS

nicht rücklings ins Loch fällt (so schießt Ihr übrigens die berühmten Bombenpfeile ab!). Springt danach mit Anlauf über die Löcher und geht die Treppe hinunter. Geht nun weiter nach links die andere Treppe hinunter und streut eine Prise Zauberpulver in den Napf in der Mitte. Nach kurzem Gespräch seid Ihr jetzt in der Lage 40 Prisen Zauberpulver zu transportieren. Is' doch echt 'ne feine Sache.

Wenn Ihr schon den fliegenden Gockel habt, könnt Ihr Euren Bumerang (gibt's am Strand in der Höhle zu tauschen) als Schutzschild benutzen. Ihr müßt nur den Bumerang wegwerfen und Euch dann schnell an den Gockel hängen. Der Bumerang kreist um Link und beschützt ihn.

Einen ham wa noch! Wenn Euch Diebstahl nicht liegt, Ihr aber trotzdem meint, daß der Händler unverschämte hohe Preise nimmt, probiert doch mal den Reset-Trick. Kauft das, was Ihr haben wollt und drückt alle vier Knöpfe wenn der Händler Euch das Geld abzieht. Wenn Ihr nun weiterspielt habt Ihr Euren Gegenstand und die Kohle.

Sabine Schmotz, Miesbach
Martin Grüter, Brochterbeck
(nein, nicht ffen)

eine Levelanwahl. Dazu müßt Ihr im Optionsmenü die Continue-Funktion anwählen und erst A und dann Start drücken.

Timo Lerch, Ludwigshafen

Fortified Zone

O.K., das ist nicht das neueste Game, aber schließlich wollen alle mal das letzte Level sehen.

Level 2: 3375
Level 3: 1691
Level 4: 1122

Darren Luckett, Bath

R-Type

Hey, Ihr da draußen! Wusstet Ihr schon, das man mit R-Type auch malen kann? Man muß lediglich in der Highscore-Tabelle lu, A und B drücken, schon könnt Ihr mit dem Steuerkreuz zeichnen. Den Schwierigkeitsgrad könnt Ihr einstellen, wenn Ihr im Titelbild u und Select drückt.

Nick Clark, Glasgow

Q*Bert

Wenn Ihr mal ein bißchen Spaß mit Eurem Modul haben wollt, dann ladet doch mal ein paar Freunde ein und spielt irgendwas tolles ('n Brettspiel oder sowas). Aber Spaß bei Seite, gebt im Titelbild einfach mal folgende Tastenkombi ein: r, o, A, u, o und B schon überrascht Euch Q*Bert.

Peter Knoz, Essex

Mario Land II

Wenn Ihr Lust habt, richtig schnell viel Kohle zu machen, solltet Ihr unbedingt weiterlesen. Zu allererst müßt Ihr den ersten Level der Macro-Zone durchspielen. Nach getaner Arbeit geht Ihr gleich wieder rein und in die Röhre runter. In der Röhre (wenn Mario nicht zu sehen ist) müßt Ihr nun Select und Start drücken. Wenn Ihr nun wieder in die Röhre geht, fällt Mario nach unten durch und landet auf einem Fragezeichenblock. Jetzt müßt Ihr nur noch einmal nach links drücken (damit Mario nach links guckt) und springen. Bei jedem Sprung kassiert Mario 40 Goldmünzen, wenn Ihr genug habt könnt Ihr mit Start und Select den Level verlassen. Doch eine schlechte Nachricht noch zum Schluß. Das ganze klappt nur mit dem kleinen Mario.

Adrian Ruth, Köln

Blaster Master jr.

Sogar für dieses Game gibt es

Rocketeer

Naja, viel gibt's über dieses Machwerk nicht zu sagen. Aber wir haben auch ein Herz für Besitzer von schlechten Spielen (die, die die TOTAL! nicht aufmerksam lesen!). Also sei's drum, hier kommen die Levelcodes.

Level 2: 492629312
Level 3: 435765818
Level 4: 775545421

Tim Dance, Elsewhere

Super Mario Land

Ach, Ihr kommt einfach nicht dieses Game durch und wundert Euch auch noch, warum wir nie was darüber bringen? Hm, muß wohl daran liegen, daß wir im Mario Special 1 eine Komplettlösung mit allen Levelkarten abgedruckt haben. Solltet Ihr also beabsichtigen dieses Game endlich durch zu zocken, dann schaut doch mal im TOTAL-Shop nach, da gibt's das gute Teil nämlich immer noch zum Nachbestellen. Is' das nicht toll!?

Logisch - mit allen deutschen Spielen am Start!

Anruf genügt
über 1000 Spiele
Anruf genügt

ALLE TOP-SPIELE FÜR ALLE SYSTEME IN UNSEREN LÄDEN

Kommt und staunt, oder ruft vorher an - wir haben SIE!!!

Rüttenscheiderstr. 59
45130 ESSEN
Tel.: 02 01/79 66 52

BRÜCKSTR. 42-44
44135 DORTMUND
Tel.: 02 31/57 47 60

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

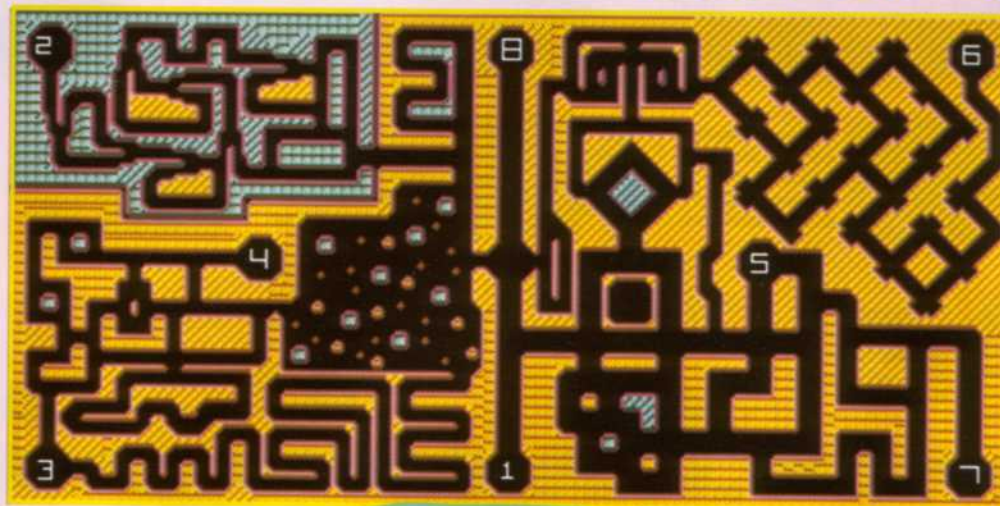
dynatex

HÄNDLER-ANFRAGEN ÜBER FAX: 0231/521553



Krawall im All!
Für alle, die sich in den diversen
Labyrinthen verfliegen oder ver-
laufen, haben wir einige hilf-
reiche Karten zusamme-
gestellt. Viel Spaß im Weltall.

SPACE ACE



LEGENDE

SPACE MAZE

1. Mountain Side
2. Industrial Ruin
3. Space Station Beta
4. Power Tube
5. Barren Wasteland
6. Energy Power Plant
7. Space Station Alpha
8. Fighter Chase Escape

ROCKET SKATE MAZE

1. Fighter Chase Escape
2. Dark Dex
3. Motorcycle Chase
4. Underwater Cavern
5. Showdown



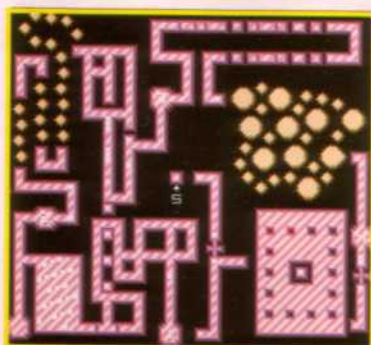
Ist es nicht erschreckend, wie toll ...



... dämliche Geschicklichkeitsspiele ...



*... dank brillant-bunter Grafik
aussehen können?*



*Schubs' dich: Der böse
Borj bringt Dexter in arge
Nöte ...*



*Nur nicht anecken! Der
Schutzschirm Eures
Schiffs kann nur
wenige Rempfer
abfangen!*



*Schön vorsichtig: Die
blauen Energiefelder
sind nicht sonderlich
gesund ...*



aRJay Specials



**ACTION REPLAY
PRO SFX II
119.90**

Neuheiten:

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



**FIRE-ADAPTER
SFX-50/60Hz
39.90**

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

0221- 12 10 67

0221- 12 10 68

**aRJay Games &
Entertainmentsystems
Ebertplatz 2 - 50668 Köln**



TEIL 2

Da sich in den ersten Teil unserer „Lost Levels“-Komplettlösung ein paar kleine Fehler eingeschlichen haben (Sollte uns Bowser etwa einen Streich gespielt haben?), bekommt Ihr außer den verbleibenden Welten auf dieser Doppelseite noch einmal die korrigierten Karten nachgeliefert.

Start Ziel Bonuswelt-Ausgang Bonuswelt-Eingang Münzbrunnen

WELT 2.2



WELT 3.1

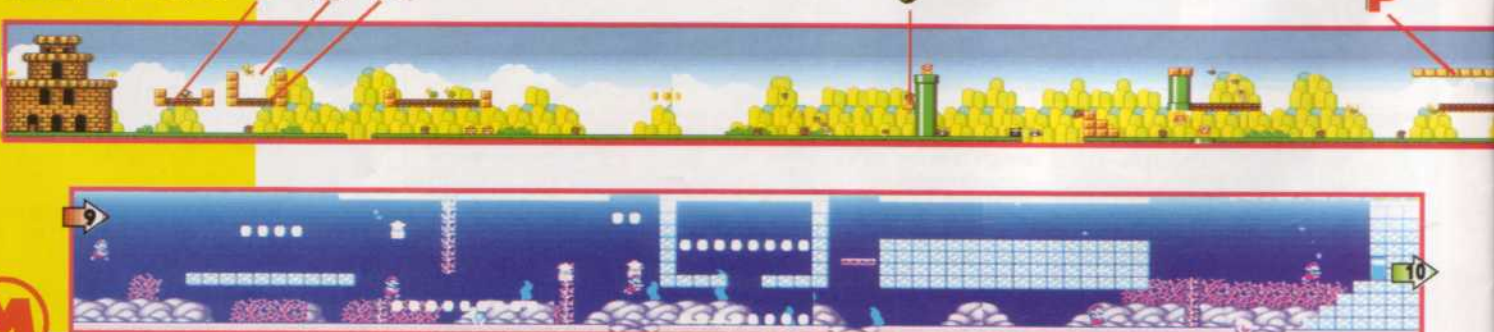
KOOPA IM ANFLUG



WELT 4.4



WELT 6.1



THE LOST LEVELS



LEGENDE

versteckte Münze Stern Todespilz 1 Up Power Up



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



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



Hüpfe schlau beim 1 Up-Klau! Springt auf den Koopa und von dort aus an den versteckten Block. Wenn Ihr schnell genug seid, könnt Ihr ihn erreichen, bevor er in den Abgrund stürzt.



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



...bis Ihr an dieser Stelle angekommen seid. Nun müßt Ihr im richtigen Moment abspringen, um nicht nur den Power-Gegenstand zu bekommen, sondern auch sicher auf dem Mauervorsprung zu landen.



Stellt Euch in die untere Blockreihe und springt an den vierten Block von links und schon wird ein Lebenspilz erscheinen.



Rennt dann so schnell Ihr könnt nach rechts unten und wartet vor den Stufen auf den Pilz, der Euch nach kurzer Zeit in die Arme fällt.



WELT 7.1



Sobald Ihr Euch den Stern geholt habt, solltet Ihr so schnell wie möglich nach rechts bis zu den Hammerbrüdern laufen, um dort kein Leben zu verlieren.



WELT 7.2



Der Weg über den Koopa hinweg zur Röhre bleibt Euch nicht erspart, da nur diese Euch in den nächsten Abschnitt der Welt 7.2 führt.



Mit dem grünen Sprungbrett gelangt Ihr bis zur nächsten Plattform.

WAS WILLST DU AUF MEINEM RÜCKEN?



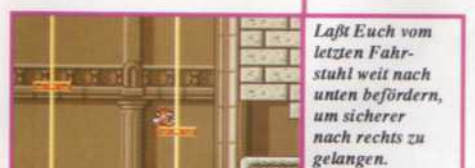
WELT 7.3



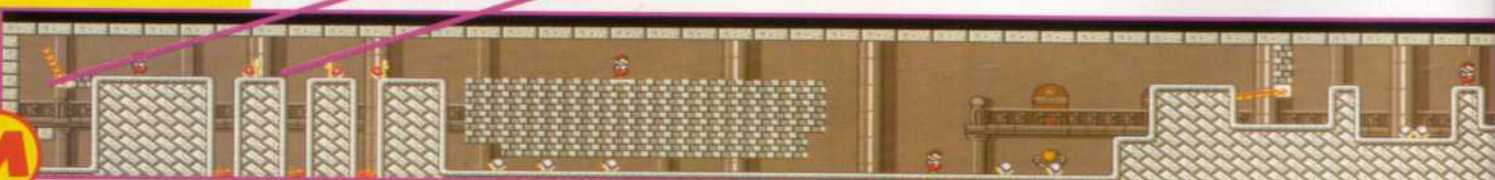
WELT 7.4



Als „kleiner“ Mario habt Ihr bei der Feuerranke leichtes Spiel und könnt auch die Koopa leichter bekämpfen.



Laßt Euch vom letzten Fahrstuhl weit nach unten befördern, um sicherer nach rechts zu gelangen.

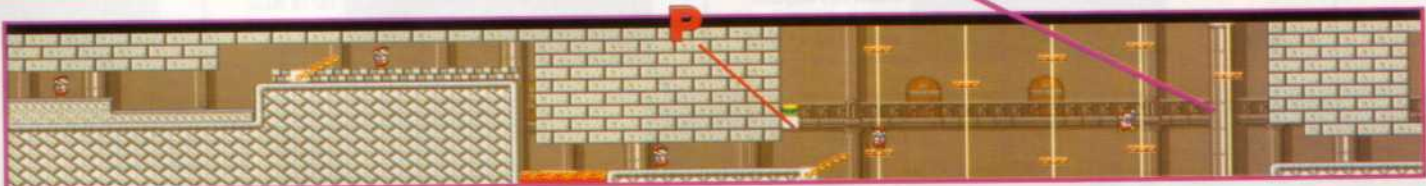
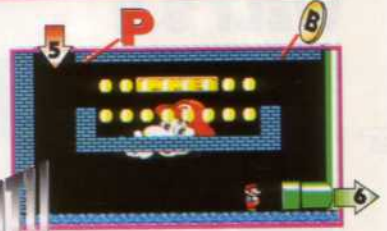




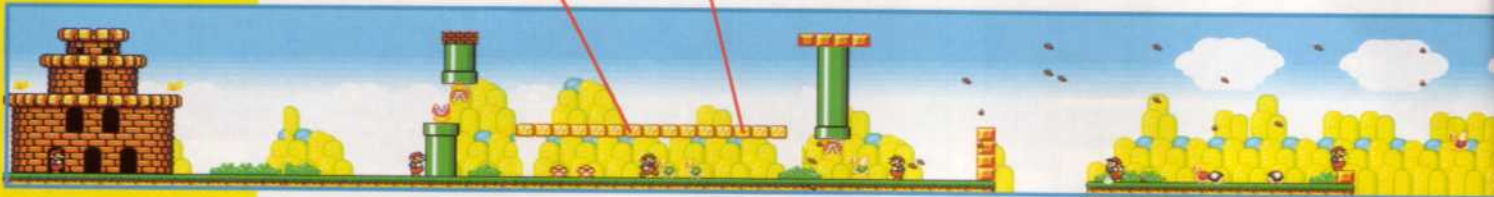
Versucht an dieser Stelle auf Lakitu zu springen – nicht zuletzt, um später gefahrlos über den Koopa hinweg zu der roten Plattform zu gelangen.



GESTATTEN: LAKITU



WELT 8.1



Stellt Euch in die untere Blockreihe und springt an den vierten Block von links und schon wird ein Lebenspilz erscheinen.



Rennt dann so schnell Ihr könnt nach rechts unten und wartet vor den Stufen auf den Pilz, der Euch nach kurzer Zeit in die Arme fällt.

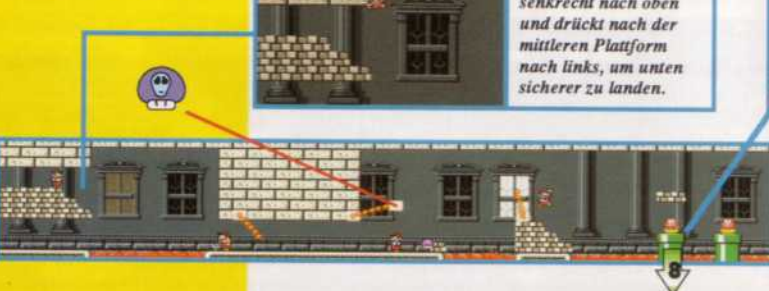
WELT 8.2



WELT 8.3



WELT 8.4



Springt an dieser Stelle senkrecht nach oben und drückt nach der mittleren Plattform nach links, um unten sicherer zu landen.



Um nicht immer im Kreis zu laufen müßt Ihr in diese Röhre einsteigen.



Stelle Euch so weit an die Kante wie nur möglich und haltet das Steuerkreuz nach links sobald Ihr nach unten fallt.



Nehmt auf jeden Fall diesen Power-Gegenstand mit.





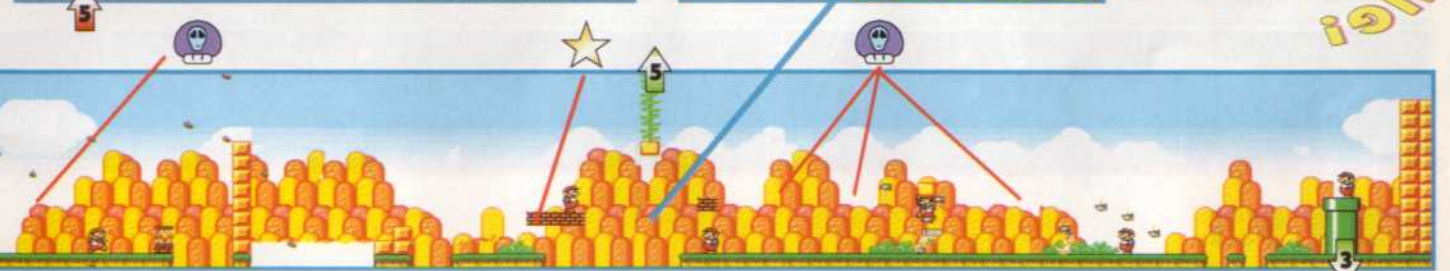
Springt auf den Koopa, um über den Abgrund zu gelangen.



Schaltet den Beetle aus, schiebt seinen Panzer nach rechts und lauft hinter ihn her. So könnt Ihr unter anderem den Hammerbruder besiegen.



Die Ranke könnt Ihr nur aktivieren, indem Ihr vom Koopa aus an den Block springt.



Nutzt die versteckten Blöcke, um die rote Plattform rechts erreichen zu können. Passt aber auf, da in dem rechten Block ein Todespfahl ist.



Laßt Euch nicht verwirren – Dies ist noch nicht der Endgegner sondern nur ein Doppelgänger von Bowser, der allerdings ebenso gefährlich ist.



Um die Feuerranke regulär passieren zu können, müßt Ihr von der roten Plattform aus mit Anlauf nach rechts rennen und erst vom zweiten Block aus nach oben springen.



WELT 9.1



Laßt Euch nicht täuschen: In diesen Blöcken sind keine Extras versteckt, die sind schlichtweg eine Fälschung.



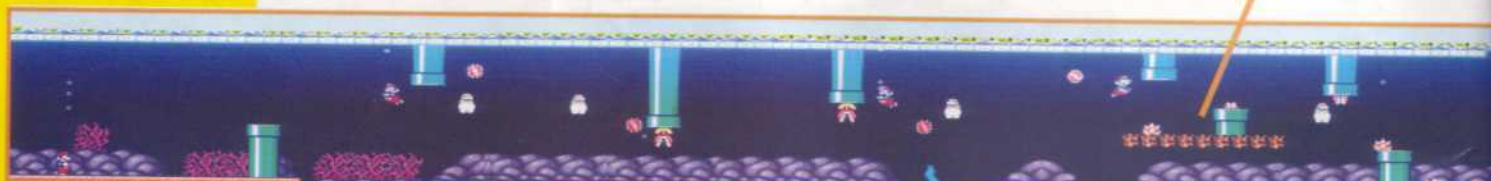
Zwar solltet Ihr dem Spalt im Boden nicht zu nahe kommen – schwimmt aber auch nicht zu dicht entlang der Röhre. (Piranha-Gefahr!)

PIRANHA IN SICHT!

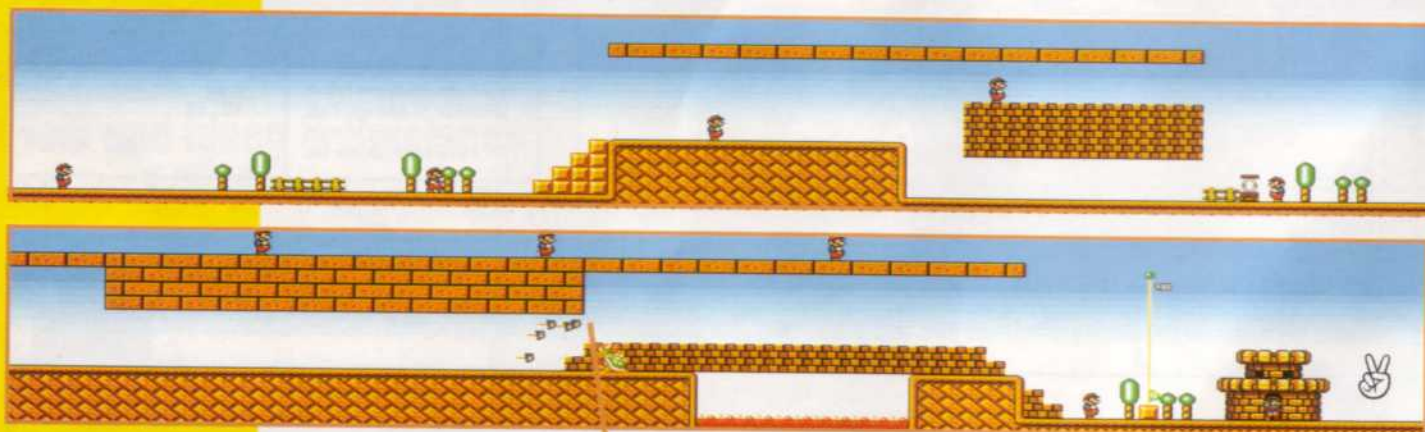


Schwimmt nicht in die Nähe der Röhren, da es dort sowieso nicht das Geringste zu hohen gibt.

WELT 9.2



WELT 9.3



WELT 9.4



Es gibt einen ganz einfachen Weg, Bowser zu entgehen: Springt schon auf den Stufen links auf die „Decke“ und Ihr könnt Euch an dem Schuft vorbeischummeln.



DER HARTE WEG IN DIE NEUNTE WELT

Um in die versteckte neunte Welt zu gelangen müßt Ihr unter anderem alle Toads der ersten sieben Welten retten.



Aus diesem Grund dürft Ihr auch in keine der Warp-Röhren gehen, da Ihr sonst von Welt 8.4 aus direkt in der Welt A.1 landet.

Eine weitere Bedingung ist es, nicht ein einziges Mal die Option „Save & Quit“ im Game Over-Screen gewählt zu haben, ...



...bis Ihr die Prinzessin in der Welt 8.4 befreien konntet. Nur wenn Ihr diese Bedingungen erfüllt, gelangt Ihr in Welt 9.1.

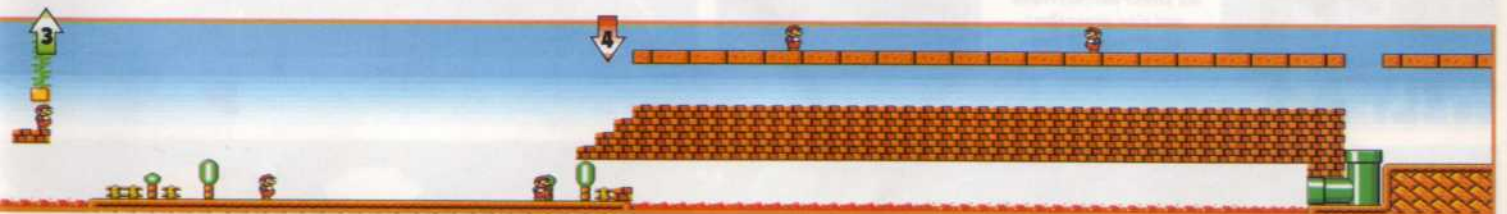
The
Lost Levels
Welt 9



Laßt Euch nicht von der Kanone beeindrucken: Auch sie ist eine Attrappe und kann nicht auf Euch schießen.



Bleibt möglichst immer an der Wasseroberfläche – dort seid Ihr in der Regel am sichersten.



Vermeidet jede Konfrontation mit dem Hammerbruder und versucht deshalb, über ihn hinweg zu schwimmen.



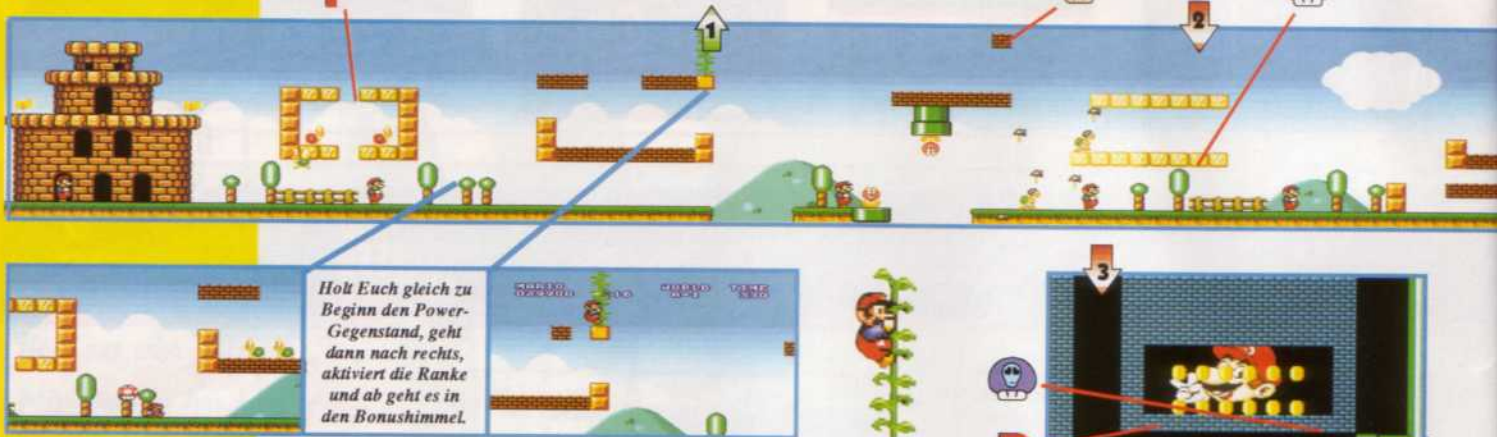
Die Qualle „Blooper“ attackiert Euch nur während Ihr schwimmt. Wenn sie Euch zu Nahe kommt, bleibt einfach stehen.



Seid an dieser Stelle besonders vorsichtig: Von Zeit zu Zeit schießt ein Feuerball senkrecht nach oben.



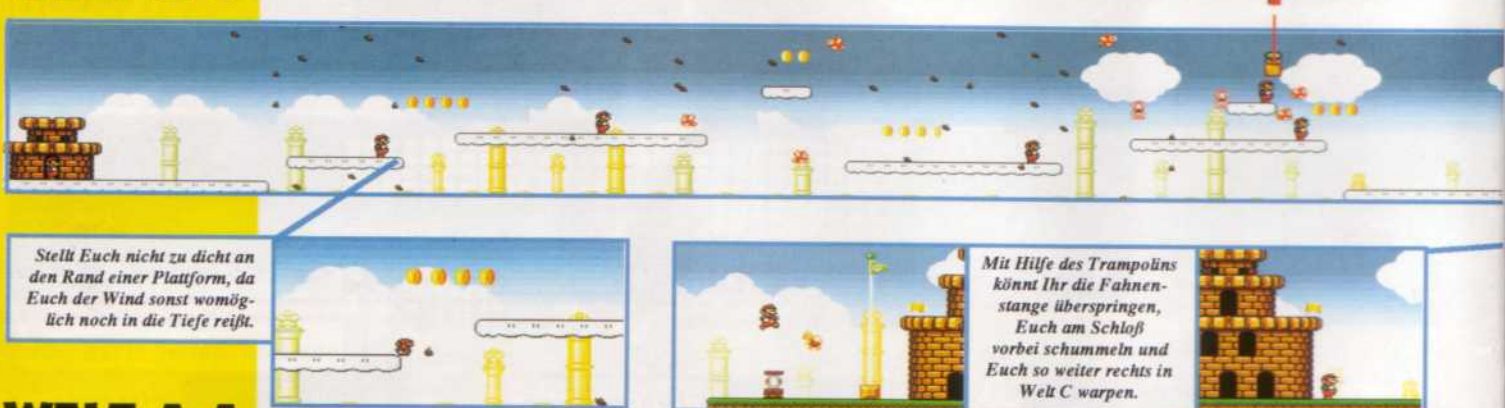
WELT A.1



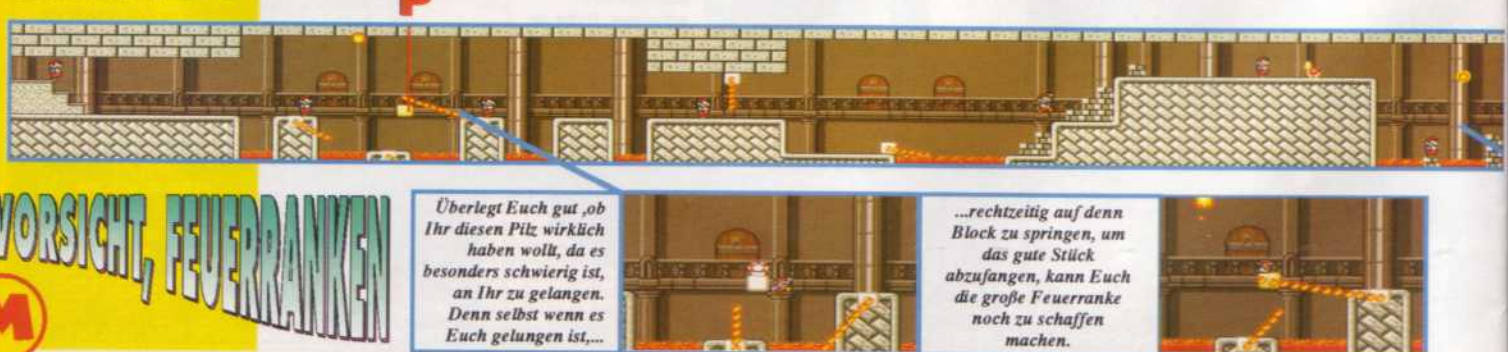
WELT A.2



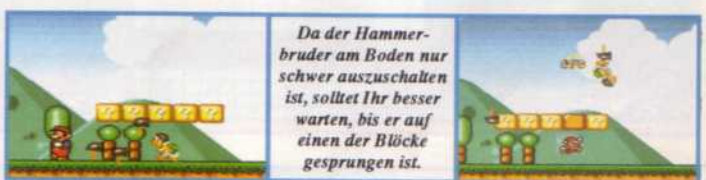
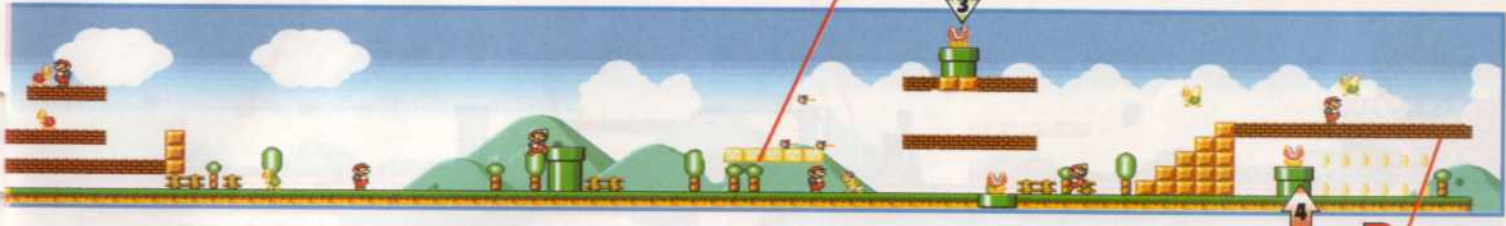
WELT A.3



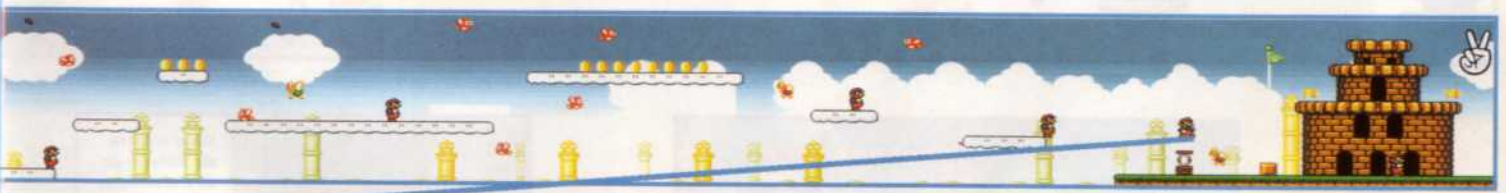
WELT A.4



IM SIEBTEN MÜNZENHIMMEL



Da der Hammerbruder am Boden nur schwer auszuschalten ist, solltet Ihr besser warten, bis er auf einen der Blöcke gesprungen ist.



Wartet so lange auf den Säulen, bis sich die Feuerbälle vor Euch wieder gesenkt haben und springt erst dann weiter nach rechts.



Auch in diesen beiden Passagen müßt Ihr besonders vorsichtig sein, da jeden Moment eine Kanonen- bzw. eine Feuerkugel entgegen kommen kann.



WELT B.1



Laßt Euch nicht hinter dieser Röhre von den Koopas in die Enge treiben. Falls Ihr nämlich zur Flucht nach oben springen wollt, kommt das böse Erwachen: Über Euch befinden sich zwei versteckte Blöcke – Ihr sitzt in der Falle.

WELT B.2

JETZT HALT' ABER MAL DIE LUFT AN



Mit Hilfe der beiden versteckten Blöcke könnt Ihr mit Leichtigkeit die Spitze der Fahne erreichen.



Laßt Euch von der Koopa nicht beeindrucken und springt von der linken Plattform aus einfach über sie rüber.

WELT B.3



WELT B.4



Steigt nicht in die Röhren, da sie Euch immer wieder in das erste Drittel des Levels führen werden.

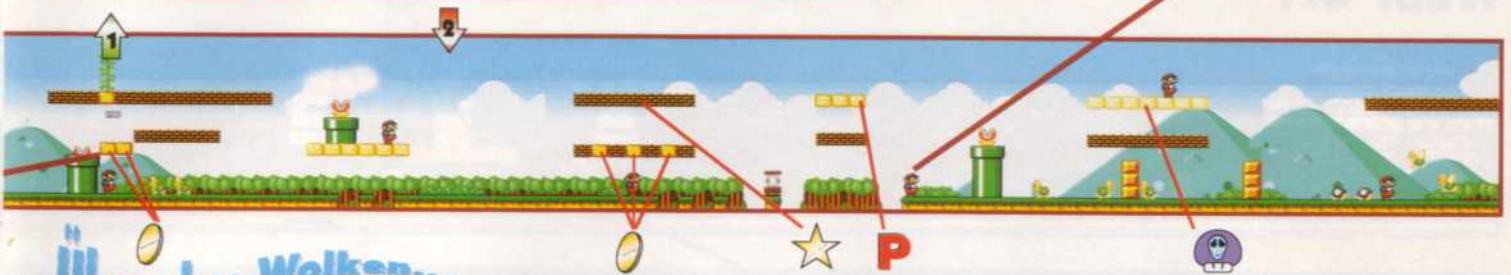


WARP ZONES

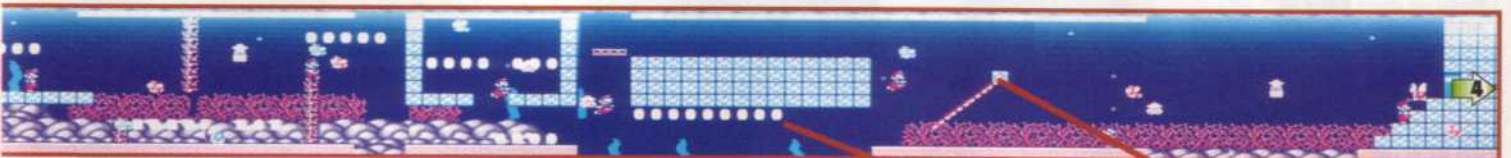
The
Lost Levels
Welt B



Aktiviert den Pilz und stellt Euch einfach an diese Stelle – Das gute Stück wird Euch dann genau in die Arme fallen.



Über den Wolken...



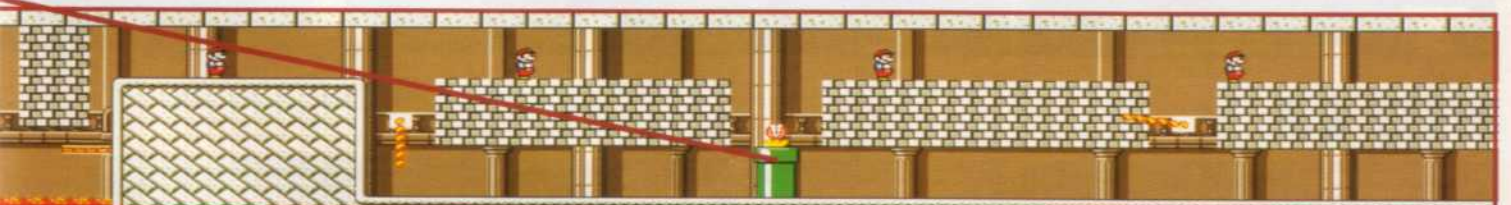
Springt nicht zu früh auf die Röhren, sonst werdet Ihr womöglich von den Koopas überrascht.



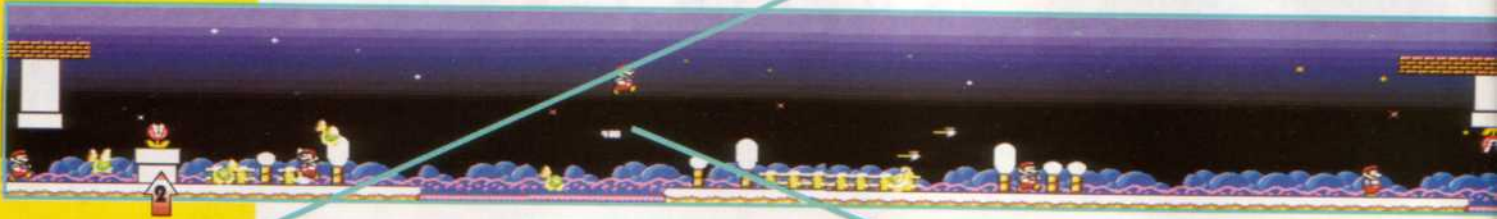
Pafßt auf, daß Ihr beim Einsammeln der Münzen nicht zu tief geratet und schwimmt dann gleich ganz nach oben, um nicht an die Feuerranke zu geraten.



Wenn Ihr zunächst die Münzen auf den beiden Blöcken einsammelt und erst dann an den rechten Block springt, erhaltet Ihr einen Power-Gegenstand.



WELT C.1



Wartet vor dieser Röhre bis beide Piranhas nicht mehr zu sehen sind und springt erst dann nach rechts.



An diesen beiden Punkten des Levels kommt Ihr nur mit Hilfe der Koopa weiter. Holt Anlauf und springt am besten erst auf sie, wenn sie gerade nach oben fliegen.

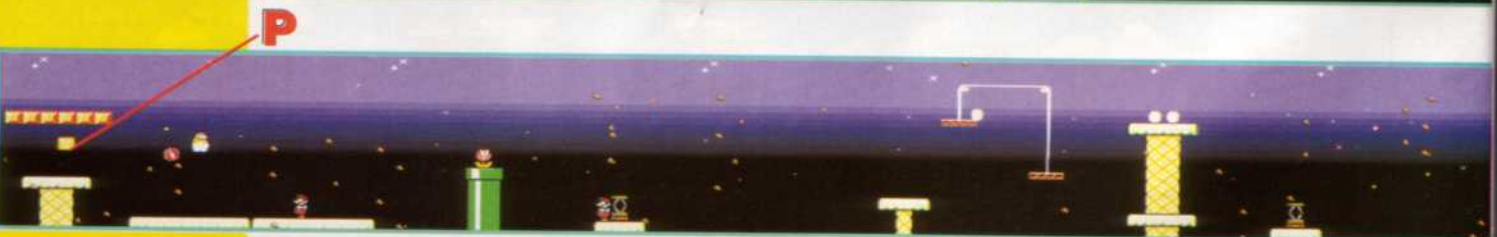


WELT C.2

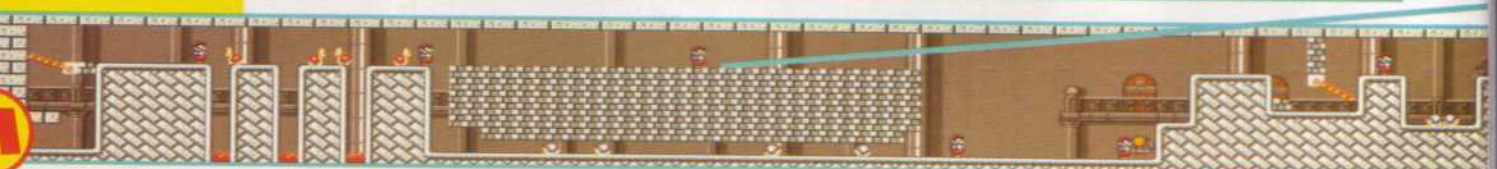


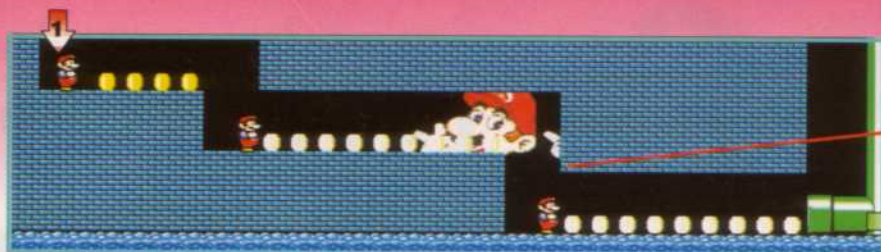
WELT C.3

VOM WINDE VERWEHT



WELT C.4





P

B



B

Wie gewohnt könnt Ihr auch hier dem 'Bloofer' entgehen, indem Ihr einfach stehenbleibt.

Wartet ab, bis die Piranha in der Röhre verschwunden ist, springt in die Lücke und holt Euch den Power-Gegenstand im vierten Block von rechts.



P



Schubst den Koopa-Panzer in die Öffnung und rennt so schnell Ihr könnt nach rechts. So werden die Gegner unten getroffen und Ihr erhaltet unter Umständen auch ein 1 Up.



Sobald die Feuerranke an Euch vorbeigezogen ist, müßt Ihr Euch mit Anlauf nach rechts in die Lücke fallen lassen und genau vor dem rechten Block wieder hochspringen.



WELT D.1



Laßt Euch nicht auf ein Duell mit den Hammerbrüdern ein, sondern versucht sofort, unter sie an die Blöcke zu springen.



Als kleiner Mario könnt Ihr nur die Treppe rechts erreichen, wenn Ihr mit Anlauf abspringt, sobald der Koopa sich an dieser Stelle befindet.



WELT D.2



WELT D.3



IM LAND DER KANONENKUGELN



WELT D.4



Angriff ist die beste Verteidigung? – Nehmt Eure Beine in die Hand und lauft lieber unter Bowser hindurch.



Holt Anlauf und springt ab, sobald die Feueranke in dieser Stellung steht.



Und ein letztes Mal müßt Ihr über einen Koopa hinweg, um bis zur oberen Plattform zu gelangen.

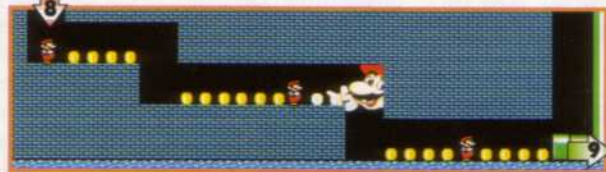
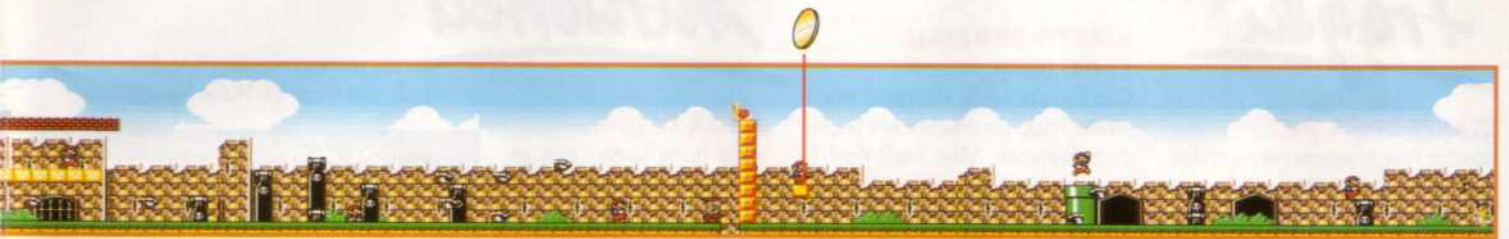
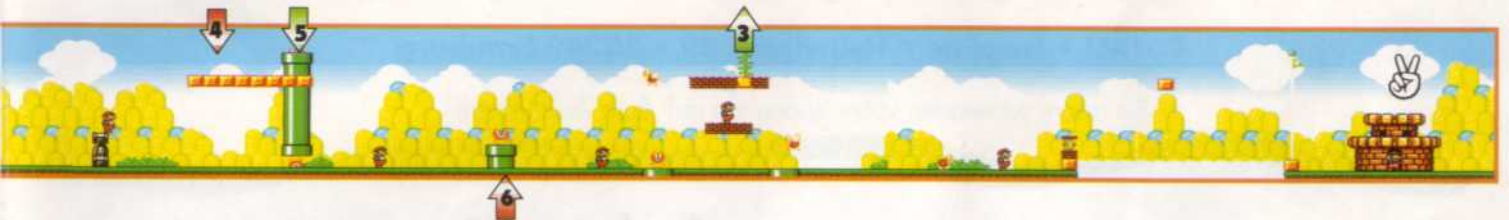
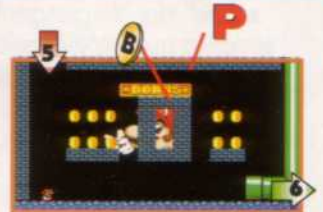
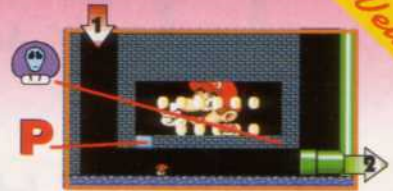




Nachdem Ihr den Block aktiviert habt, müßt Ihr an dieser Stelle stehen bleiben, um den Pilz zu erreichen.



Wenn Ihr mit ein wenig Anlauf über die 'Löcher' im Boden rennt, wird Euch nichts passieren.



Bleibt auf keinen Fall auf der roten Plattform stehen, da sie in die Tiefe stürzt wird, sobald Ihr sie berührt.



Wenn Ihr Euch jetzt noch ein weiteres Mal an Bowser vorbeischießen könnt, habt Ihr es geschafft und könnt die Prinzessin in die Arme schließen.



Bewegt Euch so lange nach links und rechts, bis Ihr die Piranha sehen könnt, um Ihr nicht in die 'Arme' zu springen.



TIPS & TRICKS

... LESER HELFEN LESERN

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

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

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

TOTAL! • Helpline • Heilwigstr. 39 • 20249 Hamburg

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

Fragen

STARTROPICS (NES)

Bastian Pargel würde gerne in das Dorf Shecola betreten, aber man läßt ihn nicht rein. Was ist zu tun?

METAL GEAR (NES)

Sebastian sucht weiterhin die vierte Paßkarte, um aus der ersten Station herauszukommen. Wer kann ihm helfen?

DARIUS TWIN (SNES)

Sven Brunner sucht nach einer Möglichkeit, um mehr Leben zu bekommen, sei es per Cheat oder mit Action Replay. Irgendwelche Vorschläge?

METROID (NES)

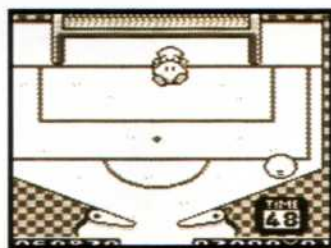
Marco Zieher möchte wissen, ob es eine Möglichkeit gibt, nochmals Energie zu tanken, bevor man mit dem Aufzug zum ersten Endgegner fährt.

MYSTIC QUEST LEGEND (SNES)

Günter Richter und 'Kann-meinen-Namen-nicht-schreiben' suchen nach praktischen Action Replay-Codes für dieses Game.

KIRBY'S PINNBALL LAND (GB)

Ole Geisler sucht dringend nach einem Trick, um etwas mehr Leben zu bekommen. Wer weiß Rat?



ALLEYWAY (GB)

Jens Drewitz träumt von einer Levelanwahl oder einem Cheat für unbegrenzt Leben. Gibt es sowas?

OUTLANDER (SNES)

Benjamin Christ sucht die Paßwörter für dieses Game.



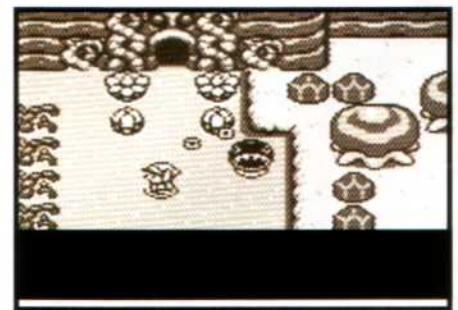
Antworten

ZELDA IV (GB)

Viele Leute laufen sich immer noch die Füße auf der Suche nach allen 20 Zaubermuscheln wund. Das ist auch verständlich, winkt doch als Belohnung ein ganz passables Schwert, mit dem man bei voller Herzanzeige Pfeile abschießen kann. Engin Diri hat sich die Mühe gemacht und alle Fundorte nochmals beschrieben: Drei Muscheln gibt es als Belohnung, wenn man 5, 10 und 15 Muscheln in den Muschelbasar geht, also dort öfters mal vorbeischauen. Eine Muschel befindet sich auf dem Grasfeld über der Spielhalle, wer sich im Tunnel von Richards Villa zum Schloß nach links begibt und die Truhe öffnet, wird ebenfalls fündig. Beim Eingang zu Level 3 gibt es gleich zwei Muscheln, eine läßt sich oberhalb des Eingangs bei dem Gras ausgraben, die andere gibt es, wenn man neben dem Eingang nach oben schwimmt und die Büsche zerhackt.

Wenn man Mambos Lied zweimal spielt, macht man Bekanntschaft mit einem netten Geist. Diesem zeigt man das Haus an der Bucht und bringt ihn anschließend

zu seinem Grab. Anschließend findet man im Haus rechts unten



bei den Töpfen eine Muschel. Unterhalb des Grabes kann bei dem Busch noch eine weitere Muschel ausgegraben werden. Eine weitere Muschel gibt es in Level 6, wer im Bild neben dem Muschelbasar die Büsche abhackt wird nochmals fündig.

Auch im Schilderwald gibt es eine Muschel zu holen, auf dem Weg dorthin kommt man auch an einer Telefonzelle vorbei. Wer den Baum neben der Zelle anrempelt, darf sich über eine weitere Muschel freuen. Auch im Zauberwald gibt es an einer bestimmten Stelle eine Muschel. Um die zu bekommen, muß man zunächst einen Stein hochheben und dann eine Truhe öffnen.

Wenn man von Richards Haus zum Schloß geht, sollte man bei der Kreuzung ausnahmsweise mal

Helpline

nicht nach oben, sondern nach unten gehen. dort sieht man Moblins mit Steinen, die wie Augen aussehen. Ein Bild weiter unten sieht man einen dunklen Stein, den man hochheben muß. hat man diese Muschel, so geht man in die Höhle und dort nach links, wo man die linke Wand sprengt. Danach geht es durch diese Öffnung aus der Höhle nach oben, wo bei der Eule gegraben wird. Beim Haus an der Bucht gibt es noch zwei weitere Muscheln, indem man rechts über die Löcher springt und jeweils oben und unten die Büsche abhackt. Wer sich in der Dürstwüste in den Treibsand fallen läßt und dort die obere Wand sprengt, der wird mit einer weiteren Muschel belohnt, auch oberhalb der Brücke mit dem Fischer wird man beim Graben neben der Eule nochmals fündig.

MYSTIC QUEST LEGEND (SNES)

Sebastian Simon bringt Michael auf den richtigen Weg. Ein Blick in die Anleitung kann manchmal recht nützlich sein, beispielsweise auf Seite 38/39. Dort ist beschrieben, wie man über Ausgang E in die zweite und von dort über Ausgang G in die dritte Etage kommt.

Hier geht es zunächst nach rechts, dann nach unten bis zu der Kiste mit den Pfeilen, die übersprungen wird. Weiter geht es nach links



bis zum Ende des Ganges, dann nach oben bis zur Statue, die mit dem Schwert geschlagen wird. Anschließend geht es zurück in Richtung G, allerdings bleiben wir in der dritten Etage und gehen links den Zickzack-Weg nach unten. Unten geht es immer nach rechts bis zur Mauer, dann nach oben bis zur nun offenen Tür. Zwar sieht es nun aus wie eine Sackgasse, ist es aber nicht, denn links ist ein versteckter Gang, der zu Ausgang H und damit in die vierte Etage führt.

MR. NUTZ (SNES)

Nikolaus Kieweg liefert Oliver so

ziemlich alles, 'mit dem man sich das Nagerleben vereinfachen kann. Da wäre zunächst der offizielle Cheat: Während des Titelbildes auf dem zweiten Joypad L, R, SELECT und START gedrückt halten und folgende Kombination eingeben: OBEN, OBEN, OBEN, UNTEN, UNTEN, UNTEN, LINKS, RECHTS, LINKS, RECHTS. Hat alles geklappt, sollte im Titelbild nun 'Cheater' stehen, danach läßt sich mit L die Energie auffrischen, mit R können die Levels übersprungen werden.

Wenn es lieber einige deftige



ARP-Codes sein sollen, bitteschön:
7E05 4C0x Levelwahl
7E1A 05FF unverwundbar
7E18 9499 Münzen
7E00 9100 Supersprung
7E18 89B1 Leben
7E01 F4B3 Energie

7E05 A206 keine Gegner
7E0A 2904 Eicheln

FINAL FANTASY (GB)

Marco Zeiher gibt

Christoph einige Tips fürs Weiterkommen: Zunächst sollte die Party recht gut ausgerüstet werden, danach geht es zur südlichsten Insel, wo die Palme in der Mitte angeklickt wird. Jetzt hat man das Airseed und kann sich getrost unter Wasser wagen, und zwar über den Strudel im Nordwesten. Unter Wasser sucht man nach einer Burg und in dieser Burg Räume mit Kugeln. Hat man zwei Räume gefunden, so zeichnet man sich am besten auf kariertem Papier die Linien auf, um die dritte Kugel anzupeilen. Jetzt stellt man sich unter die Kugel, mit dem Gesicht zur Wand und drückt A. Hat man

den folgenden Kampf gewonnen, geht man zum alten Mann und gibt ihm Axt und 'Battle' und erhält dafür die zweite Welt.

MYSTIC QUEST LEGEND (GB)

Zahllose Leser sitzen immer noch vor diesem Game und fragen sich, wie man zur Höhle der Medusa kommt und was die Bedeutung der geheimnisvollen Worte des Jungen aus Jadt ist, die da

lauten: „Folge der 8 bei den Palmen.“ Eigentlich ist es ja ganz einfach: Süd-östlich von Jadt befindet sich eine Oase, in der zwei große Palmen auffällig unauffällig herumstehen. Umrundet man sie in Form einer liegenden 8, so öffnet sich die gesuchte Höhle.

Daß man an der richtigen Stelle ist, merkt man daran, daß sich die Figur in der entsprechenden Gegend etwas langsamer und zäher bewegt.

SHADOW RUN (SNES)

Auch in Seattle stehen manche Leute noch vor scheinbar unüberwindlichen Hindernissen, etwa dem Helikopter auf dem Drake Tower oder der verschlossenen Aufzugtüre im Aneki Tower. An diesen Stellen geht es ganz einfach erst wesentlich später weiter. Am häufigsten kommt es vor, daß man des Dark Blades noch keinen Besuch abgestattet hat. Um dies zu tun, muß man sich zunächst mit Kitsune im Jagged Nails unterhalten und dann im Magieladen anrufen. Erst jetzt kann man die Vampire besuchen und erhält im Tausch gegen den Fetisch neue Informationen. Welchen Fetisch? Na den des geheilten Schamanen in der Crypt. Etwa auch übersehen? Dann könnte sich die Anschaffung der TOTAL! 2/94 mit der Komplettlösung lohnen.

TIPS TRICKS

In totaler Qualität!



Du hast Probleme,
Dein Lieblingsgame
zu Ende zu spielen?
Macht nichts –
jetzt gibt es
TIPS & TRICKS für
Nintendo!

- ✓ Komplettlösungen
- ✓ Lösungsposter
- ✓ Levelkarten
- ✓ über 500 Action
Replay Codes

jetzt
holen!!!

für
lächerliche
6 Mark
am Kiosk oder
bei MVL

(coupon auf Seite 50)

TIPS & TRICKS

A



C



T



I



O



N



Liebe Zielgruppe,

hier sind wir wieder mit lauter nützlichen ARP-Codes. Leider nützen sie Euch nix, wenn Ihr keins von diesen tollen (!!) Action-Replay-Mogelmodulen habt. Wie immer lauern wir auf Eure coolen Codes für die besten Games. Also nix wie ran an die Konsole, fleißig suchen und an TOTAL! schicken.

TOTAL!
ARP-Codes
Heilwigstraße 39
20249 Hamburg

Auch dieses Mal geht unser ehrfürchtiger Dank an die verdienten Helden der Arbeit, die unbezahlbaren und unbezahlten Helfer dieser Ausgabe: Susanne Hänsen, Michael Cronbach, Michael Surovka, Sven Hein, Marcel Richter, Dirk Menzel, Mirosław Gajda, Mario Werner und Andreas Gies.

R

E

P

L

A

Y

Adventure Island II

0007 8714 unendl. Energie

Bart Simpson meets Radioactive Man

0007 8714 unverwundbar

Bart Simpson vs. Space Mutants

0006 6403 unendl. Leben
0004 B202 unverwundbar

Bart Simpson vs. the World

0006 BC05 unverwundbar

Duck Tales

0000 7501 unverwundbar
0003 6102 unendl. Leben
0001 5905 unendl. Zeit

Goonies II

0005 0320 unendl. Energie

Kid Icarus

0000 A607 unendl. Energie

Tom & Jerry

0004 A304 unverwundbar

Bucky O' Hare

0000 4C03 unendl. Leben
0005 A014 unendl. Energie
0000 200X Levelwahl, X=0-7

Defender of the Crown

0005 D7FF 255 Gold Stücke
0005 93FF 255 Soldaten
0005 9FFF 255 Catapulte
0005 99FF 255 Ritter
0005 1130 unendl. Energie
0006 4706 unendl. Steine
0006 4502 unendl. Feuer

GAME BOY

Gargoyles Quest

0301 17DF unendl. Leben

Zool

0807 E3FF unendl. Energie

Achtung, Nachwort!

Wie Ihr sicherlich schon mitbekommen habt, gibt es mittlerweile ein neues, verbessertes ARP-Modul, nämlich das ARP-2. Sämtliche alten Codes funktionieren auch mit dem neuen ARP, aber nicht alle Codes die mit dem ARP-2 gefunden werden, laufen auch mit dem alten Gerät. Wenn also mal ein Code nicht funktioniert könnte es daran liegen, daß Ihr die ältere Version des ARP besitzt, oder Euer Spielmodul kommt aus einem anderen Land (Import!), oder Ich habe (Schande, schande) einen Tippfehler gemacht oder, oder, oder...

SINIS

Skyblazer

7E1F 0003 unendl. Leben

The Flintstones

7E1C CE63 unendl. Zeit
7E1C F203 unendl. Leben

Dr. Franken

7E00 7001 weniger Gegner
7E0B 3303 unendl. Leben
7E0C 0204 unendl. Energie
7E0C 0C58 unendl. Zeit

The Addams Family II Pugsley's Scavenger Hunt

7E00 9503 unendl. Energie
7E00 4D05 unendl. Leben
7E00 8449 Mondsprung
7E01 4001 Spinnengift
7E01 4101 Drachenfeuer
7E01 4201 Unterwäsche
7E01 4301 Magische Handschuhe
7E00 840A Supersprung

Aero the Acrobat

7E04 1204 unendl. Leben
7E0C 08XX Levelwahl
XX= 00- 06 Zirkus,
10- 16 Funpark,
20- 23 Wald,
30- 36 Museum

E.V.O.

7E00 C520 unendl. Energie
7E00 D2FF mehr evo. Points

Equinox

7E23 4508 unendl. Magie
7E23 4404 immer 4 Magie
7E23 4312 unendl. Energie
7E23 4204 immer 4 Energie
7E0F 0500 Heal
7E0F 0501 Slow
7E0F 0502 Damage
7E0F 0503 Freeze
7E0F 0504 Zap
7E0F 0505 Save
7E0F 0506 Reveal
7E0F 0507 Unlock
7E1F 0702 grüner Schlüssel
7E1F 0902 blauer Schlüssel
7E1F 0B02 roter Schlüssel
7E1F 0D02 weißer Schlüssel
7E0F 0300 Dolch
7E0F 0301 Sterne
7E0F 0302 dopp. Dolch
7E0F 0303 Axt
7E0F 0304 Schwert
7E0F 0305 Krummsäbel
7E0F 0306 Keule
7E0F 0307 dopp. Schwert
7E1F 110C 12 Symbole

F1-Pole Position

7E14 2A10 immer Erster

Top Gear II

7E06 300E Kein Zeitverlust durch Crash

Super Metroid

O.K., Ihr habt's so gewollt, aber seid gewarnt: Wenn Ihr diese Codes benutzt nehmt Ihr Euch den

Spielspaß! Spielt lieber ehrlich!!!

7E09 C263 unendl. Energie
7E09 C60A unendl. Missiles
7E09 CA0A unendl. Super Missiles
7E09 CE0D unendl. Power Bomb

Mystical Ninja

7E1A B208 unendl. Energie Kid Ying
7E1B 6208 unendl. Energie Dr. Yang
7E1A B002 unendl. Leben Kid Ying
7E1B 6002 unendl. Leben Dr. Yang
7E1A AA02 unendl. Jutsu Kid Ying
7E1B 5A02 unendl. Jutsu Dr. Yang
7E1A AD99 unendl. Geld Kid Ying
7E1B 5D99 unendl. Geld Dr. Yang
7E00 9699 unendl. Zeit

NES

A Boy and his Blob

0002 BF72 unendl. Lakritze Drops
0002 C115 unendl. Erdbeere Drops
0002 C306 unendl. Kokosnuss Drops
0002 C518 unendl. Cola Drops
0000 A205 unendl. Leben

Eine starke Konkurrenz für Kevin

MAC MILLIONÄR



Aufgepaßt, Macaulay Culkin! Während Du geradewegs auf den Stimmbruch zusteuerst, läuft sich in der Komödie "Mac Millionär" gerade Dein härtester Rivale um die Position des heißesten Jungstars von Hollywood warm.

Als Preston (Brian Bonsall) eines Tages von einem Jaguarafter angefahren wird, ändert sich das frustige Leben des Elfjährigen schlagartig. Denn der Fahrer ist ein Gangster und drückt Preston als Schadensersatz



SCHÖNE NEUE GAME-WELT

Im Kino hat die Zukunft des totalen Gamespaß schon begonnen. In "Mac Millionär" steht in Preston Waters Spielzimmer nicht nur eine übergroße Monitorwand für das Handheld. Für das grenzenlose Gameplay und Abenteuer im Cyberspace sorgen auch völlig durchgeknallte Virtual Reality-Maschinen.

Alles unter Kontrolle: Mit Blick auf eine übergroße Monitorwand dirigiert der frischgebackene "Mac Millionär" Preston ein Videospiel



Multimillionär. In dessen Namen läßt Preston auch die Party zu seinem zwölften Geburtstag ausrichten, samt prominenter Gäste-schar. Doch Prestons Glück ist nur von kurzer Dauer. Seine Konsumorgie führt zum schnellen Bankrott, der Gangster möchte seine Million zurück und heftet sich an Prestons Fersen. Die von Preston angehimmelte schöne Bankangestellte Shay (Karen Duffy) schließlich entpuppt sich als FBI-Agentin. Immerhin hat er die rassige Schönheit so erfolgreich umgarnt, daß sie ihm zum Abschied ein Date verspricht, wenn auch erst

Gerade man eben erst ein Teenager und schon ein alter Profi im harten Hollywoodgeschäft: Brian Bonsall gehört bereits seit mehreren Jahren zu den begehrtesten jugendlichen Darstellern. Auftritte in zahlreichen TV-Filmen und eine Rolle an der Seite von Patrick Swayze kann der quirlige Jungstar bereits verbuchen.



Seine erste Hauptrolle in "Mac Millionär" macht ihn nun zum vielversprechendsten Jungstar des Filmgeschäfts
Brian Bonsall

in acht Jahren. Das Happy End einer actiongeladenen und schnellen Verwechslungskomödie.

Karl LaFong



Karen Duffy

Die Dame mit dem strahlendsten Lächeln seit "Pretty Woman" ist ein wahres Multitalent. Im amerikanischen MTV moderiert sie zur besten Sendezeit. Neben Engagements in diversen TV-Produktionen trat Karen in vier Woody Allen Filmen auf. Wenn sie dann noch Zeit hat, schreibt Karen für Magazine wie "Interview" und "Gentlemen's Esquire".

und holt am nächsten Morgen das Geld ab. Relativ problemlos, denn der Bankdirektor hält den Jungen für den Geldboten des Gangsters. Von der Verwechslung nichts ahnend startet Preston sein neues Leben. Unter falschem Namen kauft er eine repräsentative Villa, mietet sich eine Luxuslimousine mit Chauffeur und läßt sich das hippest nur denkbare Spielzeug liefern. Virtual Reality-Maschinen, übergroße Monitorwände für Videospiele, eine Superrutschbahn für den Swimmingpool und und und... Preston hat den Spaß seines Lebens. Damit die Quelle seines Reichtums nicht auffliegt, erfindet er kurzerhand einen mysteriösen



So schön ist das Leben, wenn man unverhofft eine Million Dollar einsackt. Da nerven keine überheblichen Brüder und keine kleintlichen Väter. Dafür wird man von allen Seiten eifrigst bedient und selbst erwachsene Schönheiten lassen sich auf ein Date ein.

satz für dessen plattgefahrenes Bike einen Blankoscheck in die Hand. Preston, eh von seinem strengen Daddy und seinen überheblichen großen Brüdern völlig angenervt, erkennt seine Chance. Nach kurzem Überlegen trägt er den Betrag von einer Million Dollar ein

Diese drei wollen dem frischgebackenen "Mac Millionär" ans Geld. Die dreiste Gangsterbande will unbedingt die Million zurück, die ihnen der kecke Teenager Preston abgeluchst hat. Doch wie im richtigen Leben auch, sind Jugendliche so manchem Erwachsenen haushoch überlegen.



PRIVATE KINOVORFÜHRUNG ZU GEWINNEN

Lust auf "Mac Millionär" bekommen? Dann nichts wie ran an den Coupon. Denn zusammen mit dem Verleih Buena Vista International haben wir uns für Euch etwas ganz Besonderes ausgedacht. Unter allen Einsendern verlosen wir eine komplette Kinovorstellung. Wenn Du gewinnst, darfst Du Deine besten Freunde und Freundinnen zu einer exklusiven Vorführung einladen. Termin und Kino teilen wir dem Gewinner schriftlich mit. Die Telefonnummer brauchen wir für eventuelle Rückfragen. Wenn es in Deiner Stadt kein Kino geben sollte, schreibe bitte auf das entsprechende Feld im Coupon die Stadt, in der Du "Mac Millionär" sehen willst.

Ja, ich möchte eine Kinovorstellung für mich und meine Freunde gewinnen.

Name und Alter

Straße

PLZ/Ort

Telefon

In dieser Stadt würde ich den Film gerne sehen

Ausfüllen, ausschneiden, auf eine Postkarte kleben oder in einen Umschlag stecken, frankieren und ab geht die Post! Und zwar an **TOTALI Kinospiele, Heilwigstraße 39, 20249 Hamburg.** **Einsendeschluß ist der 7. Juli 1994.**

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

ANDREAS HEINEKE
PRÄSENTIERT DIE NEUHEITEN
AUS DER MUSIKSZENE

HUEY LEWIS AND THE NEWS



„MEINE KINDER HABEN MICH AUF HIP HOP MUSIK GEBRACHT. ICH LIEBE DAS ZEUG. MEIN LIEBLINGSSONG IST ZUR ZEIT ‚WHATTA MAN‘ VON SALT’N PAPA UND EN VOGUE. ES GIBT NUR GUTE ODER SCHLECHTE MUSIK“

Andreas: Auf Deinem neuen Album befinden sich nur Rock- und Soulklassiker aus den 50er Jahren. Brauchen wir sowas 1994?

Huey: Ich bin mit diesen Songs aufgewachsen, und sie passen sehr gut zu meinem Stil. Ich habe früher im Radio nur solche Musik gehört, und ich spiele einige Stücke bereits seit meinen frühesten Musikertagen auf der Bühne.

Eigentlich war es gar nicht meine Absicht, die Songs auf Platte rauszubringen. Mein Manager und meine Band 'The News' wollten das unbedingt. Sie waren so begeistert von der Art, wie ich die Songs spiele.

Andreas: Werden Deine Videoclips zu dem neuen Album zeitgemäß nun eigentlich alle in Schwarzweiß gedreht?

Huey: Wenn ich ehrlich sein soll, ich habe noch nicht darüber nachgedacht. Ich bin kein besonders großer Freund von Videoclips. Für mich ist Musik für die Ohren. Ich bevorzuge es, erst das Buch zu lesen und dann den Film zu sehen. Deshalb gibt es bislang auch noch kein Videoclip zur neuen Single.

Andreas: Einige Journalisten behaupten ja, Dir fiel als Songschreiber nichts mehr ein, daher die Platte mit den Coverversionen...

Huey: Was? Wer wagt das zu behaupten?

Andreas: Ich habe es heute morgen in der Zeitung gelesen.

Huey: Bring' mir diesen Journalisten her! (lacht)

In Wahrheit fällt mir nach wie vor jede Menge ein. In ziemlich kurzer Zeit werde ich aus diesem Grund auch noch eine neue Platte veröffentlichen, dann wieder mit eigenen Songs.

(Etwas leiser:) Einige davon sind verdammt gut.

Andreas: Auf der neuen Platte könntest Du ja endlich mal wieder richtig Mundharmonika spielen. Auf den letzten Platten habe ich das so ein bißchen vermißt.

Huey: Oh jaaa, das hat auch richtig gutge-tan. Besonders live macht das Spaß. Aus diesem Grund werden wir auch wieder auf Tour gehen. Auch in Deutschland werden wir einige Festivals spielen.



HITPARADE

HITPARADE

HITPARADE

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

Schreibt einfach Eure fünf Lieblings-CDs auf eine Postkarte, und ab damit!

Hier die Gewinner vom letzten Mal: Anne Klein, Sascha Bruns, Heiko Renzel, Mario Fernandez und Oliver Kunze.

Herzlichen Glückwunsch.



Diese CD könnt Ihr fünfmal gewinnen!



1(2)

PHILADELPHIA
Soundtrack



2(7)

NIRVANA
In Utero



3(1)

DIE TOTEN HOSEN
Kauf mich

4 (6) Mariah Carey – Music Box

5 (9) Aerosmith – Get a Grip

6 (5) Die Ärzte – Die Bestie in Menschengestalt

7 (3) Meat Loaf – Bat out of Hell

8 (10) Pantera – Far beyond driven

9 (4) Die Prinzen – Alles nur geklaut

10(–) Pink Floyd – The Division Bell

SUPER GEWINNCHANCE!!!

Seit einem Jahr gibt es an dieser Stelle die Listen-Up-Seiten. Zuerst ein dickes Dankeschön an Euch, die Ihr jedesmal schreibt, um bei der Hitparade dabeizusein. Euch verdanken wir in jeder Ausgabe wieder die aktuelle Hitparade (siehe unten), und Ihr schreibt regelmäßig, über welche Künstler Ihr mehr erfahren möchtet. Aber wir möchten Euch in Zukunft noch besser informieren. Die Listen-Up-Seiten bekommen ein neues Gesicht! Und da Ihr ja auch in Zukunft mit den beiden Seiten zufrieden sein sollt, gebe ich den Auftrag an Euch weiter: Was würdet Ihr Euch auf den



„Listen up“ Seiten in Zukunft wünschen? Mehr Interviews? Ausführlichere Charts? Mehr Homestories? Mehr Klatsch und Tratsch? Videos? Kinofilme? IHR KÖNNT GEWINNEN UND MIT-ENTSCHEIDEN!!! Schreibt mir Eure Ideen und Anregungen auf eine Karte oder Brief und schickt sie an die bekannte Adresse zu Händen Andreas Heineke. Die ersten 20 Einsender bekommen von mir eine CD zugeschickt. Ich freue mich auf Eure Post!

Andreas Heineke

UND WAS MACHT SEGA?



Dank TOTAL! bist Du Nintendo-Experte. Aber, wenn's um Sega geht, dann brachst Du GAMERS – das totale Sega-Magazin!

- ✓ total unabhängig
- ✓ total aktuell
- ✓ total kritisch
- ✓ total gut

**für nur
6 Mark
am Kiosk!**

GAMERS

das unabhängige Magazin für die ganze Sega-Welt, jetzt am Kiosk!

1 Die Toten Hosen – Kauf mich

Das Titelstück aus dem „Kauf mich“-Album der Toten Hosen ist ein Muß für jeden Hosen-Fan! Das Cover ist einer Waschpulverpackung nachempfunden, und oben rechts steht der entscheidende Satz: „Mehr als 29 Minuten Unterhaltung pur“. Und die ist diesmal nicht nur musikalischer Form zu genießen: Als Bonustrack gibt's die besten Anrufe der Reich & Sexy-Hotline.



2 Seal – Prayer for the Dying

Endlich wieder ein Lebenszeichen von Seal! Sein Debütalbum von 1991 mit „Crazy“ und „Future Love Paradise“ gehört zu den interessantesten Soul-Platten der 90er. Seal sorgte mit seiner Ausnahmestimme bereits bei „Killer“ von Adamski für Furore. Warum er drei Jahre an seinem Nachfolgealbum arbeitete, versteht man erst, wenn man sich die neue Vorabsingle zum neuen Album „Seal“ genau anhört.



3 Tony Di Bart – If I can't have you

Achtung, Freunde anspruchsvollerer Discomusik, hier kommt Tony di Bart! In England bei Redaktionsschluß Platz 1 in den Charts, stand er in Deutschland auf der sogenannten Warte-



liste der Top 100. Auf der ersten Single des Newcomers gibt's fünf verschiedene Versionen der Single, bei dem der erste Mix (Radiomix) der eindeutig langweiligste ist.

4 2 Unlimited – The real thing

Anita und Ray von 2 Unlimited sind neben Culture Beat das erfolgverwöhnteste Euro-Disco-Paar in den Charts. Genau wie Culture Beats Rapper und Sängerin sind sie privat aber kein Paar. „The real thing“ heißt die ganz neue Single, die der Vorbote zum im Juni erscheinenden neuen Album ist.



5 Alice Cooper – Lost in America

Alice Cooper will in diesem Jahr wieder beweisen, daß er noch immer furchtbar böse sein kann – und genauso laut wie in den guten alten Zeiten – besonders gut zu hören bei den drei Live-Aufnahmen der neuen Maxi – Anspielung: „Hey Stupid“. Der Sound von Cooper hat sich aber in keiner Weise verändert und klingt heutzutage schon richtig happy.



6 The Troggs – Wild Thing

Schokoriegel-Werbung oder Film – woher Ihr „Wild Thing“ kennt, ist ganz egal: Dieser Song von 1966 ist ein unsterblicher Klassiker. Bevor Ihr Euch eine der unsäglichen Coverversionen antut, greift lieber zum Original: Da habt Ihr noch Freude dran, wenn's den Schokoriegel nicht mehr gibt!



KLEIN BÖRSE ANZEIGE

SNES

Verkaufe oder tausche Pilotwings, The Addams Family für je DM 60 VB, zusammen DM 100. Suche Tiny Toons, Pro Tennis Tour und andere. Telefon: 02874-3105 Marcel

Verkaufe/Tausche Mario is Missing DM 90, Tiny Toon Adventures DM 90, Super Mario World DM 60. Suche Mechwarrior, Starwing, Rock'n' Roll Racing. Telefon: 04804-235 Thorsten

Tausche Double Dragon, Parodius, WWF 1, Paperboy 2, suche The Duel Deutsche Version, Final Fighter 2 Deutsche Version. Robert Gray, Schulstr. 84, 73066 Uhlingen

Tausche SNES Spiele Basketball, Mortal Kombat gegen Tiny Toons, Battletoads, Batman Returns, Royal Rumble oder andere. Telefon: 06041-50736 Andreas

Tausche für SNES Clayfighter US, Super Tiny Toons Us. Suche Super Bomberman und Starwing. Telefon: 04292-2717 Benjamin

Tausche Flashback, Cool Spot gegen Secret of Mana, Super Probotector, Axel, Mega Man X, Super Star Wars 2, NBA Jam, Super Mario Kart, Super Turrican, Zelda 3, alle Deutsch. Telefon: 089-605133 Karsten

Kaufe und verkaufe Spiele auch ganze Sammlungen mit Gerät für SNES (auch MD). Kaufe fast alles Hauptsache Komplett mit Anleitung und Verpackung. Telefon: 07724-7747 Martin

Verkaufe Sim City, Tiny Toons und Super Wrestlemania. Suche Alien 3. Auch Tausch möglich. Telefon: 09952-1371 Daniel

Verkaufe Super Tennis Deutsch SNES, The Flintstones NES, Mickey Mouse 1 GB, Gargoyles Quest GB Maniac, Club Nintendohefte, Super Mario Bros Soundtrack CD, Preis VB. Suche Castlevania Soundtrack Doppel CD. Zahle gut! Monika Fricke, Danzigerstr. 3, 37431 Bad Lautenberg, OT Bantolfelde

Suche Secret of Mana, Young Merlin. Tausche gegen Aladdin, Zelda, Super Soccer und WWF Royal Rumble. Telefon: 089-4302912 Thomas

Verkaufe WWF Royal Rumble DM 90, World League Basketball DM 50, NHL Hockey 94 DM 100 Telefon: 0761-700330 Beni. Verkaufe NES mit 13 Spielen DM 200

Verkaufe: Lost Vikings und Sim City beide DT. und Sehr guter Zustand für DM 87 BZW DM 67. Postkarte an: Ronald Günther, Hauptstr. 52, 67724 Gonbach

Verkaufe/ Tausche/Kaufe SNES Spiele. Habe Starwing, Goof Troop, The Simpsons Bart's, Nightmare und The Red October. Suche andere Spiele. Telefon: 02862-7977

Tausche/Kaufe/Verkaufe SNES Spiele. Suche u.a. Mr. Nutz, NBA Jam, Bomberman 2, Fifa Soccer, Equinox und viele andere. Listen bitte an Thomas Stoll, Otto-Suhr-Allee 122, 10585 Berlin

Verkaufe SNES mit 14 Spielen Starwing, Zelda usw. plus 3 Spielberater und zwei Controlpads DM 600 Telefon: 06183-72705 Michael

Suche Cool Spot biete Flashback oder F-Zero. Telefon: 0341-310123 Leipzig fragt nach Stas ab 15 Uhr

Verkaufe Wing Commander DM 80, Spider Man X-Men DM 75, Street Fighter 2 DM 40. Tausche auch gegen Striker, World Cup, Flashback. Spiele sind 100 % O.K. Preis VB alles Dt. PAL Version. Telefon: 09002-2132 Dominic

Verkaufe SF 2 Turbo DM 89, Magical Q. DM 79, Mario All-Stars DM 59, F-Zero DM 39, NES mit vier Spielen DM 150, tausche auch Starwing oder Jimmy Connors gegen Striker Telefon: 0365-7111389 Holger

Verkaufe/tausche Super Probotector, M. Quest, W. Command

je DM 60, Mortal Kombat, World League Basketball je DM 70, Zelda, Sim City, Mario World je DM 50, Telefon: 02237-62310 oder 02273-2463 Stefan

Verkaufe SNES mit sechs Spielen, zwei Joypads, AV Kabel 100% O.K. DM 800 incl. Versandkosten NP DM 1010 Telefon: 04231-64928

Kaufe SNES Spiele nur mit Spiel-anleitung und Originalhülle bis DM 50. Christian Tegler, Oldendorferstr. 1 A, 37586 Dassel. Telefon: 05562-414

Verkaufe SNES mit zwei Joypads DM 149, Super Mario World DM 59, Super Mario All Stars DM 69, Street Fighter 2 Turbo DM 79, Mortal Kombat DM 79, Starwing DM 69, Action Replay DM 79. Telefon: 0621-699405

Verkaufe SNES-Spiele Starwing, Mystic Quest Legend, Street Fighter 2 für je DM 60 zusammen DM 170 Telefon: 07742-1741 Florian

Tausche Tiny Toons, Pilotwings, Turtles Fighter Super R-Type und andere gegen Super Conflict. Matthias Karg, Dorfstr. 34, 16818 Gnewikow

Mario All Stars, Desert Strike, Zelda, Sega Flashback, CS' s Time Gall, Jaguar, Sherlock Holmes, SNES, Fifa 94, Saturday Slam. Telefon: 07263-2489

Verkaufe Axel, DM 50, Starwing DM 60, F-Zero DM 40, Telefon: 07635-8471 ab 19 Uhr

Verkaufe/Tausche SNES, Might & Magic 2 Neu DM 120, Magical Quest DM 50, suche Young Merlin, Empire Strikes Back, F 1 Pole Position, Nigel Mansell für NES World Wrestling DM 50 alles Deutsch. Telefon: 05250-53964

Tausche für SNES Deutsch Street Fighter 2, Axel, Goof Troop, F-Zero, Zelda 2 gegen Young Merlin, NHL Hockey 94, Flashback, J. Park, Alien 3, Evo, Zombies, F 1. Telefon: 07242-2019 Sascha

Tausche Cool Spot gegen Mysti-cal Ninja, Mr. Nutz, Royal Rumble, Bugs Bunny, Turrican, Skyblazer, Rock 'n Roll Racing. Nur Deutsche Versionen + Anleitung. Telefon: 06202-61745

Suche SNES Spiele Alien vs. Predator, Robocop vs. Terminator zahle höchstens für beide DM 120 und für ein Spiel DM 70. Dominic Kott Telefon: 09973-4938 Fax.: 4308

Verkaufe SNES Spiele: Street Fighter um DM 70, Mystic Quest Legend um DM 70 und suche Mega Men zahle höchstens DM 80. Dominic Kott Telefon: 09973-4938 Fax.: 09973-4938

Verkaufe Tiny Toon, Road Run-ner, Aladdin, Mickey Mouse, Mortal Kombat zu je DM 50 und F-Zero zu DM 20. Telefon: 040-222069 ab 19 Uhr

Tausche Super Air Diver, Sim City, Aladdin, Road Runner gegen Rock 'n' Roll Racing, Mechwarrior, Tor Gear

2, Shadowrun, Pal - Version. Telefon: 02605-1875 Stefan Sewenig

Tausche Zelda 3 gegen Sim City. Telefon: 07633-14308 Andreas

Tausche Flashback oder Aladdin Deutsch gegen Mortal Kombat. Telefon: 07633-13639 Wilke

Tausche Mickey Mouse, Magical Quest (DT.), Tiny Toon (DT.) gegen The Terminator, Judgment Day oder T2-Arcade Game Telefon: 0561-883440 Sebastian

Superangebot!! Tausche Striker gegen Mortal Kombat und Mystic Quest gegen Parodius (Deutsche Versionen) Telefon: 06629-6533

Kaufe alles (fast). Konsolen, Modulsammlungen, SNES, NES, Game Boy, Jaguar, Mega Drive Game Gear, Neo Geo, Master. Telefon: 04521-71497 ab 18 Uhr Andreas verkaufe & Tausche auch

Tausche oder verkaufe SNES, Actraiser, Pilotwings, King Arthurs World, Jimmy Connors, Starwing, Lagoon, Was habt ihr für Spiele? Telefon: 0222-940215

Tausche Wing commandor, F-Zero, Castlevania 4 suche Zelda 3, Shadowrun, Young Merlin oder Star Wars 1 Telefon: 0721-689711 Emanuel Kippe oder Verkaufe

Verkauf SN Komplett mit Joy-pad, Star Wars, Turtles 4, G'n G, Super Mario World, Multi Tap, zwei Joypad und Game Boy Spiele: Nail'n Scale, Duck Tales, Bad'n' Rad, VB, tausche auch gegen Jaguar Spiele Telefon: 0211-488982

Verkaufe NBA Jam DM 100, The lost Vikings DM 90, S. Bomberman mit vier Spieler-Adapter DM 130, Tel.: 06239-3062, Empfänger zahlt Porto

Tausche oder verkaufe. Habe Probotector, F-Zero, Ghouls n' Ghost, M. is Missing, Super Tennis, Goof Tr., suche Mortal Kombat, R. n' R., Young Merlin, Clay F., vier Spiele Adapter, Action Replay 1 oder 2. Telefon: 06081-59594 Alex

Verkaufe Super SNES mit 15 Spielen z.B. NBA Jam, zwei neue Pads, ein Programmierbar für DM 1600 alles Neu DM 2260. Telefon: 06182-27937 Rüdiger

Tausche SNES, zwei Joypads, drei Spiele (Street Fighter 2 Turbo, Battletoads, Mortal Kombat) gegen Mega Drive, zwei Joypads, zwei Spiele für DM 400. Telefon: 06172-305351 Till

Verkaufe F-Zero, Sim City je DM 50, Power Monger und Lagoon je DM 65, Super Mario Kart DM 70, Mechwarrior DM 85. Suche Tips für Shadowrun! Telefon: 069-873850 Markus

Verkaufe Batman, Aladdin, Tiny Toons, je DM 60, Super Tennis, California Games 2 je DM 50, Gods, Prince Of Persia, Super Mario Kart je DM 55, Telefon: 06172-38868 Konstantin

KOMMT ZUM GAMESHOPPING !

GAMESTORE

Spielend durchs Leben!

ESSEN

Rüttenscheider Str. 181
Tel. 0201/777225

DÜSSELDORF

Kölner Str. 25 (Ecke Wehrhahn)
Tel. 0211/1649409

SUPER NES • MEGA DRIVE • GAMEBOY

Tausche oder verkaufe Magical
Quest Deutsch gegen Pop 'n' Twin Bee
und Flashback Deutsch gegen Pop 'n
Twin Bee 2 oder Super Bomberman +
vier SP-Adapter. verkaufe Secret of
Mana US. ein Monat alt. Telefon: 0711-
516796

Achtung! Tausche Starwing, Cool
Spot (Deutsch-Komplett-Wie Neu) ge-
gen Pilotwings oder Topgear 1 Deutsch
mit Anleitung. Hülle egal 14 Tage Bo-
nus: ein Controlpad SNES, Normal A.
Buchta, Vilniuserstr. 7/108, 99089
Erfurt

Kaufe/Tausche/Verkaufe SNES
Spiele, habe Bugs Bunny, Lester u.a.
suche Neuheiten, auch Sammlungen
mit Konsole. Telefon: 04774-1789

Tausche Tiny Toons gegen
Starwars, J. Conners Tennis oder James
Bond Jr. Bitte nur gut erhaltene Spiele
tauschen. Telefon: 06274-6459

Kaufe gebrauchte SNES Module
Originalverpackt ink. Anleitung und
nur Deutsche Versionen Liste an: Jens
Weyhe, Monckeshoferstr. 12, 17034
Neubrandenburg

Suche Super Battletank 1-2, F
15, Strike Eagle, Desert Fighter,
Parodius, Super R-Type 3, Telefon:
06109-63809 ab 20 Uhr

Verkaufe Rock'n Roll Racing für
DM 90. Telefon: 03576-43282

Tausche Young Merlin gegen
Street Fighter 2 Turbo. Telefon: 0711-
583936

Tausche SNES Spiele S. Mario, P.
Manager, Mario Paint, Street Fighter
2, Zombies gegen NHL Hockey 94,
Might&Magic 2, Young Merlin, Mr.
Nutz, World Cup 94. Telefon. 0203-
472095

Verkaufe Winter Olympics, F 1 P.
Position, Test Drive 2, W.L. Basketball,
Street Fighter 2, Super Tennis, F-Zero
alle Pal und Final Fight Us. Preis zwi-
schen 30-60 DM. Suche N.Mansell
und Pilotwings. Telefon: 02331-64854

Verkaufe/Tausche Super
Probotector, Axelay, R-Type Deutsch je
DM 60 oder gegen Plok, Asterix,
Flashback, Exhaust Heat 2, Goof Troop,
Striker, Twin Bee, Sens. Soccer. Tele-
fon: 0731-552533

Tausche Sim City, Flashback,
Super Air Diver, T 2 Arcade Game,
Starwing Deutsch. Suche S.Strike,
Eagle, Mechwarrior, Parodius, ARP,
Hunt For Red Oktober, Super Turrican.
Telefon: 036621-20558

Verkaufe Mechwarrior US. DM
80, Royal Rumble DM 80 Aladdin DM
50, Battle Toads DM 90, Mario Paint
DM 70, Madden NFL 94 DM 80.
Telefon: 03831-396518

Tausche Prince of Persia, Zelda
3, Mario is Missing, Turtles 4, Super
Adventure, Island, F-Zero gegen Young
Merlin, Mortal Kombat oder Action
Replay alles Deutsch. Telefon: 02363-
355235

Verkaufe folgende SNES Spiele
Super Mario Kart DM 75, Tiny Toon
DM 79, Super Tennis DM 70, Jurassic
Park DM 89, Mario is Missing DM 70,
Bubsy Us. DM 89. Telefon: 06051-
2853

Kaufe Konsolen, Modulsamm-
lungen, SNES, NES, Game Boy, Mega
Drive, CD 2, Neo Geo, Jaguar, verkauf-
te auch Spiele. Telefon: 0452171497
ab 18 Uhr Andreas

STOP! Verkaufe NES Spiele A
Boy and His Blob, Soccer, Duck Tales
und Super Mario Bros Telefon: 0561-
812225 Matthias

NES zu Verkaufen mit Adapter,
zwei Joypads, sechs Spiele, DM 250.
Telefon: 0511-319373 ab 18 Uhr

Verkaufe für NES Startropics DM
30, Mega Man 3 DM 30, Mario Bros.
3 DM 75, Alien 3 DM 85, Probotector
DM 70, Castlevania 3 DM 75. Alle
Spiele 2-5 Monate alt, Anrufen, mög-

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

Action Replay Pro 2	79,90	Super Conflict	59,90
Actraiser	69,90	Super Kick Off	69,90
Alien 3	55,90	Super Metroid	119,90
Alien vs Predator	99,90	Super Strike Eagle	49,90
Art of Fighting	89,90	T2 Judgement Day	139,90
Bomberman	69,90	Testdrive II	79,90
Chessmaster	49,90	Timeslip	49,90
Cool Spot	79,90	Tiny Toons	79,90
Equinox	109,90	Total Carnage	59,90
F1 Pole Position	89,90	Wolfenstein	109,90
Final Fight 2	119,90	WWF Royal Rumble	89,90
Flashback	79,90	Young Merlin	129,90
Hook	59,90		
Jurassic Park	79,90		
Last Action Hero	69,90		
Mr. Nutz	79,90		
Mortal Combat	89,90		
NBA Jam	119,90		
NHLPA '94	109,90		
R-Type III	119,90		
Robocop III	59,90		
Rummenige Player Mgr.	79,90		
Strike Gunner	49,90		

Lieferung erfolgt gemäß
unseren Geschäftsbedingungen!

lichst in der Nähe Telefon: 07577-
1052 Oliver

Verkaufe: NES Super Set mit
sechs Spielen WWF Steel Cage, Kung
Fu, Mario Bros. 3, Airwolf, Pinball,
Redracer und zwei Joysticks. Suche
SuperNES mit Super Probotector oder
Tennis, Mortal Kombat, Castlevania. Jörg
Badendieck, Auf dem Branden 28,
18375 Born/Darss

Verkaufe NES mit zwei Joypads
und acht Spiele: Kirby, Big Food, Ma-
rio Bros. 1-3, Castlevania 3, Mega

Man 4, Darkwing Duck komplett für
DM 400 oder einzeln. Telefon: 05622-
4463

Kaufe fast alles. Konsolen,
Modulsammlungen, SNES, NES, Game
Boy, Jaguar, Mega Drive, Master,
Game Gear, Neo Geo, verkaufe und
tausche auch. Telefon: 04521-71497,
ab 18 Uhr

Kaufe Konsolen, Modulsamm-
lungen, NES, SNES, Game Boy, Mega
Drive, CD 2, Neo Geo, Jaguar, Tele-
fon: 04521-71497 Andreas

Info-Gutschein !!!

(Dafür bekommt ihr die neuesten Infos über
die Game-Welt und was dazugehört)

Name: _____

Anschrift: _____

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

BÖRSEN FORMULAR

Name: (bitte in Blockbuchstaben schreiben)

Straße:

PLZ/Ort:

Telefon:

Datum:

Unterschrift:

Eine Kleinanzeige (maximal 5 Zeilen mit 30 Anschlägen, BITTE NUR DEN ORIGINAL-COUPON BENUTZEN!) kostet DM 5.-. Bitte legt den Betrag in Form eines 5-Mark-Scheines (o. Scheck) bei. Es besteht kein Anspruch auf Mitnahme der Anzeige für eine bestimmte Heftnummer.

Bitte kreuzt an, in welcher Rubrik Eure Anzeige erscheinen soll: ☐ SNES-Spiele ☐ NES-Spiele ☐ GAME-BOY-Spiele ☐ Hardware+Zubehör ☐ Sonstiges

TOTAL! vermittelt lediglich die Kontaktaufnahme und kann für das daraus folgende Vertragsverhältnis nicht verantwortlich gemacht werden. TOTAL! kann und will die Seriosität der Anzeigeninhalte überprüfen, weist jedoch deutlich auf den Umstand einer Straftat hin, der im Zusammenhang mit Angeboten von Raubkopien steht.

Dieses Börsen-Formular schickt bitte an: MVL GmbH, TOTAL!-Börse, Heilwigstraße 39, 20249 Hamburg

Test 'N Take

Verleih Verkauf Versand

Mega-CD MegaDrive SuperNintendo Jaguar 3DO
 Ultima 2 : Runes of Virtue SN us 139,95 Striker 2 dt SN 149,95
 FIFA Soccer SN dt 119,95 Lethal Enf.+Wumme us SN 169,95
 Lord of the Rings us SN 139,95 Wolfenstein 3D us SN 149,95
 Stunt Race FX us SN 149,95 Metal Marines dt SN 129,95
 Alien vs Pred. JAG us 149,95 Orion Off Road 3DO us 129,95
SuperNintendo 50/60 Hz Umbau Innerhalb 48 h!
 Und viele andere Titel auf Anfrage. Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.
 Versand: Vorkasse 5 DM Porto, NN 9 DM Porto+NN, Express 20 DM Porto+NN

Geöffnet: Mo. - Sa. von 10⁰⁰ - 22⁰⁰
FON/FAX: 030/621 30 18
Mainzer Str 11 - 12053 Berlin Neukölln
Nähe Hermannplatz

Kaufe NES und Game Boy Module Angebote an: Dieter Tegler, Paul-Hindemith-Str. 10, 37574 Einbeck

GAME BOY

Verkaufe für Game Boy Tennis, Rescue Blobette, Burai Fighter, Motocross Maniacs zu je DM 40, Telefon: 0211-7005252 Martin

Verkaufe folgende Game Boy Module zu je DM 30. Battleloads, Populous, Loopz, Adventure Island, Alien 3, Hook, Sword of Hope, Mortal Kombat, Spiderman 2, Rescue Princess, Blobette, Telefon: 02171-42126

Kaufe die Game Boy Spiele: The Flintstones, Looney Tunes und Tiny Toon Adventures. Zahle ab DM 20 Pro Spiel. Telefon: 030-6855834 Ab 17 Uhr

Verkaufe alles (fast). Konsolen, Modulsammlungen, Game Boy, SNES, NES, Mega Drive, CD-32, Master, Game Gear, Jaguar, Neo Geo, verkaufe auch. Telefon: 04521-71497 ab 18 Uhr Andreas

Tausche Fortress of Fear für Game Boy und NES Mario 2+3 und Chip'n Dale gegen Angebot Telefon: 06474-548, Fax: 06474-8507 Marius

Verkaufe Game Boy Spielkass. 100/N 1 und 105 in 1 Garantiert Neue Cassetten! DM 150 Telefon: 040-7124932

Verkaufe Game Boy mit Tetris zusätzlich verkaufe ich für Game Boy Gargoyles Q. Preis: GB mit T. DM 100, Gargoyles Q. DM 25. Telefon: 06074-28308 ab 15 Uhr

Verkaufe Super R.C. Pro-Am, Raging Fighter, R-Type für je DM 30, alle Spiele zusammen für DM 80. Verkaufe außerdem Mystic Quest für DM 50 (Nagelneu mit Originalverpackung). Telefon: 06261-7900

Kaufe Konsolen, Modulsammlungen, Game Boy, Super NES, NES, Game Boy, Super NES, NES, Game Boy, Super NES. Telefon: 04521-71497 Andreas

HARD WARE

Verkaufe deutsches SuperNES, SN Pro Pads, RGB Kabel, Super Mario World, Super Mario All Stars, Super Mario Kart, Street Fighter 2, Parodius, Super Probotector, Mortal Kombat NEU DM 1400 Für DM 700 Vier Monate ALT. Telefon: 03603-815289 Tobias

Verkaufe SNES und vier Spiele: Aladdin, Super Ghouls 'n' Ghosts, Super Empire Strikes Back, Shadowrun (US), zwei Controller, AV Kabel, Alle Kartons und Anleitung DM 425, nur Komplett Telefon: 09366-6187 Joe

Verkaufe NES mit Anschlußkabel vier Spiele Adapter, drei Joypads und fünfzehn Spielen für DM 900, nur alles zusammen Telefon: 030-4962394 ab 20 Uhr

Verkaufe Sega Mega Drive mit zwei Joypads und 17 Spielen NP 2200, VB 1300 Telefon: 07943-1298

Verkaufe SNES, Action Replay- Cartridge, Super Mario World, Super Probotector, Super Mario All Stars, Top Gear 2, Sim City, Alien 3, Lemmings, Rock'n' Roll Racing für DM 600. Rene Vieweg, Rudolfstr. 10/1, 88630 Pfundorf, Telefon: 07552-4630

SONSTIGES

An alle Game Gear TV-Tuner Antennenbuchsen Fans! Die Adresse für mehr Empfang. Tobias Matissek, Gartenstr. 9, 31582 Nienburg. Aber Infos holen: 0171-8119477

Verkaufe folgende Mega Drive Games Shinobi, Mickey Mouse, Strider, Ghouls 'n' Ghosts, E.S.W.A.T. je DM 60 oder alle Games für zusammen DM 200. Telefon: 02421-44251 Jakob

Verkaufe aus umfangreicher Sammlung SuperNES und Mega Drive Module zum Teil Topaktuell 7th Saga, Super Empire Strike Back und viele andere Spiele. Telefon: 0641-791740 Monika

Suche Total 6/93 Zahle DM 25 Telefon: 02323-452222 Dienstag/Donnerstag 19:00-20:00 Uhr

Tausche Commodore C64 mit Monitor und Tastatur gegen 3DO-Player mit Crash 'n' Burn, Telefon: 08731-91135

Verkaufe SNES mit zwei Joy- sticks und 20 Spielen, Action Replay, Komplette TOTAL-Sammlung VHB DM 2200. Telefon: 04362-3889

Suche für Game Boy Dialog-Ka- bel. Bitte ruft an! Telefon: 030-3495539 Roberto

An alle Game Gear TV-Tuner Besitzer! Wir rüsten die wichtige Antennenbuchse nach! Für Super Empfang, auch Kabel TV. Ruf doch mal an: 0171-8119477

Verkaufe SNES Spiele Bomber- man DM 50, Gods DM 35, Prince of Persia DM 45, Young Merlin DM 95, sowie Mega Drive Spiele Chuck Rock DM 40, Puggsy DM 55. Plus Versandkosten. Brosig, Fr.-Wolfstr. 51, 12527 Berlin

Sammler sucht Figuren und Raumschiffe. Auch Tausch gegen SuperNES und Game Boy Spiele. Liste an: Tom Fuchs, Wieselweg 4, 85540 Haar

KOOPMANNComputer

Super Nes Spiele:	
Dschungelbuch dt.	129,95
Empire Strikes Back dt.	129,95
F-Zero dt.	39,95
Final Fight 2 dt.	114,95
Flintstones dt.	119,95
GP 1 dt.	114,95
Goof Troop dt.	114,95
Machwarrior dt.	129,95
Mortal Kombat dt.	129,95
Mr. Nutz dt.	114,95
Mystical Ninja dt.	124,95
NBA Jam dt.	129,95
NHL Hockey dt.	124,95
Pinball Dreams dt.	99,95
Plak dt.	89,95
Push Over dt.	99,95
Rock'n Roll Racing dt.	124,95
Top Gear 2 dt.	114,95
Virtual Soccer dt.	99,95
World Cup Striker dt.	124,95
Young Merlin dt.	129,95
Top Fighter (JoyStick) dt.	129,95
6 Spieleradapter dt.	59,95
Action Replay PRO 2 dt.	109,95
Game Boy Spiele:	
Dschungelbuch dt.	59,95
Empire Strikes Back dt.	69,95
Flintstones dt.	59,95
Jurassic Park dt.	59,95
Super Mario Land 3 dt.	59,95
Tetris 2 us.	67,95
World Cup Striker dt.	59,95
Action Replay PRO dt.	79,95

Preisliste kostenlos!

Versandkosten: Vorkasse: 7,90,-
 Nachnahme: 11,90,- +NN- Gebühr. Ab
 DM 300,- VERSANDKOSTENFREI
 Postfach 1616 • 29506 Uelzen • Fax: 0581 - 443 27

TOTAL!

I M P R E S S U M

Herausgeber: Rüdiger Limbach
Redaktionsdirektion: Philipp Berens
Chefredaktion: Ulrich Mühl
Redaktion: Reza Abdolali, Hans-Joachim Amann, Michael Anton, Gerald Arend, Maris Feldmann, Klaus-Dieter Harwig, Martin Klugst
Bildredaktion: Michael Anton, Gerald Arend
Freie Mitarbeiter: Julian Eggebrecht, Derek delo Fuente, Andreas Heineke
Koordination: Sven Jakobsen
Graphik: Katrin Förster, Britta Jakobsen (Ltg.), Peter Kemmler, Marion Limbach (Ltg.), Kirsten Meier, Domenico Pais, Theodora Saleck
Marketing: Thomas Franzen
Anzeigen: Ann-Katrin Schöel
 Tel.: 040 / 48 05 22 23,
 Fax: 040 / 48 05 21 99
 Anzeigenpreisliste Nr. 2 vom 2. 4. 1993
Vertrieb: Inland Presse Vertrieb, Postfach 103246, 20022 Hamburg
Abonnement: TOTAL!-Leserservice, Postfach 10 32 45, 20097 Hamburg
Lithografie: City Repro Iglhaut GmbH, Borsteler Chaussee 85-99a, 22453 Hamburg.
Druck: Evers Druck, 25704 Meldorf
Verlag: MVL GmbH, Heilwigstr. 39, 20249 Hamburg
Titel: Cool Spot, © 1994 Virgin

© 1994 für alle Beiträge bei MVL GmbH
 Alle Rechte vorbehalten
 Nachdruck nur mit vorheriger, schriftlicher
 Genehmigung durch den Verlag. Keine Haftung für
 unverlangte Manuskripte, Fotos etc.
 Gerichtsstand ist Hamburg
 TOTAL! erscheint am letzten Freitag jedes
 Monats zum Einzelpreis von DM 6,-
 Der Jahresbezugspreis (12 Ausgaben) für ein
 TOTAL!-Abonnement beträgt im Inland DM 72,-,
 im Ausland DM 120,-
 ISSN 0944 - 534X
 TOTAL! erscheint als Lizenzausgabe mit
 freundlicher Genehmigung der Fa. Future
 Publishing Ltd., Bath BA1 2BW, Großbritannien,
 Tel.: +44 (0) 225 44 22 44

Sega und Nintendo - unsere Kunden wissen, was

COMPUTER TREFF KUDAK



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

Fordern Sie bitte unsere Preislisten an

Wir bieten: Top Preise, alles deutsche

Versionen, 1 Jahr Garantie, Versandanteil DM 6,95

WER HIER NICHT ZUGREIFT, STEHT SCHNELL IM ABSEITS!



**VIRTUAL
SOCCER**
+
SNES dt.™

**1 HALBES JAHR
TOTAL!**

für schlappe
DM 139,-

NOTE **2+**

Das Leder, das die Welt bedeutet...

Auch wenn's theoretisch betrachtet ganz schön blöd aussieht („Erst rennen sie alle dem Ball hinterher - und wenn sie ihn dann endlich haben, schießen sie ihn wieder weg...“), ist und bleibt die Hatz ums runde Leder eine der schönsten Nebensächlichkeiten der Welt. Aber irgendwie hat man nun mal nicht ständig eine Wiese, 10-20 Kumpels und einen Ball zur Hand... Schade eigentlich - aber ab sofort kein Problem mehr. Denn mit „Virtual Soccer“ habt Ihr schon alles, was das Bolzer-Herz begehrt: In brillanter Grafik gelingen Euch spektakuläre Flugkopfbälle, wunderbare Doppelpässe und jede Menge „Tore des Monats“. Und wer's drauf anlegt, sieht auch schon mal die rote Karte - eben ganz so wie im richtigen Leben... Alles in allem befand unsere Test-Mannschaft das Ganze dann auch als TOTAL! GENIAL. Und deshalb auch als würdig für dieses genauso geniale Paket: 1 „Virtual Soccer“ für SNES + 1 TOTAL! Sonder-Abo (6 Ausgaben) für gerade mal DM 139,-.



Wer so eine Vorlage nicht verwandelt, hat wirklich selber schuld...!

Virtual Soccer + **TOTAL!** Sonder-Abo-Paket

Ja, ich bestelle Virtual Soccer für SNES und die nächsten 6 TOTAL Ausgaben im Sonder-Abo zum Gesamtpreis von DM 139,-

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

Versandkosten nicht vergessen!

☐ Euro-Scheck
(bitte unbedingt
Kartenummer angeben)

☐ per Nachnahme, nur im Inland
(zzgl. Nachnahmegebühr DM 3,50
und Zustellgebühr DM 2,50)

Bitte keine Überweisung!
Achtung! Wer per Euro-scheck
zahlt spart gegenüber
Nachnahme DM 6,-

Versandkosten: Im Inland fallen einmalige Versandkosten von DM 10,- an. Ausland: DM 12,-.
Die Ware bleibt bis zur vollständigen Bezahlung Eigentum des Verlages. Abgabemenge:
1 Virtual Soccer + 1 TOTAL Sonder-Abo-Paket pro Bestellcoupon - Die Lieferung erfolgt
schnellstmöglich.

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

Schicken Sie mir 1 Virtual Soccer und die nächsten
6 Ausgaben TOTAL an folgende Anschrift:

Vorname, Name

Straße, Hausnummer

PLZ, Ort

Datum, Unterschrift

(Bei Jugendlichen unter 18 Jahren Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

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

Datum, Unterschrift

REGISTER!

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				Note 4				Jimmy Connors Pro			
Action-Replay-Kurs	12/93	-		4-in-1-Pack Vol. II	11/93	4	Simulation	Tennis Tour	6/93	1-	Sport
Cheat-Modul-Test	3/94	-		Boxide II	8/93	4	Strategie	Legend of the			
Joystick-Test	4/94	-		Bram Stoker's Dracula	2/94	4-	Jump&Run	Mystical Ninja	4/94	1-	Action/Adv
Joystick-Test	7/93	-		F-15 Strike Eagle	6/93	4	Action/Sim.	Madden NFL '94	3/94	1-	Sport
Tests GAME BOY				Hook	11/93	4	Jump&Run	Mickey Mouse -			
Note 1				Hyper Dunk	4/94	4+	Sport	Magical Quest	6/93	1-	Jump&Run
Castle Quest	1/94	1-	Adventure	Last Action Hero	1/94	4+	Action	Mr. Nutz	3/94	1-	Jump&Run
Final Fantasy Legend III	11/93	1	Adventure	Muhammad Ali	1/94	4	Sport	NBA Jam	4/94	1-	Action/Sport
Kirby's Pinball Land	3/94	1-	Action	Out to Lunch	2/94	4+	Jump&Run	NHL Hockey '94	3/94	1-	Sport
Wario Land	6/94	1-	Jump&Run	Pugsley's Scavenger Hunt	12/93	4	Jump&Run	Parodius	6/94	1-	Action
Zelda: Link's Awakening	11/93	1	Adventure	Raging Fighter	9/93	4+	Prügelspiel	Rock 'n' Roll Racing	2/94	1-	Action
Note 2				The Empire Strikes Back	5/94	4+	Action	Secret of Mana	12/93	1-	Adventure
Alfred Chicken	8/93	2	Jump&Run	Winter Olympics	5/94	4	Sport	Shadowrun	8/93	1-	Adventure
Batman -				WWF -				Sim City	2/94	1-	Strategie
The Animated Series	11/93	2-	Jump&Run	King of the Ring	1/94	4-	Prügelspiel	StarFox/StarWing	6/93	1-	Action
Bubble Bobble 2	10/93	2+	Jump&Run	Note 5				Street Fighter II			
Darkwing Duck	6/93	2	Jump&Run	Cliffhanger	4/94	5+	Action	Turbo Edition	10/93	1	Prügelspiel
Felix the Cat	10/93	2	Jump&Run	Indiana Jones 3	1/94	5+	Jump&Run	Striker	9/93	1-	Sport
Jungle Book	5/94	2	Jump&Run	Lethal Weapon	6/93	5	Action/J&R	Super Aleste	9/93	1-	Action
Jurassic Park	9/93	2-	Action	Prophecy Viking Child	2/94	5-	Jump&Run	Super Conflict	7/93	1-	Strategie
Kid Dracula	6/93	2-	Jump&Run	Note 6				Super Family Tennis	9/93	1-	Sport
Konami Golf	4/94	2	Sport	NFL Quarter Back	2/94	6	Sport	Super Mario All-Stars	9/93	1	Jump&Run
Mega Man 3	6/93	2	Action	Tests NES				Super Mario Kart	10/93	1	Rennspiel
Nigel Mansell's				Note 2				Super Probotector	4/94	1-	Action
World Championship	12/93	2-	Rennspiel	Action in New York	8/93	2	Action	The Lost Vikings	7/93	1-	J&Run/Strat.
Pang!	1/94	2	Action	Alfred Chicken	10/93	2	Jump&Run	World Cup Striker	6/94	1-	Sport
Parodius	6/94	2+	Action	Alien 3	6/93	2+	Action/J&R	Note 2			
R-Type 2	8/93	2+	Action	Bucky O'Hare	6/94	2	Jump&Run	7th Saga	12/93	2+	Adventure
Sensible Soccer	1/94	2-	Sport	Castlemania III	3/94	2+	Action/J&R	Aladdin	1/94	2	Jump&Run
Speedy Gonzales	12/93	2-	Jump&Run	Cosmic Spacehead	11/93	2	Adventure	Alien 3	6/93	2+	Action/J&R
Tale Spin	6/93	2-	Action	Kirby's Adventure	6/94	2	Jump&Run	Amazing Tennis	7/93	2-	Sport
Tetris 2	4/94	2	Strategie	Mega Man 4	5/94	2-	Action/J&R	Axelay	6/94	2-	Action
The Fidgets	2/94	2-	Jump&Run	Metroid	6/94	2+	Action	B.O.B.	7/93	2	Action/J&R
The Humans	6/93	2-	Strategie	Micro Machines	8/93	2+	Rennspiel	Bubsy	8/93	2	Jump&Run
Tiny Toons 2:				Pirates!	6/93	2+	Strategie	Bugs Bunny -			
Movie Madness	11/93	2	Jump&Run	Probotector	4/94	2+	Action	Rabbit Rampage	6/94	2	Jump&Run
Tom & Jerry:				ZEN -				Chuck Rock	12/93	2-	Jump&Run
Frantic Antics	9/93	2-	Jump&Run	Intergalactic Ninja	9/93	2	Action	Clayfighter	5/94	2+	Prügelspiel
Turtles III -				Note 3				Claymates	5/94	2-	Jump&Run
Radical Rescue	11/93	2	Act./Prügel.	Asterix	11/93	3+	Jump&Run	Congo's Caper	8/93	2	Jump&Run
World Cup Striker	6/94	2	Sport	Batman Returns	6/93	3	J&R/Prügel.	Dungeon Master	9/93	2+	Adventure
Note 3				Darkwing Duck	1/94	3	Jump&Run	E.V.O.	10/93	2+	Jump&Run/Adv.
Adventure Island II	7/93	3-	Jump&Run	Firehawk	9/93	3+	Action	F1 -			
Alien 3	6/93	3-	Action/J&R	Formula One Sensation	6/93	3+	Rennspiel	Pole Position	12/93	2-	Rennspiel
Asterix	7/93	3+	Jump&Run	Jimmy Connors				Goof Troop	11/93	2	Strategie
Baby T. Rex	8/93	3	J&Run/Adv.	Pro Tennis Tour	12/93	3	Sport	Great Greed	1/94	2+	Adventure
Bart and the Beanstalk	5/94	3-	Jump&Run	MiG 29	9/93	3	Action	John Madden			
Battle of Olympus	12/93	3+	Adventure	Rackets & Rivals	8/93	3	Sport	Football '93	7/93	2-	Sport
Battletoads	8/93	3	Action	Star Trek	8/93	3	Action/Adv.	King Arthur's World	6/93	2+	Strategie
Bionic Commando	6/94	3	Action	Super Adventure Quests	12/93	3+	Jump&Run	Lufia & The Fortress			
Chuck Rock	2/94	3+	Jump&Run	The Fantastic				of Doom	4/94	2-	Adventure
Dr. Franken II	11/93	3+	J&Run/Adv.	Adventures of Dizzy	7/93	3-	J&Run/Adv.	Major League Baseball	5/94	2-	Sport
F-1 Pole Position	1/94	3-	Rennspiel	Tiny Toons 2	9/93	3+	Jump&Run	Major Title	1/94	2-	Sport
Fire Fighter	8/93	3+	Jump&Run	Tiny Toons Cartoon				Mechwarrior	11/93	2	Action/Strat.
Garfield Labyrinth	11/93	3	Jump&Run	Workshop	9/93	3-	Simulation	Mega Man X	5/94	2	Action/J&R
Gear Works	1/94	3+	Strategie	TMHT -				Might & Magic II	3/94	2-	Adventure
Hammerin' Harry	1/94	3+	Action	Tournament Fighters	12/93	3	Prügelspiel	Mortal Kombat	10/93	2	Prügelspiel
Jimmy Connors Tennis	12/93	3+	Sport	Ultimate Stuntman	9/93	3+	Action	Mystic Quest	12/93	2-	Adventure
Lawnmower Man	3/94	3-	Action/J&R	Note 4				Nigel Mansell's			
Max	4/94	3-	Action/J&R	Blues Brothers	7/93	4	Jump&Run	World Championship	10/93	2-	Rennspiel
Mortal Kombat	10/93	3-	Prügelspiel	Hook	11/93	4-	Jump&Run	Out to Lunch	10/93	2-	Jump&Run
NBA All-Star				Mighty Final Fight	6/94	4	Action	Pac-Attack	1/94	2-	Strategie
Challenge 2	7/93	3-	Sport	Street Gangs	8/93	4-	Prügelspiel	Paladin's Quest	2/94	2+	Adventure
Pinball Dreams	11/93	3+	Simulation	Trolls in Crazyland	10/93	4+	Jump&Run	Pilotwings	6/94	2-	Sport
Pop'n Twin Bee	4/94	3+	Action	WWF -				Plok	12/93	2+	Jump&Run
Popeye 2	8/93	3	Jump&Run	King of the Ring	2/94	4+	Prügelspiel	Pop 'n' Twin Bee	10/93	2-	Action
Rodland	7/93	3-	Jump&Run	Note 5				Powermonger	8/93	2	Strategie
Space Date	1/94	3-	Action	Battleships	1/94	5	Strategie	Rainbow Bell Adventures	4/94	2+	Jump&Run
Speedball 2	6/93	3	Action/Sport	Indiana Jones 3	1/94	5-	Jump&Run	Road Runner	7/93	2	Jump&Run
Star Trek:				Mario & Yoshi	5/94	5+	Strategie	Rocky Rodent	12/93	2	Jump&Run
Next Generation	9/93	3	Action/Strat.	Super Sports Challenge	7/93	5+	Sport	Sensible Soccer	12/93	2	Sport
Tesseract	12/93	3-	Strategie	Tests SNES				Shanghai II -			
Titus the Fox	11/93	3+	Jump&Run	Note 1				Dragon's Eye	7/93	2-	Strategie
Tumble Pop	6/93	3+	Jump&Run	Cool Spot	11/93	1-	Jump&Run	Sim Ant	1/94	2-	Strategie
WCV - The Main Event	1/94	3+	Prügelspiel	Exhaust Heat 2	8/93	1-	Rennspiel	Skyblazer	3/94	2-	Jump&Run
Wordtris	2/94	3-	Strategie	Flashback	1/94	1-	J&Run/Adv.	Soul Blazer	10/93	2+	Action/Adv.
Yoshi's Cookie	11/93	3+	Strategie					Spindizzy Worlds	9/93	2-	Action
ZEN - Intergalactic Ninja	9/93	3+	Action					Super Air Diver	12/93	2-	Action
Zool	12/93	3+	Jump&Run					Super Bomberman	9/93	2	Action
								Super Empire Strikes Back	3/94	2	Action/J&R

Titel	Heft	Note	Genre	Titel	Heft	Note	Genre	Titel	Heft	Note	Genre
Super Putty	1/94	2-	Action/J&R	Hook	11/93	3	Jump&Run	Cal Ripken jr. Baseball	8/93	4+	Sport
Super R-Type 3	2/94	2-	Action	James Pond 2:				Captain America	10/93	4	Prügelspiel
Super Strike Eagle	6/93	2-	Action/Sim.	Robocod	10/93	3	Jump&Run	Championship Pool	12/93	4+	Sport
Super Tetris 2				James Pond Crazy Sports	8/93	3	Sport	Final Fight 2	6/94	4	Action
& Bombliss	10/93	2+	Strategie	King of Dragons	6/94	3-	Action	First Samurai	8/93	4-	Action/J&R
Super Tiny Toons	6/93	2	Jump&Run	Lamborghini				Incredible Crash Dummies	2/94	4	Jump&Run
Super Turrican	11/93	2+	Action/J&R	American Challenge	2/94	3+	Rennspiel	Jim Power:			
Tecmo Super				Mario is Missing	5/94	3	Strategie	The Lost Dimension 3D	4/94	4+	Action
NBA Basketball	7/93	2+	Sport	Mega lo Mania	2/94	3+	Strategie	Jurassic Park	11/93	4	Action
Tetris Battle Galiden	4/94	2	Strategie	Metal Marines	4/94	3	Strategie	K.H. Rummengigges			
The Flintstones	4/94	2-	Jump&Run	Monday Night Football	3/94	3-	Sport	Player Manager	12/93	4-	Sport/Strat.
The Humans	1/94	2	Strategie	NBA Showdown	3/94	3+	Sport	Lawnmower Man	3/94	4+	Action/J&R
TMHT -				Operation Logic Bomb	12/93	3	Action	Lester the Unlikely	5/94	4	Jump&Run
Tournament Fighters	12/93	2	Prügelspiel	Pinball Dreams	3/94	3-	Simulation	Mega Man Soccer	6/94	4+	Sport
Top Gear 2	1/94	2-	Rennspiel	Run Saber	2/94	3+	Action/J&R	NBA All-Star Challenge	7/93	4	Sport
Virtual Soccer	3/94	2+	Sport	Side Pocket	3/94	3	Sport	NFL Football	4/94	4-	Sport
Wing Commander:				Sparky's Quest	8/93	3-	Jump&Run	Pink goes to Hollywood	6/94	4+	Jump&Run
Secret Missions	10/93	2-	Action	Sunset Riders	10/93	3+	Action	Pugsley's Scavenger Hunt	7/93	4+	Jump&Run
Wizardry V	6/94	2-		Super Baseball 2020	11/93	3+	Sport	Super Battleship	4/94	4-	Strategie
WWF 2 -				Super Formation Soccer II	9/93	3	Sport	Super Double Dragon	7/93	4-	Prügelspiel
Royal Rumble	7/93	2-	Prügelspiel	Super Nova	2/94	3+	Action	T2 - The Arcade Game	6/94	4+	Action
Young Merlin	11/93	2+	Adventure	Super Off Road	9/93	3	Rennspiel	Test Drive 2	7/93	4	Rennspiel
Zombies	10/93	2-	Action	Super Slap Shot	10/93	3-	Sport	The Peace Keepers	6/94	4-	Action
Note 3				Super Solitaire	3/94	3+	Simulation	Tays	7/93	4	Action
ActRaiser 2	2/94	3+	Action	Super Troll Islands	2/94	3+	Jump&Run	Note 5			
Adventures off				T2 - Judgment Day	5/94	3-	Action	Bram Stoker's Dracula	2/94	5	Jump&Run
Dr. Franken	4/94	3-	Jump&Run	Tom & Jerry	6/93	3-	Jump&Run	Cliffhanger	1/94	5+	J&R/Prügel.
Aero the Acro-Bat	12/93	3+	Jump&Run	Troddlers	8/93	3+	Strategie	Last Action Hero	1/94	5-	Action
Alfred Chicken	1/94	3	Jump&Run	We're Back	10/93	3+	Jump&Run	Lethal Weapon	6/93	5	Action/J&R
Art of Fighting	2/94	3-	Prügelspiel	Winter Olympics	4/94	3+	Sport	Outlander	7/93	5	Action/
Asterix	8/93	3-	Jump&Run	Wordtris	6/93	3	Strategie	Renn.			
Batman Returns	7/93	3+	J&R/Prügel.	World Heroes	1/94	3-	Prügelspiel	Spectre	6/94	5	Action
Battleloads	10/93	3	Action/J&R	Zool	1/94	3+	Jump&Run	Wayne's World	6/93	5	Jump&Run
Brett Hull Hockey	1/94	3	Sport	Note 4				Where in the World			
Bulls vs. Blazers	7/93	3	Sport	Aguri Suzuki F-1	7/93	4-	Rennspiel	is Carmen Sandiego	10/93	5	Adventure
Cool World	6/93	3+	Action/Adv.	Super Driving	10/93	4-	Action	Note 6			
Cosmo Gang -				Aliens vs. Predator	5/94	4+	Rennspiel	Beethoven's 2nd	12/93	6+	Jump&Run
The Video	9/93	3	Action	Battle Cars				Space Ace	6/94	6+	
Cybernator	6/93	3+	Action	Battleloads -							
Daffy Duck	1/94	3+	Jump&Run	Double Dragon	1/94	4+	Prügelspiel				
Dead Dance	10/93	3-	Action	Best of the Best	8/93	4+	Sport				
Equinox	3/94	3	Action/Adv.	Boxing Legends							
Fatal Fury	7/93	3+	Prügelspiel	of the Ring	2/94	4-	Sport				
Firepower 2000	6/93	3+	Action	Cacoma Knight	9/93	4+	Action				
GP-1	9/93	3-	Rennspiel	in Bizlyland							

LEGENDE

J&R = Jump&Run
Adv. = Adventure
Sim. = Simulation
Strat. = Strategie



SCHAU

VOR

NIXGEHTMEHR



Super Metroid

Es ist da, es ist endlich da! Nach langer Vorankündigung und der Preview TOTAL! nun proudly presents: Der ultimative Test von Nintendos unglaublichem 24-MBit-



Hammer. Um dieses heiße Actionspiel kommt keiner herum!

Musik, bitte!

Eigentlich viel zu schade, nur für die Konsole sind viele der genialen Videospiel-Soundtracks. Das dachte sich auch Medienriese Virgin und packte die besten Spielmusiken auf eine CD – und Ihr habt die einmalige Gelegenheit, diese klanglichen Köstlichkeiten zu gewinnen. Großes Preisausschreiben folgt in der nächsten TOTAL!

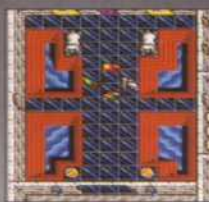
Neigt Euer Auge uns mit Gunst – Hier kommt zum Abschluß
Dichterkunst:
Zeigt Mut, seid stark, Ihr müßt nicht weinen:
Heft Nummer acht wird bald erscheinen!

Wir wollen doch mal schwer hoffen, daß Euer TOTAL!-Dealer (=Kiosk oder Zeitschriftenhändler) auf dem Weg zum Schwimmbad liegt. Ansonsten würde es sich durchaus lohnen, am **22. Juli** auch einen Umweg in Kauf zu nehmen – denn dann wartet **TOTAL! 8/94** beim Zeitschriftenhändler auf Euch! Denn für die heiße Jahreszeit gilt:

Geht auch im Sommer ins Geschäft und kauft das neue TOTAL!-Heft

Ri-Ra-Rollenspiele

Devise: Schon jetzt an den Winter denken! Nicht, daß wir Euch drängen wollen, rechtzeitig das Heizöl zu bestellen – wir reden von den bevorstehenden langen Abenden. Allen Freunden eines gepflegten Rollenspiels servieren wir eine Extra-Porti-



on Health-Points – wir haben die Super-NES-Importversionen der beiden Kultspiele „Eye of the Beholder“ und „Ultima 6“ für Euch abgeklopft!



Dino auf Rollen



Sommerzeit, Skateboardzeit – das war schon immer so. Schon lange bevor die Amis die rollenden Selbstmordbretter erfanden, flitzte ein dreister Jungsaurier durch die Steinzeit. Augenzeugen gib't zwar keine mehr, aber SuperNESler dürfen sich jetzt schon auf ein knuddlig-witziges „Skate&Run“ freuen: „**Super Radical Rex**“ kommt!



Da rauscht es im Neandertal: Der kleine Rex auf seinem Skateboard

**ACTION REPLAY
IST AUCH
ERHÄLTICH BEI**

TOYS 'R' US

OTTO



Quelle

HERTIE

NECKERMANN

KARSTADT

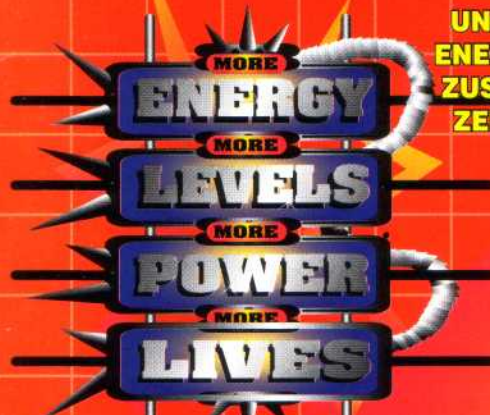
**DISTRIBUTION:
VIDIS GmbH
HAMBURG**

SUPER POWER MIT

ACTION REPLAY

2

UNGLAUBLICHE MÖGLICHKEITEN WIE UNENDLICHES LEBEN, ENERGIE BIS ZUM ABWINKEN, UNBEGRENZTE POWER, HÄRTER ZUSCHLAGEN, HÖHER SPRINGEN, IN JEDEM LEVEL STARTEN, ZEITLUPEN-FUNKTION* UND VIELES MEHR (ALLES JE NACH SPIEL).



FANTASTISCHE SPECIAL EFFECTS

MIT ACTION REPLAY KANNST DU DEINE LIEBLINGSSPIELE BIS ZUM LETZTEN LEVEL DURCHSPIELEN. KEIN LANGES WARTEN AUF NEUE CHEATS. MIT EINGEBAUTEM

CHEATFINDER

DEUTSCHE VERSION ENTHÄLT: DEUTSCHE ANLEITUNG MIT EINER GANZEN REIHE VON CHEATS, REGISTRIERKARTE FÜR DEN



CLUB

FÜR INFORMATIONEN ÜBER NEUE CHEATS, TIPS & TRICKS, HOTLINE, ANGEBOTE U.S.W.

KEIN UNNÖTIGES WARTEN

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

WICHTIG: ACTION REPLAY IST NICHT ENTWICKELT UND NICHT HERGESTELLT UND VERTEILT DURCH NINTENDO INC. ODER SEGA ENTERPRISES LTD.



SNES™ VERSION DM 149,-
MEGA DRIVE™ VERSION DM 149,-
GAME BOY™ VERSION DM 59,-
NES™ VERSION DM 99,-
GAME GEAR™ VERSION DM 79,-
MASTER SYSTEM™ VERSION DM 79,-



SUPER CHEAT INPUTSCREEN*

JETZT MIT EINGABE-MÖGLICHKEIT BIS ZU 100 CHEATS AUF EINMAL. DIESE NEUE OPTION MACHT ES MÖGLICH, DAS SPIEL SOFORT KOMPLETT ZU BEHERRSCHEN. UNENDLICHES LEBEN, ENERGIE BIS ZUM ABWINKEN, UNBEGRENZTE POWER, UNBEGRENZTE ANZAHL WAFFEN, EIGENE FARBEN, HÄRTER ZUSCHLAGEN, HÖHER SPRINGEN, U.V.M. DAS NEUE CHEAT-SYSTEM IST EINFACH SUPER !!!!!



ERWEITERTER CHEATFINDER

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



UNIVERSAL CHEAT-SYSTEM*

NUR MIT ACTION REPLAY KANN MAN DIE GLEICHEN CHEATS FÜR DIE MEISTEN DEUTSCHEN, U.S.A. UND JAPANISCHEN SPIELE BENUTZEN. BEI KEINEM ANDEREN CHEAT-SYSTEM IST DAS MÖGLICH.



UNIVERSAL

ADAPTER-FUNKTION**

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



ZEITLUPEN-FUNKTION*

MIT DIESER TECHNIK HAT MAN DIE KONTROLLE ÜBER DIE GESCHWINDIGKEIT DES GANZEN SPIELES, DIE GESCHWINDIGKEIT UM 50% VERRINGERT, IST BEI DEN MEISTEN SPIELEN SEHR EFFEKTIV !!

* NUR SNES UND MEGADRIE

** NUR SNES

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

"SEGA", "MASTERSYSTEM", "GAMEGEAR" & "MEGADRIE" SIND EINGETRAGENE WARENZEICHEN VON SEGA ENTERPRISES LTD.
"NINTENDO", "GAMEBOY", "NES" & "SUPER NES" SIND EINGETRAGENE WARENZEICHEN VON NINTENDO OF AMERICA INC.



24 STUNDEN TELEFONISCHER
BESTELLSERVICE

02822-68545

FAX

02822-68547

DISTRIBUTION FOR GERMANY:

DATAFLASH GMBH

WASSENBERGSTRASSE 34

46446 EMMERICH

ALLE BESTELLUNGEN NORMALERWEISE

IN 24 STUNDEN LIEFERBAR

VERSANDKOSTEN DM 10,-

AUSLAND NUR VORKASSE + DM15,-

EUROPEAN DISTRIBUTOR: EUROSISTEMS B.V. EDE NETHERLANDS FAX (XX31) 8380 32146

Nigel Mansell's World Championship

KARSTADT



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



Gut einkaufen
schöner leben

Neu ! Nigel Mansell's World Championship

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

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

MegaFun 6/93 schreibt:

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



DISTRIBUTED BY



DM 99,95



DM 139,95



DM 69,95