

100% NINTENDO

TOTAL!

DAS UNABHÄNGIGE MAGAZIN

SUPER NES ULTRA 64 GAME BOY NES VIRTUAL BOY

Reportagen

- Alle Fußballspiele im Test
- Genre-Durchblick: Rollenspiele
- Virgins Knüller: Cool Spot 3 & Earthworm Jim 2



Tests & Infos

- Ultra 64 & Virtual Boy
- Primal Rage
- Castlevania - Vampire's Kiss

Tips & Tricks

- Super-Turrican-2-Levelkarten
- SHORTIES: Cheats und Taktiken
- HELPLINE: Leser helfen Lesern
- Action-Replay-Codes

Sensationell

Yoshi's Island – Super Mario World 2

Das beste Videospiel aller Zeiten bricht sämtliche Rekorde

Unglaublich

Killer Instinct

Rares Ultra-64-Hit auf dem SuperNES

Exklusiv

Yoshi's Island – Levelkarten

16 Seiten Special zum Herausnehmen



TESTS NEWS TIPS & TRICKS



A.B. GAMES

ANDREAS BENDER

Ankauf & Verkauf von Videospielen und Geräten

SUPER NINTENDO

Actraiser I	us	49,00*
Actraiser II	dt	109,00
Actraiser II	us	59,00*
Addams Family	us	39,00*
Addams Family II	dt	69,00*
Addams Family II	us	59,00*
Addams Family Values	dt	129,00
Aero the Acro Bat	dt	69,00*
Aladdin	dt	69,00*
Alien III	dt	79,00*
AnimaNiacs	dt	99,00*
Another World	dt	59,00*
Arcana	us	79,00*
Art of Fighting	dt	69,00*
Asterix	dt	69,00*
Asterix&Obelix	dt	139,00
Axelay	dt	39,00*
Axelay	us	33,00*
B.O.B.	dt	69,00*
Batman Returns	jp	39,00*
Batman&Robin		
Adventure	dt	129,00
Battletoads	dt	69,00*
Battletoads	us	49,00*
Battletoads vs		
Double Dragon	dt	109,00
Biometal	dt	79,00*
Blackhawk	dt	109,00
Blues Brothers	dt	69,00*
Bonkers	us	99,00
Brain Lord	us	129,00
Brawl Brothers	dt	89,00*
Brett Hull Hockey	dt	69,00*
Brandish	us	149,00
Batman Forever	dt	139,00
Bubsy I	dt	69,00*
Bill Laimbeer's		
Combat Basketball	us	69,00*
Bart's Nightmare	dt	69,00*
Bugs Bunny	dt	89,00*
Breath of Fire	us	149,00
Biker Mice From Mars	dt	119,00
Cal Ripken Jr.Baseball	dt	59,00*
Castlevania IV	dt	59,00*
Championship Pool	dt	99,00*
Choplifter III	dt	89,00
Clayfighter	dt	119,00
Clayfighter II	dt	99,00
Claymates	dt	59,00*
Congo's Caper	dt	109,00
Cool Spot	dt	69,00*
Demolition Man	dt	139,00
Daffy Duck	dt	79,00
Dino City	dt	65,00*
Dino City	jp	49,00*
Donkey Kong Country	dt	139,00
Doomsday Warrior	us	75,00*
Dracula	dt	79,00
Dschungelbuch	dt	119,00
Dungeon Master	us	89,00*
Dragon's Lair	dt	59,00
Double Dragon V	dt	119,00
Desert Fighter	dt	99,00
Dino Dini's Soccer	dt	99,00
Demon's Crest	dt	139,00
E.V.O.	us	99,00*
Deep Space Nine	dt	139,00
Earth Defense Force	us	59,00*
EEK! The Cat	dt	69,00
Equinox	dt	69,00*
Euro Football Champ	dt	69,00*
Earthworm Jim	dt	105,00*
Earthbound	us	149,00
Front Mission	jp	199,00
F-Zero	dt	39,00*
Fatal Fury I	dt	65,00*
Fatal Fury II	dt	119,00
Fatal Fury Special	dt	129,00
Fifa Inter. Soccer	dt	79,00*
Final Fantasy II	us	149,00
Final Fantasy III	us	149,00
Fighting Spirit	dt	79,00*
Final Fight I	us	59,00*
Final Fight II	us	59,00*
Final Fight II	jp	59,00*
First Samurai	dt	59,00*
Flashback	dt	69,00*
Flinstones	dt	99,00
Fever Pitch Soccer	dt	129,00
Foreman for Real	dt	129,00
Gemfire	us	109,00*
Ghoul Patrol	dt	79,00*
Gerog Formann's		
KO Boxing	dt	79,00*
Gods	dt	59,00*
Goof Troop	dt	65,00*

Hagane	dt	129,00
Harley Humongous Adv.	dt	79,00
Harley Humongous Adv.	us	49,00*
Hook	dt	69,00*
Humans	dt	99,00
Hulk	dt	79,00
Indiana Jones	dt	89,00*
Indiana Jones	us	79,00*
Illusion of Time	dt	119,00
Illusion of Gaia	us	99,00*
Jimmy Connors Tennis	dt	79,00*
Jimmy Connors Tennis	us	69,00*
John Madden		
Football '93	dt	59,00*
Jurassic Park I	dt	69,00*
Jurassic Park II	dt	99,00
Jungle Strike	dt	119,00
Justice League	dt	129,00
Judge Dredd	dt	129,00
Jelly Boy	dt	79,00*
Kick Off 3	dt	119,00*
King Arthur's World	dt	69,00*
King Arthur's World	us	59,00*
King of Dragon	dt	119,00
König der Löwen	dt	129,00
Krusty Super Fun House	dt	49,00*
Ka-Blooley	us	69,00
Krusty Super Fun House	us	39,00*
Lamborghini	dt	89,00*
Last Action Hero	dt	79,00
Legend	dt	99,00
Lemmings I	dt	69,00*
Lemmings II	dt	99,00
Lethal Weapon	dt	69,00*
Lord of the Ring's	us	99,00
Magic Boy	dt	99,00
Mario Paint	dt	69,00*
Maximum Carnage	dt	129,00
Maxwarrior	dt	79,00*
Mega Man X	dt	79,00*
Metal Marines	dt	99,00
Mickey Mania	dt	79,00*
Michael Jordan	dt	89,00*
Might&Magic II	dt	89,00*
Might&Magic III	us	149,00
Mr.Nutz	dt	79,00*
Mystic Quest Legend	dt	69,00*
Mystic Quest Legend	us	49,00*
Mystical Ninja	dt	79,00*
Mystical Ninja	us	65,00*
Micro Machines	dt	99,00
Magical Quest	dt	75,00*
Magical Quest	us	49,00*
NBA All Star Challenge	dt	69,00*
NHLPA Hockey 93	dt	59,00*
NHLPA Hockey 93	us	39,00*
Nobunaga's Ambition	us	129,00*
Ninja Warriors	dt	139,00
Nigel Mansell Indy Car	dt	119,00
NFL Quarterback Club	dt	129,00
Obitus	us	99,00*
Out to Lunch	dt	59,00*
Orge Battle	us	149,00
Outlander	dt	69,00*
Pac Attack	dt	79,00*
Parodius	dt	59,00*
Parodius	jp	49,00*
Pilot Wings	dt	49,00*
Pilot Wings	jp	39,00*
Pinball Dreams	dt	69,00*
Pirates of the Dark Water	dt	69,00*
Plok	dt	69,00*
Pocky&Rockey	dt	59,00*
Pop'n Twinbee I	dt	59,00*
Pop'n Twinbee II	dt	99,00
Populous I	dt	69,00*
Power Ranger	dt	109,00*
Power Monger	dt	69,00*
Push Over	dt	69,00*
Paws of Fury	dt	99,00
Pitfall	dt	99,00
Phantom 2040	dt	I.V.
Pinoccio	dt	I.V.
PGA European Tour	dt	I.V.
Puzzle Bubble	dt	119,00
Porky Pig		
Schweinchen Dick	dt	129,00
Robocop vs Terminator	dt	129,00
R-Type III	dt	79,00
Race Drivin	dt	59,00*
Rampart	us	89,00*
Rise of the Robots	dt	89,00*
Rival Turf	dt	59,00*
Road Riot 4WD	us	49,00*
Road Runner	dt	65,00*
Road Runner	us	49,00*
Robotrek	us	139,00
Rock'n Roll Racing	dt	89,00*
Rock'n Roll Racing	us	79,00*



Action Replay III	dt	109,00
Super Mario World II		
(Sept/Okt)	dt	129,00
Donkey Kong Country II (Nov)	dt	149,00
Theme Park	dt	129,00
Primal Rage	dt	149,00
Dirt Racer FX	dt	139,00
Batman Forever	dt	139,00
Asterix&Obelix	dt	139,00
Killer Instinct	us	159,00
TEIL III	us	159,00

ADVENTURE&ROLLENSPIELE

Chrono Trigger	us	159,00
Final Fantasy II	us	149,00
Final Fantasy III	us	149,00
Earth Bound	us	149,00
King Arthur	us	149,00
Secret of the Stars	us	129,00
Shadowrun	dt	129,00
Illusion of Time	dt	119,00
Secret of Mana	dt	119,00
Secret of Evermore	dt	129,00
Universal Adapter Fire	dt	39,00
mit dem laufen alle US-Spiele		

Sonderangebote des Monats:

Syndicate dt 69,-
Stunt Race FX dt 69,-

solange der Vorrat
reicht

A. B. GAMES
Meinsdorfer Weg 30
23701 Eutin
(nur Versand)

Romance of the Three		
Kingdoms IV	us	159,00
Royal Rumble	dt	69,00*
Rummenigge		
Player Manager	dt	89,00*
Run Saber	dt	79,00
Schlumpfe	dt	119,00
Seaquest DSV	dt	99,00*
Sensible Soccer	dt	69,00*
Shanghai II	us	119,00*
Sim Ant	us	89,00*
Sim City	dt	69,00*
Sim City 2000	us	I.V.
Sküljagger	us	59,00*
Skyblazer	dt	109,00
Slammaster	dt	129,00*
Smash Tennis	dt	99,00
Soccer Shootout	us	109,00
Soul Blazer	dt	89,00*
Soul Blazer	us	69,00*
Space Ace	dt	49,00*
Sparkster	dt	99,00
Spectre	dt	69,00
Spider Man&X-Man	dt	69,00*
Star Trek Starflight		
Academy	dt	129,00
Starwing (Starfox)	us	49,00*
Street Fighter II	dt	49,00*
Street Fighter II	us	39,00*
Street Fighter II Turbo	dt	79,00*
Street Fighter II Turbo	us	59,00*
Super Street Fighter II	dt	129,00
Street Racer	dt	89,00*
Striker	dt	59,00*
Sunset Riders	dt	69,00*
Super Adventure Island I	dt	69,00*
Super Adventure Island I	jp	49,00*
Super Baseball 2020	us	65,00*
Super Battletank II	dt	129,00
Super Birdie Rush	jp	59,00*
Super Bomberman I	dt	99,00
Super Bomberman II	dt	109,00
Super Bomberman III	us	139,00
Super Dropzone	dt	119,00
Super Empire		
Strikes Back	dt	89,00*
Super Formation		
Soccer I	jp	49,00*
Super Ghouls'n Ghosts	dt	49,00*
Super Ghouls'n Ghosts	us	39,00*
Super Mario Allstars	dt	69,00*
Super Mario World	dt	49,00*
Super Metroid	dt	75,00*
Super Metroid	us	59,00*
Super Off Road I	us	39,00*
Super Off Road II	us	69,00*
Super Pinball	dt	79,00*
Super Probotector	dt	65,00*
Super Probotector	jp	49,00*
Super Punch Out	dt	99,00*
Super Punch Out	us	89,00*
Super R-Type	dt	39,00*
Super Return of the Jedi	dt	99,00*
Super Game Boy	dt	99,00
Super Hockey	dt	79,00*
Super Smash TV	us	59,00*
Super Soccer	dt	39,00*
Super Star Wars	dt	79,00*
Super Strike Eagle	dt	139,00
Super Turrigan	dt	65,00*
Super Turrigan	us	59,00*
Super Turrigan II	dt	129,00
Superman	dt	99,00*
Syndicate	dt	89,00*
Super Wrestle Mania	dt	75,00*
Super Wrestle Mania	us	49,00*
Super Ice Hockey	dt	109,00
Stargate	dt	129,00
Side Pocket	dt	119,00
Star Trek		
Next Generation	dt	139,00
Spirou	dt	139,00
Secret of Evermore	us	149,00
Secret of the Stars	us	129,00
Swat Kats	us	139,00
Shadowrun	dt	129,00
Taz Mania	dt	99,00
Terminator II-Judgment	dt	59,00*
The Lost Vikings	dt	99,00
Tiny Toon	dt	49,00*
Tiny Toon Wild'n		
Wacky Sports	dt	129,00
Turbo Toons	dt	129,00
Top Gear 3000	dt	129,00
Troddlers	dt	99,00
Turn&Burn	dt	129,00
Turtels IV	dt	49,00*
Turtels IV	us	33,00*
Turtels Tournament		

Fighter	dt	119,00
The Brainies	dt	109,00
True Lies	dt	99,00
The Fireman	dt	89,00*
The Mask	dt	I.V.
Theme Park	dt	129,00
Tetris&Dr.Mario	dt	99,00
Universal Adapter Fire	dt	39,00
Ultima-False Prophet	us	99,00*
Ultima-Runes		
of Virture II	us	99,00*
Uncharted Waters	us	99,00*
Urban Strike	dt	I.V.
Unirally	dt	119,00
Val D'Isere		
Championship	dt	119,00
Vortex	dt	99,00
Where is Carmen		
Sandiego?	dt	59,00*
Wing Commander	dt	59,00*
Wing Commander		
Secret Mission	dt	79,00*
Winter Olympics	dt	79,00*
Wolfchild	dt	49,00*
Wolverine	dt	89,00
World Cup Striker	dt	69,00*
World Cup USA 94	dt	109,00
World Heros I	dt	69,00*
World Heros I	us	59,00*
World League Basketball	dt	59,00*
WWF Raw	dt	89,00
Warlock	dt	105,00*
World Soccer	jp	39,00*
Worms	dt	I.V.
Wayne Gretzky's Hockey	dt	139,00
Wild Guns	dt	109,00
X-Kaliber 2097	dt	99,00
X-Men	dt	99,00*
Yogi Bear's	dt	99,00
Young Merlin	dt	75,00*
Zelda III	dt	69,00*
Zombies	dt	39,00*
Zool	dt	79,00
andere Titel auf Anfrage		

VIRTUAL BOY

Virtual Boy	us	349,00
Devil Busters	jp	I.V.
Galactic Pinball	us	99,00
Intercept	jp	I.V.
Mario Clash	jp	I.V.
Mario Dream Tennis	us	99,00
Panic Bomber	us	99,00
Proteus Zone	jp	I.V.
Red Alarm	us	99,00
Space Squash	jp	I.V.
Sunday's Point	jp	I.V.
Teleroboxer	us	99,00
Vertical Force	jp	I.V.
Virtual League Baseball	jp	I.V.
War Simulation	jp	I.V.
Wario Cruise	jp	I.V.
Waterworld	jp	I.V.
andere Titel auf Anfrage		

GAME BOY

Donkey Kong Land	dt	69,00
Kirby's Dreamland II	dt	69,00
Yogi Bear's	dt	59,00
Alien III	dt	59,00
Duck Tales II	dt	59,00
Flinstones	dt	59,00
Kid Icarus	dt	49,00*
Lingo	dt	59,00
Probotector I	dt	39,00*
Probotector II	dt	69,00
Spiderman III	dt	59,00
Super Mario Land III	dt	69,00
Tom&Jerry II	us	59,00
andere Titel auf Anfrage.		

NES

Spiele auf Anfrage

Spiele mit * sind Gebrauchtspiele
(mit Verpackung und Anleitung)
nur solange der Vorrat reicht!

AB 300,00 DM
Versandkostenfrei

Druckfehler, Preisänderungen und Irrtümer
vorbehalten

Keine Haftung für Kompatibilität

**Händler
willkommen**

Tel. 0 45 21- 48 73
Fax 0 45 21- 10 25

**Montag-Freitag
12.00 - 20.00 Uhr**

EDITORIAL

Willkommen, TOTAL! Fans!

Es ist ein Sommertag wie jeder andere auch. Unerträgliche Hitze läßt bereits den Gang ins Bad zur Qual werden, und selbst die eiskalte Dusche kann nur kurzfristig Abkühlung verschaffen. Der Weg zum Verlag erscheint unendlich lang. In der Redaktion dann **der erste Hitzeschock des Tages**: Während die Temperatur im Freien 'lediglich' 25 Grad im Schatten mißt, klettern die Büro-Quecksilbersäulen nochmals über 10 Grad höher – Tendenz: emsig steigend! Temperaturen, bei denen sich viele von Euch längst über Hitzefrei an den Schulen freuen dürfen oder sich aalend am Strand befinden, doch wir tapfer in Eurem Dienste stehen! Es ist Mittag, als ein bemitleidenswert 'überhitzter' Kurier mit letzter Kraft ein **kleines, unscheinbares Päckchen** in die Redaktionsräume schleppt. In typischer 'Was-is'n-das?'-Manier wird ihm das aus dem fernen Japan stammende graue Bündel entrissen. Unwissend, daß es unser **(Videospiele)Leben grundlegend verändern** wird und es uns noch viel, viel heißer werden läßt ...

Yoshi's Island – Super Mario World 2, nein, das kann nicht sein! Aber doch! Wir halten mit als erste wenige Auserwählte der westlichen Zivilisation das lang erwartete, allerneueste 'Kunstwerk' von Mario-Vater Shigeru Miyamoto in den Händen. Der Tag ist gerettet, die Hitze trotz mittlerweile 40 Grad vergessen. Die Nachricht spricht sich wie ein Lauffeuer in der Redaktion herum. Niemanden hält es mehr auf den Stühlen, geschweige denn an seiner Arbeit. Im Testraum spielen sich längst tumultartige Bilder ab: **Das Mario-Fieber ist ausgebrochen!**

Szenenwechsel! Nach unzähligen Stunden und gleich mehreren durchzockten Tagen wie Nächten steht fest: **Shigeru Miyamotos Geniestreich bricht alle Rekorde!** Bei so viel Abwechslung, neuen Ideen und Spielspaß steht für uns fest: Dieser Meilenstein der Softwaregeschichte ist keine 2+, keine 1- und auch keine glatte 1 wert. **Die einzig gebührende Note kann und muß die bislang nicht existente '1+' sein!** Ein Novum in der Geschichte der TOTAL! Auf sechs Mammut-Testseiten erfahrt Ihr bei uns alles über den neuen 'König der Jump&Runs' – TOTAL! enthält Euch nicht die wichtigsten Informationen vor, denn TOTAL! kommt weiter! Damit auch Ihr bei Yoshi auf Antrieb weiterkommt, präsentieren wir Euch den ersten Teil unserer Komplettlösung. Ein **16seitiges Heft-im-Heft** mit allen Levelkarten der ersten Welt sowie hilfreichen Tips & Tricks erwartet Euch! **Nur bei TOTAL!**

Viel Spaß mit Yoshi, Mario und vielem, vielem mehr!

EUER
KOMPETENTES
TOTAL!
TEAM

TOTAL!

RESERVIERUNG 11/95

Lieber Zeitschriftenhändler,

bitte reservieren Sie mir ein Exemplar von **TOTAL! 11/95**.

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

Name, Vorname

Meine Telefonnummer

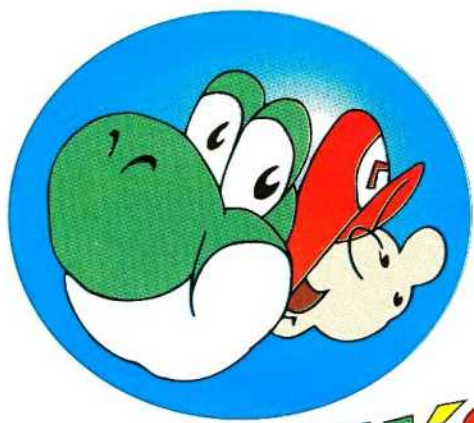
Unterschrift

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

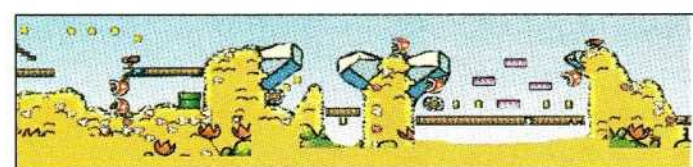
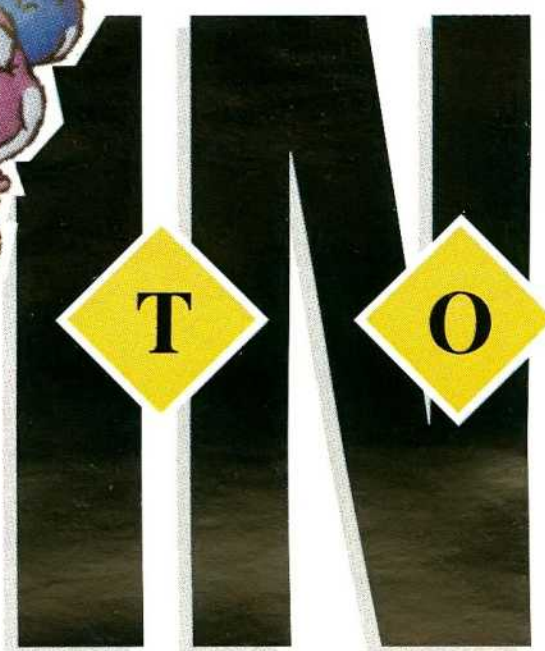
TOTAL!

**11/95 ist ab
Mittwoch, den
18. Oktober
erhältlich!**





YOSHI'S ISLAND



Den kleinen sympathischen Saurier kennen wir ja schon lange aus „Super Mario World“. Jetzt ist das Tierchen erwachsen geworden und darf endlich in seinem eigenen Abenteuer die Hauptrolle übernehmen. Einiges erinnert zwar immer noch an das klassische Vorbild, dennoch gibt es mit Yoshi viel Neues zu entdecken. Das fängt mit dem recht bizarren Grafikstil an und endet mit Überraschungen im Gameplay. Was Euch auf Yoshis Insel so alles erwartet, stellen wir Euch in unserem Test ausführlich vor. Und als besonderes Schmankerl gibt es

12 35

auch gleich noch einen Reiseführer mit detaillierten Levelkarten.

REPORTAGEN

Alle Fußballspiele im Test28
Genre-Durchblick: Rollenspiele ...58
 Schnappt Euch das Breitschwert und legt das Kettenhemd an! Wir verraten Euch, wo es sich lohnt, fiese Monster zu verprügeln.

WETTBEWERBE

Virgin7
 Fußball-Competition32
 Sega Sports67

PREVIEWS

Earthworm Jim 2 (SNES)18
 Spot goes to Hollywood II (SNES)19

TESTS

SNES
Lothar Matthäus Super Soccer27
 Trotz Beinverletzung läßt es sich der Mittelfeldstar von Bayern München nicht nehmen, sich auf Eurem SNES die Ehre zu geben. Ob er dabei eine gute Figur macht?

Marko's Magic Football23

Wie man einen Fußball auch außerhalb des Stadions sinnvoll verwenden kann, das zeigt uns der kleine Marko. Obwohl: Echter Fußball ist das nach Expertenmeinung aber nicht

Mega Man X221

Der kleine Blaumann begibt sich mal wieder auf die Suche nach der passenden Waffe für die jeweiligen Obermotze.

Primal Rage22

The Great Circus Mystery - Starring Mickey and Minnie20

Zwei Mäuse in höchster Not: Der gemütliche Zirkusbesuch wird ganz unplanmäßig zum abenteuerlichen Jump&Run. Ob Capcoms neueste Disney-Umsetzung wohl gelungen ist?

Vampire's Kiss24

Yoshi's Island - Super Mario World 214

GAME BOY

NHL Hockey '9526

Wenn es dem Game-Boy-Besitzer zu wohl wird, dann geht er aufs Eis. Aber Angst vor größeren Verletzungen braucht man zumindest auf der Keksdose kaum zu haben.

PGA European Tour26

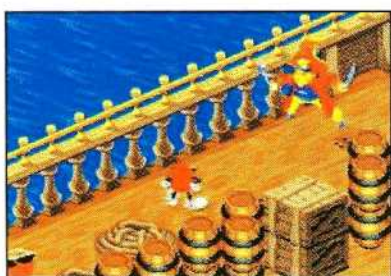
Die wichtigsten und schönsten europäischen Golfplätze in der Keksdose? Golfreunde sollten hier mal einen Blick riskieren!

Pinball Deluxe21

BEKANNTE HELDEN



Gleich zwei altbewährte Helden schickt Virgin erneut ins Rennen: Der coole Spot darf seine Talente nun in Hollywood unter Beweis stellen, und auch auf den sympathischen Regenwurm



warten neue Abenteuer. Wir haben schon mal einen ersten Blick auf „Spot goes to Hollywood“ und „Earthworm Jim 2“ geworfen.



18

VAMPIRE'S KISS

Noch einmal darf der wackere Sir Belmont zur bewährten Peitsche greifen und der untoten Monstroschaft ordentliche Manieren beibringen. Danach kann er sich zur wohlverdienten Ruhe setzen. Wir stellen sein letztes großes Abenteuer auf dem Super-Nintendo ausführlich vor.



24

FUSSBALLREPORT

Keine Frage, der Ball ist rund! Aber welches der zahlreichen Fußballspiele ist besonders empfehlenswert? Wir haben uns mal das breite Angebot genauer angeschaut und ausführlich verglichen.



28

H A L T !

IMPORT-CORNER

Bassin's Black Bass (SNES)52

Ob diese Angelsimulation wohl jemals Kultstatus erreichen wird? Die Spielidee ist zumindest mal erfrischend anders!

Killer Instinct (SNES)54

TIPS & TRICKS

Yoshi's Island: Levelkarten, Teil 1 .35

Zur ersten Orientierung auf Yoshis Insel versorgen wir Euch mit jeder Menge Levelkarten und hilfreichen Tips und Tricks.

Super Turrican 2: Levelkarten, Teil 260

Shorties66

Helpline: Leser helfen Lesern72

Action-Replay-Codes73

RUBRIKEN

Editorial3

News6

Leserbriefe10

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

PRIMAL RAGE

Ring frei zum „Jurassic Fight“! Wenn sich diese urzeitlichen Dinos so richtig herzhaft prügeln, fliegen wahrhaftig die Fetzen. Ob sie wohl deswegen ausgestorben sind?



22

TOTAL!-Intern33

Die Statements der TOTAL!-Crew

Charts34

Fast so wichtig wie das täglich' Brot: die allmonatlichen TOTAL!-Charts. Natürlich wieder mit Euren Zuschriften.

TOTAL!-Shop74

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

Börse78

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

Comic81

Schmunzeln mit Tony Total. Und wieder einmal hat sich unser liebenswerter Chaot ein aktuelles Spiel zur Brust genommen.

Impressum82

Vorschau82

Was gibt's wohl in der kommenden TOTAL!-Ausgabe? Wir machen Euch schon jetzt den Mund ordentlich wäbrig ...

KILLER INSTINCT

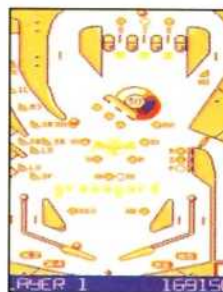
In den Spielhallen sorgt dieses beinharte Prügelspiel schon länger für Furore, jetzt dürfen auch auf dem SNES die morschen Knochen krachen. Auf ein offizielles Erscheinen hierzulande müssen wir verzichten, Freunden des Genres wird das den Spaß aber nicht vermiesen.



54

PINBALL DELUXE

Gleich sieben komplette Flipper mit allem Zubehör wurden auf ein winzig kleines Game-Boy-Modul gepackt. Diese geballte Ladung Kugelfreude dürfte die Herzen aller Flipperfans mit ziemlicher Sicherheit höher schlagen lassen.



21

TIPS & TRICKS

35

Neben dem großen „Yoshi's-Island“-Special gibt es natürlich auch jede Menge anderer Tips & Tricks. Die Levelkarten zu „Super Turrican 2“ sind ideal für Freunde gepflegter Baller-Action, gemischte Kost dagegen gibt es in Sachen Shorties, Action-Replay-Codes und Helpline.



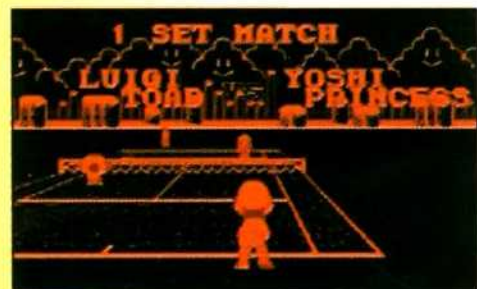
TOTAL! NEU

DER **VIRTUAL BOY** IST DA!

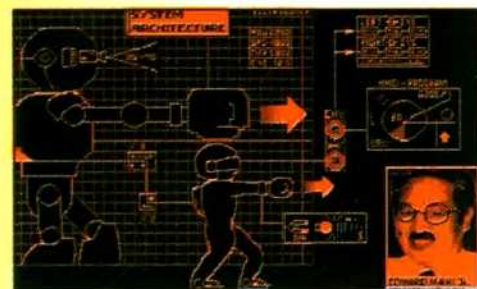
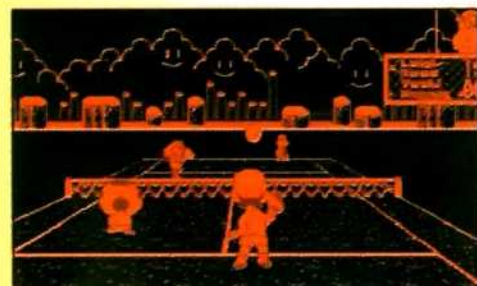
Am 14. August begann in den USA der Verkauf von Nintendos ‚halb tragbarer‘ Konsole. In Japan ist der Virtual Boy gar seit dem 21. Juli erhältlich. Kernstück des Systems ist sein ungewöhnlicher Virtual-Reality-‚Guckkasten‘, eine Art ‚überdimensionierte Skibrille auf Füßen‘, die Darstellung basiert auf LED-Technik (vgl. auch TOTAL! 9/95). Ein 32-Bit-RISC-Prozessor liefert die nötige Rechenleistung für hochauflösende Grafik – rot auf schwarz – und unglaubliche 3-D-Effekte. Seinen Saft bezieht das Gerät aus sechs Mignon-Batterien, die im Joypad untergebracht sind und Energie für ca. sechs Stunden Spielspaß liefern. Ein Netzadapter ist separat erhältlich – und auf Dauer sehr praktisch, da der Virtual Boy sowieso stets auf einem Tisch aufgestellt werden muß. Der Preis liegt in den Staaten bei 159 \$, die Module schlagen mit jeweils 30 bis 40 \$ zu Buche. Ein Deutschland-Release des Virtual Boy ist für 1996 angedacht genauer Termin und Preis stehen bislang noch nicht fest.



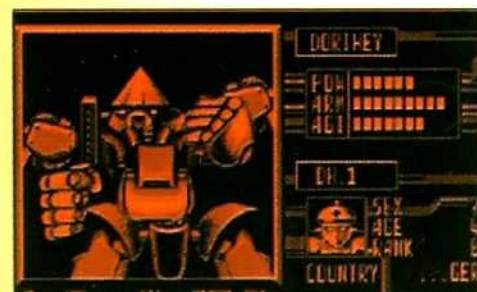
Mario Clash und Mario's Dream Tennis unterstützen die Link-Option des VB. Mittels Link-Kabel könnt Ihr zwei Geräte koppeln – und mit- oder gegeneinander spielen



Der 3-D-Effekt des Virtual Boy ist hervorragend (z. B. wenn Ihr bei Mario's Dream Tennis ans Netz geht). Da stört es eigentlich kaum, daß die Grafik nur rot und schwarz ist



Handfeste Keilereien gibt's bei dem Kampfsportspiel Teleroboxer zu überstehen – zur Zeit der schwächste VB-Titel



Keine Nintendo-Konsole ohne Klemptner: Mario Clash ist eine 3-D-Variante des uralten ‚Mario Bros.‘, in dem Ihr Mario und Luigi nicht nur nach rechts und links, sondern auch nach vorn und hinten lenken könnt. Mit ‚Wario's Cruise‘ erscheint in Kürze die VB-Version von ‚Super Mario Bros.‘ Sportspielfans kommen bei Mario's Dream Tennis auf ihre Kosten, bei dem sich die ganze Mario-Sippe – inklusive Yoshi und Donkey Kong Jr. – am Nobelsport versucht. Ihr betrachtet das Geschehen von einer Position hinter dem Spieler, wobei der Platz beeindruckend flüssig zoomt. Wer's deftiger mag, ist vielleicht ein Fall für Teleroboxer, bei dem Ihr es aus der Ich-Perspektive mit verschiedenen schlechtgelaunten (und schlagkräftigen!) Robotern zu tun bekommt. Reichlich Action verspricht auch Red Alarm, das an ‚StarWing‘ er-



innert, wobei das Gameplay jedoch nicht so linear abläuft wie bei dem SNES-Klassiker. Der Flipper Galactic Pinball zeigt fünf verschiedene Tische aus einer räumlichen Schrägperspektive, statt Stahlkugeln werden hier pfeilschnelle Pucks über die Spielfläche katapultiert. Nintendo-typisch gibt es zahlreiche Bonus-Games, u. a. eine ‚Galaga‘-artige Baller-Stage mit einem Gastauftritt der legendären Metro-iden-Jägerin Samus Aran! Und zu guter Letzt werden auch Tetris-Freunde bestens bedient: Panic Bomber bereitet ein fröhliches Wiedersehen mit den knuddligen Bombermännern, die in Tetris-Manier herunterfallende Objekte sortieren – und bei passender Gelegenheit standesgemäß zum Zerbersten bringen. In Sachen dritte Dimension geht's hier natürlich etwas gemäßiger zu – lediglich die animierten Hintergründe nutzen die 3-D-Fähigkeiten der Konsole.

– lediglich die animierten Hintergründe nutzen die 3-D-Fähigkeiten der Konsole.



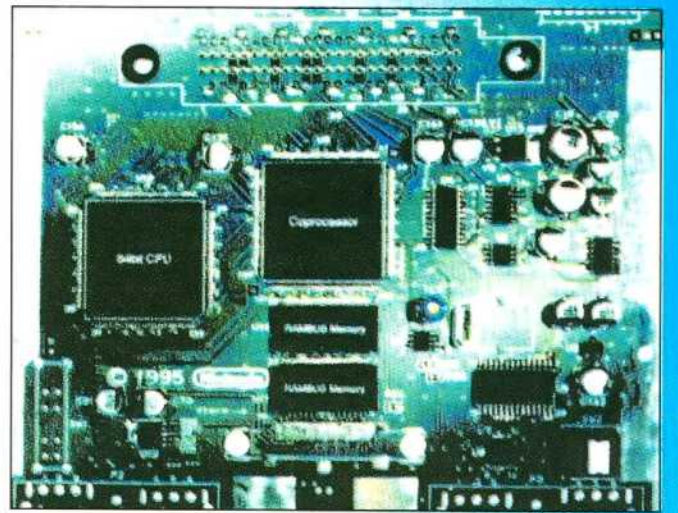
‚Galactic Pinball‘ (links) bietet Langzeitspaß durch zahlreiche Bonus-Games und speicherbare Highscore-Listen. ‚Red Alarm‘ (unten links) präsentiert sich als schneller Vektorshooter à la ‚StarWing‘. Panic Bomber (unten) ist zwar nicht in 3-D, macht aber trotzdem mächtig Spaß



DER HIMMEL AUF ERDEN

Selten hat eine Hardwareankündigung so sehnsüchtiges Warten ausgelöst wie Nintendos Ultra 64. Nun endlich gibt es auch offizielle Verlautbarungen. Auf der Shoshinkai (24. - 26. 11.), der japanischen Videospielmesse, wird Big N 100 der kleinen schwarzen Kästen mit zehn spielbaren Titeln vorstellen. Noch vor Weihnachten kommt das Gerät dann in den japanischen Handel.

Zum Verkaufsstart sollen von Nintendo ein Mario-Spiel (wir tippen aus verschiedenen Gründen auf eine 64-Bit-Version von 'Mario Kart') und zwei weitere Titel verfügbar sein – einer dieser Titel und zwei Pads sollen dem Gerät beiliegen. Des weiteren kommt von Square tatsächlich Final Fantasy VII (in 3-D) und auch Konami (mit einem Fußballspiel für vier Player gleichzeitig) und Capcom (Street Fighter III?) haben schon Software in petto. Mittlerweile sind auch die fertigen Entwicklungssysteme an die Dream-Team-Mitglieder ausgeliefert, und sie erfüllen die hohen Erwartungen, die in sie gesetzt worden sind voll und ganz. Das U64 ist sogar noch leistungsfähiger als die meisten Entwickler erwartet haben. Auf dem Bild seht Ihr die Platine der 'Wundermaschine', im Gegensatz zu PlayStation und Saturn kommt das U64 mit nur vier Chips aus (Hauptprozessor R4300, kombinierter Grafik- und Sound-Prozessor und zwei RAM-Chips). Dadurch läßt sich das Gerät natürlich sehr günstig herstellen – die aufwendigen Joypads sind da schon fast teurer. Sobald wir unser persönliches Exemplar in den Händen halten (und nie mehr loslassen), werden wir Euch selbstverständlich an unseren Erkenntnissen teilhaben lassen! Eines konnten wir für Euch aber schon enthüllen. Die (noch) geheimen Ultra-64-Pads sind wirklich revolutionär! Neben dem Steuerkreuz auf der linken Seite, sechs Buttons auf der rechten und zwei auf der Rückseite (wie beim SNES-Controller), gibt es in der Mitte des Pads einen Griff, auf dem eine kleine Scheibe angebracht ist, die die Spitze eines Analogjoysticks darstellt. Mit diesem Analogstick könnt Ihr vor allem bei Renn- und Flugsimulationen sehr präzise steuern, da er nicht die Bewegung pur, sondern auch die Stärke überträgt. Außerdem könnt Ihr mit dem Zeigefinger noch einen Triggerbutton auf der Rückseite des Mittelgriffs bedienen. Die beiden Verlängerungen auf der linken und rechten Seite sind für eine bequeme Ablage der Hände gedacht. Und schließlich gibt es noch den obligatorischen Startbutton in der Mitte des Controllers. Allerdings findet sich erstmals kein Select-Knopf auf einem Nintendo-Pad. Ihr seht also, daß die Zukunft durchaus einige Wartezeit wert ist. Wir wollen alle hoffen, daß Big N die Pläne einhalten kann und uns spätestens im April '96 alle mit dem 'Project Reality' versorgt!



Das U64-Motherboard ist sehr übersichtlich und aufgeräumt. Da kann sich die Konkurrenz mal 'ne Scheibe abschneiden, denn so kann man das Gerät auch billig produzieren!



Rare arbeitet derzeit bereits an Killer Instinct 2 fürs Ultra 64



Das Pad-Design wurde von Big N noch nicht bestätigt



So blöd würden wir auch grinsen, wenn wir schon ein U64 hätten



DAS 2. - JAHR

UNGLAUBLICH! Ein weiteres Jahr lang könnt Ihr an dieser gewohnten Stelle etwas Tolles abgreifen.

Virgin macht's möglich und hat rechtzeitig zu Weihnachten sogar eine ganz besondere Überraschung für Euch auf Lager. Dazu in wenigen Wochen mehr!

Zu gewinnen gibt's wie immer ...

... ein SUPER NES mit einem „EARTHWORM-JIM“-MODUL

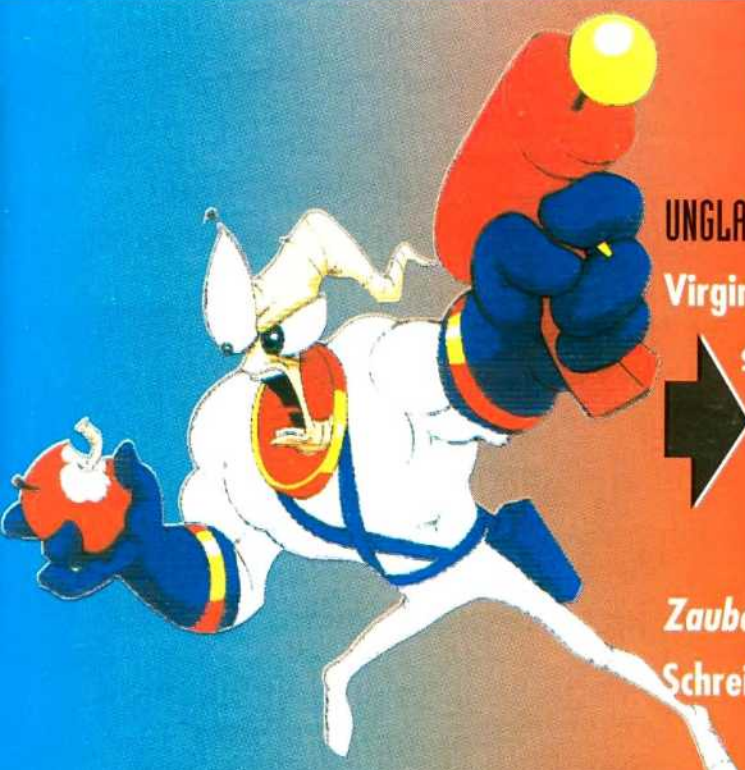
Ihr müßt uns nur mindestens drei Spiele nennen, an denen der EWJ-

Zauberer Dave Perry ebenfalls mitgearbeitet hat!

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

Einsendeschluß: 15.10.95. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.
• Mitarbeiter von MVL und Virgin dürfen nicht teilnehmen.

TOTAL! • Virgin 10/95 • Heilwigstraße 39 • D-20249 Hamburg



MARIO ENTDECKT DIE DRITTE DIMENSION

Mario-Freunde können aufatmen. Nachdem bei 'Yoshi's Island' Mario eigentlich nur eine Nebenrolle spielt, kommt demnächst von Nintendo in Zusammenarbeit mit Square ('Final Fantasy', 'Secret of Mana') ein isometrisches Mario-Rollenspiel fürs SNES, bei dem der Klempner endlich wieder die erste Geige spielen darf. Bei diesem wahrhaft mächtigen Joint-venture kann der Titel ja nur ein Hit werden. Wir konnten exklusiv für Euch schon einige Screenshots besorgen. Seht selbst!



Wie wir Nintendo kennen, dürfte das Gameplay der unglaublichen Grafik in nichts nachstehen

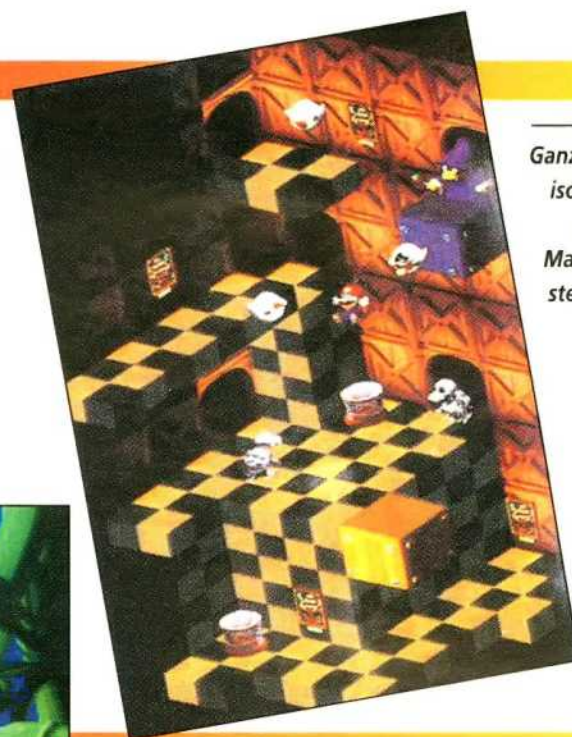


Prinzessin Toadstool und ihre Pilzköpfe sind ebenfalls mit von der Partie



Klempner und Rollenspiele, paßt das überhaupt zusammen? Wir werden sehen

Die erste Zusammenarbeit zwischen Nintendo und den Rollenspielkönigen von Squaresoft. Wenn das kein Dream Team ist?!



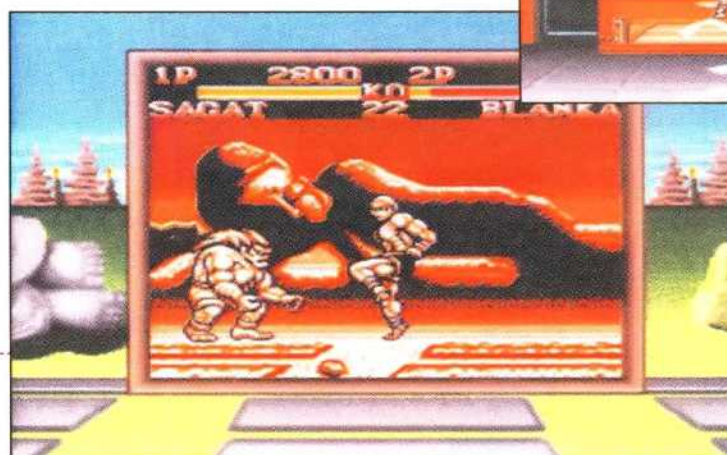
Ganz und gar isometrisch geht's in Marios neuem Abenteuer zu

CAPCOM KANN'S NICHT LASSEN

Ein Wunder ist geschehen! Wer hätte es für möglich gehalten, daß man Street Fighter II einmal auf dem Game Boy würde spielen können? Nun ist es soweit! Immerhin ganze neun Kämpfer, namentlich Ryu, Ken, Chun Li, Guile, Blanka, Zangief, Balrog, Sagat und M. Bison, sind auf dem vier MBit großen Modul vertreten. Ihr könnt das Programm nicht nur standardmäßig mit dem Kekskasten über die Link-Option zocken, sondern auch auf dem Super Game Boy zu zweit spielen. Dabei

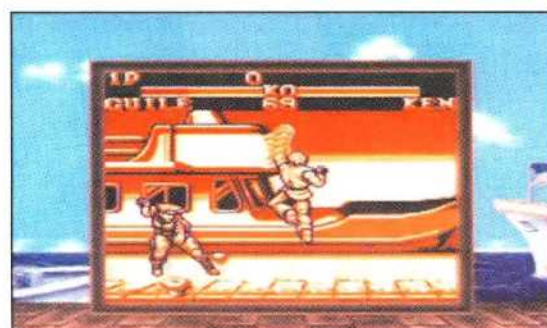


Der Super Game Boy spendiert einen hübschen Rahmen – und das sogar passend zum Level



Mehr zum Spiel könnt Ihr in einer der kommenden Ausgaben erfahren

gibt es auch für jede Stage einen eigenen SGB-Rahmen, der schon fast 16-Bit-feeling rüberbringt. Die meisten und wichtigsten Moves der Fighter sind mit dabei und versprechen ordentlichen Spielspaß.



ALLER GUTEN DINGE SIND DREI

Dataflash beschert uns pünktlich vorm Weihnachtsfest das neuste Produkt aus ihrer britischen Hexenküche. Nachdem das ARP 2 nur eine verbesserte Version des ersten Schummelmoduls war, gingen die Entwickler diesmal einen anderen Weg. Das „Action Replay Pro MK III“ geht nach ganz neuen Suchkriterien bei der Jagd nach Codes vor! Ihr müßt nun nicht mehr das betreffende Spiel reseten und immer wieder neu starten, sondern drückt einfach nur eine Tastenkombination und spielt an derselben Stelle weiter – wodurch sich die Codesuche allerdings verlängert und verkompliziert! Zusätzlich fungiert das nützliche Gerät als Pal/NTSC-Adapter und kann auch Game-Genie-Codes verwenden. Außerdem ist schon eine sehr umfangreiche Palette von Codes vorinstalliert, die über ein komfortables Menü abgerufen werden können. Da wir gerade bei Codes sind: Ihr könnt nun bis zu 100 dieser Spiel-Erleichterer auf einmal eingeben. Des weiteren könnt Ihr zwei Gruppen von Codes definieren, die im Spiel an- und abschaltbar sind – zwei LEDs zeigen den jeweiligen Status. Nicht zu vergessen, daß alle Menüs mit deutscher On-Screen-Erläuterung daherkommen. Außerdem könnt Ihr noch einige Spielereien wie den Hintergrund oder die Rahmenform in den Menüs einstellen. Das Ganze hört sich wirklich vielsprechend an! Wir werden das Device natürlich auf Herz und Nieren testen und Euch demnächst wissen lassen, ob das Action Replay MK III eine lohnende Investition ist.



THE REAL GAME BEGINS



Kämpfe mit
BATMAN und ROBIN



Über 125 spektakuläre
Moves, Waffen und Attacken



Perfekt digitalisierte
Charaktere und Hintergründe



Über 80
unglaubliche Levels!

BATMAN FOREVER™ THE VIDEO GAME

SUPER NES® MEGA DRIVE™ GAME BOY® GAME GEAR®
später auch für PC CD-ROM (DOS und Windows '95), Playstation und Saturn

*BATMAN and all related elements are the property of DC Comics TM. & © 1995. All rights reserved. Acclaim is a division and registered trademark of Acclaim Entertainment, Inc. © 1995 Acclaim Entertainment, Inc. All rights reserved. Nintendo, Super Nintendo Entertainment System, Game Boy and the Official Seals are registered trademarks of Nintendo of America, Inc. © 1991 Nintendo of America, Inc. Sega, Mega Drive and Game Gear are trademarks of Sega Enterprises, Ltd. All Rights Reserved.



Acclaim®
Entertainment GmbH



Hallo!

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

TOTAL!
Leserbriefe
Heilwigstraße 39
D-20249 Hamburg

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

GEWINNER
aus
TOTAL 8/95

Dataflash

Je ein Action Replay geht an: Claus Oexle, Radolfzell; Petra Meißner, Hamburg; Marcus Müller, Hamburg; Thorben Nüßler, Wuppertal; Frederick Western, Karlsruhe

Das Virgin-Jahr 8/95

Oliver Zink aus Rottenburg gewinnt ein SNES mit einem Earthworm-Jim-Modul

SPIELEDISIGNER

Halli hallo! Ich habe vor, später Spieleprogrammierer/-grafiker zu werden. Welche Ausbildung wäre sinnvoll, und wieviel verdient man? Außerdem würde ich gerne wissen, wie ein Spieledesigner arbeitet.

2. Kann es sein, daß Euer freier Mitarbeiter Julian Eggebrecht an Super Turrican 2 mitgearbeitet hat?

3. Die Idee mit dem Genre-Durchblick finde ich gut, und Ihr solltet sie auf jeden Fall beibehalten.

4. Zum Thema Rollenspiele: Welche Adventures sind dem Spiel Zelda auf dem SNES ähnlich? Wieso sind Rollenspiele (Final Fantasy III beispielsweise 150 DM) so teuer? Könnt Ihr mir Importspiele-Händler vermitteln, die einigermaßen billig sind?

5. Eine Frage zu Killer Instinct: Wenn das Spiel in Deutschland wegen Indizierungsgefahr nicht erscheinen wird, wieso bieten dann manche Händler Vorbestellungen an?

Markus Tatar, Erfstadt

TOTAL! klärt auf:

1. Eine spezielle Ausbildung zum Spieleprogrammierer gibt es natürlich nicht. Ein Informatikstudium wäre günstig, aber nicht unbedingt Voraussetzung für eine Programmiererlaufbahn. Wichtig ist auf jedenfall Programmiererfahrung, z. B. eigene kleine Spiele auf Heimcomputer oder PC. Es dürfte sich jedoch als schwierig erweisen, überhaupt in diese Branche reinzukommen. Denn anders als im Rest der Welt ist dieser Beruf in Deutschland eher dünn gesät. Gute Grafiker sind sehr gefragt. Leider ist das Designen von Computergrafiken hierzulande nicht Bestandteil einer Grafikausbildung, daher ist auch hier eigene (Heim-)Erfahrung erforderlich. Du könntest Dich z. B. bei deutschen Softwarefirmen/Programmierteams wie Rainbow Arts, Kingsoft, Software 2000, Blue Byte oder Kingsoft wenden. Was man dabei verdient, liegt natürlich auch am Erfolg der Spiele.

Wie ein Spieledesigner arbeitet, hängt unter anderem auch von der Firmenstruktur und dem Projekt an sich ab. Einen Einblick in dieses Thema gewährt Dir unser Indiana-Jones-Entwicklungsreport in TOTAL! 9/94.

2. Stimmt, nach nächtelanger Folter und ständiger Demütigung hat Julian Eggebrecht endlich ein Geständnis abgelegt!

3. Das machen wir! Vielleicht nicht unbedingt regelmäßig, aber immer öfter.

4. In dieser Hinsicht können wir Dir Soulblazer und Illusion of Time wärmstens empfehlen. Vom Spielprinzip ähnlich, allerdings schon leicht angegraut und daher technisch nicht so ganz auf dem neuesten Stand wäre auch Lagoon. Zur Preisfrage: weil die Importhändler solche Spiele nicht einfach im heimischen Nintendo-Lager in Großostheim ordern können, sondern direkt in den Staaten besorgen müssen. So fallen zusätzliche Kosten (Fracht, Zoll) an, die die Preise ordentlich in die Höhe treiben. (US-Importe sind da noch relativ günstig,



wesentlich teurer wird es bei Importen aus Japan. Da sind Preise um die 200 Mark keine Seltenheit!)

5. Weil PAL-Versionen von KI im restlichen Europa erscheinen werden. Spiele, die nicht offiziell in Deutschland erscheinen, landen seltener auf dem Index. Und sollte KI doch indiziert werden, können die Händler die Bestellungen ja immer noch stornieren.

GROSSE ENTÄUSCHUNG

Hallo, TOTAL!-Team, nachdem ich mit Euren Heften immer sehr zufrieden war, muß ich zu Nummer 9/95 eine Kritik loswerden. Als großer Fan von SNES-Fußballspielen war ich von Eurer letzten Ausgabe total enttäuscht. Sowohl in der Rubrik Leserbriefe als auch in der Vorschau des August-Heftes habt Ihr ein großes Fußball-

Special für die kommende Ausgabe angekündigt, auf das ich mich sicher nicht als einziger gefreut habe. Um so größer war gestern meine Enttäuschung beim Durchblättern der neuen TOTAL!: nicht die Spur vom versprochenen Test bzw. Vergleich der besten Fußballgames. Auch kein Hinweis darauf, warum das Ganze möglicherweise verschoben werden mußte.

Was soll ich nun von Euren Vorankündigungen halten? Kann man vielleicht anlässlich der Bundesligasaison im nächsten Jahr mit einem diesbezüglichen Special rechnen? Nichts gegen Donkey Kong oder Super Mario, aber solche Spiele scheinen Euch wichtiger zu sein als die verschiedenen Soccergames. Vielleicht denken ja auch noch ein paar andere SNES-Besitzer so wie ich und würden sich ebenso freuen, wenn doch endlich einmal ein paar Seiten Platz für einen ordentlichen Fußball-Spezialteil in Eurem Heft wäre.

Michael Walden, Erfurt

TOTAL! entschuldigt:

Du bist nicht der einzige, der das Verschieben des Fußball-Specials von TOTAL! 9/95 in diese Ausgabe (ab Seite 28) bedauert. Vor allem auch unsere vier begeisterten Fußballfans der Redaktion (Achim, Michael K., Reza und Tasso) waren zutiefst bedrückt, daß Bit-Möller und Co. einen Monat lang auf der Reservebank Platz nehmen mußten. Leider ließ sich dies aus aktuellem Anlaß nicht ändern. Ansonsten hätten wir den Seitenumfang für unsere geliebten SNES-Fußballsimulationen empfindlich kürzen müssen – und das haben wir Fans des flotten Rensports doch nun wirklich nicht verdient, oder? Als kleine Entschädigung erwartet Dich und alle anderen Leser eine nette kleine Fußball-Competition, bei der tolle Gewinne winken! Wenn das nichts ist ...

NA ENDLICH!

Hallo TOTAL! Das ist jetzt schon der vierte Brief, und noch nie wurde er abgedruckt. Ich warte!

1. Wird Street Fighter Alpha/Legends auch für das SNES erscheinen?



2. Stimmt es, daß Primal Rage (SNES) auch in Deutschland erscheinen wird? Da fließt doch mehr Blut als in Mortal Kombat III in der Spielhalle.

3. Wann kann man das Spiel WeaponLord endlich in Deutschland kaufen?

4. Ist das neue Action Replay MK 3 viel besser als das Action Replay MK 2?

5. Kann man Game-Boy-Spiele, die den Super Game Boy unterstützen und die man zu zweit spielen kann, auch auf dem SNES zu zweit spielen?

Tobias Fellmeth, Rutesheim

TOTAL! reagiert endlich:

1. Nein, auf 16-Bitern haben sich die Prügelknaben vorerst zur Ruhe gesetzt, zukünftige Straßenkämpfe finden nur noch auf den Konsolen der nächsten Generation statt.

2. Ja, den passenden Test findest Du in dieser Ausgabe. Die Indizierungsgefahr hierzulande dürfte trotz Blutorgie geringer sein als beim Musterbeispiel MK: Zum einen, da sich wohl kein Saurier finden wird, der einen entsprechenden Antrag wegen Verletzung der Dino-Würde stellen wird. Zum anderen dürften unsere Sittenwächter davon ausgehen, daß Du Dir nach diesem Spiel NICHT das T-Rex-Gebiß in den Mund schieben wirst, um andere Mit-Saurier zu metzeln. Oder etwa doch? (Allerdings könnte das exzessive Darstellen von Blut doch noch zur Indizierung und zum endgültigen Aussterben der Dinos auch auf dem SuperNintendo führen.)

3. In den Staaten sollte das Teil eigentlich ab Oktober erhältlich sein, ein genauer Termin für den Deutschland-Start, oder ob es überhaupt kommt, steht allerdings in den Sternen. Wenn uns die Prügelgötter aber hold sein sollten, so ist noch vor Weihnachten damit zu rechnen.

KILLER INSTINCT



TOTAL!

ORCHID

Killer Instinct und Killer-Instinct-Charaktere © Nintendo of America

T 064

BATMAN FOREVER



TOTAL!

BATMAN and all related elements are property of DC Comics TM and © 1995. All rights reserved. © 1995 Warner Bros.

T 065

DIE BESTEN RENNSPIELE

TOTAL!



Super Mario Kart

Unirally

F-Zero

Rock 'n' Roll Racing

Stunt Race FX

Micro Machines

T 066

MARIO & DIDDY KONG



TOTAL!

© 1995. Nintendo, © 1995 Rare

T 067

Bitte ausreichend
frankieren

ORCHID

Größe: 168 cm,
Gewicht: 57 kg, Alter: 23

Special-Moves:

Fireball: ↓↘→ + Schlag

Tiger Morph: ← (2 Sek.), → + Schlag

Charge: ↘↓↗, Leichter Schlag, Mittlerer Schlag

Spinning Swords: ↘↓↗ + Harter Schlag

Back Flip Kick: ←, Harter Tritt

Spinning Kick: ← (2 Sek.), → + Kick

Air Juggle: ↓↘→ + Leichter Schlag

Front Flip (am Boden liegend): ← (2 Sek.) + Harter Tritt

Combo Breaker: ← (2 Sek.), → + Harter Tritt

Ultra Combo (während einer Combo):

← (2 Sek.), → + Mittlerer Schlag

Shadow Move 1: Harter Schlag drücken und gedrückt halten, dann ← (2 Sek.), →, Harter Schlag loslassen

Shadow Move 2: Mittlerer Schlag drücken und gedrückt halten, ↘↓↗, Mittlerer Schlag loslassen

Counter Projectiles: ← (2 Sek.), → + Schlag

Finishing-Moves:

Humiliation: →↘↓↗← + Harter Schlag

No Mercy – Number One (nah):

↓ → ← + Leichter Tritt. Nachdem sich der Gegner in einen Frosch verwandelt hat, Harter Schlag drücken, um auf ihn zu treten

No Mercy – Number Two (von zwei Gegnerlängen entfernt):

← ← → → + Leichter Schlag

Bitte ausreichend
frankieren

Die besten Rennspiele für Eure Nintendo Konsolen

Super Mario Kart

System: ..SuperNintendo

Note:1

Spieler: ...1-2 (simultan)

Level:20 Strecken

Schwierigkeit: drei Klassen

Hersteller:Nintendo

Perspektive: ...3-D-Sicht

Continues:Batterie

Speicher:4 MBit

Test in Ausgabe: ..10/93

Rock 'n' Roll Racing

System: ..SuperNintendo

Note:1+

Spieler: ...1-2 (simultan)

Level:30+ Strecken

Schwierigkeit: ..einstellbar

Hersteller:Interplay

Perspektive: ..isometrische
3-D-Sicht

Continues:Paßwort

Speicher:8 MBit

Test in Ausgabe: ..2/94

Unirally

System: ..SuperNintendo

Note:2+

Spieler: ..1-8 (1-2 simultan)

Level:45 á 3

Schwierigkeiten

Schwierigkeit: ..ansteigend

Hersteller:Nintendo

Perspektive: ...2-D-Seiten-
ansicht

Continues:Batterie

Speicher:32 MBit

Test in Ausgabe: ..6/95

Stunt Race FX

System: ..SuperNintendo

Note:2+

Spieler: ...1-2 (simultan)

Level:20 Strecken

Schwierigkeit: ..ansteigend

Hersteller:Nintendo

Perspektive: ...3-D-Sicht

Continues:Batterie

Speicher:8 MBit

Test in Ausgabe: ..8/94

F-Zero

System: ..SuperNintendo

Note:2+

Spieler:1

Level:15 Strecken

Schwierigkeit: ..einstellbar

Hersteller:Nintendo

Perspektive: ...3-D-Sicht

Continues:Batterie

Speicher:4 MBit

Test in Ausgabe: ..10/94
(Classic)

Micro Machines

System:NES

Note:2+

Spieler: ...1-2 (simultan)

Level:7 Strecken

Schwierigkeit:mittel

Hersteller: ..Codemasters

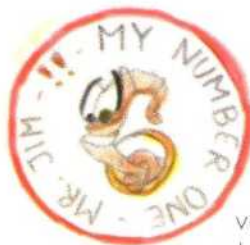
Perspektive:Vogel-
perspektive

Continues:?

Speicher:2 MBit

Test in Ausgabe: ..8/93

4. Unsere ersten Eindrücke findest Du in den News dieser Ausgabe. Wir werden auch weiterhin über das neue Schummelmodul berichten.
5. Bis auf Wario Blast und das demnächst erscheinende Street Fighter II leider nicht.



STREICHELEINHEITEN

Leider habe ich die TOTAL! 10/93

und somit auch den Test von Soulblazer verpaßt. Ich würde mich freuen, wenn Ihr mir folgende Fragen beantworten könnt:

1. Lohnt es sich, Soulblazer zu kaufen, wenn man schon Zelda III und Secret of Mana hat?
2. Hat Soulblazer deutsche Texte?
3. Hat Soulblazer eine Batterie?
4. Warum macht Ihr kein Register für bereits getestete Spiele mehr?
5. Ich finde, daß Euer Heft das beste Videospielemagazin ist, das es gibt, denn die Sammelkarten, Tips & Tricks, Lösungshilfen usw. sind einfach spitze.
6. Die Idee mit dem Genre-Durchblick war wohl die beste des Jahres.
7. Bitte bleibt so gut!!!

Roman Wallner, A-Jois

TOTAL! fühlt sich geehrt:

- 1-3. Ja. Ja. Ja.
4. In den vergangenen drei Ausgaben war aus aktuellen Anlässen leider kein Platz für Register, aber von Zeit zu Zeit dürfte sich wieder ein freies Plätzchen finden.
- 5-7. Danke, wir werden uns ordentlich Mühe geben!

BÖSE ÜBERRASCHUNG



Liebe TOTAL!-Redaktion! Ich habe mir vor kurzem das Spiel Secret of Mana gekauft und bin auch zufrieden damit bis auf die Tatsache, daß meine Truppe an einer bestimmten Stelle immer niedergemetzelt wird. Also, dachte ich mir, wozu haben wir den dieses praktische Action Replay. Als ich das Action Replay einschaltete, erlebte ich eine böse Überraschung: Das vorher gespeicherte Spiel ließ sich nicht anwählen. Liegt das vielleicht daran, daß ich noch das alte Action Replay benutze? Und lohnt es sich, ein ARP 2 zu kaufen, da es bald das ARP 3 geben wird?

Und zum Abschluß eine Bitte an Nintendo, falls zufällig mal ein Mitarbeiter von Nintendo diese Zeitschrift liest: Könntet Ihr nicht die beiden ersten Teile von Zelda ent-

weder auf SNES oder Game Boy herausbringen? Ich möchte mir wegen der beiden Spiele nicht unbedingt ein NES-Grundgerät kaufen.

Bernd Laab, Bonn

TOTAL! empfiehlt:

Solche Probleme mit Mogelmodulen sind leider an der Tagesordnung, da es sich bei ihnen nicht um offizielles Nintendo-Zubehör handelt. Vielleicht funktioniert die



Sache ja mit einem neueren ARP, allerdings gibt es bestimmt andere Spiele, die damit wiederum nicht laufen. (Demon's Crest beispielsweise läßt sich nur mit dem uralten ARP austricksen.) Unser Geheimtip: Versuche doch mal, an einen inzwischen nur noch schwer erhältlichen X-Terminator zu kommen. Der

funktioniert genauso wie ein ARP, arbeitet aber auch mit einigen kritischen Spielen zusammen.

Übrigens: TOTAL! gehört zur Stammlektüre vieler Nintendo-Mitarbeiter, vielleicht gibt es ja doch noch Hoffnung in Deiner Angelegenheit.

HUNDERT PROZENT

Liebes TOTAL!-Team! Eure Zeitschrift ist für mich echt zu 99% perfekt, und die 6,80 Franken lohnen sich jeden Monat. Wenn Ihr die unten aufgeführten Bitten noch erfüllen könntet, wärt Ihr 100%ige Superklasse.

1. Wann kommt der von Euch versprochene Sammelordner für sämtliche TOTAL!-Ausgaben?
2. Wie wäre es, wenn Ihr mal eine Sammelkartenreihe von berühmten Videospielhelden (wie Mario, Link, Pac-Man usw.) oder eine Reihe von Mario-Kart-Fahrern herausbringen würdet?
3. Warum gibt es eigentlich die beiden Musikseiten, die in früheren Ausgaben noch vorhanden waren, nicht mehr? Ich bin der Ansicht, daß diese eine nette kleine Abwechslung bieten.

Thomas Fässler, CH-St. Gallen

TOTAL! antwortet:

1. Hatten wir in dieser Sache wirklich etwas versprochen?
2. Danke für die Anregung, wir haben da schon etwas in der Mache. Laß Dich doch einfach mal von den nächsten Ausgaben überraschen!
3. Das mit der Abwechslung stimmt schon, allerdings hatten wir vor einiger Zeit eine Leserumfrage zu diesem Thema. Und darin sprach sich die überwiegende Mehrheit für mehr Informationen zum Thema Videospiele aus.

CODEPROBLEME

Tag Leute! In TOTAL 8/95 freute ich mich auf den Action-Replay-Kurs, da ich mir vor ungefähr einem halben

Jahr das ARP 2 zugelegt habe. Eigentlich hatte ich keine Probleme, die Codes herauszufinden, bis auf die Sache mit den Basis- und Deadcodes. Wie finde ich solche Codes mit meinem ARP 2? Könnt Ihr mir ein paar Tips geben, wie ich die Sache in den Griff bekomme?

Simon Schorstädt, Göppingen

TOTAL! klärt auf:

Mit dem Selbsttherausfinden sieht es leider recht düster aus, da der Codefinder für solche Codes nicht vorgesehen ist. Dazu ein paar Hintergrundinfos: Mit dem Codefinder läßt sich nur nach veränderlichen Werten im Arbeitsspeicher der Konsole suchen. Steht die Stelle fest, an der der entsprechende Wert abgelegt wird, so wird diese Stelle ganz einfach eingefroren. Die Deadcodes allerdings frieren keine Variablen ein, sondern überschreiben bestimmte Programmteile, die eigentlich fest im Modul selbst verankert sind. Um dafür die passenden Codes zu finden, muß man einmal den Spiel Aufbau sehr gut kennen und zum anderen mit dem Innenleben der Konsole recht gut vertraut sein. Als Heimanwender jedenfalls hat man in dieser Hinsicht kaum eine Chance.

WAS SOLL DAS?

Hey, TOTAL! Erst einmal ein riesengroßes TOTAL!es Lob an Euch: Ihr seid die beste Videospielezeitschrift in Sachen Nintendo auf dem deutschen Markt. Aber nun endlich zu meinen Fragen:

1. Findet Ihr nicht, daß Ihr mit der 1- für Tetris auf dem Game Boy ein bißchen übertrieben habt? Eine 2- bis 3+ wäre eher angebracht.
2. Was sollte eigentlich dieser holländisch sprechende Mimo in TOTAL! Intern 8/95? Erst dachte ich, das is'n Dialekt. Ist dieser Mann etwa neu in Eurer Redaktion?
3. Gibt es eigentlich fürs SNES Fußballspiele, bei denen man echte Bundesliga-Mannschaften wie Bayern-München benutzen kann?

Jens Treppner, Bochum

TOTAL! informiert:

1. Na ja, das ist wohl so wie mit diesen komischen, längsten Pralinen der Welt.
2. Nein, er ist schon seit Jahren in aller Welt für uns unterwegs, um brandaktuelle Infos von den Brennpunkten der Videospielezene zusammenzutragen – für unseren Reißwolf! Da unser Chef aber auch mal was sinnvolles für sein Geld sehen wollte, haben wir ihn zu Statements verdonnert. Ach ja, nebenbei arbeitet er auch noch unter dem Decknamen Domenico Pais in unsrer Grafik.
3. Aus lizenzrechtlichen Gründen gibt es leider kein Spiel mit authentischen Mannschafts- und Spielernamen – bis jetzt. Schau' aber mal in unser Fußball-Special in dieser Ausgabe.



Die Zeichnungen auf diesen Seiten stammen von André Nipper und Roman Wallner. Vielen Dank!

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

MEIN 3-WÜNSCHE TICKET

TOTAL! – Euer Mitmach-Magazin!

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

MEINE DREI WÜNSCHE:

Sammelkarte

Tips & Tricks

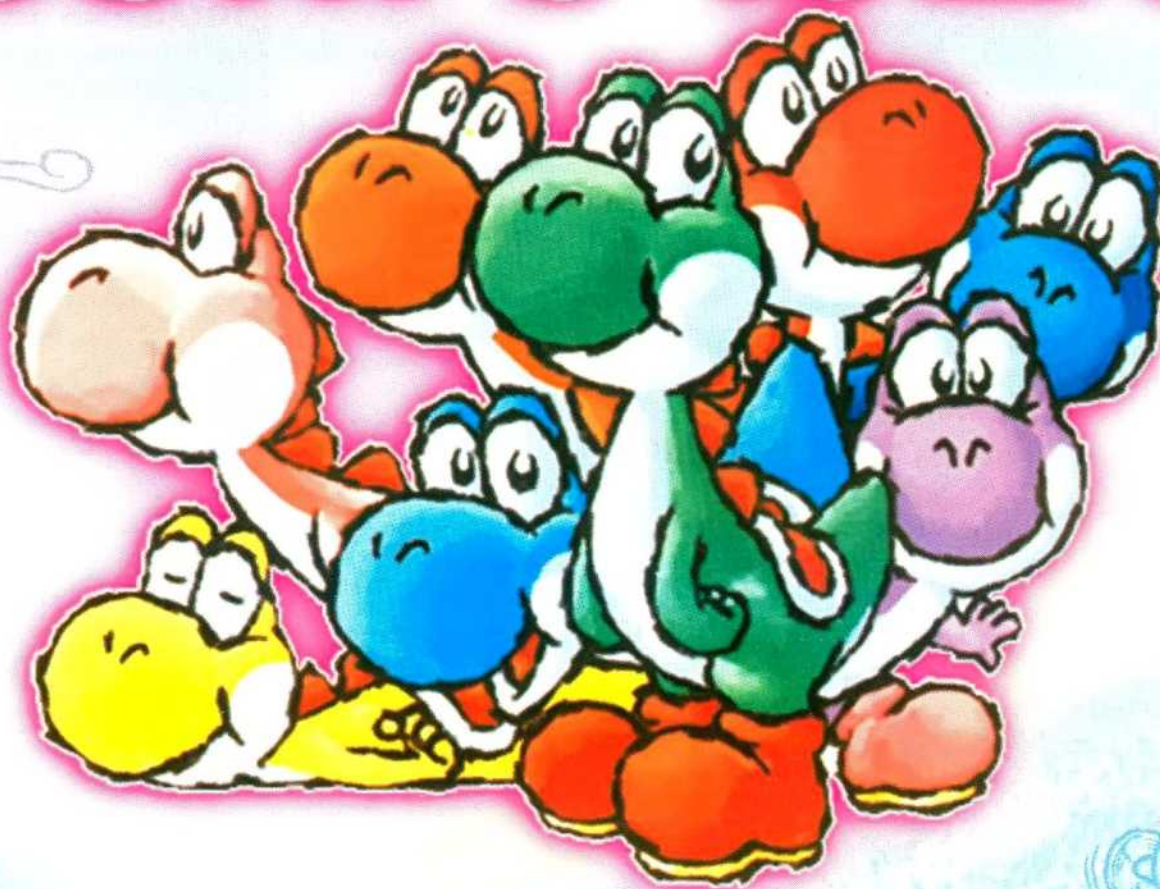
Classics

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

TOTAL! • 3-W-Ticket • Heilwigstraße 39 • 20249 Hamburg

SNES**1 Spieler****Nintendo****ca. DM 130****Super Mario world 2**

YOSHI'S ISLAND



Das Imperium schlägt zurück: Shigeru Miyamoto und sein 22köpfiges Team geben dem Affenzucker. Nach vier Jahren Stille um einen „Super-Mario-world“-Nachfolger meldet sich der Garant für die besten Videospiele endlich zurück – und nicht etwa wie erwartet auf dem Ultra 64, sondern ganz auf 16-Bit eingestellt. Während der Rest der Videoten um die Wette rendert, zücken die Mario-Macher einen riesigen Sack voller Ideen, hunderte von Eiern und eine ganze Palette von Wachsmalstiften.

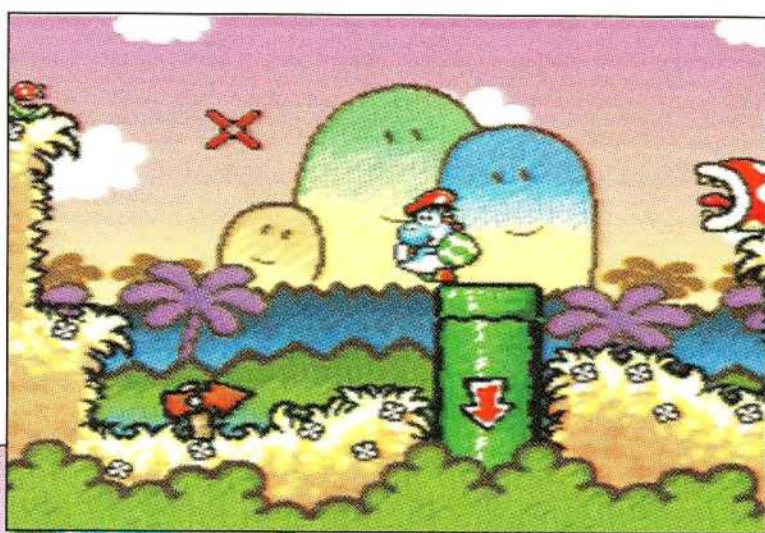


1+

Solltet Ihr nicht gerade zum ältesten Eisen der Super-Nintendo-Besitzer gehören, werdet Ihr das Erscheinen des letzten Mario Teils, Super Mario World, 1990 wohl kaum live miterlebt haben. Damals bot sich zur Einführung von Nintendos neuer Wunderkonsole nichts besser an, als der vierte und gewaltigste Sproß der Mario-Sippe. Fast 20 Millionen Module wurden weltweit

in den vergangenen Jahren von SMW entweder mit dem SNES zusammen oder auch stand-alone verkauft – das sind nahezu doppelt so viele wie das hochgerühmte „Donkey Kong Country“. Und obwohl der Klempner und seine Abenteuer ganz offensichtlich hoch in der Gunst der SNESlinge stehen, lies Marios Vater, Shigeru Miyamoto, verlauten, daß erst mal Schluß mit der Reihe von Fortset-

Der Geist links morpht beeindruckend über den Bildschirm, während der Fisch heftig Wasser spritzt – sieht in Bewegung enorm beeindruckend aus



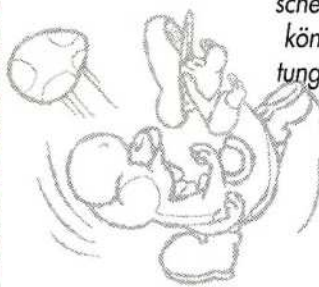
Die Koopas sind diesmal so niedlich ausgefallen, daß man sie gar nicht abschießen mag. Aber was tut man nicht alles für ein Extraleben ...

Schießt auf die Wolke, und die gestrichelte Linie wird zur Treppe

Like a rolling stone ... Vielleicht hätte Yoshi vorher die Pfähle einrammen sollen, denn die roten Blöcke verschwinden nach kurzer Zeit wieder



Ein Druck auf den A-Button, und ein Fadenkreuz erscheint. Mit diesem könnt Ihr die Richtung bestimmen, in die Yoshi sein Wurfgeschloß schleudern soll



▲ POSTIV! ▲

Das beste Videospiel aller Zeiten – egal auf welcher Maschine.

Standard-Fähigkeiten

1 Ramm-Attacke: Drückt im Sprung das Steuerkreuz nach unten, und Yoshi macht einen Ramm-Sprung, mit dem er z. B. Pfähle einschlagen oder so manchen hartnäckigen Gegner plätten kann.

2 Schweben: Haltet den Sprungknopf gedrückt (oder drückt ihn im Sprung erneut), und Yoshi schwebt – zwar nicht sehr elegant, aber oft sehr nützlich.

3 Schuß: Die meisten Gegner kann Yoshi verschlucken und in Eier verwandeln. Diese kann er anschließend auch abfeuern. Es gibt zwei Schuß-Modi: Die Standardeinstellung ist zu Beginn einfacher. Drückt den A-Button einmal, und ein Fadenkreuz erscheint. Mit dem L- oder R-Button läßt sich das Fadenkreuz feststellen. Drückt erneut den A-Knopf, um das Ei abzufeuern.

Profis sollten auf den anderen Modus umsteigen, da sich dann Schüsse nach schräg unten schneller durchführen lassen.

Yoshi kann bis zu sechs Eier hinter sich herziehen. Hat er einen Schlüssel im Schlepp, verringert sich die Zahl auf fünf. Neben den grünen Standardgeschossen gibt es auch andersfarbige. Gelb: Bei einem Treffer verwandelt es sich in eine Münze. Rot: gibt einen Stern. Die blinkenden Eier verwandeln sich in rote Münzen. Ihr solltet also möglichst nicht danebenschießen. Besonderer Clou: die Homing-Pinguine (Bild).



zungen sei und deutete schon auf die nächste Konsolengeneration – doch all das war nur eine Finte. Ingeheim bastelte Miyamotos 22 Mann starkes Mario-Team seit der Fertigstellung des Super FX Chips 1991 an dem Jump&Run, das allen anderen Jump&Runs den Garaus machen soll: „Yoshi's Island“. Insofern sind die Aussagen, daß keine direkte Fortsetzung kommen würde, gar nicht mal so geflunkert, denn Yoshi's Island ist das, was man in Filmkreisen ein Prequel nennt: Die Geschichte startet just zu dem Zeitpunkt, als ein beherzter Storch mit Mario und Bruderherz Luigi im Schnabel auf dem Weg ins Pilz-Königreich zu den erwartungsvollen Eltern ist – doch durch eine Vision der Zukunft ahnt der Zauberer Kamek, daß diese Brüder einst dem Koopa-Clan gewaltige Sorgen machen werden. Was liegt also näher, als dieses Problem schon jetzt zu klären: Die Schergen des Bösen entführen den armen Luigi, doch Mario fällt beim Zusammenstoß in der Luft in die Tiefe – und landet auf dem Rücken Yoshis. Flugs erklärt sich die achtköpfige Sippe der Reitsaurier bereit, in einer Art



Stafettenlauf über die Insel mitsamt Baby-Mario auf dem Rücken, seinen Bruder aus den Klauen des Bösen zu befreien. Im Gegensatz zur gewohnten Weltkarte aus Mario 3 und Mario World empfängt Euch nach einem opulent drehenden Titelbild der Insel eine zwar sehr hübsch gezeichnete, leider aber ganz und gar voraussagbar und gradlinig angeordnete Übersichtskarte der ersten von sechs Welten; Karte sogar in dem Sinne, als daß die einmal bewältigten Welten in einer Art Karteikarte oberhalb des Bildes angewählt werden können.

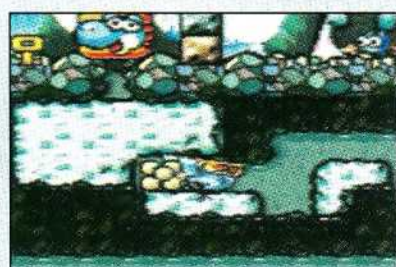
Losgelegt wird in einem Null-Level, der nur einmal kommt, sehr kurz ist und Euch mit den Besonderheiten der Steuerung vertraut machen soll. Die funktioniert nämlich nicht genauso wie die Kombination Mario/Yoshi in Mario World. Miyamotos Mannen überarbeiteten die Fähigkeiten und das Feeling des dynamischen Duos aus Hosenmatz und Urzeit-Helfer ganz gewaltig: Rausgefliegen ist der in bisherigen Mario-Teilen essentielle Beschleuniger-Button – Yoshis Geschwindigkeit wurde so optimal angepaßt, daß Ihr bei weiterem Laufen ganz von selbst beschleunigt

MORPHING

Zu besonderen Anlässen kann sich Yoshi in 'Fahrzeuge' morphen:



1 Heli



2 Maulwurf



3 Zug



4 Auto



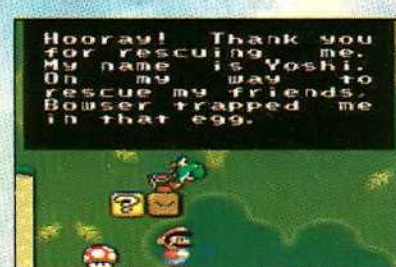
5 U-Boot



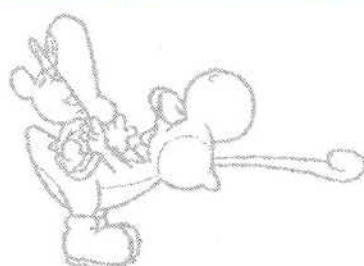
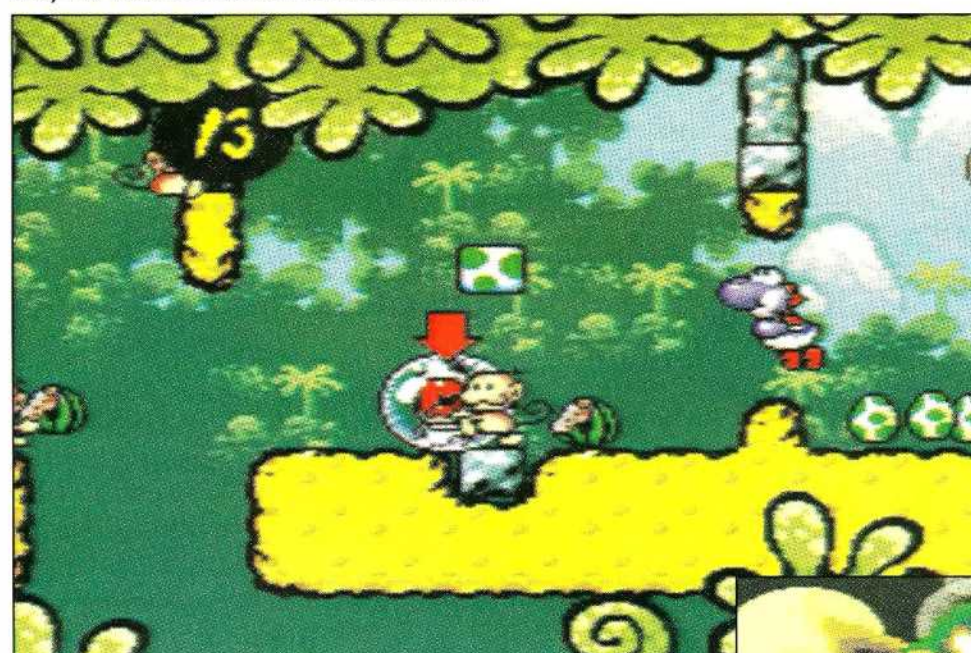
Super Baby Mario: Ein Stern verwandelt Baby Mario für kurze Zeit in Super Baby Mario

DÉJÀ VU

Yoshis erster Auftritt in Super Mario World – lang, lang ist's her!



Die klauen wie die Raben, die Affen! Da muß man wirklich höllisch aufpassen. Wenn das Baby nur nicht so einen Radau machen würde



Da brat' mir einer 'nen Storch! Wenn das nicht der kleine Luigi ist, faulenz hier herum, während Yoshi und Mario die ganze Arbeit machen ...

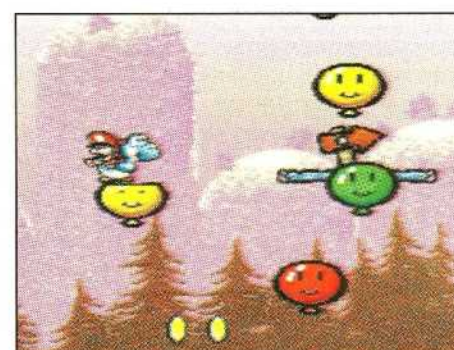
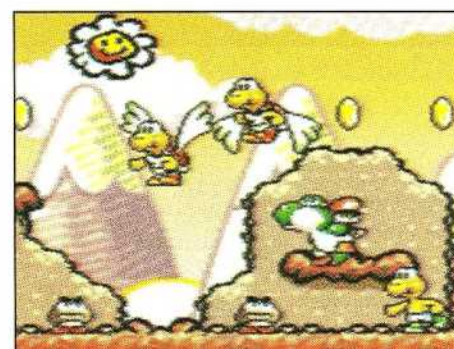


Als Beispiel für die abwechslungsreichen Level schlagen wir gleich zwei Fliegen mit einer Klappe: Dunkel-Level und isometrische Perspektive in einem

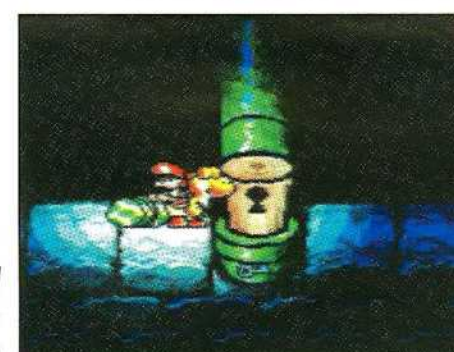


nigt, ansonsten aber nie zu träge und langsam durch die Gegend wetzt. Unverändert blieb der Appetit des Sauriers, denn weiterhin verspeist er Gegner begeistert mit der langen Zunge. Solltet Ihr einen Gegner direkt als Wurfgeschloß verwenden wollen, spuckt ihn einfach aus und er rollt auf sein Ziel zu. Viel praktischer sind allerdings die erstaunlichen Verdauungsfähigkeiten des Reitsauriers. Ein kurzer Druck nach unten verwandelt den Bösewicht in ein grünes Yoshi-Ei, das fortan den Helden durch den Level folgt. Bis zu sechs Eier können so eine ganze Kette bilden, die hinter Euch herwuselt. Meist behält man die Eier nicht allzu lange, denn ein Druck auf den A-Button aktiviert ein Fadenkreuz, das Ihr mit den L- und R-Tasten fixieren könnt – ist das Ziel anvisiert, folgt noch ein Button-Druck, und schon schießt ein Ei gen Ziel. Trifft es dabei eine Wand oder Decke, spielt die alte mathematische Regel Einfallswinkel=Ausfallswinkel mit, und Ihr könnt die Eier selbst über Bande zum Ziel befördern. Die schußfreudigen Eier sind denn auch das revolutionäre Hauptelement des insgesamt 54 Le-

Koopas und Goombas, die klassischen Mario-Gegner. Alle wurden mit viel Liebe zum Detail designt und animiert



Wer hätte gedacht, daß ein Ninja-Turtle hinter der Entführung steckt? Oder sollte das vielleicht doch eher ER sein??

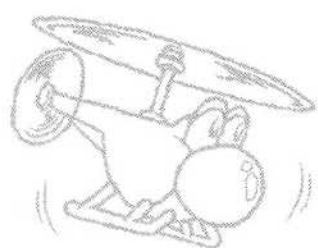


vel großen Spiels – 48 Level findet Ihr ganz einfach auf dem direkten Weg (8 pro Welt), weitere sechs verstecken sich hinter Fragezeichen-Feldern auf den Karten. Die Bonuslevel aktiviert Ihr nur mit Hilfe der jedem Level zugeordneten Prozentzahl – erst wenn alle Level einer Welt mit 100% durchgespielt sind, öffnet sich der Bonuslevel und eines der vielfältigen Bonusspielchen, die Euch normalerweise am Ende der Level erwarten. Im Gegensatz zu den stark hüpfartigen Mario 1-4 wurde dem Sprung von Yoshi weitestgehend die Schwierigkeit genommen: Habt Ihr mal eine Kante verfehlt, kann der Reitsaurier auf Button-Druck mit herrlichem Gesichtsausdruck wild strampelnd noch einmal an Höhe gewinnen. Sogar die Anzahl der zu beherrschenden Steuerungselemente verkleinerte man geschickt: Nur an speziellen Stellen im Level kann sich Yoshi in eins von fünf Gefährten verwandeln – Auto, Hubschrauber, U-Boot, eine Lok und ein Maulwurf stehen für

Berührt Yoshi die fliegenden Sporen, beginnen Unter- und Hintergrund zu wabern, die Musik leiert, und Yoshi torkelt schwer kontrollierbar umher. Seltsame Sporen ...



Tja, das ist gar nicht gut für das Gebiß, wenn man so aus voller Fahrt auf einen Steinblock knallt – außer für den Zahnarzt, natürlich!



Nintendo hat sämtliche Bildschirmtexte eingedeutscht. Wie bei DKC kann man auf Englisch oder Französisch umschalten



die Eroberung der Lüfte, des Wassers und besonders kniffliger Level-Konstruktionen bereit. Tüpfelchen auf dem I ist die Fähigkeit von Baby-Mario, nach Berühren eines gelben Sterns vom Rücken des Sauriers zu springen, beherzt die Windel zurechtzurücken und als Super Baby Mario an Decken und Wänden entlangzuflitzen. Auch der klassische Videospiel-Tod wurde verlängert: Bei Gegnerberührung wird Baby-Mario vom Rücken Yoshis geschleudert und fliegt in einer Blase unter lautem Protest davon. Schafft Yoshi es nun nicht, die Blase mit dem Körper (auch der Zunge) innerhalb eines Zeitlimits zu berühren, kommen die Schergen des Zauberers und Mario ist futsch. Die Baby-Rettungszeit beginnt mit zehn Sekunden, doch findet Ihr in den Levels oftmals kleine Sterne, die ein Aufrüsten auf bis zu 30 Sekunden möglich und nützlich machen. So liegt die Tücke der in viele Abschnitte eingeteilten Level meist nicht im Sprung, sondern in der cleveren Benutzung der Eier. Mit den nützlichen Helfern aktiviert Ihr Fragezeichen-Wolken, wandelt sie in drei verschiedene Farben, um bei Treffen von Gegnern unterschiedliche Resultate zu



Anhand des Bildes kann man sich kaum vorstellen, wie genial der Mega-Koopa animiert ist. Man muß es einfach gesehen haben



Hier geht's rund! Also, wenn das nicht einer der coolsten und originellsten Bosse ist, den wir je gesehen haben! (Neben fast allen anderen Endgegnern aus Yoshi's Island!)



provozieren und könnt damit sogar die Hundertschaften von Münzen einsammeln, die die Level bevölkern. Besonders Trickreich kommen die Eier in den beiden Schlössern, die pro Welt lauern, zum Einsatz. In den unglaublich einfallsreichen Endgegner-Hochburgen müßt Ihr viel Knobeln und Euren Grips einsetzen, um die für 100% nötigen Blumen, roten Münzen und Baby-Mario-Zeiteinheiten zu sammeln.



Besonders beeindruckend kommt in den Schlössern auch der im Modul rackernde Super FX 2 zum Einsatz: Werden in den normalen Levels schon viele Gegner gedreht, gezoomt, gestaucht und geplättet, läuft der Chip in den Schlössern zu Höchstleistungen auf.

Dort, wie auch im Rest des Spiels, begegnet Ihr dank FX-Power jedem 2-D- und Pseudo-3-D-Effekt, der je erfunden wurde. Auch das SNES-typische Ruckeln hält sich dank FX-Doping trotz teilweise sehr, sehr vieler und komplexer Gegner weitestgehend fern. Gerade die zwölf Endgegner sind dank FX besonders innovativ, groß und beeindruckend gelungen – pro Obermottz wird eine von Yoshis vielen Fähigkeiten exzessiv gefordert, etwas Knobeln inklusive.

SPIT IT OUT



1 Knatterkürbis: Yoshi spuckt Kerne



2 Feuermelone: Flammenwerfer



3 Eismelone: na, was wohl?



4 Manchmal kann sich Yoshi auch als Schaumschläger betätigen

WELTKARTE

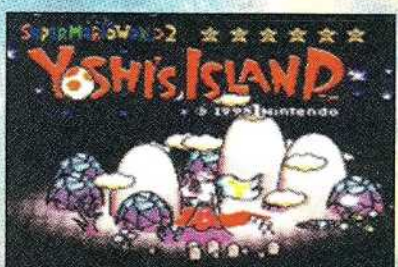
Wer alle acht Level einer Welt perfekt geschafft hat, legt einen neunten Level frei, der es meist in sich hat. 100% in den Bonusleveln bringt übrigens nichts (außer, daß im Titelbild ein Stern angezeigt wird)



Welt vier inklusive Bonuslevel ...



... und Welt sechs in Prozent



Geschafft: Alle Bonuslevel mit 100%

BONUS-SPIELE

Mit ein wenig Glück beim Zieltor-Roulette könnt Ihr bei einem von sechs Bonusspielen Extraleben oder nützliche Karten gewinnen, die Ihr im Spiel fast jederzeit (außer bei Endgegnern) auslösen könnt



Rubbeln



Memory



Einarmiger Bandit



Karten-Schnippsen

Die Karten geben Euch zum Beispiel Extra-Sterne (extrem nützlich, wenn man auf 100% spielt), zeigen Euch versteckte Extras (auch sehr hilfreich) oder rüsten Yoshi mit sechs Eiern oder Dauer-Melonen aus.

DÉJÀ VU 2

Die Magikoopas gab es auch schon bei SMW, nur war damals alles wesentlich schlichter. Was zwölf MBit doch für einen Unterschied ausmachen können



Lakitus Wolke könnt Ihr Euch unter den Nagel reißen. Er ist doch recht praktisch, der gute alte Sprung auf den Kopf des Gegners ...



Die klauen wie die Affen, die Raben! Sobald die Zeit auf Null ist, kommen Kamiks Schergen und schnappen sich Baby-Mario



Sehr schön und unheimlich ungewöhnlich geriet neben den FX-Effekten auch der Rest der Grafik: Vermuteten viele einen Render-Mario, gingen Miyamoto & Co. in eine ganz andere Richtung. Die Hintergründe sehen erstmals im Videospielreich handgemalt aus, handgemalt mit wahnsinnig vielen Farben und großen, ausfransenden Wachsmalstift-Strichen. Einziger Kritik-Punkt in diesem Zusammenhang sind die Schlösser, denn in ihnen erinnert die Grafik doch wieder sehr an den etwas kranken, blockigen Mario-World-Stil. Zu den ganz neuen Grafiken, die man schnell ins Herz schließt, kommen brillant komponierte Musiken von Marios Haus- und Hofmusiker und eine Vielzahl von liebevoll designten Soundeffekten. Mario-typischer Haken des Sounds: zu wenige Musiken. Zwar sind die Kompositionen so genial, daß man sie auch hundertmal hören kann (und muß), trotzdem sind fünf magere Levelmusiken für 54 Level einfach zu wenig. Mal ganz abgesehen von diesen kleinen Detail-Mäkeleien bleibt nach zweiwöchigem Test nur eine tiefe Verbeugung vor den unermüdlichen Machern dieses Meisterwerks: In jedem Level, Gegner und Pixel springt den Spieler das um-

„Entschuldigung, Herr Geist, aber Sie haben da etwas in der Zahnücke. Einen Moment, ich hole es Ihnen raus!“

Die acht verschiedenfarbigen Yoshis haben leicht unterschiedliche Fähigkeiten. Einer springt höher, ein anderer fliegt weiter oder hat eine längere Zunge ...



Vorsicht vor dem Typen mit den buschigen Augenbrauen! Der hat es nämlich auf Eure Steuergelder abgesehen

NEGATIV!

Man verißt die komplexen Weltkarten aus Mario 3 und Mario World.

fangreichste und bestdesignte Videospiel aller Zeiten an. Noch nie gab es so gut angelegte Puzzles, so brillant versteckte und ausgetüftelte Geheimkammern, und kein anderes Spiel bietet auch nur ansatzweise die unglaubliche Menge von verschiedenen Spielelementen.

Doch anstatt den Spieler mit allzuvielen Fähigkeiten der Hauptfigur zu überfordern, packten Nintendos Genies viele, viele Spiel- und Steuerungselemente in einzelne Level – nie überfordern zu viele Fähigkeiten Yoshis gleichzeitig den Spieler, selbst Anfänger kommen mit der Palette der Möglichkeiten deutlich schneller und besser als bei anderen Spielen zurecht. Gerade diese Feinabstimmung des perfekten Schwierigkeitsgrades und der intuitiv zu erfassenden Möglichkeiten der Spielfigur übertrifft sogar die Vorgänger und stellt alle anderen Spiele beschämt in die Ecke. Und Mario wäre nicht Mario, wenn nicht auch beim vierten oder fünfzehnten Spielen eines Levels noch etwas Neues zu entdecken wäre – dank der Prozentanzeige und des großzügigen Speicherns nach jedem Level ist die Motivation, endlich alle Geheimnisse des Wonnemoduls offenzulegen, wahr-



Hinter den Türen kann Yoshi in vier verschiedenen Bonus-Spielchen um Karten kämpfen



Im ersten Bonuslevel steht Euch ein Hund hilfreich zur Seite – mehr oder weniger hilfreich jedenfalls



Bow-Wow (bekannt aus SMB 3 und Zelda 4) zoomt beeindruckend von hinten heran und bricht durch den Boden



Kamek, der Magikoopa, wohnt in Bowlers Schloss

In der Eiswelt geht es recht frostig zu – glücklicherweise hat Baby-Mario sein Pudelmützchen dabei



Wie schon bei Super Mario World erläutern Info-Blöcke alles, was Ihr über das Spiel wissen müßt

sinnig groß. Wer alles 100%ig erforschen will, wird kaum weniger als 30 Stunden benötigen: eine Spieldauer, wie sie sonst höchstens von umfangreichen Rollenspielen erreicht wird. Im direkten Vergleich mit diesem Monster an Spielbarkeit und Raffinesse wird dem Spieler bewußt, wie plump und einfallslos andere Jump&Runs daher kommen – ein Donkey Kong Country inklusive. Solltet Ihr nur ein Fünkchen Interesse an Jump&Runs haben oder einfach nur Hände zum Spielen besitzen, kauft Euch dieses Modul. Könnt Ihr noch kein SNES Ever eigen nennen, besorgt Euch eins mit Yoshi's Island und vergißt die anderen Konsolen. Sollten andere von 32-Bit-Wundern auf CD schwärmen, lacht sie angesichts der mickrigen Spielbarkeit, überflüssigen Videosequenzen und des geringen Inhalts einfach aus. Yoshi's Island ist nicht nur das beste Videospiel aller Zeiten, es ist auch der beste Beweis dafür, daß Nintendos 16-Bit-Weihnachtsrechnung aufgehen wird – und das mit Fug und Recht. Abschließend noch eine Anmerkung zu der Note: Wie Ihr ja wißt, ist unsere beste Wertung üb-



licherweise die glatte Eins. Warum nun also eine 1+ für Yoshi's Island? Ganz einfach: weil Yoshi trotz kleiner Kritikpunkte (keine komplexe Weltkarte, wenig Musiken) in allen anderen Belangen alle anderen Jump&Runs um Klassen übertagt. Eigentlich müßten wir alle anderen Spiele nachträglich abwerten – selbst die bisherige Referenz Super Mario World.

Julian Eggebrecht/kdh

Gameplay 1+

Leveldesign, Steuerung, und Spielbarkeit setzen alle Maßstäbe neu. Kein Spiel ist so genial wie dieses!

Dauerspaß 1+

Noch nie gab es so viel in einem Spiel zu entdecken, noch nie gab es ein derartig umfangreiches Jump&Run!

Grafik 1-

Innovation über alles: Statt Render-Grafik herrlich bunte Wachsmalereien und brillante FX-Effekte an jeder Ecke.

Sound 2

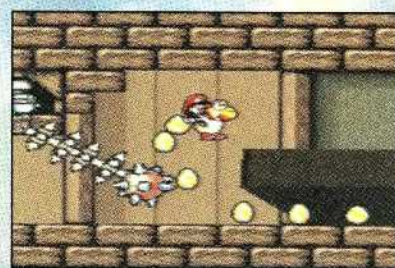
Phantastisch komponierte Musiken die nie nerven – aber nur fünf für 54 Level sind einfach zu wenig!

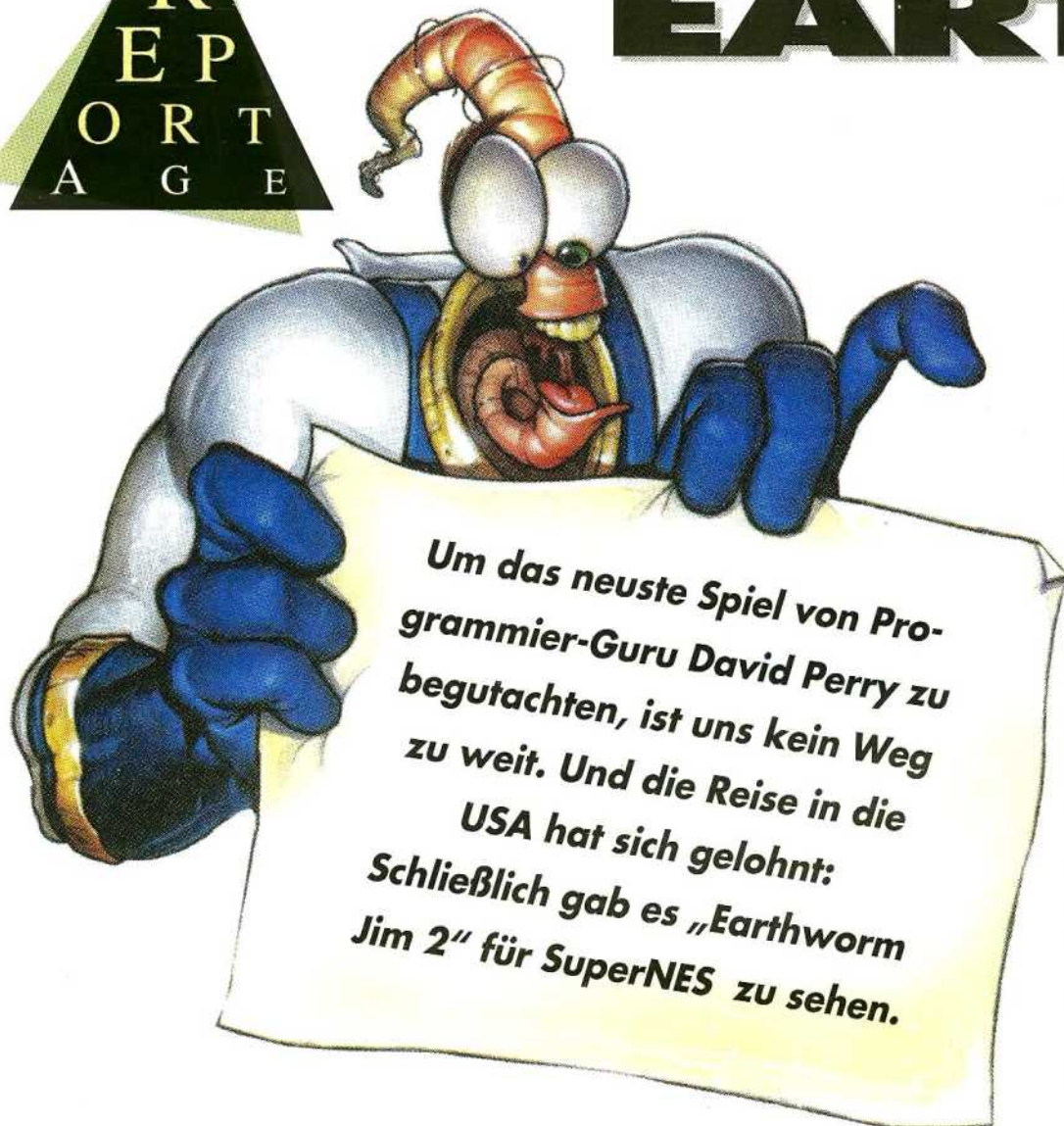
TOTAL-CHECK FAZIT 1+

Genre Jump&Run
Level 54
Schwierigkeit perfekt
Continues unbegrenzt
Speicherkapazität 16 MBit
Erhältlich ab Oktober

FX - DAS COMEBACK DES SNES-SCHRITTMACHERS

Schon in der Frühzeit des SNES entwickelte die englische Spieleschmiede Argonaut zusammen mit Nintendo ein Mittel gegen den mit 3,5 MHz zu langsam geratenen Hauptprozessor des 16-Bitters: Der Super FX und sein schnellerer Nachfolger, der Super FX2, werkeln in ausgesuchten Modulen und sind für die komplexen Polygon-Welten von StarWing, Stunt Race FX und jetzt auch für die 2-D- und Pseudo-3-D-Effekte in Yoshi's Island verantwortlich. Nur mit Hilfe des mit 21 MHz sehr fixen Co-Prozessors sind im neuesten Mario-Abenteuer so komplexe Gegner, so viele Sprites gleichzeitig und so beeindruckende Endgegner möglich. Auch das unauffällige, flüssige Drehen, Zoomen und Stauchen von Freund und Feind bewerkstelligt der Helfer-Chip. Von Argonaut als Polygon-Prozessor gedacht, mit dieser Aufgabe außer bei StarWing allerdings allzuoft überfordert (siehe Stunt Race FX, Vortex, Dirt Racer FX) und für die meisten Firmen zu teuer, beweist Nintendo nun beeindruckend, wieviel man mit der Zusatz-Power in klassischen 2-D-Spielen machen kann. Neben der sehr komplizierten Programmierung hat der Super-Chip noch einen Haken: 16 MBit sind für Super FX-Spiele das Maximum – und diese Module sind damit in der Produktion sogar teurer als pure 32MBit-Monster. Für FX Nachschub ist diese Weihnachten gesorgt: Williams bringt eine äußerst passable SNES-Version des kontroversen 3-D-Ballerers Doom. Electro Brain will endlich die Motorrad-Polygon-Rennerei Dirt Trax FX (erste Eindrücke waren sehr gemischt) an den Start gehen lassen, und in Japan erscheint kurz vor Weihnachten ein mit FX bestücktes Mario-Rollenspiel.





California ... das Land in dem es niemals regnet, das Heimatland der Beach Boys und Baywatch. Welcher dieser Gründe David Perry nun bewogen haben mag, England zu verlassen und seine Firma Shiny Entertainment in Laguna Beach anzusiedeln, konnten wir vor Ort zwar nicht klären, statt dessen haben wir weitaus interessantere News von dort mitgebracht. Obwohl man gerade fieberhaft an der Fertigstellung von Earthworm Jim 2 arbeitete, nahm sich David die Zeit, uns sein neuestes Werk ausgiebig vorzustellen und ein wenig über den Konsolenmarkt zu philosophieren. Ende des vergangenen Jahres landete Shiny mit „Earthworm Jim“ den

DIE RÜCKKEHR DES WURMES. GROOVY!

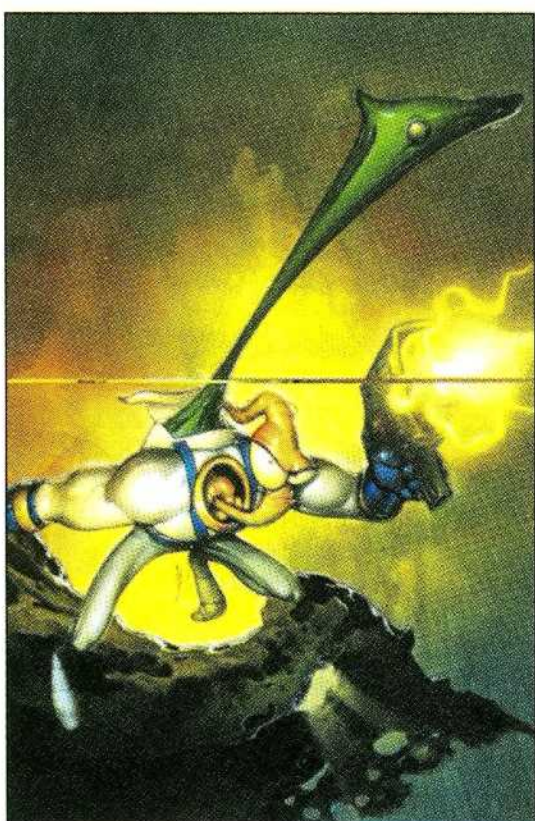
Überraschungserfolg der weihnachtlichen Softwareschwemme. Da EWJ eines der originellsten und unterhaltsamsten Spiele überhaupt war, ist es keine leichte Aufgabe, mit einem Nachfolger diesen hohen Standard erneut zu erreichen. Erfreulicherweise gaben sich David und Co. nicht mit einer einfachen Fortsetzung mit neuen Leveln zufrieden. Dazu O-Ton Dave: Der erste Level ist EWJ 1 noch sehr ähnlich, damit sich Jim-Veteranen gleich zu Hause fühlen. Ab Level zwei ist es jedoch ein völlig anderes Spiel, bei dem man vorher nie weiß, was einen erwartet. Prinzipiell handelt es sich natürlich wieder um ein Action-Jump&Run, das mit einigen neuen Features versehen

wurde, so z. B. neuen Waffen und endlich auch einem Paßwortsystem. Fans des ersten Teils werden sich über den Auftritt einiger alter Bekannter freuen, wie Psy Crow, Snot oder den legendären Versicherungsvertretern. Und natürlich besitzt EWJ 2 den gleichen abgedrehten Witz und Humor wie der Vorgänger. Anders als bei EWJ, von dem die SNES-Version dem Mega-Drive-Konkurrenten grafisch zwar überlegen war, dafür aber einen Level weniger enthielt, sind diesmal beide Versionen inhaltlich identisch. Somit können sich Nintendo-Jünger auf die wesentlich bessere Version freuen, den Nick Jones, der Programmierer („Alien 3“, „EWJ“), holt diesmal das



Für Earthworm Jim heimste David verdientermaßen zahlreiche Auszeichnungen ein

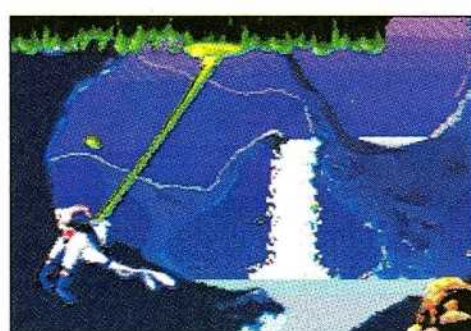
letzte aus Nintendos 16-Bitter. Unglaublich bunte Grafik, aufwendigste Animationen, Spezialeffekte sowie digitalisierte Sprache sind einfach phantastisch. Der Sound von Ex-Virgin-Musiker Tommy Tallarico steht dem in nichts nach. In erster Linie macht natürlich das Leveldesign das Spiel aus, und auch in



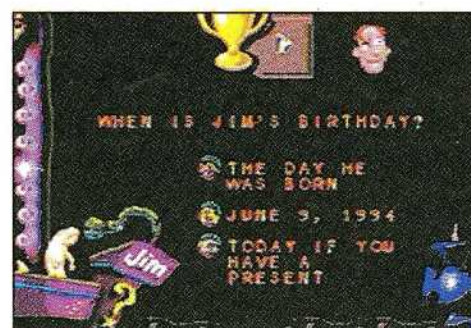
Up, up and away, with my beautiful, my beautiful balloon ...



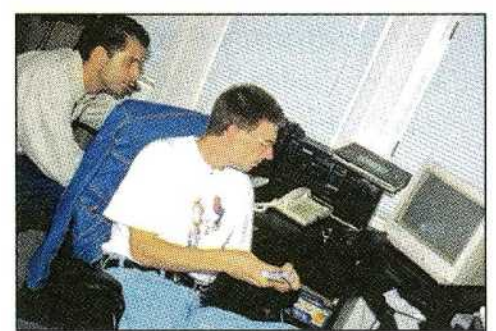
Offensichtlich ist der Erfolg dem Wurm ganz schön zu Kopf gestiegen ...



Als erfolgreicher Star braucht Jim natürlich nicht mehr mit seinem Kopf zu peitschen



Jim nimmt an einer Quiz-Show teil ... im Grottenolm-Kostüm



David Perry und Nick Jones beim Vorführen der SNES-Version



Regenwürmer und Kühe allerorten. Shiny Happy People bei der Arbeit

JIM



Auch mit dem liebenswerten Peter Puppy gibt's ein Wiedersehen



Wer den genialen Auftritt der Kuh aus EWJ kennt, darf sich auf ein Wiedersehen mit dem wiederkäuenden Paarhufer freuen

diesem Punkt hat Shiny sich selbst übertroffen. Besonders genial: Jim schwebt, begleitet von klassischer Musik, als Grottenolm (!) verkleidet durch Unterwasser-Pinball-Höhlen, jagt über den Grill eines gigantischen Barbeques oder fliegt auf seiner Rakete durch isometrische Level. Da auch David zu Ohren gekommen ist, daß sich einige Leute über den heftigen Schwierigkeitsgrad von EWJ beklagten, soll die Fortsetzung wesentlich einsteigerfreundlicher werden. Doch dazu in einigen Monaten mehr. Da EWJ 2 bekanntlich Shynys letztes 16-Bit-Spiel sein soll, befragten wir Dave natürlich, welche der Next-Generation-Konsolen sein Favourite sei. Seine Aussage war eindeutig: Nintendos Ultra 64 ist für Shiny eindeutig die Konsole der Zukunft. Sonys PlayStation und Segas Saturn werden zwar mit 32-Bit-

wird, ist jedoch fraglich. Wir sind gespannt, was die Zukunft bringt – und warten gespannt auf das fertige Earthworm Jim 2.

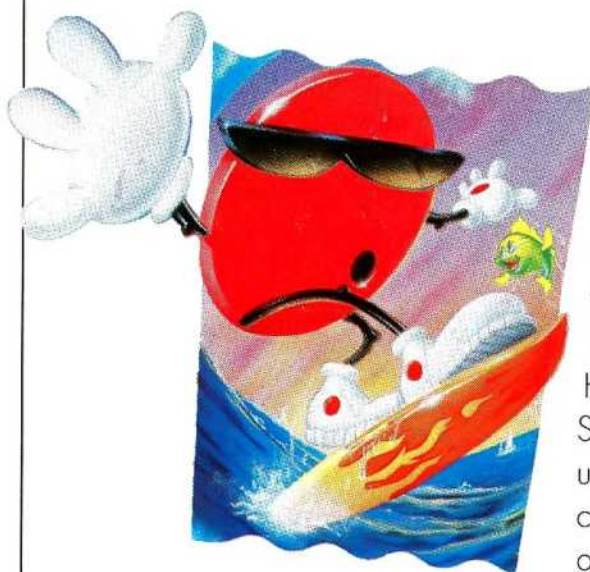
Klaus-Dieter Hartwig



Virgins Headquarter in Los Angeles



SPOT GOES TO HOLLYWOOD



seinen ersten digitalen Auftritt hatte er in einem Reversi-Spiel auf dem PC. Auf dem Höhepunkt seiner Popularität – an der David Perrys Cool Spot auf dem Mega Drive nicht ganz unbeteiligt war, ruft nun Hollywood.

Spot Goes To Hollywood heißt darum auch das neue Abenteuer, welches den Jump&Run-Helden von ungewöhnlicher Seite zeigt – nämlich aus isometrischer Perspektive. Dabei besucht er Filmklassiker wie 'Jurassic Park', 'Star Wars', 'Aliens', 'Meuterei auf der Bounty' oder 'Dracula', um nur einige zu nennen. Natürlich präsentiert sich Spot standesgemäß im Stil der neunziger Jahre, sprich, alle Grafiken wurden auf Silicon Graphics Computern gerendert.

Wenige Meilen von Shiny Entertainment entfernt liegt der Firmensitz von Virgin Interactive Entertainment, die sich in den vergangenen Jahren mit Spielen wie 'Cool Spot' oder den Disney Coproduktionen 'Das Dschungelbuch' und 'Der König der Löwen' einen Namen gemacht haben. Da Virgin zum sogenannten 'Dream Team' zählt, ist natürlich auch ein Ultra-64-Spiel in Arbeit, von dem – wie sollte es auch anders sein – weit und breit nichts zu sehen war. Nicht minder interessant war jedoch, was es statt dessen zu begutachten gab: 'Spot Goes to Hollywood', die Fortsetzung von Cool Spot, für SuperNintendo. Weit ist er gekommen, der kleine Spot. Vor einigen Jahren begann er als Werbe-Maskottchen für '7 Up',

VORHANG AUF FÜR DEN ROTEN PUNKT!

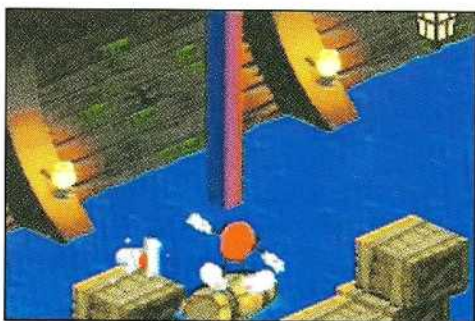
Spot Goes To Hollywood wird also erfreulicherweise kein Standard-Plattform-Jump&Run, sondern bietet durch die ungewöhnliche Perspektive neue spielerische Möglichkeiten. Ein Spiel also, daß man mit Spannung erwarten darf. Filmfans dürfen sich zusätzlich auf einige köstliche Parodie-Elemente freuen. Ein wenig Geduld ist jedoch Voraussetzung, denn Spot wird voraussichtlich erst Anfang 1996 auf den Markt kommen. kdh



Detaillierte Animationen gehören natürlich auch bei Spot zum guten Ton



Läßt Du mich freiwillig durch, oder muß ich Dich erst kielholen lassen?



SNES

1-2 Spieler

Capcom

ca. DM 140



Optisch beeindruckend: Am Ende eines Levels wartet jedesmal ein Obermotz auf die Maus



Natürlich fehlt auch in diesem Spiel die klassische und obligatorische Eiswelt nicht



Im Shop können fleißige Mäuse ordentlich einkaufen gehen. Extraleben sind praktisch!

THE GREAT CIRCUS MYSTERY

In „Magical Quest“ *starring* haben die Programmierer von Capcom Disneys sympathischen Mäuserich vor zwei Jahren schon einmal auf die Reise geschickt. Und jetzt ist es wieder soweit: Mäuse-Action ist angesagt.



leien zum Kinderspiel. Am Ende eines jeden Levels gibt es dann nicht nur den obligatorischen Endgegner, sondern erfreulicherweise auch ein Passwort für den Neueinstieg. Während die tollen Grafiken, der stimmungsvolle Soundtrack und das faire Leveldesign begeistern, gibt es doch leider einige Schwächen zu vermenden: Sechs nicht allzugroße Welten sind nicht viel, auch mangelt es oft an neuen Ideen – irgendwie kennt man schon vieles aus dem Vorgänger. Darüber hinaus ist auch der Zweispieler-Simultan-Modus zu bemängeln, der eher für Unübersichtlichkeit sorgt. Angesichts der Entwicklungen, die es seit Magical Quest im Genre gab, ist „The Great Circus Mystery“ nur noch ein solides Mickey-Spiel. Absolute Mickey-Fans werden jedoch auf ihre Kosten kommen.

Michael Anton



Eigentlich wollten sich Mickey und Minnie ja einen schönen Abend machen: den berühmten Zirkus besuchen, der gerade in der Nähe gastiert, anschließend vielleicht noch ein romantisches Abendessen und danach ... (na ja, was Mäuse eben so machen, Disney aber seit je her dezent verschweigt). Doch leider wird daraus nichts, denn irgendwie geht es in diesem Zirkus nicht mit rechten Dingen zu: Es wimmelt dort nur so von finsternen Typen, harmlose Spielzeuge entwickeln ein lebensgefährliches Eigenleben – nicht unbedingt das, was man normaler-

weise in einem Zirkuszelt erwartet. Die Ursache für das Chaos ist schnell ausgemacht: Der böse Kater Karlo hat mal wieder seine Finger im Spiel. Und so machen sich die beiden mutigen Mäuse auf, um ihm gehörig auf dieselben zu klopfen. Die Reise führt durch sechs abwechslungsreiche Welten voller Hindernisse und Gefahren, die in altbewährter Manier durchquert wer-

den müssen. Wie schon im Vorgänger, bekommt die Maus auch hier von Zeit zu Zeit ein neues Kostüm spendiert. Diese Verkleidungen verleihen den Helden zusätzliche Fähigkeiten, die das Leben an einigen Stellen wesentlich einfacher machen. Als Cowboy lassen sich Meinungsverschiedenheiten mit Monstern recht schnell ausräumen, mit Bergsteiger-Outfit werden auch knifflige Kraxe-

ZWEI MÄUSE AUF GROSSER FAHRT



Das Leben steckt voller Gefahren



Die Karte zeigt an, was noch alles auf die geplagten Mäuse zukommt ...

▲ POSITIV! ▲

Nette Grafik, gelungene Steuerung, faires Design, Levelcodes

▼ NEGATIV! ▼

Zu wenige Level, unübersichtlicher Zweispieler-Modus, wenig Innovation

Gameplay

2

Fairer Levelaufbau und der wandlungsfähige Held begeistern. Zu zweit wird die Sache unübersichtlich.

Dauerspaß

3

Nur sechs Level sind letztendlich doch etwas wenig, mehr Maus wäre ganz schön gewesen.

Grafik

2-

Die Grafiken sind hübsch bunt, die Sprites putzig – so wie es sich für ein Mickey-Spiel eben gehört.

Sound

3+

Der stimmungsvolle Soundtrack plätschert unauffällig im Hintergrund dahin, die Effekte überzeugen.

TOTAL-CHECK

Genre Jump&Run
Level 6 Kämpfer
Schwierigkeit einstellbar
Continues Passwort
Speicherkapazität 8 MBit
Erhältlich im Handel

FAZIT

2-

PINBALL DELUXE



Die Flipperklassiker 'Pinball Dreams' und 'Pinball Fantasies' sind jetzt auf einem Kekskasten-Modul zusammengefaßt worden.



GB

1 Spieler

GameTek

ca. DM 70

Dies ist nur einer der sieben verschiedenen Flipper, die anwählbar sind

Der Wunsch, einen Flipper im Zimmer zu haben, scheitert meist an Platz- und Geldmangel. Mit „Pinball Deluxe“ habt Ihr nun die Möglichkeit, gleich sieben der platzraubenden Maschinen, für gerade einmal 70 Marker, bei Euch aufzustellen. Natürlich nur im übertragenden Sinne ... Die sieben Flipper unterscheiden sich nicht nur durch ihren Auf-

bau, sondern auch in puncto Schwierigkeitsgrad. Erreicht Ihr mehr als 500.000 Punkte, dürft Ihr Euch in die Highscoreliste eintragen. Schaltet Ihr das Gerät ab, ist diese leider – dank fehlender Batterie – gelöscht.

Die Programmierer von GameTek legten besonders großen Wert darauf, daß die Metallkugel ein realistisches Rollverhalten an den Tag legt. Dies ist Ihnen sehr gut gelungen. Auch die Gestaltung der Flipper ist sehr ansehnlich. Viele Rampen, Tunnel und Zielscheiben lassen kaum Langeweile aufkommen. Sollte der Ball sich irgendwo einmal verhaken, oder muß geschickt abgelenkt werden, könnt Ihr das Gerät per Knopfdruck rütteln. Macht dies jedoch nicht zu oft hintereinander, da Ihr den Automaten sonst 'tilt', und die Punkte weg wären.

Gameplay

3

Die Steuerung ist kinderleicht zu bedienen. Richtige Spielhallenatmosphäre kommt jedoch nicht auf.

Dauerspaß

3+

Sieben unterschiedliche Flipper sorgen mit ihren vielen Features für ordentlichen Spielspaß.

Grafik

3-

Mitunter verliert man die Übersicht. Auf Farbe muß leider auch verzichtet werden. Sonst ist die Grafik gut.

Sound

3-

Zwar hat jeder Flipper seine eigene Musik, aber vom Hocker haut sie wohl niemanden.

TOTAL-CHECK

Genre Simulation
Level 7 Flipper
Schwierigkeit einstellbar
Continues
Speicherkapazität 2 MBit
Erhältlich im Handel

FAZIT

3

SONY PLAYSTATION IST DA!

TOP AKTUELL
TÄGLICH
NEUHEITEN

TOP
PREISE

SUPER NINTENDO

Chrono Trigger us	149,95
Demons Crest us	139,95
Donkey Kong 2	Vorb.
Dragon Ball 2 3 jp	119,95
Dragon's View us	139,95
Earth Bound us	129,95
Earthworm Jim 2	Vorb.
Earthworm Jim	119,95
Fatal Fury Special	119,95
Final Fantasy 3 us	139,95
Flintstones - Movie	129,95
Hagane	119,95
Illusion of Time	119,95
Internat. Superst. Soccer	119,95
Internat. Super. Soccer 2	Vorb.
Judge Dredd dt.	109,95
Jungle Strike	89,95
Justice League	109,95
Kick Off 3	119,95
Killer Instinct us	159,95
Lord of the Rings	119,95
Lothar Matthäus Soccer	99,95
Mario World 2	Vorb.
Micro Machines	99,95
NHL '95	89,95
Nigel Mansell Indicar	89,95
Obitus us	99,95
Samurai Shodown jp	119,95
Shadowrun	109,95
Secret of Evermore us	Vorb.
Sparkster	119,95
Streets of Rage	109,95
Super Punch Out	109,95
Super Turturian 2	129,95
Tetris & Dr. Mario	99,95
Theme Park	119,95
Ultima False Prophet us	139,95
Unirally	109,95
Warlock	99,95

Weapon Lord us
50/60Hz Umbausatz

Vorb.
39,95

SONDERANGEBOTE

Actraiser 2	79,95
Adventure Island	59,95
Bass Tournament us	69,95
Biometal us	59,95
Black Thorne us	69,95
Blackhawk	69,95
Choplifter 3	59,95
Clay Mates us	69,95
Clayfighter 2	89,95
Clayfighter 2 us	79,95
Desert Fighter	69,95
FI-Championship	89,95
Feivel d. Mauswand. us	59,95
Final Fight 2 jp	59,95
Great Circus Mystery us	39,95
Illusion of Gaia us	89,95
Indiana Jones	69,95
John Madden Football us	69,95
Jordan Adventure	39,95
Jungle Book	79,95
Jurassic Park 2	69,95
Lemmings 2	79,95
Mickey Mania	59,95
NBA Jam T.E.	99,95
NBA Live 95 us	89,95
NBA Live 95 us	99,95
Pirates Dark Water us	69,95
Return of the Jedi us	99,95
Rise of the Robots	69,95
Shaq Fu us	39,95
Skyblazer	69,95
Super Bomberman 2 us	79,95
Super Game Boy	59,95
Vortex us	59,95
Wildsnake us	79,95
WWF Raw	69,95

FZ-1 PAL	899,-
FZ-1 NTSC	799,-
FZ-10 NTSC	899,-
FZ-10 PAL	948,-
11th Hour	Vorb.
3DO Creature Shock	Vorb.
Demo Man	119,95
Dirty Racer	Vorb.
FIFA Soccer	99,95
Flying Nightmares	119,95
Gex	99,95
Gridders	59,95
Immercenary	99,95
Iron Angel	99,95
Hell	99,95
Myst	99,95
Need for Speed	119,95
Novastorm	119,95
Off World Interceptor	109,95
Out of this World	79,95
Panzer General	109,95
Return Fire	119,95
Rise of the Robots	29,95
Road Rash	119,95
Samurai Shodown	109,95
Seal of Pharaoh	119,95
Sewer Shark	59,95
Space Ace	Vorb.
Shock Wave dt.	97,95
Shock Wave 2	79,95
Star Blade	119,95
Strahl	99,95
Space Pirates	109,95
Syndicate	119,95
Trip 'd	99,95
Theme Park	119,95
VR Stalker	99,95
Way of the Warrior	109,95
Wing Commander 3	109,95
World Cup Golf	119,95
Joypad Adapter (2 Play.)	89,95
Game Gun 2	Vorb.

PlayStation

Deutsche Spiele	
Toh Shin Den	89,95
Rapid Reload	89,95
Kileak the Blood	89,95
Novastorm	89,95
Lemmings 3D	89,95
Jumping Flash	89,95
Ridge Race	99,95
Wipe Out	99,95
Sony PSX inkl. Spiel dt	899,-
Joypadverlängerung	39,95
Acé Combat	159,95
Boxers Road	Vorb.
Crime Crackers	149,95
Cosmic Race	159,95
Dark Stalkers/Vampire	Vorb.
Evolution	Vorb.
Guns of Heaven	159,95
Jumping Flash	159,95
Metal Jacket jp.	Vorb.
Parodius jp.	159,95
Perfect Eleven jp.	159,95
Philosoma jp.	169,95
Raiden Project jp	179,95
Ridge Racer jp	159,95
Space Griffin	159,95
Space Pirates jp	Vorb.
Starblade Alpha jp	169,95
Tekken jp	169,95
Toh Shin Den jp	159,95
Magic Beast Warrior	159,95
Memory Card	59,95
Joypad	59,95
Namco Pad	139,95

SEGA SATURN

Saturn dt. inkl. Spiel	869,-
Saturn us inkl.	949,-
Virtua Fighter	

Saturn Umbau jp/us/dt	99,95
6 Player Adapter	99,95
Lenkrad	149,95
RGB Kabel	49,95
Astrol	119,95
Bug	109,95
Control Pad	89,95
Clockwork Knight	89,95
Daytona USA	139,95
Gale Racer	139,95
Myst	139,95
Panzer Dragoon	139,95
Race Drivin'	Vorb.
Shinobi	119,95
Tana	139,95
Victory Goal	149,95
Wachai Connection	159,95
Virtua Fighter Remix	119,95
Adapter us/jp/dt	89,95

JAGUAR

inkl. 2 Spiele	499,-
CD-Laufwerk	349,-
CAT BOX	129,95
Alien vs. Predator	129,95
Club Drive	59,95
Checkered Flag II	59,95
Creature Shock	Vorb.
Bubsy	109,95
Double Dragon	99,95
Dragon	119,95
Flashback	Vorb.
Fight for Life	139,95
Pinball Fantasies	119,95
Rayman	119,95
Sensible Soccer	99,95
Super Burnout	119,95
Syndicate	109,95
Ultra Vortex	129,95
White Men can't Jump	109,95
Zool	

Ratenkauf möglich!

ZEITSCHRIFTEN
EGM, EGM2, Gamefan,
3DO, Gamepro

Ankauf von gebrauchten
Modulen in unseren
Ladengeschäften

Preislste vom 28.08.95

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

SCHWEIZ PLAYSTATION
G-Elektronik
Tel.: 061 401 4171

Sony PlayStation
Sony Games jp
Sony Games us
Saturn Umb. 50/60Hz us/jp/dt
Saturn Games jp
Saturn Games us
Saturn Games dt

F. 499,-
F. 119,-
F. 119,-
F. 109,-
F. 80,-
F. 110,-

Besucht unsere Ladengeschäfte (Hier kein Versand!)	
Preise können abweichen	
FUNTRONIXX KASSEL Friedrich Ebert Str. 101 Tel.: 0561 - 12477	
FUNTRONIXX HERFORD Mindenerstr. 38 Tel.: 05221 - 84347	
FUNTRONIXX UNNA Massestr. 25 Tel.: 02303 - 238080	
FUNTRONIXX WITTEN Brockstr. 38 Tel.: 02302 - 51767	
GAMESTORE ESSEN Röthmannstr. 181 Tel.: 0201 - 777225	
GAMESTORE DÜSSELDORF Kölnerstr. 25 Tel.: 0211 - 1649409	

07461 - 79001

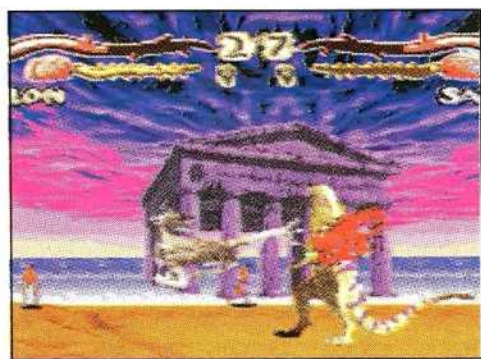
TRADELINK Spieleversand • Eltstr. 8 • 78532 Tuttlingen • Tel.: 07461 - 79001 • Fax: - 79003
Händleranfragen erwünscht • Franchisepartner gesucht

SNES**1-2 Spieler****Time Warner Int.****ca. DM 120**

PRIMAL RAGE



**Eine nette Variante im Prügelgenre kündigt sich an:
Kampfdino-saurier verbeulen sich ihre
Riesenschädel bei „Primal Rage“.**



Auf Unmassen von Blut
hätte man getrost
verzichten können



Der Urzeitprügler Primal Rage ist spielhallenbewährt. Tolle Grafik und gute Spielbarkeit sind die hervorstechendsten Attribute der beliebten Automatenversion. So war es absehbar, daß auch Konsolenbesitzer über kurz oder lang in den Genuß kommen würden. Bleibt nur die Frage, ob es den Programmierern gelungen ist, eine adäquate Modulfassung zu produzieren.

Im Grunde ist das gelungen: Alle sieben Streithammel samt Moves und Gameplay wurden übernommen. Selbst die schönen Hinter-

POSTIV!

Interessante Genre-Variante
mit kämpfenden Dinos,
schöne Hintergründe

gründe und diverse Details mußten bei der Umsetzung nicht ausgespart werden. Doch im Vergleich zu anderen Prüglern sieht diese Dinoschlacht mager aus. Auf einen

Vor- und Abspann wurde leider gänzlich verzichtet. Daß zudem zahlreiche Spielmodi und Statistiken fehlen,

die heutzutage als Standard gelten, ist unverständlich. Group Battle, Turniermodi, Punktetabellen und ähnliches sind bedauerlicherweise nicht vorhanden. Spielt Ihr allein, so mag das nicht von großer Wichtigkeit sein, jedoch ist es zu zweit sehr unbequem, Turnierlisten anfertigen zu müssen. Alles nicht so wild, wenn das Kämpfen an sich das nötige Feeling vermitteln kann. Allerdings hapert es auf diesem Gebiet ebenfalls. Eine ungenaue Kollisionsabfrage und unspektakuläre Special-Moves, die obendrein einer komplizierten Handhabung unterliegen, machen das Geschehen zur platten Klopperei.

Ungezieltes Buttendrücken kann zumindest im Kampf gegen den Computer wirkungsgleich mit taktischem Vorgehen sein. Abgesehen davon sind die Animationen meist

ruckelig. Zwar hat man sich bei der Gestaltung der Hintergründe viel Mühe gegeben, doch wird jegliches Flair

durch eine glattweg mißlungene Farbwahl zerstört: rote Saurier auf rotem Hintergrund mit rotem Blut. Die Soundeffekte der Moves beschränken sich auf wenige, mit der Zeit nervende Geräusche, die jedoch durch eine durchweg gelungene Hintergrundmusik ausge-

NEGATIV!

Einfallsloses Gameplay,
mäßige Animationen und
teils furchtbare Farben

glichen werden.

Warum im ‚Gore-Modus‘ hektoliterweise Blut spritzt, wenn sich die aggressiven Viecher beißen und schlagen, bleibt trotz Abschalt-

möglichkeit fraglich. Fans des Automaten werden dem Modul sicherlich die eine oder andere Viertelstun-

de abgewinnen können. Prügel-spielerfahrene, die SSF-II-Standard erwarten, sollten sich aber auf eine Enttäuschung einstellen, bevor sie einen Blick in diese blutige Vorzeitschlacht werfen.

Thomas Hellwig



Dinos brauchen
doch keinen
Trainings-
modus!

Der Feuerball
ist der
spektakulärste
Special-Move
im ganzen Spiel



Gameplay

3-

Fehlende Turniermodi und eine ungenaue Kollisionsabfrage zerstören die gute Grundidee.

Dauerspaß

4+

Wenn Ihr erst einmal alle sieben Gegner erledigt habt, bleibt nur noch der magere Zweispieler-Modus.

Grafik

3

Gelungene Hintergründe und scharfgezeichnete Dinos können begeistern – doch nur beim Standbild.

Sound

3

Von den mächtigen Viechern hätten wir mehr Power erwartet. Die Musik ist aber o. k.

TOTAL-CHECK

Genre Prügelspiel
Level 7 Kämpfer
Schwierigkeit einfach/einstellbar
Continues 10
Speicherkapazität 24 MBit
Erhältlich im Handel

FAZIT

3-

MARKO'S MAGIC FOOTBALL

Domark schickt einen kleinen Jungen in den Kampf gegen ein wahnsinniges Genie, das einen teuflischen Plan ausgeheckt hat.

Nur der fußballverrückte Marko kann den bösen Spielzeugfabrikanten Colonel Brown von seinem Vorhaben abhalten, alle Kuscheltiere Nord-Sterlingtons in schleimige Monster zu verwandeln. Deshalb schnappt sich unser kleiner Held seinen magischen Fußball und macht sich auf den Weg durch seine Stadt, um dem gemeinen Spuk ein Ende zu bereiten. Die einzige Waffe, die der flüssig



lenkbare Racker bei sich trägt, ist seine Lederkugel. Mit dieser schießt er seine Gegner ab, kann sie jedoch auch als Trampolin benutzen, um weiter oben gelegene Stellen zu erreichen. Sollten Ihr zu Beginn noch Probleme haben, den Blondschoß zu steuern, geht einfach auf den Hinterhof und absolviert ein Trainingsprogramm. In den gut animierten Leveln warten viele Gefah-

ren auf den Nachwuchskicker. Gespenster und sogar die Einwohner der Kleinstadt legen ihm viele Steine in den Weg. Durch Paßwörter und Restartpunkte – Marko wird dort von einer Touristin fotografiert – gestaltet sich das durchaus brauchbare Spiel leichter für den mutigen kleinen Jungen.

tas

Muster: Flashpoint, Oering



Gameplay

3+

Der kleine Fußballer läßt sich gut steuern. Ab und zu fehlen ihm jedoch Treffsicherheit und Schnelligkeit.

Dauerspaß

3+

Durch Restartpunkte und Paßwörter wird es leichter für Marko, näher an sein Ziel zu gelangen.

Grafik

3+

Die Level sind anständig gestaltet und die Figuren gut gezeichnet. Sie wirken bisweilen allerdings schwerfällig.

Sound

3

Die meist fröhliche Musik wirkt mitunter konzentrationshemmend und verleitet zu überlegten Handlungen.

TOTAL-CHECK

Genre Jump&Run
Level 14
Schwierigkeit mittel
Continues Paßwörter
Speicherkapazität 16 MBit
Erhältlich im Handel

FAZIT

3+

Tel.: 02 51 / 52 78 54 & 52 55 22
Persönliche Bestellannahme
Mo.-Fr. 9.00-22.00 Uhr
Sa. 10.00-18.00 Uhr

FREAK'S SHOP

Bernd Herfurth

Fax: 02 51 / 52 79 71
An- / Verkauf von Gebrauchtspielen
Weselerstr. 54 • 48151 Münster

SONDERANGEBOTE ! SUPER NINTENDO:

ACTRAISER <A>	49,95
ADDAMS FAMILY 1 & 2 <A> je	49,95
ADV. OF MIGHTY MAX	39,95
AERO THE ACROBAT <A>	49,95
ARDY LIGHTFOOT	49,95
ART OF FIGHTING <A>	59,95
AXELAY	49,95
BARKLEY SHUT UP & JAM	49,95
BLACKHAWK <A>	59,95
BLACKHAWK	89,95
BLAZING SKIES <A>	39,95
B.O.B. <A>	59,95
BRAINIES	39,95
BRAWL BROTHERS	49,95
BRUTAL	49,95
Champ. World C. Soccer <A>	29,95
CHESMASTER <A>	39,95
CHOPFLIFTER 3 <A>	39,95
CLAYFIGHTER <A>	49,95
CLAYFIGHTER 2	59,95
CLAYMATES	39,95
COOL SPOT <A>	59,95
CRASH DUMMIES	49,95
CYBERNATOR	49,95
DINO DINI'S SOCCER	49,95
DR. FRANKEN	39,95
DRAGON - Bruce Lee Story	49,95
DRACKHEN <A>	49,95
DSCHUNGELBUCH <A>	59,95
EARTHWORM JIM	69,95
EEK! THE CAT	39,95
EQUINOX	49,95
F1 WORLD CHAMPIONS.ED.	79,95
FIEVEL - Der Mauswanderer <A>	69,95
FIFA SOCCER	69,95
FLASHBACK	49,95
GHOUL PATROL <Zombie 2>	39,95
GOOF TROOP <A>	39,95
HOLE IN ONE GOLF <A>	59,95
HOOK	59,95
HULK	39,95
HUMANS	49,95
INDIANA JONES G.ADV.	59,95
J. NICKLAUS GOLF <A>	59,95
J. POND'S CRAZY SPORTS	59,95
JOE & MAC	69,95
JURASSIC PARK <A>	49,95
JURASSIC PARK 2	59,95
K.H. Rummenigge Player <A>	49,95
KICK OFF 3	49,95
KING ARTHURS WORLD <A>	59,95
KING OF THE MONSTERS	49,95
LAST ACTION HERO <A>	39,95
LEGEND OF MYSTICAL NINJA	49,95
LEMMINGS <A>	49,95
LEMMINGS 2	49,95
LETHAL WEAPON <A>	39,95
MAGIC BOY <A>	39,95
MAGIC SWORD <A>	39,95
MAGICAL QUEST <M. Mouse>	49,95
Marko's Magic Football	59,95
MAXIMUM CARNAGE	49,95
MECHWARRIOR <A>	49,95
MEGA MAN X <A>	69,95
METAL MARINES	49,95
MICKEY MANIA	59,95
MICRO MACHINES	39,95
MR. NUTZ <A>	49,95
NBA JAM	59,95
NFL QUATERBACK	59,95
NHL HOCKEY '95 <A>	69,95
N. MANSELL WORLD C.	69,95
OPERATION STARFISH	69,95
PAC-ATTACK <A>	49,95
PAGEMASTER	59,95
PIERRE LE CHEF <A>	39,95
PILOTWINGS <A>	39,95
PINK PANTHER <A>	49,95
PINBALL FANTASIES	59,95
PIRATES OF DARK WATER	59,95
PLOK <A>	49,95
POCKY & ROCKY <A>	49,95
POP'N TWIN BEE 2	49,95
PRINCE OF PERSIA	59,95
RASENMÄHERMANN <A>	39,95
RISE OF THE ROBOTS	39,95
ROBOCOP Vs TERMINATOR	59,95
ROCK'N ROLL RACING <A>	59,95
SENSIBLE SOCCER <A>	49,95
SHAO FU <A>	39,95
SMASH TENNIS	49,95
SOCCER KID <A>	39,95
SONIC BLAST MAN <A>	59,95
S.O.S.-SINK OR SWIM	49,95
SPACE ACE <A>	49,95
SPECTRE	39,95
SPIDERMAN - Animated	59,95
SPIDERMAN - X-MEN	59,95
STAR WING	39,95
STREET RACER	59,95

STREETFIGHTER 2 <A>	59,95
STREETFIGHTER 2 TURBO	69,95
STRIKER <A>	49,95
STUNT RACE FX	59,95
SUPER ALESTE <A>	59,95
SUPER BOMBERMAN 2 <A>	59,95
SUPER CASTLEVANIA 4	99,95
SUPER CONFLICT	59,95
SUPER DROP ZONE	49,95
S. EMPIRE STRIKES BACK <A>	59,95
SUPER GHOULS'n GHOSTS	49,95
SUPER ICE HOCKEY	49,95
S. MARIO ALL STARS <A>	59,95
SUPER MARIO KART	69,95
MARIO PAINT	69,95
SUPER MARIO WORLD <A>	49,95
SUPER MORPH	39,95
SUPER OFF ROAD <A>	49,95
SUPER PANG	39,95
SUPER PUTTY <A>	39,95
SUPER R-TYPE <A>	39,95
SUPER STAR WARS <A>	49,95
SUPER TENNIS	39,95
SUPER TURRICAN <A>	49,95
SUPER WIDGET <A>	59,95
SUPER WRESTLEMANIA	59,95
SYNDICATE	59,95
TERMINATOR 2-J. DAY	49,95
TIME SLIP <A>	39,95
TINY TOON ADVENTURES	49,95
TRODDERS <175 Levels> <A>	49,95
TROY AIKMAN FOOTBALL	39,95
TRUE LIES	59,95
VIRTUAL SOCCER <A>	49,95
VORTEX	39,95
WARLOCK	49,95
WHERE IN THE WORLD IS C.S.	49,95
WING COMMANDER <A>	49,95
WINTER OLYMPICS <A>	49,95
WOLVERINE	59,95
WORLD CUP RUGBY <A>	59,95
WORLD CUP STRIKER	59,95
WORLD CUP USA '94	49,95
WORLD HEROES <A>	59,95
WWF RAW	69,95
X-KALIBRE 2097	39,95
YOGI BEAR	49,95
YOSHIS COOKIE <A>	49,95
YOUNG MERLIN <A>	49,95
Zero the Kamikaze Squirrel <A>	69,95
ZOMBIES	49,95
ZOOL	39,95

SUPER NINTENDO:

BATMAN FOREVER	109,95
BIOMETAL <A>	109,95
BUGS BUNNY RABBIT R.	89,95
CAPTAIN COMMANDO	99,95
CHRONO TRIGGER <Nachfolger von Final Fantasy 3>	US 139,95
DEMOLITION MAN	109,95
DEMONS CREST <A>	89,95
DIRT RACER FX	99,95
DONKEY KONG COUNTRY	99,95
<A> - dt. Bildschirmtext	99,95
EARTHBOUND	US 109,95
FINAL FANTASY 2	US 129,95
FINAL FANTASY 3	US 139,95
F.F.3 SPIELEBERATER	49,95
FLINTSTONES-The Movie <A>	79,95
FOREMAN FOR REAL	109,95
HEBEREKE'S POPOON <A>	69,95
ILLUSION OF TIME	109,95
INT. SUPERSTAR SOCCER	109,95
ITCHY & SCRATCHY	69,95
JELLYBOY <A>	79,95
JOHN MADDEN '95	79,95
JUDGE DREDD	89,95
JUNGLE STRIKE	89,95
JUSTICE LEAGUE	89,95
KID CLOWN IN CRAZY C.	69,95
KILLER INSTINCT	US 139,95
KING OF DRAGON	79,95
KNIGHTS OF THE ROUND	79,95
KÖNIG DER LÖWEN <A>	79,95
LORD OF THE RINGS	89,95
L. MATTHÄUS SOCCER <A>	99,95
MARIO BASLER SOCCER	99,95
MICHAEL JORDAN CHAOS	59,95
NBA JAM TOURNAMENT	79,95
NBA LIVE '95	109,95
NINJA WARRIORS	119,95
OBITUUS	US 79,95
PAC IN TIME	79,95
PAC MAN 2	109,95
POCKY & ROCKY 2	69,95
PUTTY SQUAD <A>	79,95
SAMURAI SHODOWN	119,95
SECRET OF MANA	109,95
SHADOW RUN	99,95
SIDEPOCKET <Billiard>	79,95
SIM CITY	89,95
SLAM MASTERS <Catchen>	79,95

SOCCER SHOOTOUT	89,95
SOULBLAZER	99,95
SPIKE MAC FANG	US 89,95
STAR TREK STAR FLEET A.	79,95
STARGATE	79,95
SUPER BC KID	99,95
SUPER METROID <A>	69,95
SUPER PINBALL	69,95
SUPER PUNCH OUT <A>	69,95
S. RETURN OF THE JEDI	79,95
S. STREETFIGHTER 2 <A>	99,95
SUPER TURRICAN 2	99,95
THEME PARK	99,95
TOP GEAR 3000	109,95
TOTAL FOOTBALL	99,95
TURBO TOONS	89,95
UNIRALLY	99,95
WARIO WOODS <A>	69,95
WILD GUNS	119,95
X-MEN	109,95
ZELDA 3	89,95

S-NES ZUBEHÖR:

S-NES KONSOLE	169,95
2 INFAROT-JOYPADS	69,95
6 SPIELER ADAPTER	49,95
ADAPTER US / PAL	29,95
ACTION REPLAY 3	89,95
FIGHTER STICK SN	79,95
JOYPAD	29,95
SCART / RGB KABEL	24,95
SV 334 Pad <durchsichtig>	29,95
SV 337 Pad	69,95
ULTRA 2 in ONE PAD	39,95

GAME BOY:

GAME BOY & TETRIS	99,95
ACTION REPLAY	49,95
AKKULADER & LADEGERÄT	59,95
AUTO ADAPTER	9,95
5 GAMES IN ONE	39,95
COOL SPOT	39,95
DONKEY KONG	49,95
DR. MARIO <A>	39,95
ITCHY & SCRATCHY	39,95
JUNGLE STRIKE <A>	49,95
KING OF THE RING	59,95
KIRBY'S DREAMLAND <A>	29,95

KIRBY'S PINBALL <A>	39,95
LEMMINGS 2	39,95
MARIO & YOSHI	49,95
MEGA MAN 3	49,95
MICRO MACHINES	39,95
MR. NUTZ <A>	39,95
MS PACMAN	39,95
NBA JAM <A>	39,95
NBA JAM TOURNAMENT	49,95
PAGEMASTER	39,95
PANG <A>	39,95
PINBALL FANTASIES	49,95
PROBOTECTOR 2	39,95
RAGING FIGHTER <A>	39,95
ROBOCOP Vs TERMINATOR	39,95
SAMURAI SHOWDOWN	39,95
SEQUEST DSV	39,95
STARGATE	39,95
SUPER MARIO LAND 2	49,95
TETRIS <A>	39,95
TETRIS 2 <A>	49,95
WARIO BLAST <A>	49,95
WARIO LAND	59,95
WORLD CUP STRIKER	39,95
WWF - Super Star 2 <A>	39,95
WWF RAW <A>	49,95
ZELDA <A>	39,95

3 DO :

3 DO Gebraucht-Konsole	599,95
3 DO Games Gebraucht	ab 49,95

PLAY STATION:

PLAY STATION Grundgerät	569,95
Controller	59,95
Memory Card	49,95
Mouse	59,95
AIR COMBAT <10.95>	89,95
Battle Arena Toshinden	89,95
CYBERSLED <10.95>	89,95
Destruction Derby <10.95>	99,95
DISK WORLD <10.95>	89,95
JUMPING FLASH	89,95
KILLEAK THE BLOOD	89,95
LEMMINGS 3D	89,95
NOVASTORM	89,95
RAPID RELOAD	89,95
RIDGE RACER	99,95
WIPE OUT	99,95

* Händleranfragen erwünscht !!!

* Auslandslieferungen nur gegen Vorkasse { DM 16,- Porto }

* Versandpreise per Nachnahme DM 12,-

* Händleranfragen erwünscht !!!

Druckfehler, Preisänderungen & Irrtümer vorbehalten !!!

A:ausländische Anleitung

Versandkosten per NN 12,-DM

Laden- und Versandpreise können voneinander abweichen !!!

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

Mit Vampiren fing Konamis SNES-Epoche an und mit Vampiren klingt sie aus. In ihrem letzten Spiel für Nintendos 16-Bitter lassen die Japaner den blutsaugenden Grafen wieder aus seinem Grab auferstehen.

Jede Ära endet einmal – so auch die von Konami auf dem SNES. Mit „Castlevania – Vampire's Kiss“ wird die Arbeit für die so erfolgreiche Konsole eingestellt. Ein Trost für alle Freunde von Sportspielen wird „International Superstar Soccer 2“ und ein Basketballspiel sein, welche den Abschied noch

POSTIN!
Gut animierte Figuren,
toller Sound,
Paßwortfunktion

einmal versüßen werden. Nachdem Graf Dracula einige Jahrhunderte friedlich in seinem Sarg schlief, wurde er von seinen Anhängern geweckt und erneut auf die Menschheit losgelassen. Daß er nach dieser langen Zeit Durst hat, ist selbstverständlich. So macht er sich auf den Weg in das



Dorf der durch die Vorgängermodule bekannten Belmonts, beißt sich durchs Leben und entführt zwei Mädchen. Richter Belmont, so heißt der Held in diesem Abenteuer,

DIE BELMONTS SIND WIEDER AUF VAMPIRJAGD

zieht daraufhin todesmutig aus, um dem bösen Treiben ein Ende zu setzen und die beiden Jungfrauen aus den Klauen des wandlungsfähigen Flattermannes zu befreien. Das Abenteuer beginnt mit einem Schock für all diejenigen, die „Castlevania IV“ ihr eigen nennen dürfen: Konnte der Held in der Vorgängerversion seine Peitsche noch nach oben und unten dirigieren, muß er sich nun damit zufrieden geben, daß er sich nur nach links und rechts verteidigen kann. Auch die Hintergründe sind SNES-untypisch karg gestaltet worden. Sie erinnern an die gute alte NES-Zeit.



Belmont selbst und auch die Schergen Draculas – schwertschwingende Ritter, Skelette, Echten etc. – sind 16-bit-gerecht sehr gut animiert. Bis auf die Passagen, in denen Belmont Treppen hochsteigt, scrollt das Bild flüssig. Auf dem Weg durch düstere, modrige Verliese findet Richter Waffen, die für die Erfüllung seiner Aufgabe sehr

hilfreich sind. Vor allem bei den Endgegnern sind sie unerlässlich. Er hat die Wahl zwischen Schwertern, Äxten, Feuerbomben und anderen nützlichen Dingen. Eines dieser Kampfmittel kann er jeweils mit sich tragen und es austauschen, wenn er die Gelegenheit dazu hat. Dabei ist darauf zu achten, daß er immer genügend Herzen

Belmont ist der einzige, der Dracula bezwingen kann



Man peitscht sich so durch. Doch Vorsicht ist stets geboten



Hier muß Richter gegen eine Schar von Gnomen antreten



KISS



Knochenwerfende
Skelette greifen
unsere Helden an



Ob Belmont erfolg-
reich ist, hängt
ganz und gar von
Euch ab



Schwer verwundet steht Richter auf der
Treppe in Flammen

Vorsicht ist allzeit geboten



gen der Widersacher, wird es ein-
facher, sie vom Bildschirm ver-
schwinden zu lassen.
Der Sound läßt kaum Wünsche

NEGATIV!
Karges Leveldesign,
sehr hoher
Schwierigkeitsgrad

offen. War er in den Vorgänger-
versionen noch ziemlich düster,
wartet er jetzt mit frischen Themen



Auf dem Weg zum Schloß des bösen Grafen
trifft Belmont auf Maria. Doch die schöne An-
net wird anderenorts gefangengehalten



Auch im Innern der Uhr geht es heiß her.
Die Gefahr lauert überall

Besteht Belmont gegen die Ritter?



auf, die in jeder Stage verschieden
sind. Optisch hätte das Spiel al-
lerdings besser gestaltet werden
können, da die Level leer und
eintönig wirken. Ansonsten ist Ko-
namis letzter Streich ein gelunge-
nes Action-Jump&Run, welches sehr
herausfordernd ist und über eine
lange Zeit beschäftigen kann. Jetzt
liegt es an Euch, Richter Belmont
ein letztes Mal durch die dunklen
Gruften des Schlosses in Transsil-
vanien zu führen.

Tasso Kohlhöfer

Gameplay

2-

Der Held dieses Abenteuers, Richter Belmont, läßt sich
gut lenken, wirkt jedoch ab und zu ein wenig steif.

Dauerspaß

3+

Viele der Widersacher sind schwierig zu bezwingen.
Mit mehr Spielpraxis wendet sich das Blatt.

Grafik

3+

Flüssiges Scrolling und scharf gezeichnete Figuren las-
sen über die karg gestalteten Level hinwegsehen.

Sound

2

Viele abwechslungsreiche Themen für jeden Level, die
auch nach Stunden noch nicht nerven.

TOTALI-CHECK

Genre Action/Jump&Run
Level 7
Schwierigkeit hoch
Continues 3/Paßwörter
Speicherkapazität 16 MBit
Erhältlich ab Herbst

FAZIT
2-



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

SUPER NINTENDO

POWER STATION	dt. DM 189,00
ACTION PACK SET	dt. DM 225,00
MORE FUN SET	dt. DM 289,00
TOP SECRET Spieleberater	dt. DM 22,95
ACTION REPLAY MK 3 NEU	dt. DM 99,00
ASCII - Pad	dt. DM 49,00
Addams Family Values	dt. DM 119,00
Asterix + Obelix	dt. DM 124,95
Biometal	dt. DM 124,00
Captain Commando	dt. DM 109,00
Casper	dt. DM 119,00
Castlevania Vampire's Kiss	dt. DM 129,00
Dirt Racer FX	dt. DM 118,95
F 1 Championship	dt. DM 108,95
Illusion of Time	dt. DM 108,95
International S. Star Soccer	dt. DM 119,95
Judge Dredd	dt. DM 118,95
Jungle Strike	dt. DM 108,95
Kawasaki Superbikes	dt. DM 118,95
Kid Clown in Crazy Chase	dt. DM 107,95
KILLER INSTINCT	dt. DM 149,00
Lothar Matthäus	dt. DM 114,00
Mario Basler: Fever P. Soccer	dt. DM 119,00
Marko's Magic Football	dt. DM 109,00
NBA JAM Tournament	dt. DM 129,00
Ninja Warriors	dt. DM 124,00
Operation Starfish	dt. DM 128,95
Primal Rage	dt. DM 128,95
Realm	dt. DM 119,00
Secret of Mana+Spieleberat.	dt. DM 109,95
Shadow Run	dt. DM 124,95
Shootout Soccer	dt. DM 104,95
Sim City	dt. DM 89,00
Stargate	dt. DM 129,95
Star Trek-Deep Space Nine	dt. DM 119,95
Star Trek-Starfleet Academy	dt. DM 108,95
Street Fighter II	dt. DM 49,95
Super Bomberman 2	dt. DM 99,95
Super Pinball	dt. DM 89,00
Super Punch Out	dt. DM 109,95
Tetris + Dr. Mario	dt. DM 89,00
The Mask	dt. DM 114,95
Theme Park	dt. DM 118,95
Tom vs. Jerry	dt. DM 129,00
Total Football	dt. DM 119,00
Turbo Toons	dt. DM 104,95
Unirally	dt. DM 107,95
Wario's Woods	dt. DM 89,00
Whizz	dt. DM 116,95
Wild Guns	dt. DM 114,95

GAME BOY

GAME BOY Special Edition	dt. DM 99,95
GAME BOY Super Spar Set	dt. DM 169,00
SUPER GAME BOY m. Spieleb.	dt. DM 99,00
Asterix + Obelix	dt. DM 59,95
Beethoven	dt. DM 59,00
Donkey Kong Land	dt. DM 59,95
FIFA International Soccer	dt. DM 59,00
Jungle Strike	dt. DM 59,95
Kirby's Dreamland 2	dt. DM 59,95
Mario's Picross	dt. DM 42,95
Mega Man 3	dt. DM 59,00
NBA JAM	dt. DM 59,00
Space Invaders	dt. DM 59,95
Stargate	dt. DM 59,00
True Lies	dt. DM 59,00
WWF Raw	dt. DM 59,00

IHRE VORTEILE

TOP - PREISE

Original deutsche Versionen
14 Monate Garantie
Lieferung inklusive Schnellservice
und Transportversicherung
Versandkosten DM 7,95
Ab einem Bestellwert von DM 300,-
liefern wir portofrei
Versandkosten DM 4,95 bei Vorkasse
+ bei Bestellungen per Telefax oder
Anrufbeantworter am Wochenende
Vorbestellungen für Neuheiten
werden bevorzugt ausgeliefert
Wir führen auch original MD,32X,MCD,
GG,MS,CD-I, PC und CD-ROM SPIELE
Kostenlose Gesamtpreislisten
gegen DM 1,- Rückporto - Bitte
geben Sie Ihre Systeme an

Wichtiger Hinweis: Die Preise beinhalten nicht die
aktuellen Vergünstigungen durch Kursschwankun-
gen und Einkaufsvorteile: Fragen Sie deshalb nach

Lieferung erfolgt per Post - Nachnahme.
Preisänderungen, Satzfehler und Irrtümer vorbehalten.

GB

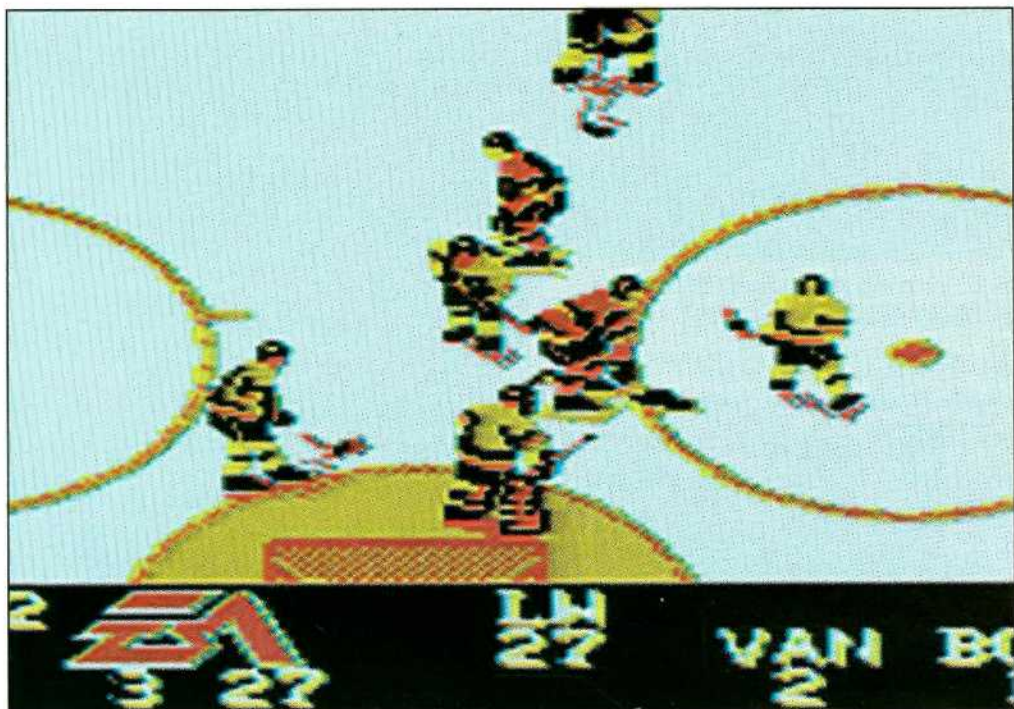
1-2 Spieler

Electr.Arts

ca. DM 70

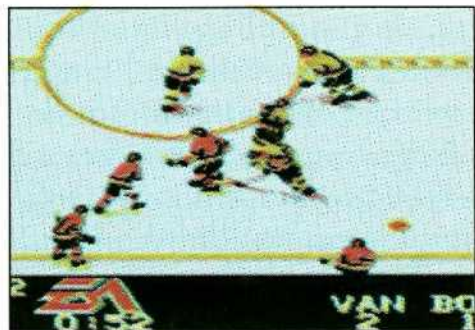


NHL HOCKEY



Electronic Arts' legendäre Eishockeyumsetzung ist nun endlich für Nintendos Kleinsten erhältlich.

Der schnelle, kampfbetonte Sport erfreut sich weltweit immer größerer Popularität. Jetzt können auch Game-Boy-Liebhaber über das Eis flitzen und Ihre Geschicklichkeit unter Beweis stellen. Natürlich sind Abstriche im Gegensatz zu den 16-Bit-Versionen zu machen. So gibt es hier keinen Ligamodus und auch auf viele Statistiken muß verzichtet werden. Die Torschützen werden namentlich nicht aufgeführt, und bei einem Blick ins Teamroster stellt man fest, daß die Namen der Cracks alle realitätsfern sind. Die Spieler sind zwar ordentlich animiert, bewegen sich allerdings sehr gemächlich über das Spielfeld. EA-untypisch ist das schlechte Scrolling. Hier ruckelt und zuckelt die Grafik, als würde man mit 88 Meilen einen Zeitsprung in die Eiszeit machen. Dies beeinträchtigt das Gameplay genauso wie der viel zu kleine Bildausschnitt. Selbst durch den speicherbaren Spielstand steigt



die Attraktivität nur gering an. Mit dem von Malibu Games programmierten „NHL Hockey '95“ für den Game Boy befindet sich Electronic Arts erstmals auf sehr dünnem Eis. *tas*

Gameplay 4

Den Spielern fehlt es an Spritzigkeit. Sie wirken sehr unbeholfen, wenn sie so langsam über das Eis skaten.

Dauerspaß 3-

Dank des speicherbaren Play-off-Modes kommt ein wenig Freude auf. Diese währt jedoch nicht lange.

Grafik 4

Zwar sind die Spieler gut gezeichnet, doch das Scrolling ist alles andere als flüssig.

Sound 4

Eishockey-Atmosphäre mag hier nicht aufkommen. Die schwachen Sounds sind wirklich enttäuschend.

TOTAL-CHECK

Genre Sport
Level 28 Teams
Schwierigkeit je nach Paarung
Continues Batterie
Speicherkapazität 2 MBit
Erhältlich im Handel

FAZIT

4+

GB

1-2 Spieler

Electr. Arts

ca. DM 70



Durch die leichte Bedienung kann bald jeder gut Golf spielen

PGA EUROPEAN TOUR

Die besten Golfspieler der Welt treffen sich in Europa, und Ihr könnt auf dem Handheld gegen sie antreten.



Warwickshire, England
Home of the English Open

FOREST OF ARDEN
HOTEL
GOLF & COUNTRY CLUB



Vier europäische Turniere warten darauf, von Euch gespielt zu werden. Nachdem Ihr Euren Namen eingetragen habt, wählt Ihr 14 Schläger aus und bestimmt den Spielmodus. Neben einem Turnier ist es Euch auch möglich, ein Skins Challenge oder eine Proberunde zu spielen. Dies alles ist natürlich auch zu zweit spielbar.

Alle wichtigen Informationen sind im unteren Viertel des Bildschirms sichtbar. Ihr müßt den Powerbalken zum richtigen Zeitpunkt stoppen, um den Ball richtig zu treffen und den Schlag gut auszuführen. Ist der Ball in der Luft, seht Ihr das Loch von oben. Neben dem Paßwort, welches Ihr nach jedem gespielten Loch bekommt, tragen auch der ständig wechselnde Wind und die zahlreichen Sandbunker zur Anhebung des Spielspaßes bei.

Durch das flüssige Gameplay und die ansprechende Grafik ist mit „PGA European Tour“ ein gutes Sportspiel auf dem Game Boy erschienen. *tas*

Gameplay 2-

Das schwingen der Golfschläger ist leichter als es im Fernsehen aussieht. Die Steuerung ist einfach zu bedienen.

Dauerspaß 2-

Vier unterschiedliche Golfkurse versprechen Spielspaß ohne Ende. Toll ist auch die Tabelle.

Grafik 2-

Gut animierte Grüns mit vielen Bunkern, Wasserhindernissen und allem, was dazu gehört.

Sound 3

Der Sound ist die Schwachstelle bei diesem Programm. Aber Golfer mögen es ja etwas ruhiger.

TOTAL-CHECK

Genre Sport
Level 4 Kurse
Schwierigkeit mittel
Continues Paßwort
Speicherkapazität 2 MBit
Erhältlich im Handel

FAZIT

2-

LOTHAR MATTHÄUS SUPER SOCCER



**Der brillante Mittelfeld-
regisseur und Italien-
legionär lädt die besten
Teams des Kontinents
zur Fußballgala.**



Nach Bremens Mario Basler stellt nun auch der Leitwolf des FC Bayern München seinen Namen für eine Fußballsimulation zur Verfügung. Bei dieser hat man die Wahl zwischen 72 europäischen Klubs. Ist das Team nach Wahl ausgesucht und auf den Gegner eingestellt, muß man nur noch auswählen, welche der fünf Wettkampfformen (Liga, Europa-Cup usw.) gespielt werden soll. Die Spieler sind sehr klein geraten

und wirken deshalb ein wenig un- gelenk. Ansprechende Spielzüge sind kaum aufziehbar, da die Akteure meist blindlings über das Spielfeld laufen und selten dort stehen, wo sie hingehören. Dadurch wird der Spielspaß sehr in Mitleidenschaft gezogen. Das Scrolling ist weich, zuckt jedoch ab und zu. Die isometrische Ansicht kann auf Draufsicht (von oben) oder vice versa (von vorne) um- gestellt werden. Verglichen mit

Mario Baslers 'Fever Pitch Soccer' steht der Weltfußballer der Jahre 1990 und 1991 hier mehrere Meter im Abseits. *tas*



SNES

1-2 Spieler

Ocean

ca. DM 140



Gameplay

3-

Da die Figuren von sehr geringer Größe und ziemlich klobig sind, lassen sie sich schwer lenken.

Dauerspaß

4

Zwar gibt es Liga- und Pokalmodi, richtiger Dauerspaß kommt bei dieser Simulation jedoch nicht auf.

Grafik

3-

Das Bild scrollt flüssig und ist übersichtlich. Aber die Spieler sind einfach viel zu klein.

Sound

4+

Die Stadionatmosphäre bleibt hier auf der Strecke. Die Zuschauer sind sehr leise und zurückhaltend.

TOTAL-CHECK

Genre Sport
Level 72 Teams
Schwierigkeit je nach Gegner
Continues Paßwörter
Speicherkapazität 8 MBit
Erhältlich im Handel

FAZIT
4+

Tel. 0 89/546 0 300
Playcom GmbH Cybersoft

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

Addams Family Values dt 129.00
Air Cavalry dt 99.00
Art of Fighting nl 99.00



Asterix & Obelix dt 129.00
Batman Forever dt 119.00
Beavis and Butthead uk 109.00
Big Sky Trooper dt 114.00
Bomberman 3 dt 119.00
Boogerman dt 99.00
Bubsy 2 dt 139.00
Captain Commando dt 114.00
Casper dt 119.00



Castlevania Vampire dt 129.00
Cut Throat Island dt 114.00
Demolition Man dt 109.00
Dirt Racer FX dt 119.00
Donald in Maui Malla dt 129.00
Donkey Kong Count. 2 dt 129.00
Donkey Kong Country dt 139.00
Dracula X (16 MB) dt 129.00
Dragon - Bruce Lee dt 79.00

Earth Worm Jim dt 79.00
F1 Championship dt 99.00

Fifa Soccer 96 dt 99.00

Flintstones dt 99.00
Flintstones - Movie dt 109.00
Foreman f.r. Boxing dt 114.00
Frank T. Big Hurt B. dt 114.00
Green Lantern dt 119.00
Hogane (16 Meg) dt 119.00
Harrier dt 119.00
Hurricanes dt 129.00
Illusion of Time dt 109.00
Impossible Mission dt 109.00
Int. Superstar Soccer dt 119.00
ISS Deluxe (16 MB) dt 119.00
Jelly Boy dt 109.00
Joe & Mac 3 dt 99.00
Madden Football 96 dt 99.00

Jordan Adventure dt 99.00
Judge Dredd dt 119.00
Jungle Strike dt 109.00
Justice League dt 119.00
Kawasaki Superbikes dt 99.00
Kid Clown Crazy Cha. dt 109.00

Killer Instinct dt 139.00
Lion King (24 Meg) dt 109.00
Lost Vikings 2 dt 99.00
Madden 95 dt 79.00
Mario Andretti Rac. dt 109.00
Mario Basler Soccer dt 109.00



Mario World 2 dt 109.00
Marko's Magic Footb. dt 109.00
Mask dt 115.00
Maximum Carnage 2 dt 114.00

Mickey & Minnie dt 139.00
Mickey Mouse dt 99.00
Micro Machines 2 dt 119.00
Mr. Tuff dt 109.00

NBA Basketball dt 129.00
NBA Live 95 dt 89.00
NBA Live 96 dt 99.00
Newman-Haas Indy Car dt 109.00
NFL Quarterback '96 dt 114.00

NHL Hockey 96 dt 109.00

NHLPA Hockey '95 dt 119.00
Nigel Mansell dt 113.00
Ninja Warriors dt 129.00
Oscar dt 119.00
Par Man 2 dt 109.00
Pinball Fantasies dt 99.00
Pinocchio dt 129.00



Pocky & Rocky 2 dt 99.00
Porky Pig's H.Hol. dt 119.00
Power Ranger 2 dt 119.00
Primal Rage dt 129.00
Prime Goal 3 dt 119.00
Punch Out! dt 109.00
Push Over dt 99.00
Putty Squad dt 119.00
Rap Jam dt 119.00
Realin dt 119.00
Revolution X dt 114.00
Schlumpfe (dt. Text) dt 109.00
Scooby Doo dt 114.00
Sequest DSV dt 119.00
Secret of Evermore dt 109.00
Secret of Mana kp.dt dt 109.00
Shadow dt 109.00
Shadowrun kp.dt dt 119.00
Shaq-Fu dt 109.00
Shootout Soccer dt 109.00
Side Pocket uk 119.00
Soul Blazer dt 109.00
Spawn dt 114.00
Spider-Man Venom dt 114.00
Star Trek: Deep Space dt 124.00
Star Trek: Next Gen. dt 109.00
Star Trek: Fleet Aca. dt 109.00
Super BC Kid dt 119.00
S-Streetfighter 2 dt 129.00
Tetris & Dr. Mario dt 89.00
Tetris 2 dt 109.00

Theme Park dt 109.00
Tim in Tibet dt 129.00
Total Football dt 129.00
Troy Aikman Football dt 119.00

Turrican 2 dt 119.00

Unirally dt 109.00
Urban Strike dt 119.00
Utopia dt 115.00
Wario's Woods dt 89.00
Warlock dt 109.00
Waterworld dt 119.00
Wayne Gretzky NHLPA dt 119.00
Weapon Lord dt 119.00
Whizz dt 119.00
Wild Guns dt 119.00
World Masters Golf dt 109.00
Worms dt 119.00

WWF Wrestl. Arcade dt 114.00

Super NES-Sonderangebote

Indiana Jones dt 69.00

John Madden 94 dt 49.00
Mario All Star Clas. dt 69.00
Mario Kart Classic dt 69.00
Mario Paint mit Maus dt 69.00
Metroid uk 69.00
NBA Jam Tournament dt 49.00

Rise of the Robots dt 49.00

Sink or Swim dt 59.00
Sparkster dt 49.00
Star Wars 3 dt 69.00
Star Wing dt 39.00
Stargate dt 49.00
Street Racer dt 49.00
Streetfighter 2 Cla. dt 49.00
Syndicate dt 49.00
Tazmania dt 39.00
Tiny Toon dt 45.00
True Lies dt 59.00

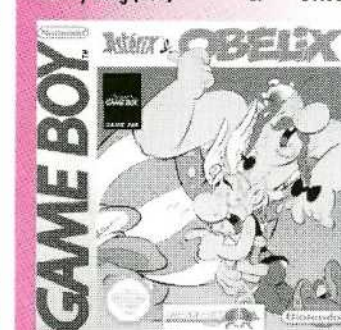
Super NES-Zubehör

6 Button Pro Joypad dt 19.00
Spielab. Mario Worl.2 dt 24.00
Spielab. Donkey 2 dt 24.00

GAME BOY

Asteroids & Missile dt 59.00
Batman Forever dt 59.00
Battletoads DD dt 55.00

BC Kid 2 dt 59.00
Bubsy 2 dt 59.00
Casper dt 59.00
Cut Throat Island dt 59.00
Donkey Kong (SGB) dt 59.00



Asterix & Obelix dt 59.00

Donkey Kong Land dt 59.00
Earth Worm Jim dt 64.00
European Golf dt 59.00
Frank Th. Baseball dt 59.00
Galaga & Galaxian dt 59.00
John Madden 95 dt 59.00
Jungle Strike dt 59.00
Kirbys Dream Land 2 dt 59.00
Lion King dt 65.00
Lucie dt 59.00
Mario's Picross dt 44.00
Mega Man 3 dt 59.00
Mickey Mouse 5 dt 59.00
Micro Machines dt 69.00

NBA Jam Tournament dt 64.00
NFL Quarterback '96 dt 59.00
NFL Quarterb. Club 95 dt 59.00
NHLPA Hockey '95 dt 64.00
Pack Panic dt 45.00
Pinball Deluxe dt 49.00
Pinball Dreams dt 59.00
Pinocchio dt 59.00

Primal Rage dt 59.00

Rasenmäher Mann dt 65.00

Samurai Showdown dt 59.00
Schlumpfe (dt. Text) dt 59.00
Sequest DSV (SGB) dt 49.00
Solitaire Fun Pak dt 49.00
Stargate dt 59.00
Streetfighter 2 dt 59.00
Super Mario Land 3 dt 59.00
Tetris dt 45.00
Tetris 2 dt 59.00
Tim in Tibet dt 59.00
True Lies dt 59.00
USAR Monster Truck dt 59.00
Wario Blast dt 59.00
Waterworld dt 59.00
Worms dt 59.00
WWF Raw dt 65.00
Zelda dt 59.00

Gameboy-Sonderangebote

Fifa Soccer dt 39.00
Total Carnage dt 34.00

Gameboy-Zubehör

Game Boy Netzteil dt 17.00
Game Boy schwarz dt 109.00
Game Boy rot dt 109.00
Game Boy grün dt 109.00
Game Boy weiß dt 109.00

**Ladenverkauf, KEIN Versand,
Preise variieren**

Munich Software Center
Theresienstr. 152, 80333 München
Tel. 0 89/52 27 87

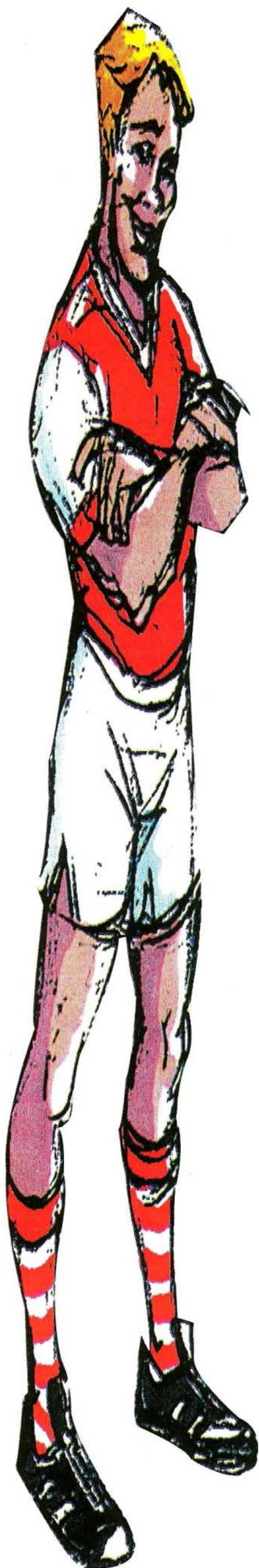
• Blitzservice: Bestellungen vor 16 Uhr werden am selben Tag versandt.
• Vorbestellung möglich. • Kostenlose Gesamtpreisliste.
• An- und Verkauf von gebrauchten Spielen.
• Wir verkaufen auch: Mega Drive, IBM und Amiga Spiele.
Versandkosten per Post DM 7,- zzgl. Nachnahme.

Ab DM 250,- Versandkosten frei. Versandkosten per UPS auf Anfrage.
Lieferung ins Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. DM 18,- Versandkosten.
Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.

Händleranfragen erwünscht
Schriftlicher Gewerbenachweis erforderlich.

Cybersoft-Versand: Leibnizstr. 30, 80686 München,
Tel. 0 89/546 0 300
Fax 0 89/546 0 919

Diese Bundesligasaison wird alle Rekorde schlagen! Die Vereine haben Millionenbeträge für Verstärkungen lockergemacht, und die Zahl der Dauerkartenbesitzer steigt stetig an. Auf den folgenden Seiten stellen wir Euch deshalb die besten Simulationen für Eure Nintendo-Konsolen vor. Zusätzlich haben wir noch eine Liste mit allen Soccer-Games für Euch erstellt, und tolle Preise könnt Ihr obendrein auch gewinnen. tas



Mario Basler präsentiert:
FEVER PITCH SOCCER
SNES, Test in TOTAL! 8/95

☆ Der charismatische Nationalspieler und Star des SV Werder Bremen, Mario Basler, präsentiert mit „Fever Pitch Soccer“ eines der momentan besten Fußballspiele auf dem Markt. Spielspaß und Action stehen hierbei ganz oben auf der Liste. Vor allem Action ist schwer angesagt. Knallharte Schüsse, die Feuer fangen und eine ‚Andy-Möller-Schwalbenfunktion‘ machen dieses schnelle, leicht steuerbare Game zum Hit. Neben diesen begeisternden Special-Moves (insgesamt sieben) gefällt die Auswahl zwischen 50 Nationalteams und zweier Spielmodi. Das I-Tüpfelchen bei U.S. Golds Programm ist der Mehrspieler-Modus, bei dem zu fünf gebozt werden kann.



INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER
SNES, Test in TOTAL! 3/95

☆ Aus dem Land der aufgehenden Sonne kommt diese tolle Simulation. Verschiedene Taktiken, die sich auf den Spielablauf auswirken, liebevoll gezeichnete und animierte Sprites sowie die gute Lenkbarkeit zeichnen dieses Konami-Game aus. Die tollen Soundeffekte runden das Ganze ab. Sechszwanzig Mannschaften stehen zur Wahl. Durchdachte Spielzüge lassen sich aufbauen und Dribblings können mit etwas Training auch durchgeführt werden. Der einzige Minuspunkt ist, daß man es nur zu zweit spielen kann.



WORLD CUP STRIKER
SNES, Test in TOTAL! 6/94

☆ Elite setzte im Jahr 1994 mit „World Cup Striker“ neue Maßstäbe für Fußballsimulationen. Dank der guten Grafik, der super Spielbarkeit und der vielen Optionen gehörte das Game zur oberen Klasse, kann heute mit der



starken Konkurrenz jedoch nicht mehr ganz schritthalten. Die insgesamt 32 Teams und sechs Spielmodi lassen so gut wie nie Langeweile aufkommen. Wenn es draußen regnen sollte, und Ihr nicht naß werden wollt, kann hier auch in der Halle gekickt werden. Falls Ihr einen Mehrspieler-Adapter besitzt, könnt Ihr mit bis zu fünf Leuten gleichzeitig agieren.



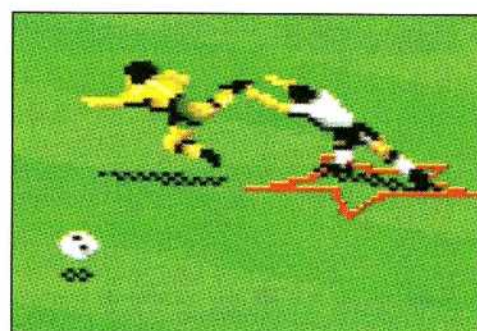
SPIELE IM TEST



FIFA INTERNATIONAL SOCCER

SNES, Test in TOTAL! 7/94

☆ Daß Electronic Arts eine ganze Menge von Sportspielen versteht, wissen wir durch zahlreiche Golf-, Eishockey- und American-Football-Simulationen. Ihnen ist es mit „FIFA International Soccer“ aber auch geglückt, die wohl europäischste aller Sportarten



gut in Szene zu setzen. Die Spieler sind detailliert animiert und die Zuschauer verbreiten Stadionatmosphäre. Man hat die Wahl zwischen vier Spielmodi sowie 30 Nationalmannschaften, die alle ihre charakteristischen Eigenschaften besitzen. Die Steuerung wird der tollen Grafik zwar nicht ganz gerecht, aber auch dieses Game kann mit bis zu fünf Teilnehmern gleichzeitig gespielt werden.

WORLD CUP USA 94

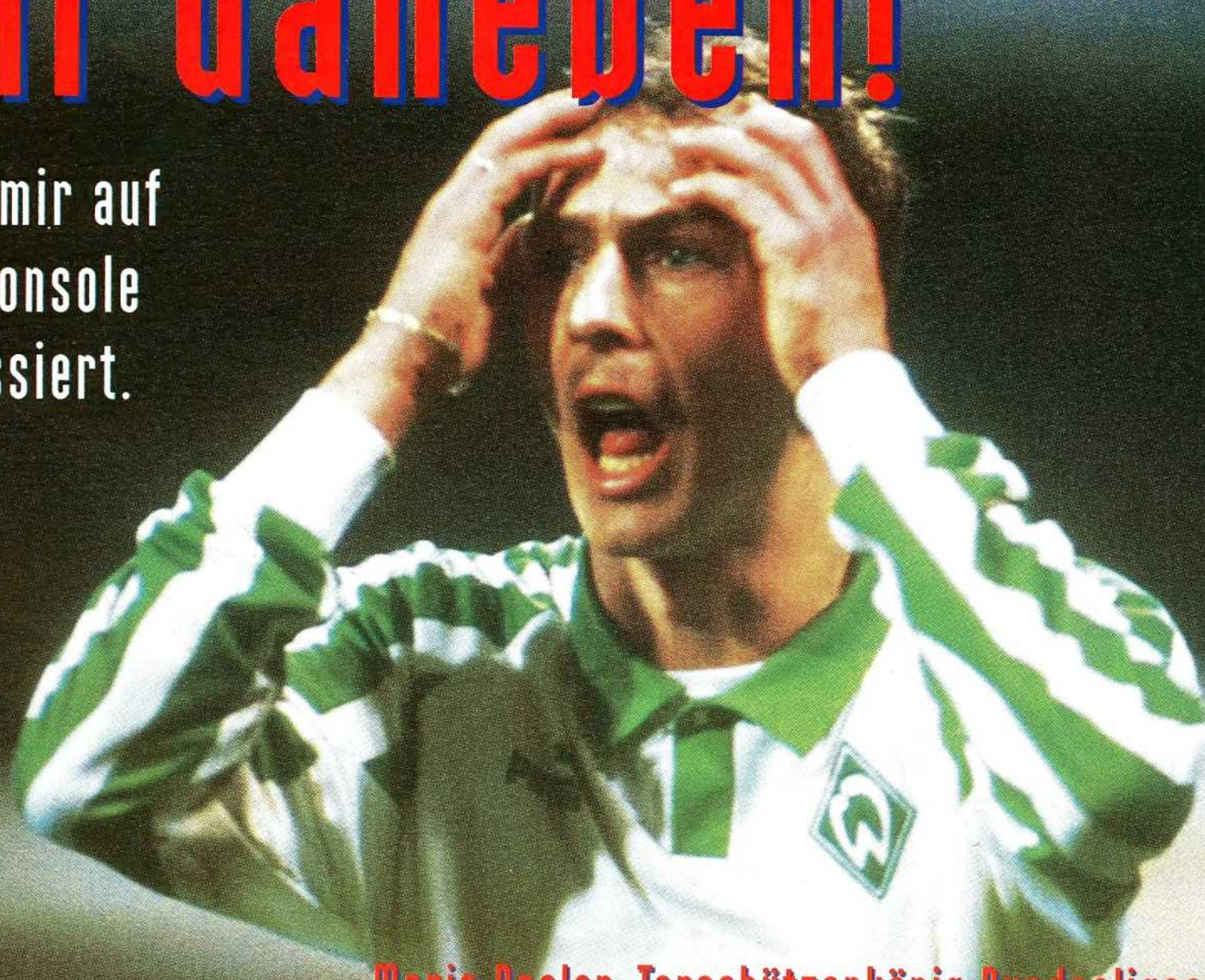
SNES, Test in TOTAL! 8/94

☆ Das offizielle Spiel zur Fußball-WM 1994 brachte U.S. Gold auf den Markt. Alle 24 für die Endrunde qualifizierten Teams stehen zum Anstoß bereit. Optionen gibt es bis zum Abwinken. Abseits, Rückpaßregel und Taktiken sind ebenso einstellbar wie die Spielzeit. Leider kann dieses durch gute Spielbarkeit und tolle Animationen glänzende Game höchstens zu zweit gespielt werden. Die mit Leichtigkeit auszuführenden Aktionen, wie Kopfbälle und Fallrückzieher, entschädigen allerdings den Bildschirmkicker auf angenehme Weise.



Voll daneben!

Das wär mir auf meiner Konsole nicht passiert.



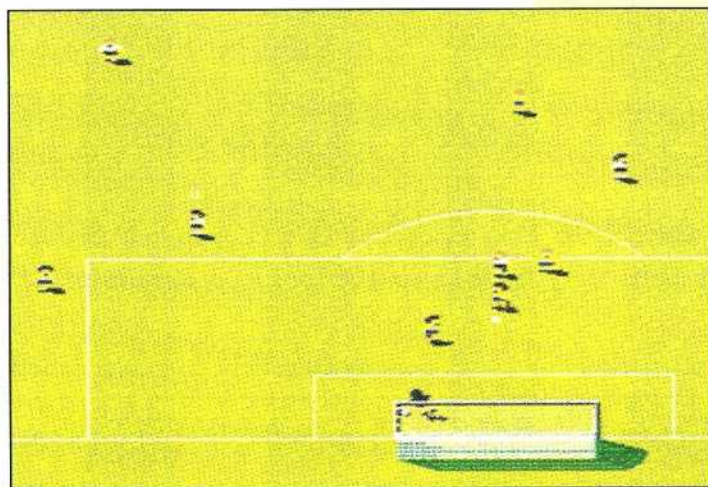
Mario Basler, Torschützenkönig Bundesligasaison 1994/95.

SENSIBLE SOCCER

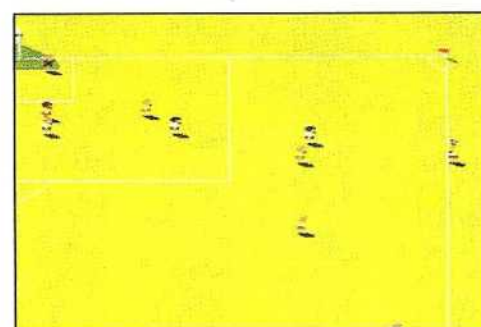
SNES, Test in TOTAL! 12/93

☆ Wer Sonys „Sensible Soccer“ zum erstenmal sieht, wird ob der Grafik ein wenig enttäuscht sein: Die Akteure auf dem Rasen sind winzig klein und bunt. Schon nach kurzer Zeit stellt man jedoch verblüfft fest, daß diese Jungs sehr gut mit dem Ball umzugehen verstehen und die Steuerung der Kicker leicht zu erlernen ist.

Proportional zur Größe des Spielfeldes wirken die Spieler wiederum



realistisch. Bis zu 64 Leute können abwechselnd um Pokale kämpfen, jedoch ist es nur zwei Spielern vorbehalten, gleichzeitig den Ball zu kicken. Selbstverständlich sind Spielzeit und Taktik von Euch einstellbar. Die akustische Unterstützung des Publikums ist sehr dürrig.



VIRTUAL SOCCER

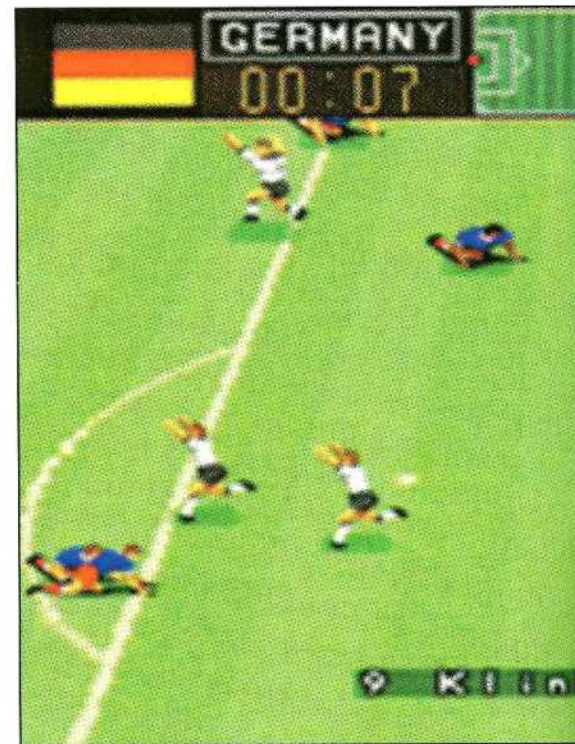
SNES, Test in TOTAL! 3/94

☆ Was auf den ersten Blick sehr an „Striker“ erinnert, ist Virgins „Virtual Soccer“ bei dem das Bild flüssig vertikal scrollt. Gefällt Euch das nicht,

könnt Ihr das Geschehen auch von der Seite betrachten. Wenn Ihr Euch für

eine der 24 Mannschaften entschieden habt, könnt ihr noch Spieler auswechseln oder die Taktik nach Belieben umstellen. Dies ist auch während des gesamten Matches möglich. Pässe

sind kinderleicht auszuführen, und mit Hilfe der Links-/Rechtstasten wählt Ihr den Spieler an, der den Ball bekommen soll. Die verschiedenen Modi garantieren lang anhaltenden Spielspaß. Leider darf man hier nur zu zweit gleichzeitig bolzen.



SOCCER SHOOTOUT

SNES, Test in TOTAL! 7/95

☆ „Soccer Shootout“ läßt sich zu viert gleichzeitig spielen. Mit der Steuerung der Spieler hat man sich schnell angefreundet, und ehe man sich versteht, führt man Kopfbälle, Fallrückzieher und Bananenflanken ohne Probleme aus. Da es nur zwölf Teams gibt, bleibt der Spielspaß etwas auf der Strecke, was jedoch durch den Hallenmodus wettgemacht wird. In der Halle ist der Spielablauf schneller, weil es kein Seitenaus gibt und der Ball

somit immer im Spiel bleibt. Taktiken, wie Offensiv- oder Defensivfußball, lassen sich leider nicht einstellen. Ansonsten ist es eine ordentliche Fußballsimulation, die sich gut spielen läßt.



SPIELE IM TEST



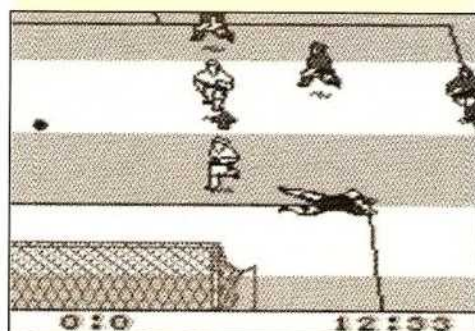
SOCCKER

Game Boy, Test in TOTAL! 6/94

☆ Zu guter Letzt wollen wir Euch noch das Highlight unter den Fußballspielen auf Nintendos Handheld vorstellen. „Soccer“ läßt sich trotz des kleinen Bildschirms sehr gut spielen. Auch hier sind Flugkopfbälle und Fallrückzieher im Programm der Kicker eingebaut. Zwar gibt es 24 Teams und vier Spielmodi, jedoch muß der



Game-Boy-Besitzer sich damit zufrieden geben, allein anzutreten. Da ist auch per Link-Kabel nichts zu machen. Die Animationen der Fußballer sind nicht perfekt, aber ausreichend, und das Scrolling ist flüssig.



EXOT

Das einzige Programm, bei dem der Benutzer auch in den Genuß kommt, ein Team als Manager zu betreuen, ist „Karl-Heinz Rummenigges Player Manager“. Spieler müssen ge- und verkauft, Trainingseinheiten verteilt, und das Team auch noch auf die Gegner eingestellt werden. Leider ist dieses Game nicht sehr gelungen. Besserung ist jedoch in Sicht: Ein namhafter Software-Hersteller denkt darüber nach, den PC-Hit „Anstoß“ demnächst für Konsolenliebhaber umzusetzen. Jedenfalls ist es höchste Zeit, daß nicht nur gekickt, sondern auch ein Team voll und ganz betreut werden kann.



Voll getroffen!

87%

MEGA FUN 8/95 „Fever Pitch Soccer offenbart reichlich Spielkultur und vor allem Fun, Fun und nochmals Fun. Steh ich doch normalerweise auf ernsthafte Simulationen, haben mich vor allem die witzigen Special Moves restlos begeistert. Fever Pitch Soccer spielt problemlos um den 16-Bit-Meistertitel.“ **GOLDGAME: 87%, SNES.**

Nicht nur Mario Basler ist begeistert:



Jetzt erhältlich!

TOTAL 8/95 „Flotter als jedes andere Fußballspiel; schnell erlernbare Steuerung und viel, viel Action überzeugen. Ähnlich wie bei 'NBA Jam T.E.' stehen Spaß sowie reine Action im Vordergrund des Geschehens.“ **TOTAL!-Check: Fazit „2“.**

80%

MANIAC 8/95 „Nicht denken, sondern kicken: Rasantes 'Plug & Play' Fußball mit viel Action und dezenten Gags. Wer ein ansprechendes und technisch einwandfreies Action-Soccer sucht, das die Kumpels nach drei Sekunden kapiert haben, liegt hier richtig.“ **Spielspaß 80%, Mega Drive.**

Komplett in Deutsch!

MARIO BASLER

JETZT GEHT'S LOS!



FUSSBALLSPIELE IM TEST

ALLE FUBBALLSPIELE IM VERGLEICH

Titel des Spiels	System	Spieler	Test in	Wertung	
Champions World Class Soccer	SNES	1-2 (sim.)	9/93	★	★★★★★ Tor des Jahres: Dieser Volltreffer ist ein absolutes Muß für Fans.
Dino Dini's Soccer	SNES	1-2 (sim.)	12/94	★★	
Fever Pitch Soccer	SNES	1-5 (sim.)	8/95	★★★★★	★★★★★ Tor des Monats: Allerdings fehlt noch ein Tick zum Klassiker.
FIFA International Soccer	SNES	1-5 (sim.)	7/94	★★★★	
International Superstar Soccer	SNES	1-2 (sim.)	3/95	★★★★★	
K.-H. Rummenigges Player Manager	SNES	1-2 (sim.)	12/93	★	
Kick Off 3 – European Challenge	SNES	1-4 (sim.)	2/95	★★	★★★★★ Tor des Monats: Allerdings fehlt noch ein Tick zum Klassiker.
Magnetic Soccer (Tischfußball)	GB	1-2 (Link)	–	★★	
Mega Man Soccer	SNES	1-2 (sim.)	6/94	★★	
Nintendo World Cup	GB	1-2 (Link)	–	★	
Nintendo World Cup	NES	1-2 (sim.)	–	★	★★★★★ Tor des Monats: Allerdings fehlt noch ein Tick zum Klassiker.
Sensible Soccer	SNES	1-2 (sim.)	12/93	★★★★	
Sensible Soccer	GB	1	1/94	★★★★	★★★★★ Tor des Monats: Allerdings fehlt noch ein Tick zum Klassiker.
Soccer	GB	1	6/94	★★★★	
Soccer Shootout	SNES	1-4 (sim.)	7/95	★★★	★★★★★ Tor des Monats: Allerdings fehlt noch ein Tick zum Klassiker.
Striker	SNES	1-2 (sim.)	9/93	★★★	
Super Formation Soccer II (Import)	SNES	1-4 (sim.)	9/93	★★	★★★★★ Tor des Monats: Allerdings fehlt noch ein Tick zum Klassiker.
Super Soccer	SNES	1-2 (sim.)	–	★	
Virtual Soccer	SNES	1-2 (sim.)	3/94	★★★★	★★★★★ Tor des Monats: Allerdings fehlt noch ein Tick zum Klassiker.
World Cup Striker	SNES	1-5 (sim.)	6/94	★★★★	
World Cup USA '94	SNES	1-2 (sim.)	8/94	★★★★	★★★★★ Tor des Jahres: Dieser Volltreffer ist ein absolutes Muß für Fans.



Der Ball rollt nach der Sommerpause endlich wieder durch die deutschen Stadien. Nachdem einige Firmen von unserer Reportage über Fußballvideospiele hörten, ließen sie es sich nicht nehmen, uns sofort viele tolle Preise zur Verfügung zu stellen, die Ihr jetzt abräumen könnt.

FOLGENDE SUPERPREISE WINKEN:

- 3 „FIFA International Soccer“ fürs SNES von Electronic Arts
- 20 EA-Sports Mini-Lederfußbälle
- 5 „International Superstar Soccer“ für Euer SuperNES von Konami
- 3 „Soccer Shootout“ für das SuperNES von Nintendo
- 3 „Soccer“ für den Game Boy von Nintendo
- 5 „Mario Basler präsentiert: Fever Pitch Soccer“ für Euer SuperNES von U.S. Gold
- 10 Musik-CDs „Schwarz-Gelbe Borussia“ (der Song des amtierenden Meisters) von A. M. Music



Alles was Ihr tun müßt, ist den Namen Eures Lieblings-Bundesligateams und Meisterschaftsfavoriten der Saison 95/96 auf eine Postkarte zu schreiben!

Vergeßt außerdem Euren Absender sowie die Angabe Eures Videospielsystems nicht, und schickt das ausreichend frankierte Kärtchen bis zum 15. Oktober 1995

(Einsendeschluß, Datum des Poststempels) an:

MVL • Soccer-Mania • Heilwigstraße 39 • 20249 Hamburg

Teilnahmebedingungen: Die Gewinne können nicht ausgezahlt werden. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter von MVL, A. M. Music, Electronic Arts, Konami, Nintendo und U.S. Gold dürfen nicht teilnehmen. Wir danken den oben aufgeführten Firmen für ihre freundliche Unterstützung!

Hallo, TOTAL!-Fans!

Wie Ihr vielleicht schon an dieser Ausgabe bemerkt habt, hält uns im Moment ein Spiel im Banne. Yoshi's Island blockiert sämtliche Fernseher, Rechner und Arbeitskräfte. Bis morgens um acht sitzen tapfere Redakteure (ja, Henni, auch Volis) und basteln fleißig Karten. Wird das Leben jemals wieder dasselbe sein? Wir hoffen es auf jeden Fall nicht!

Und noch etwas hält uns auf Touren: Bald kommt das langersehnte, vielversprechende Ultra 64 in Japan auf den Markt. Wir zählen schon jetzt die Stunden.

TOTAL! INTERN

Unsere persönliche Meinung zu:

**Yoshi's Island, SNES,
Seite 12-18**

**Vampire's Kiss,
SNES, S. 24-25**

**Bassin's Black Bass,
SNES, Seite 52**

**Killer Instinct, SNES,
Seite 54-57**

**Primal Rage, SNES,
Seite 22**



KLAVIS
Bevorzugte Genre:
Adventure, Shoot 'em Ups
Lieblingsspiel: *Yoshi's Island*
(SNES)



Nach fast 40 Std. Spiel in vier Tagen kann ich über die Mutter aller Jump&Runs nur ein Wort sagen: WAHNSINN!!! Wir sind unwürdig, Miyamoto-san! (Darf ich ausnahmsweise sechs Sterne geben?)



Positiv an diesem Spiel ist, daß es mich dazu gebracht hat, das PC-Engine-Vorbild Dracula X mal wieder rauszukramen. Erstaunlich, daß die 8-Bit-Version in allen Belangen überlegen ist.



Eines der abgefahrensten Spiele, das ich je gesehen habe. Obwohl ich mir nicht vorstellen kann, daß viele Angelfans auf eine realistische Barsch-Fang-Simulation gewartet haben ...



Wer den Automaten kennt, wird nicht sonderlich aus dem Häuschen sein. Für SNES-Verhältnisse aber ganz nett. (Sollte KI nicht 'mal' exklusiv für Ultra 64 erscheinen?)



Genauso vorsintflutlich wie die Prügel-Protagonisten ist auch das ganze Spiel. Dann ja noch lieber Killer Instinct.



MARIS
Bevorzugte Genre:
Prügel-, Renn- und Rollenspiele.
Lieblingsspiel: *Yoshi's Island*
(SNES)



Immer wieder bereitet es mir Kurzweil und Freude, Klaus beim durchzocken von guten Games mit Rat und (ohne) Tat zu unterstützen. Yoshi's Island hat dabei von allen (ungezählten) Games den höchsten Spaßfaktor!



—



Yes! Ich hab' zwar noch nie in meinem Leben 'ne Angel in der Hand gehabt, aber bei BBB fliegen mir die Fische nur so zu. Irgendwie hat dieser 'Sport' was, solange man keine Tiere dabei quält.



Bow, grafisch ist das Ding ja bombig. Was hier an Special-Effects abgeht, hätte niemand auf dem SNES für möglich gehalten. Spielerisch kommt KI aber lange nicht an den Champion Street Fighter II heran.



Ach, eigentlich möchte ich gar nichts über dieses 'Machwerk' verlieren, denn die Spielbarkeit ist gar nicht so toll und aussehen tut's auch nicht so super. Also laß ich's lieber und sag' auch nichts!



THOMAS
Bevorzugte Genre:
Renn- und Prügelspiele
Lieblingsspiel:
True Lies (SNES)



Total abgefahren! Die wabbelige Welt 1.7 ist die Krönung. Ich bin – wenn auch nur kurzzeitig – überaus beeindruckt.



Ich spielte Castlevania II auf dem NES, bis sich mein Pad verabschiedete. Seit damals konnte mich – ähnlich wie bei Metroid – keine Fortsetzung mehr begeistern. Ich weiß nicht, woran es liegt.



Angeln ist so ziemlich die langweiligste Freizeitbeschäftigung, die ich mir vorstellen kann. Außerdem werden dabei Tiere gequält. Das Spiel? Wer's haben muß ...



Ich warte schon lange auf eine echte Alternative zu Super Street Fighter II. Viele Kämpfer und tolle Special-Moves, hübsche Hintergründe und geniale Animationen. KI ist schon nahe dran!



Die Grundidee ist prima. Wirklich, aber warum ist das Gameplay so dünn? Sieben Dinos und kaum Spielmodi, schlechte Kollisionsabfrage und gräßliche Farben. Wo steckt bloß mein SSF-II-Modul?



TASSO
Bevorzugte Genre: Sport- und Rennspiele
Lieblingsspiel:
Theme Park (SNES)



Selten zuvor habe ich ein so gut durchdachtes und liebevoll gestaltetes Spiel gesehen. Super Grafiken und wirklich toll animierte Figuren machen „Yoshi's Island“ zu Nintendos Nummer eins.



Zwar hat die Grafik etwas unter dem Weggang von Konamis Programmierern gelitten, aber Spaß und Spannung ist trotzdem geboten, wenn Richter Belmont zum letzten Mal auf Vampirjagd geht.



Für Freunde des Angelsports ist dieses Programm bestimmt eine gute Sache. Da ich jedoch nicht viel vom Angeln verstehe, spricht mich die gut animierte Simulation nicht besonders an.



Der optische Genuß dieses Prügelspiels läßt über die mitunter nicht so dulle Steuerung hinwegsehen. Ich denke, daß dieses Game eine ernst zu nehmende Konkurrenz für „Street Fighter“ darstellt.



Kein Wunder, daß die Dinosaurier ausgestorben sind. Sie prügeln aufeinander ein, bis das Blut spritzt. Ist das wirklich vonnöten? Da schaue ich mir lieber noch mal Jurassic Park an.



MICHI
Bevorzugte Genre: Renn- und Actionspiele
Lieblingsspiel:
Red Alarm (Virtual Boy)



Da ist man so frei und schlägt vor, von diesem obergemialen Spiel Levelkarten zu machen, und was hat man davon? Arbeit, Überstunden und das Vergnügen, absolut jeden Winkel des Games gesehen zu haben.



Glücklicherweise verabschiedet sich Konamis vom SNES erst mit „Int. Superstar Soccer Deluxe“, denn dieses 08/15-Game ist meiner Meinung nach flüssig ... überflüssig! Somit bleibt die Hoffnung auf ein famoses Abschiedsgeschenk.



Das Gameplay dieses Spiels ist so flach, daß es schon fast wieder Spaß macht. Wer nicht gerade an See oder Küste wohnt und einen Angelschein erwerben möchte, kann das ab sofort vom Wohnzimmer aus in Angriff nehmen.



Mal wieder kann man nur staunen, was die Magier von Rare aus dem SNES an Grafik herausgekitzelt haben. Hätte KI die Spielbarkeit eines SSF2, dann gäbe es einen neuen Beat'em-Up-Spitzenreiter.



Weiß noch jemand, wann dieses Spiel zum ersten Mal angekündigt wurde? Und jetzt, nach „Jahren“ des Wartens kommt doch nur unteres Mittelmaß heraus – fast wie beim verstaubten „Rise of the Robots“!

Die Wertungs-
erklärung:

TOTAL! genial!
Mehr davon!

Gutes und inter-
essantes Spiel!

Noch gut, aber
nicht mein Ding!

Lahme Gurke!
Brauche ich nicht.

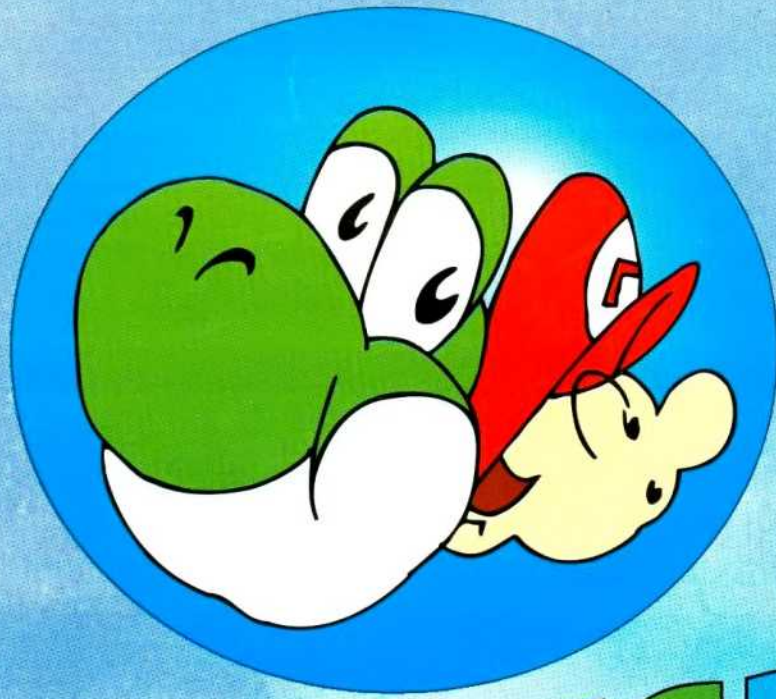
Spiele, die die Welt
nicht braucht!

Hallo, Freunde – wenn Euch diese Anrede nicht peinlich ist!

Ihr erinnert Euch doch sicherlich noch an die Aktion „Grabbelkiste“! Zu unser aller Erstaunen kamen (wirklich) zahlreiche Zuschriften. Die von Euch meist gewünschten Geräte waren das QuickJoy 336, das QuickJoy 337, das AsciiPad und der Top Fighter. Erstaunlicherweise fanden sich aber diese guten Teile nicht in unserer Grabbelkiste. Pech gehabt, Leute! Es waren auch ein paar ganz Dreiste dabei, die am liebsten gleich ein Neo•Geo-CD, 'nen Saturn oder 'nen Jaguar haben wollten – für 'n U64 hat sich keiner interessiert, komisch! Zum Glück haben wir aber für jedes vorhandene Teil einen glücklichen Abnehmer gefunden.

Ein Paar Game-Partner-Infrarotpads geht an: Franz Przinitzky, Garching • ein Sega Power Board gehört nun: Ferdinand Syskowski, Bochum
ein Apollo Pro Stick ergatterte: Gerhard Schauer, Wagna • ein Sidewinder Board erhält: Remo Wirz, Wädenswil
ein Super-Ufo-2-in-1-Pad erfreut: Eike Werner, Höxter • ein Logic-3-Lenkrad quält: Wolfgang Wegleitner, Illmitz
ein Logic-3-Micro-Pad arbeitet nun bei: Sven Wohltmann, Winsen • ein QuickJoy N-Pro-Stick erleuchtet: Martin Weilandt, Halle
und ein QuickJoy Ni-Fighter-Stick bekommt: Marko Pichlak, Finsterwalde

Die Gewinner wurden unter Ausschluß eines Notars und ziemlich unfair ermittelt – einklagen könnt Ihr aber trotzdem nix!



YOSHI'S ISLAND

KOMPLETTLÖSUNG

Teil 1

Exklusiv in TOTAL! werden Euch die kompletten Levelkarten der ersten Welt in einem 16seitigen, herausnehmbaren Special präsentiert.

Hier findet Ihr alle Extras, von der ersten Münze bis zur letzten Blume. Ob in dunklen Höhlen oder alten Gemäuern:

Mit dem TOTAL!-Levelführer entgeht Euch kein Bonusraum!

Also, ran an die Joypads, die TOTAL! zur Hand und ab geht's in die Welt von Miyamotos neuem Geniestreich!

TOTAL!

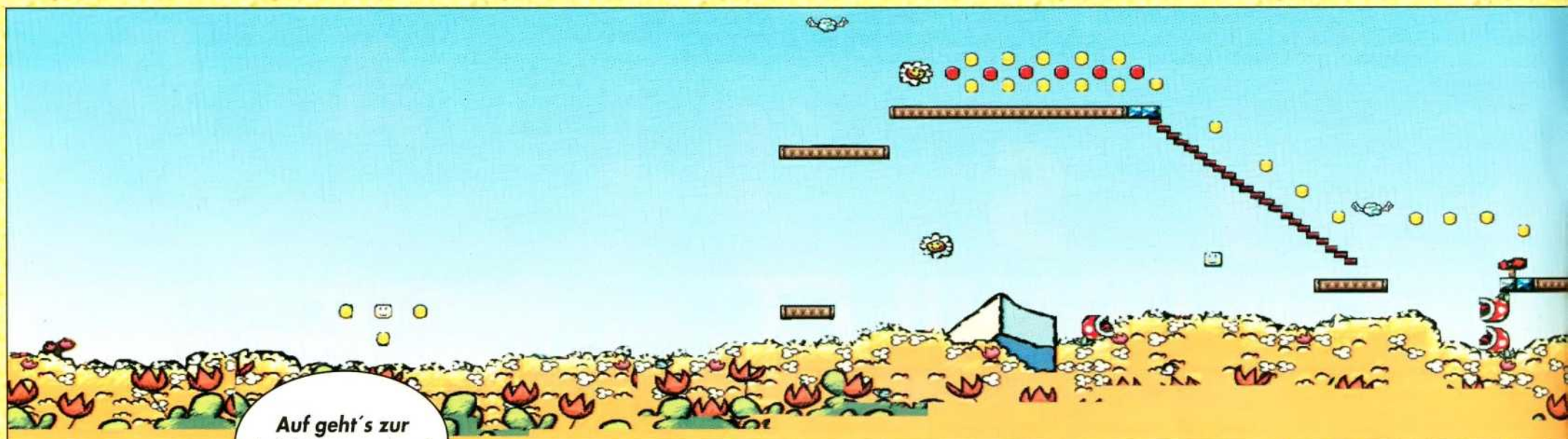
Schwingt die Hufe!

Nachdem Ihr Euch in Level 1.0 namens „Jetzt geht's los!“ mit den grundlegenden Eigenschaften von Yoshi vertraut machen konntet (und vielleicht Mario schon habt brüllen hören), beginnen wir unsere erste Weltreise (welch ein Wortspiel) am Fuße der Schokohügel.

Schnallt Euch Baby-Mario auf den Rücken, und ölt Eure Zunge, denn Luigi hat keine frischen Windeln dabei!



Level 1.1: Schokohügel oder „Reich doch mal die Milka rüber, Christian!“



Auf geht's zur Luigi-Rettungstour!

Auf das erste Wölckchen, das Ihr erblickt, müßt Ihr schießen. So baut sich eine Treppe auf, die Euch zu den ersten roten Münzen und zur ersten Blume dieses Spiels führt. Überhaupt empfiehlt es sich, stets auf alle Wölckchen zu schießen, da sie immer positive Überraschungen oder wichtige Extras bereithalten

Die grüne Röhre hinter den fleischfressenden Pflanzen führt Euch in ein Gewölbe, welches mit Reichtümern nur so gespickt ist (siehe Bild auf der nächsten Seite). Durch die zweite Röhre gelangt Ihr in eine Höhle mit harmlosen Bösewichtern. Diese Höhlen sind recht häufig anzutreffen, und wer an „Eierarmut“ leidet, kann hier seinen Vorrat aufstocken

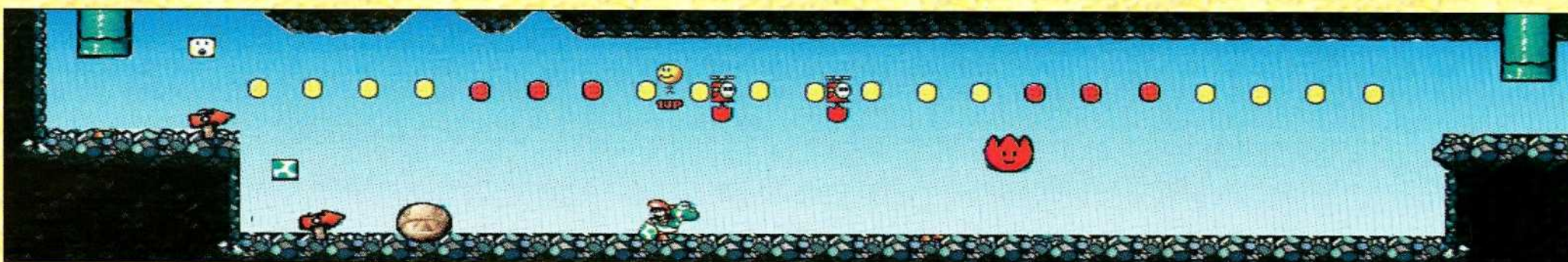
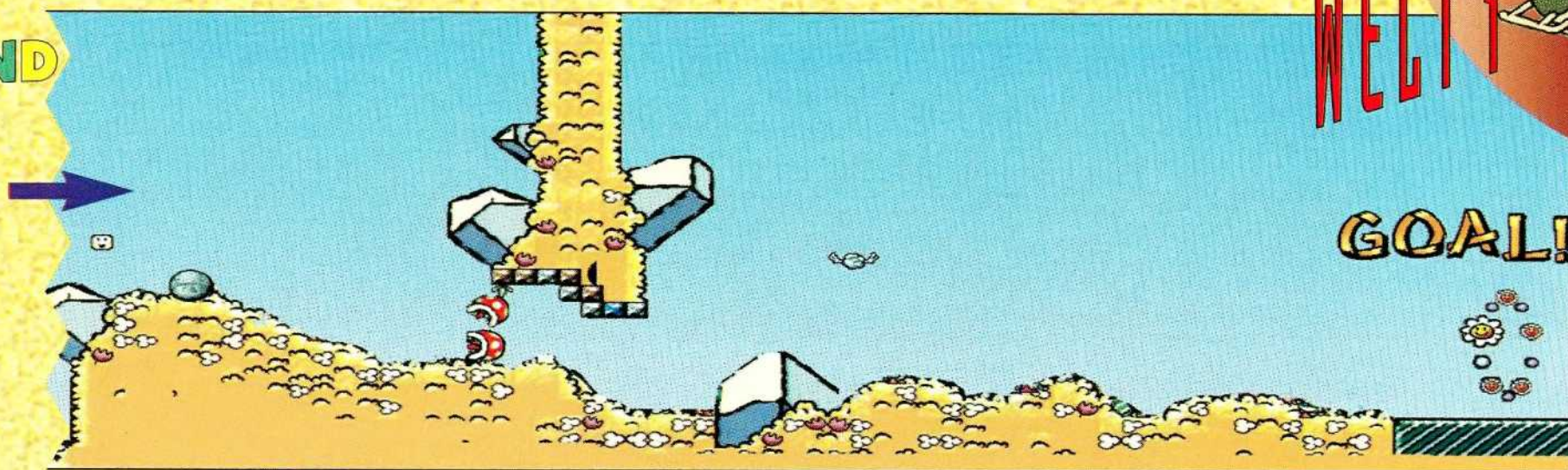


Level 1.2: Bombola oder „Ist eigentlich noch etwas von der Schokolade da, Christian?“

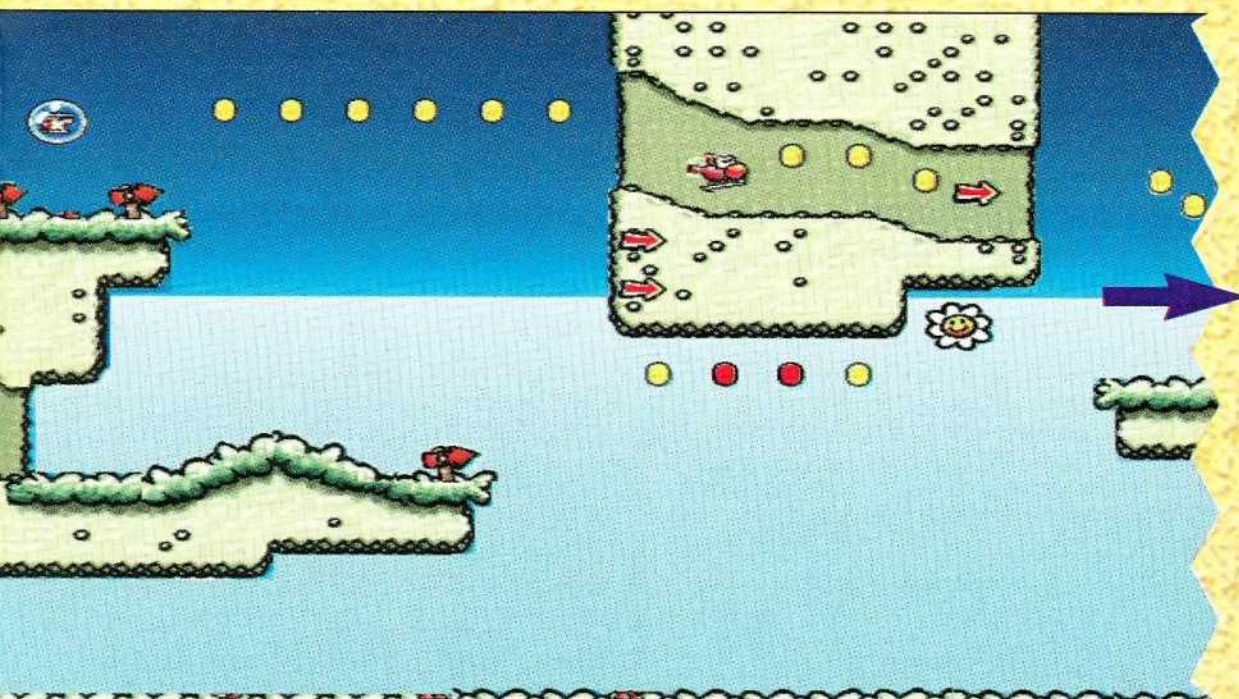


Die „Bomben“ schlagen immer auf dieselbe Stelle ein. Bewegt Euch langsam vorwärts und laßt die Krater entstehen! Überquert diese dann in der Bombenpause





Und hier gibt es das erste Verwandlungsextra für Yoshi. Berührt die Blase, und Ihr bekommt Flügel oder besser gesagt, Rotorblätter. Na ja, es ist halt doch kein Energie-Drink ...



Legende

	Infoblock Hier gibt es nützliche Tips		Blumen lassen sich auch abschießen
	Schalter Einfach drauf- springen!		Knatterkürbis Schluckt ihn Yoshi, kann er schießen
	Schlüssel sind meistens gut versteckt		Sterne sind meistens in Wolken versteckt
	Schweberad Draufspringen, und es geht rund		Extrawölkchen Ob sichtbar oder unsichtbar, Extras geben sie stets frei



Versucht mich schon beim Platz der Wolken einzusammeln



Level 1.3: Pilzgrotte

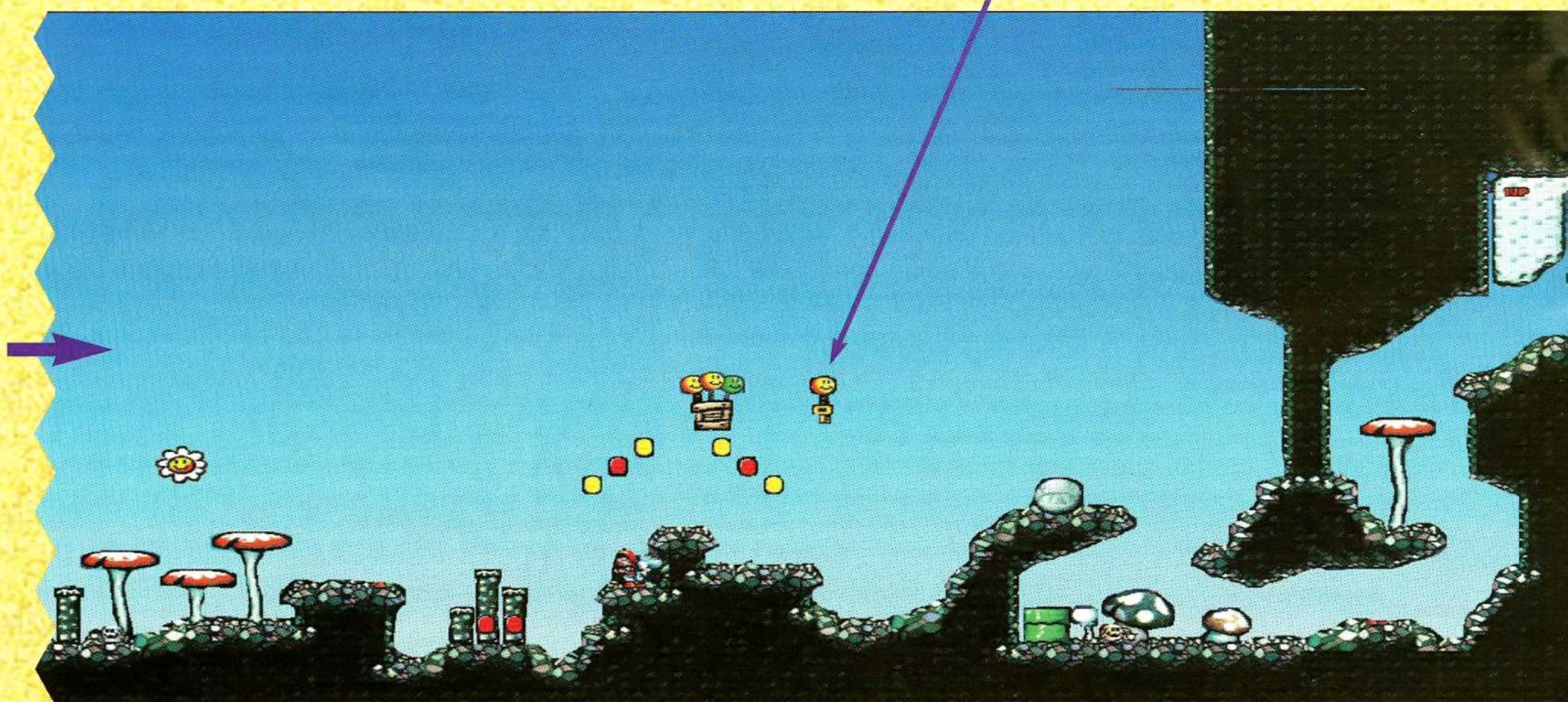
oder „Ich hab Dir doch gesagt, da ist ein Geheimgang!“

Viele dieser oder ähnlicher Säulen geben Extras frei. Stampft sie in den Boden, und Eure körperlichen Mühen werden an dieser Stelle mit roten Münzen belohnt.

In besagten Geheimgang gelangt Ihr von diesem Infoblock. Springt in hohem Bogen nach links, und Ihr landet hinter der Mauer. Doch Obacht, Münzen erwarten Euch!

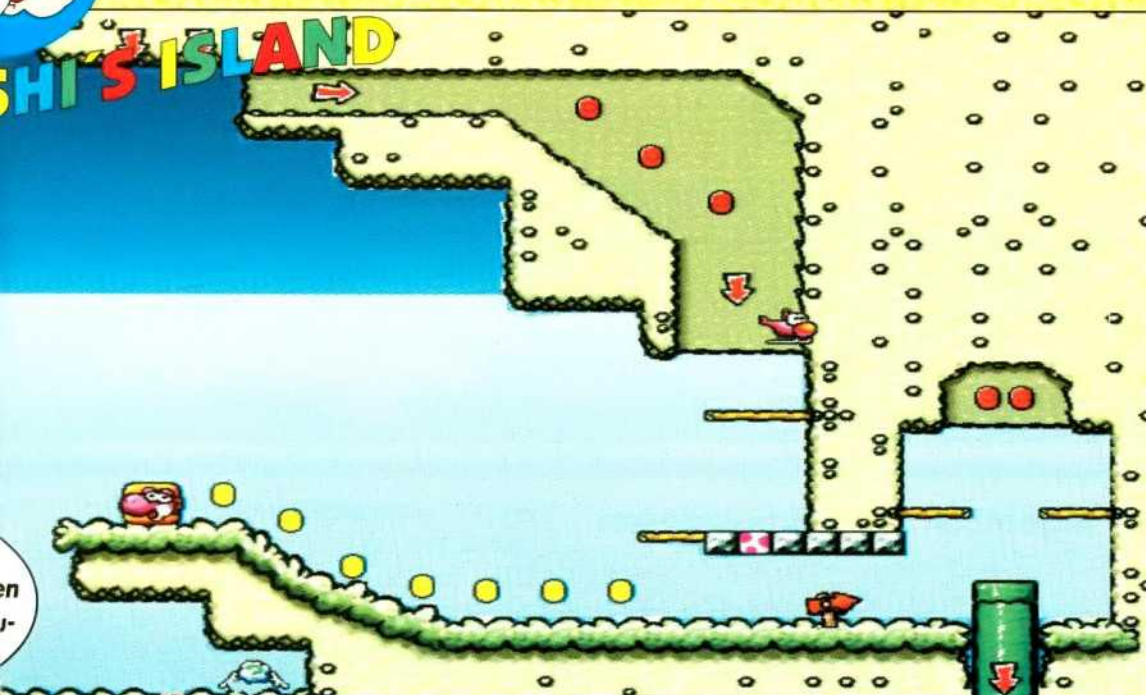


Um in dieses Bonusspiel zu gelangen, müßt Ihr den Schlüssel vom Ballon schießen und anschließend zurück zum Häuschen laufen. In dem kleinen Geschicklichkeitsmatch solltet Ihr Ever Pad allerdings wie Eure Hosentasche kennen ...



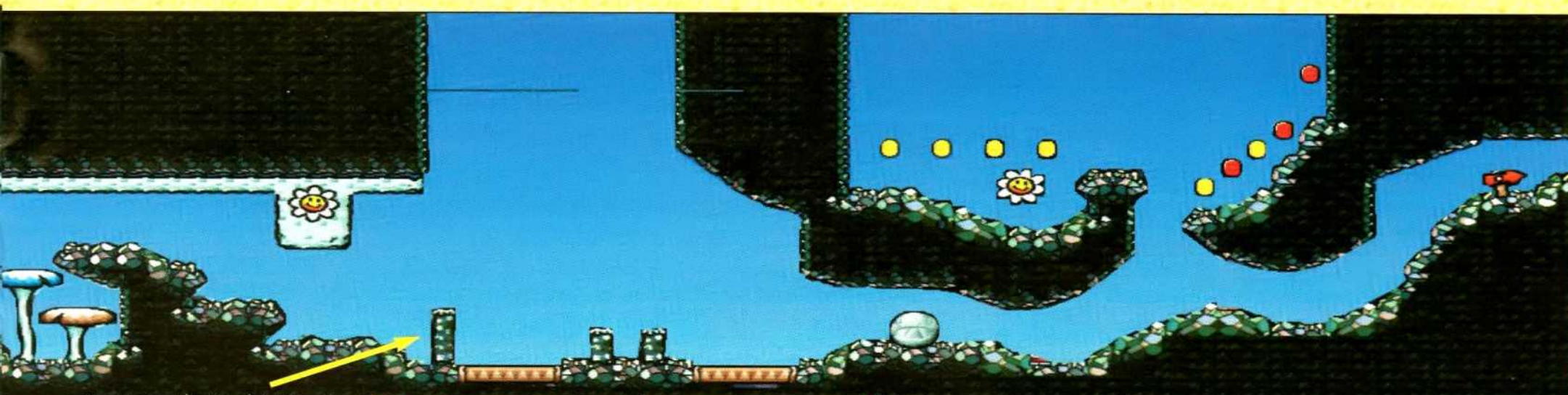


YOSHI'S ISLAND

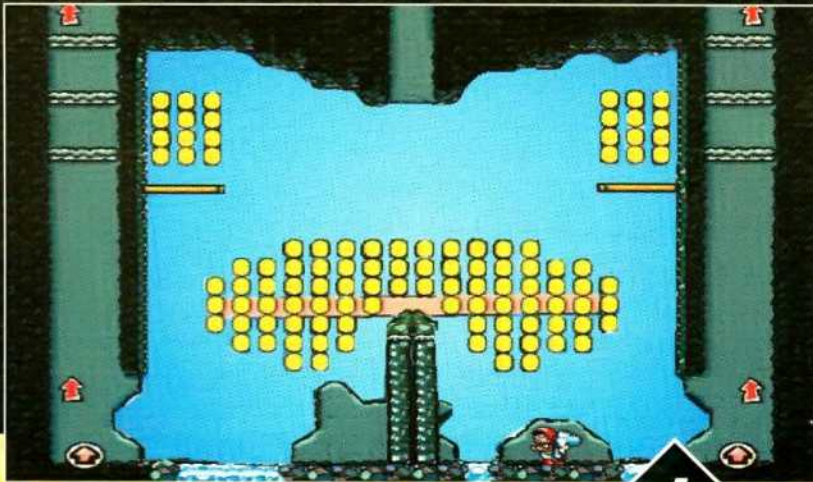


Ich sag nur:
„Wer wird denn
gleich in die Luft
gehen?“

WELT 1



Um wie Dagobert Duck in Münzen baden zu können, müßt Ihr diese Säule in den Boden rammen. Es erscheint eine Wolke, die – nach erfolgreichem Abschluß – einen Schalter freigibt. Der Eingang zum münzenreichen Bonusraum befindet sich zwischen den zwei kleinen Säulen etwas weiter links.



Springt – im Raum angelangt – erst dann von der Wippe, wenn Ihr alle Münzen eingesammelt habt. Denn vom Boden aus könnt Ihr nur in die große Höhle gelangen, nicht aber auf die Wippe zurück



Level 1.4: Xilebos Festung oder „Was heißt ‚Xilebo‘ eigentlich rückwärts gelesen ...?“



Wenn der jetzt
auch noch pubst,
such' ich mir 'n
neuen Yoshi!

Einige Steine an der Decke sehen purös aus. Zerschießt sie, und es entsteht eine Öffnung (wie die, unter der Yoshi gerade steht). Springt hoch und Ihr könnt zu beiden Seiten viele Münzen einsammeln. Sogar bis zum Ende der Stage könnt Ihr abkürzen ...



„Ein echt
heißer
Level ist
das!“



Diese Röhre führt Euch in einen abgedunkelten Geheimraum,
wo nicht nur drei Flammenegegner auf Euch warten (siehe rechts) ...





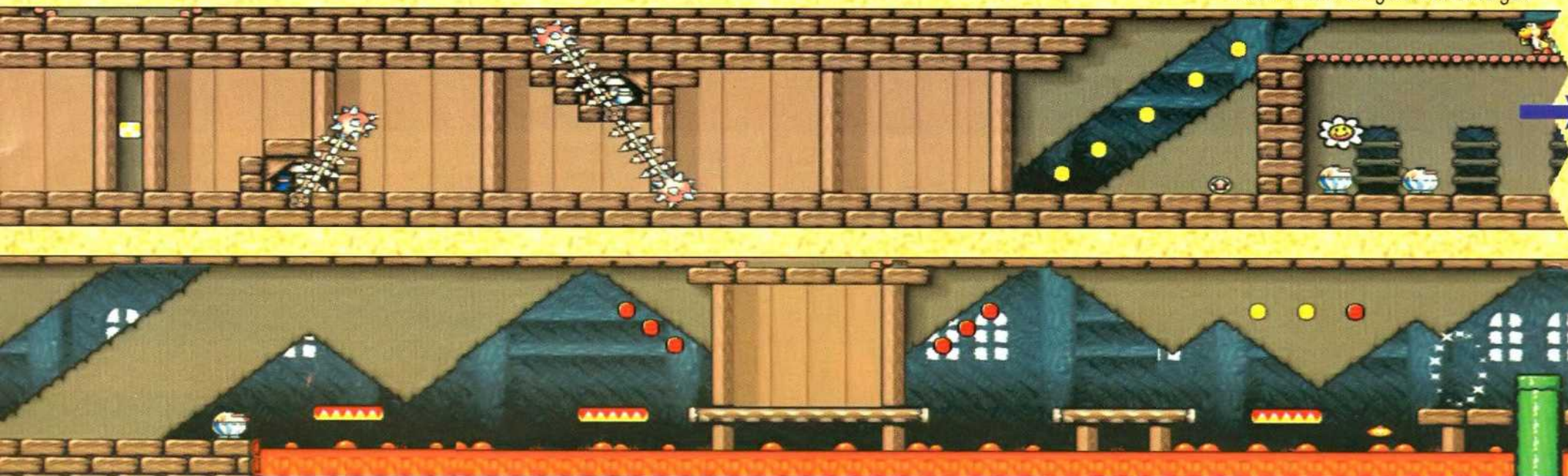
SHI'S ISLAND

GOAL!

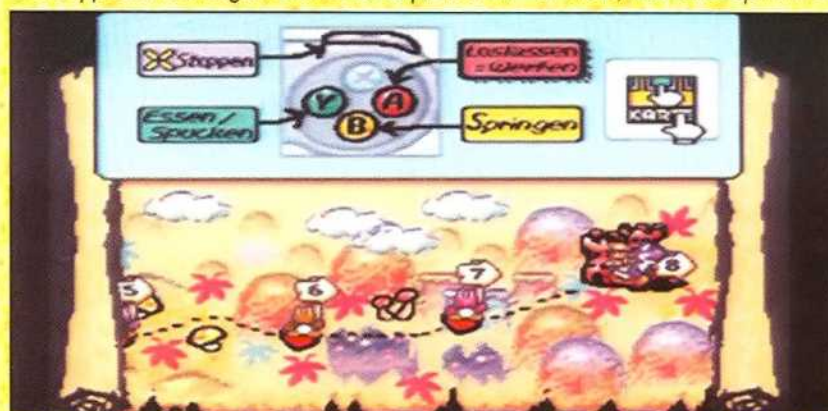
WELT 1

Um nicht gleich zu Beginn des Levels platt gemacht zu werden, solltet ihr hurtig an den Holzwänden vorbeilaufen

Und hier seht ihr zwei Xilebos im handlichen Westentaschenformat. Durch Draufspringen lassen sie sich übrigens nicht erledigen



Um Fingerverrenkungen vorzubeugen, empfiehlt Klaus, die Tastenbelegungen und Joypadeinstellungen einmal auszuprobieren – er weiß, wovon er spricht ...



Schiebt die Vase vom Podest herunter, und sie gibt den Schlüssel frei, um in den nächsten Spielabschnitt zu gelangen



In diesen vier Wänden müssen alle Pflanzen abgeschossen werden. Das erscheinende Wölkchen hat die letzte Blume des Levels im Bauch



Die Flammgegner lassen sich in diesem Bonusraum sehr leicht umgehen. Mit den Münzen weiter links bekommt ihr garantiert ein Extraleben gutgeschrieben

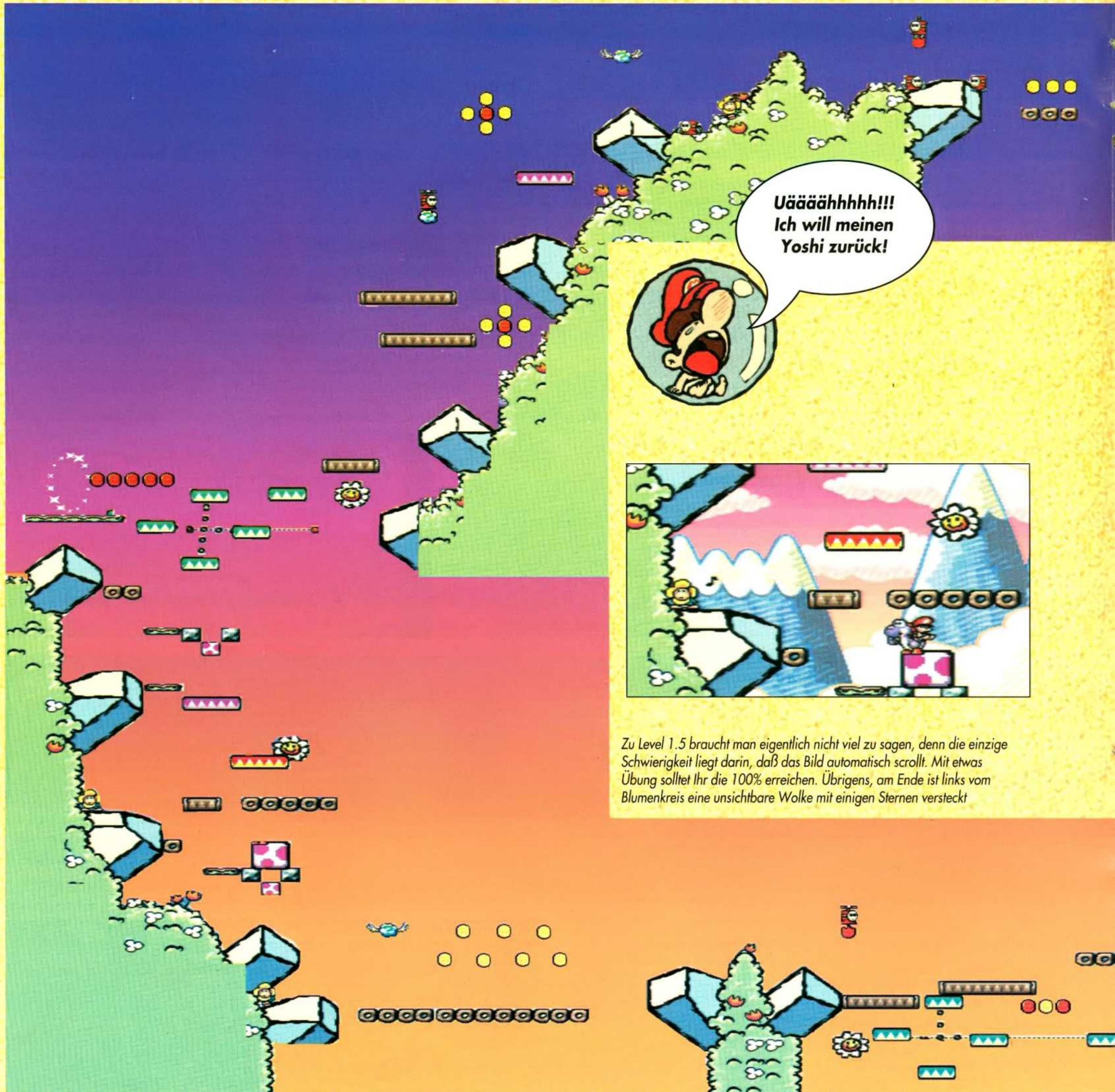
Auch wenn er so aussieht, er ist als kleines Kind nicht in einen Topf mit Zaubersaft gefallen. Bewertet ihn einfach mit Eiern, das mag er nicht!





Level 1.5: Donut Panik

oder „Schon mal versucht, von einem Autoscroller-Level eine Karte zu bauen, Michi?“



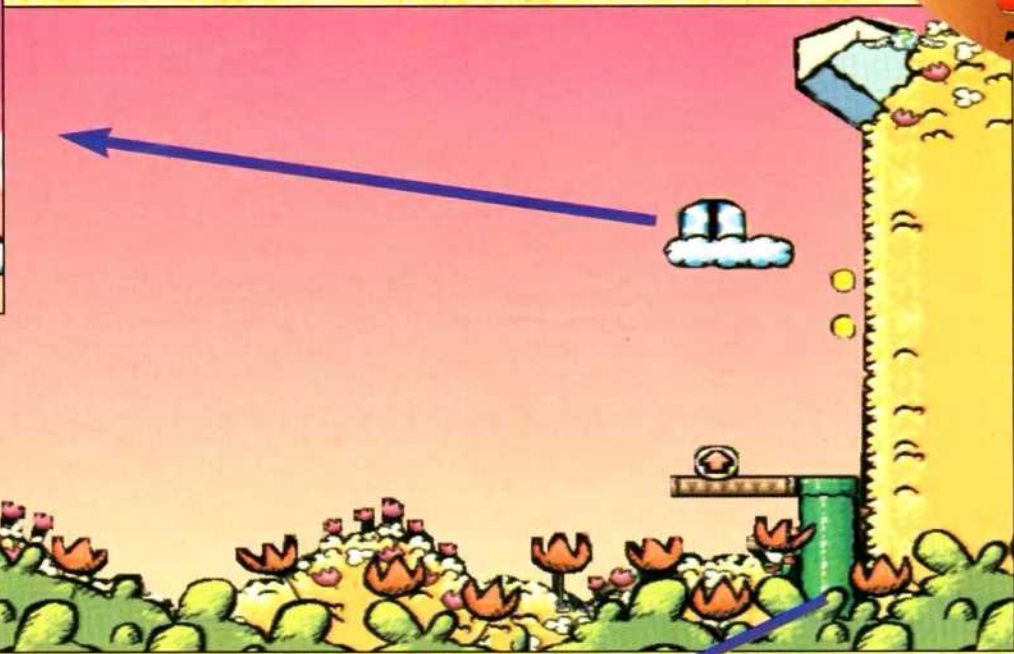
Zu Level 1.5 braucht man eigentlich nicht viel zu sagen, denn die einzige Schwierigkeit liegt darin, daß das Bild automatisch scrollt. Mit etwas Übung solltet Ihr die 100% erreichen. Übrigens, am Ende ist links vom Blumenkreis eine unsichtbare Wolke mit einigen Sternen versteckt



Ja, ja, es gibt nicht nur grüne Eier!
Das gelbe gibt nach einem Treffer
eine goldene Münze frei, das blin-
kende sogar einen roten Coin. Das
rote Ei beschert Euch einen Stern



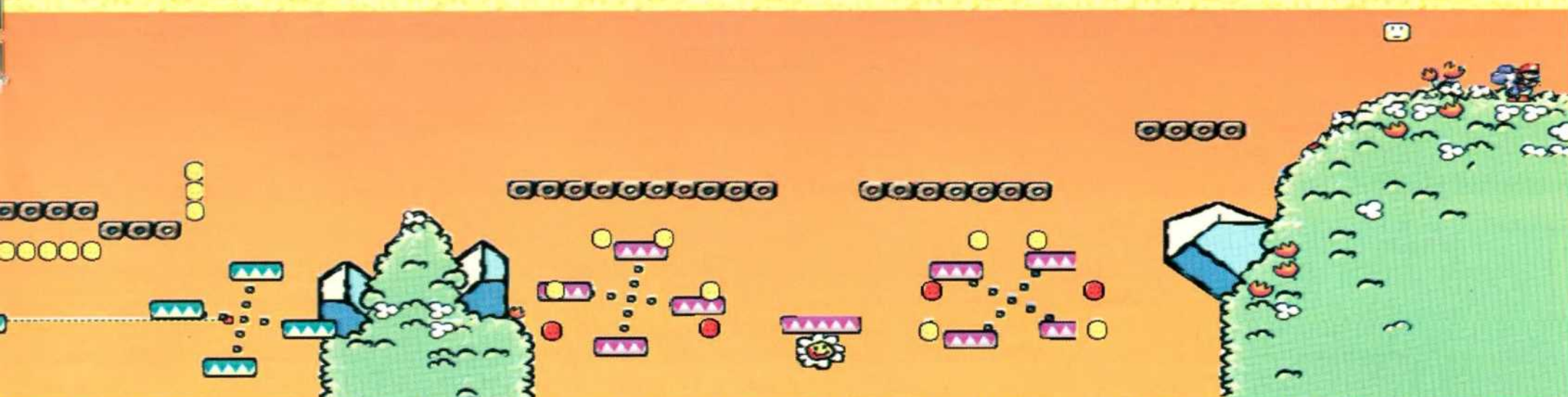
GOAL!



Level 1.6:
High Shy Guys
oder „Mach doch mal
einer das Licht an!“

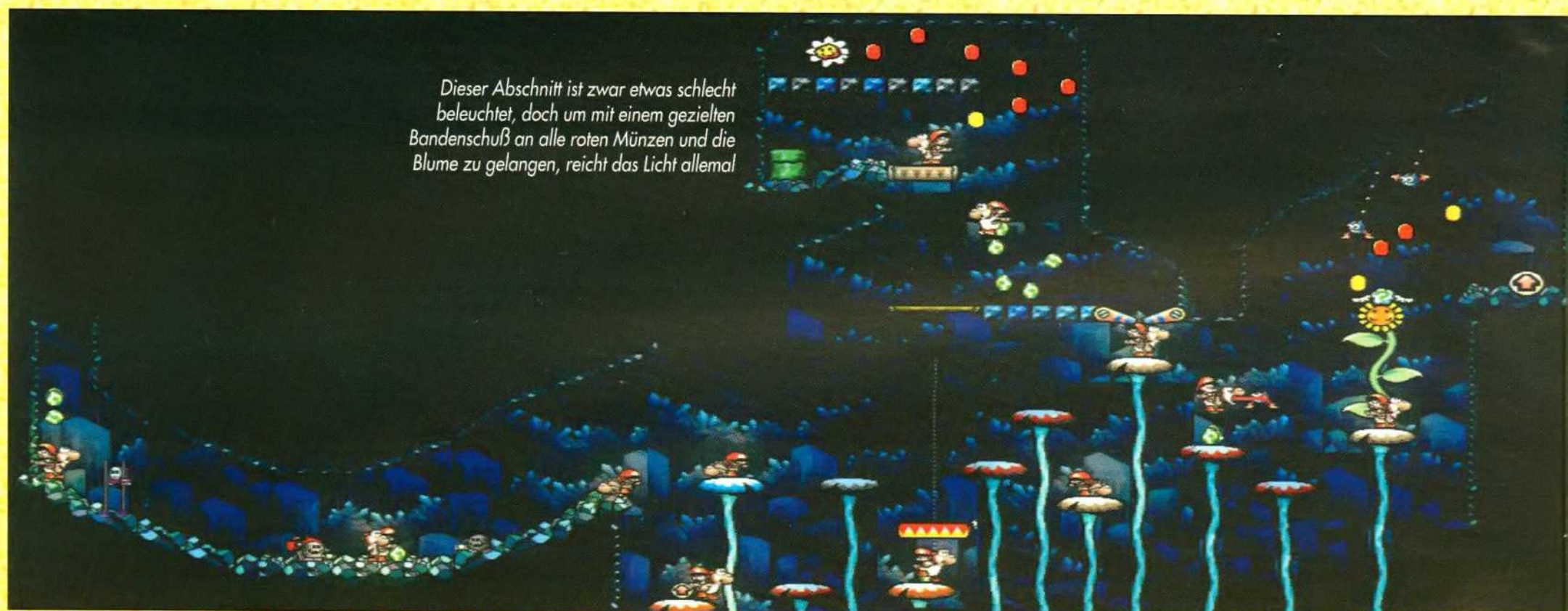


Michi ist bei dem Versuch, diese
Stage zu kartographieren, fast wahn-
sinnig geworden denn dank des
Taschenlampeneffektes sieht man
normalerweise so gut wie nichts.





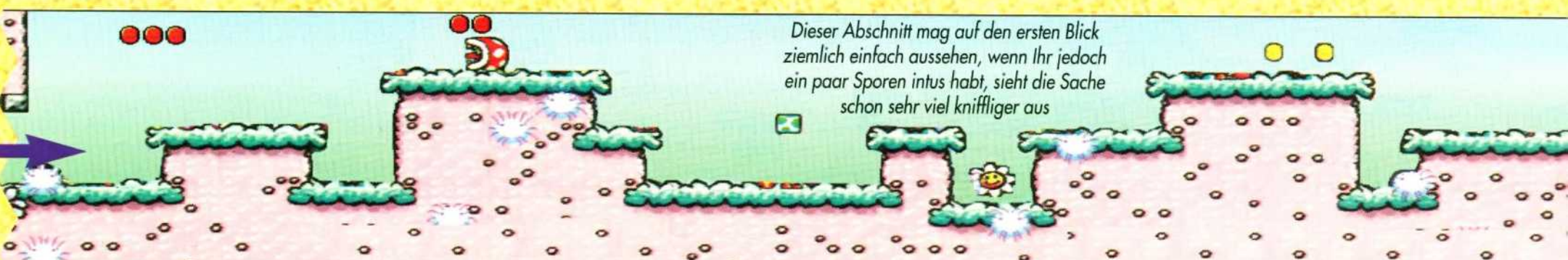
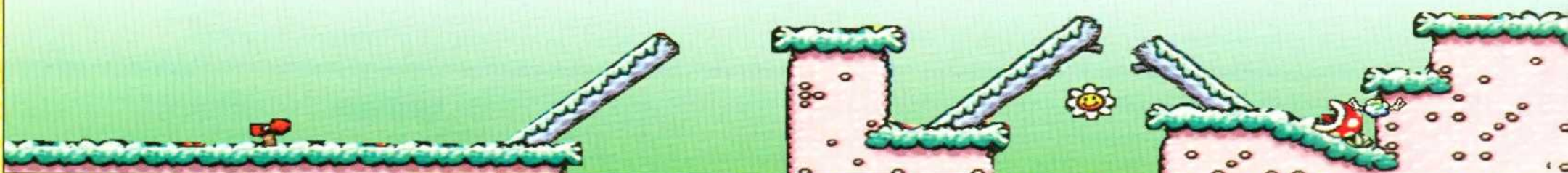
Um an die Sterne in der roten Blüte heranzukommen, müßt Ihr im Sprung einen Gegner in den Kelch spucken. Let's try it!



Dieser Abschnitt ist zwar etwas schlecht beleuchtet, doch um mit einem gezielten Bandenschuß an alle roten Münzen und die Blume zu gelangen, reicht das Licht allemal



...



Dieser Abschnitt mag auf den ersten Blick ziemlich einfach aussehen, wenn Ihr jedoch ein paar Sporen intus habt, sieht die Sache schon sehr viel kniffliger aus



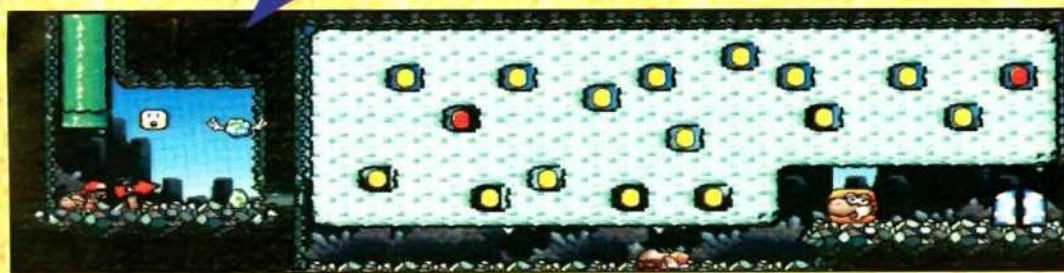
YOSHI'S ISLAND

WELT 1

Na, habt Ihr auch alle roten Münzen, Sterne und Blumen eingesammelt?



Schießt die Wolke ab, und Ihr erhaltet den abgebildeten Schalter



Habt Ihr den Schalter betätigt und Euch in den Bonusraum gleiten lassen, dürft Ihr Euch als Maulwurf versuchen. Guten Appetit!



Level 1.7: Lustiges Sporen Drama

oder „TOTAL! warnt: Der Konsum von Sporen gefährdet Ihre Gesundheit!“



In diesem Bonusspielchen müßt Ihr versuchen, möglichst viele Münzen zu ergattern. Dabei könnt Ihr auch Yoshis Zunge einsetzen

Denkt dran, die blinkenden Eier spucken nach einem Treffer eine rote Münze aus. Also gut zielen!

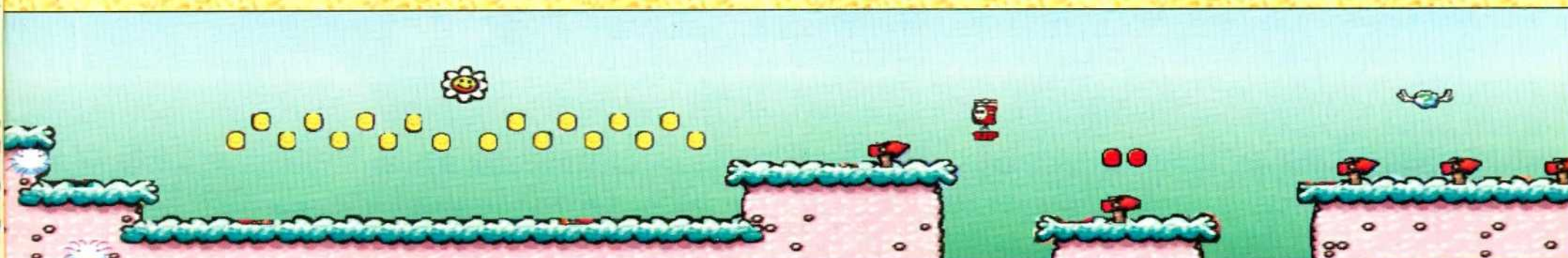


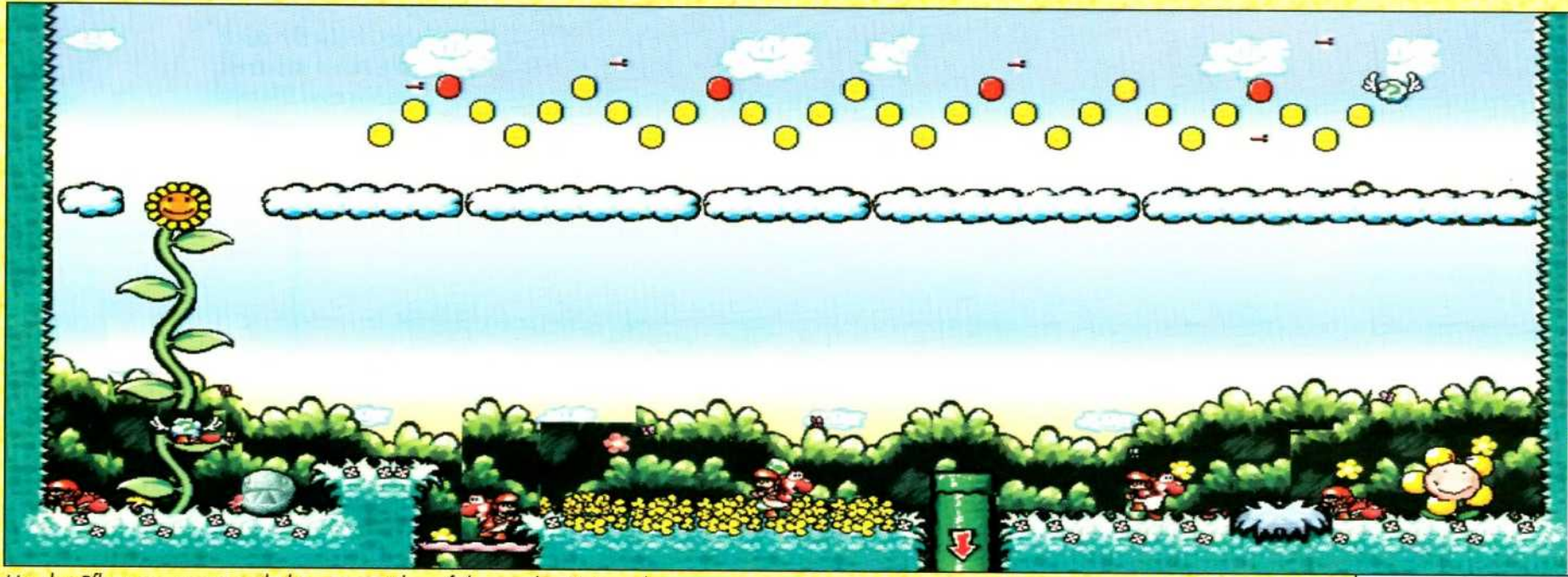
Das Wölkchen hält den Schlüssel für die Hütte darunter verborgen

Etwa hier ist zwischen den Bäumen und Lianen ein Knatterkürbis versteckt. Freßt ihn, und Ihr könnt mit Kernen schießen



In dieser Hütte wartet ein Bonusspiel auf Euch





Um den Pflanzensamen zu erhalten, springt Ihr auf den runden Stein und tänzelt auf ihm vom Rand der Wand weg, bis Ihr den Brocken rollen könnt. Wenn der Stein über die Pflanzenstelle rollt, erscheint eine Wolke, die den begehrten Samen enthält



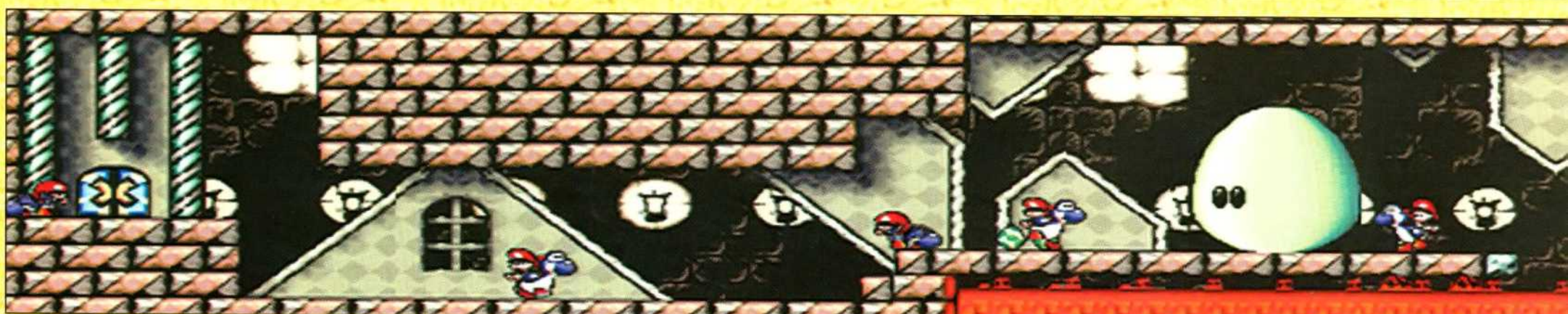
Level 1.8: Schleimis Schloß

oder „Ist Mr. Wichtig jetzt etwa unter die Hausbesitzer gegangen?“

Die sich drehenden Walzen laden nur zum Schein zum Verweilen ein
(Ganz toller Reim, Michi!)



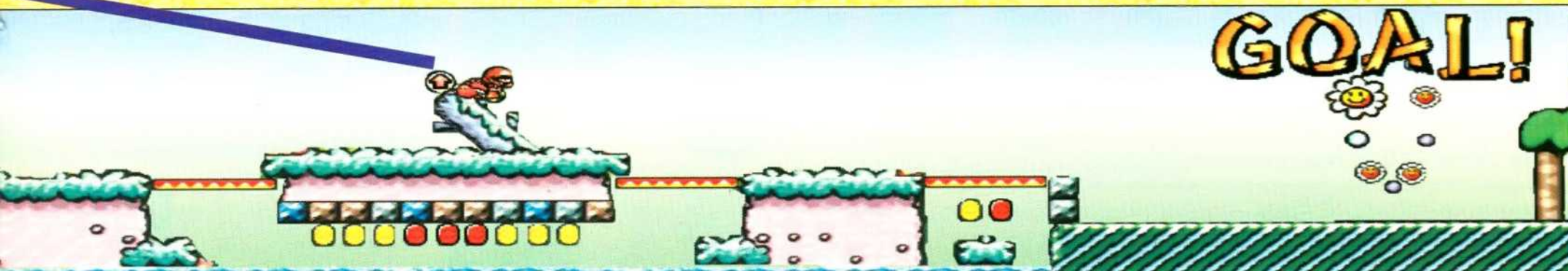
Der Schlüssel zum Tor befindet sich – wie sollte es anders sein – in der Blumenvase



Auf den ersten Blick scheint sich in dieser Stage alles am unteren Bildschirmrand zu befinden, doch der Schein trügt. Springt auf der kleinen Rampe nach oben, und es fällt ein Sprungstein herunter



GOAL!



Um in die oberen Röhren zu gelangen, müßt Ihr auf die Plattform springen, die von der Welle getragen wird. Sollte Euch der Fisch herunterspülen, so landet Ihr lediglich im Wasser, Mario verliert Ihr nicht

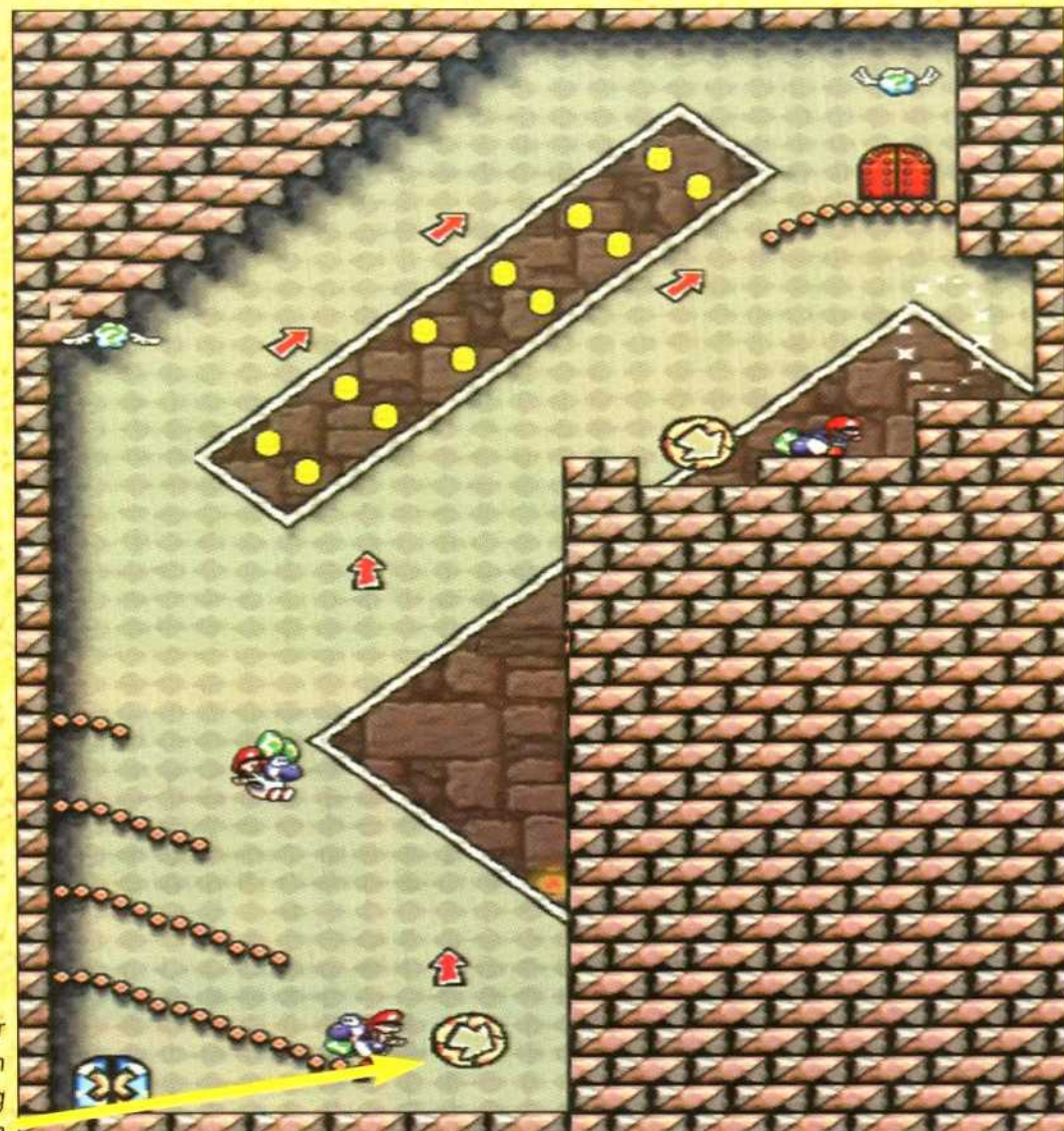
„Ha, Schleimi! Da hast Du die Rechnung ohne meinen Yoshi gemacht!“



Sollten Euch ein paar Sterne fehlen, so schießt ein paar Eier auf den ‚Mega-Man-Verschnitt‘ ab. Neben goldenen Münzen spuckt er auch die begehrten Leuchtkörper aus – toller Service, was!



Um Euch des Hausherrn zu entledigen, schmeißt ihm ein paar Eier um die Ohren (welche Ohren?). Eiernachschub erhaltet Ihr, indem Ihr die kleinen gelben Schleimis eßt. ... und laßt Euch von dem wilden Rumgehops des Oberschleimis nicht einschüchtern



Auf die Räder mit den Pfeilen müßt Ihr draufspringen, sie schweben dann in Pfeilrichtung. Wollt Ihr die Richtung ändern, müßt Ihr hochspringen

Alles perfekt geschafft?

Nur wenn Ihr zuvor jeden Level mit

100 Prozent geschafft habt, dürft Ihr Euch an diesem feurigen Autoscroller

versuchen. Kleiner Tip: Wenn Ihr auf

Bello steht, läuft er nicht ganz

unkontrolliert. Er rennt immer in die

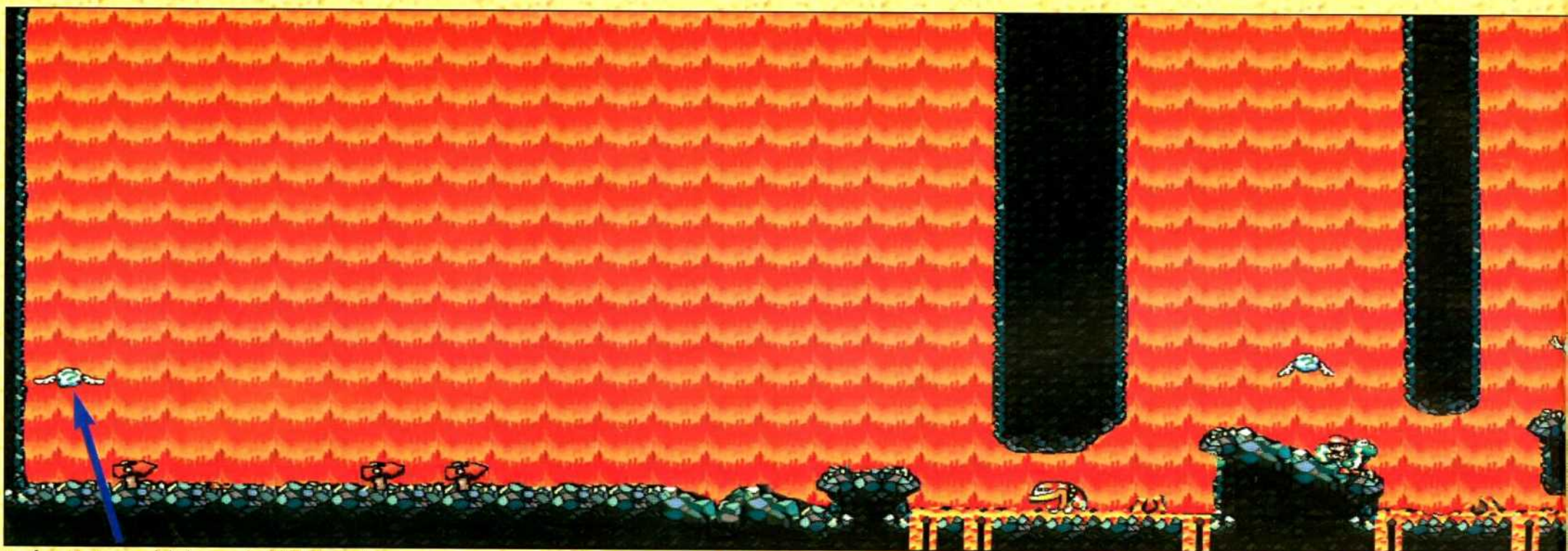
Richtung, in die Ihr Yoshi blicken laßt.

Mann,
hier ist es ja noch
heißer als in der
TOTAL!-Redaktion!

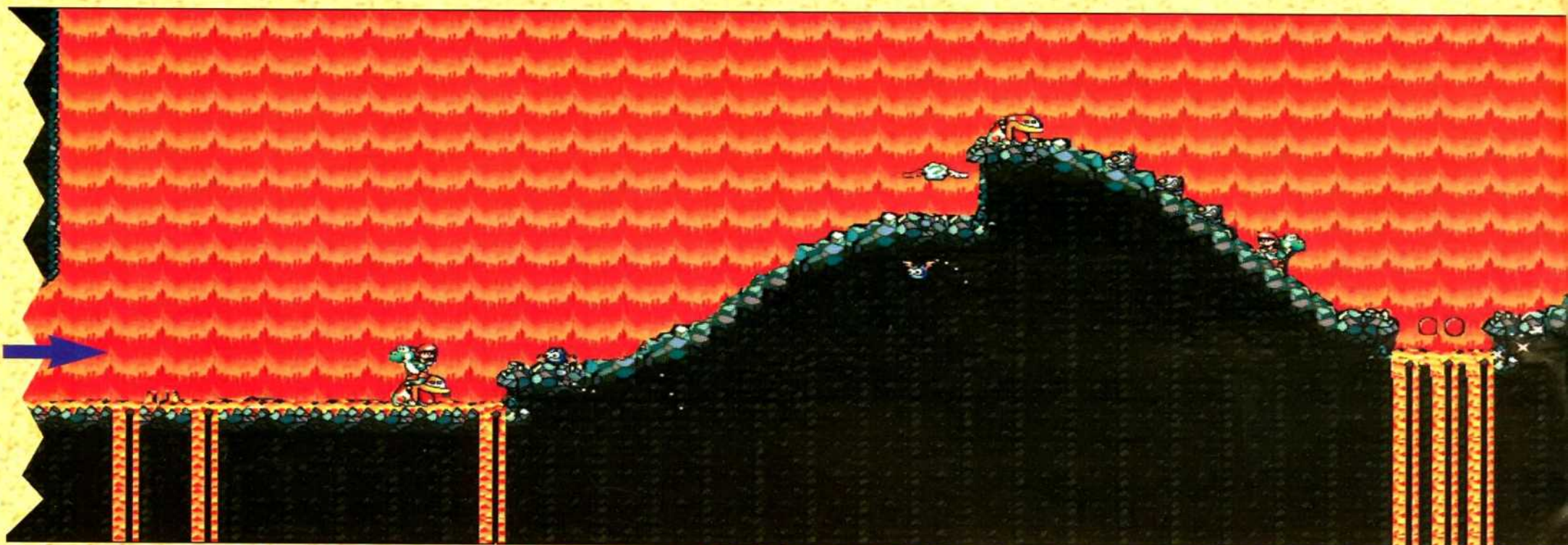


Bonuslevel 1: Bello Magma

oder „Spiel's uns noch einmal, Klaus!“



Lauft zu Beginn nach links, um das Wölkchen abzu-
schießen, bevor der Autoscroller einsetzt!



Im nächsten Teil unserer Komplettlösung beleuch-
ten wir Marios und Yoshis weitere Fähigkeiten ...
und natürlich die kommenden Level, versteht sich!

Übrigens, die
Flammen, die
aus der Lawa,
springen, könnt
Ihr auch
schlucken. Aber
damit nicht ge-
nug, Ihr könnt
dann sogar
Feuer speien





Um an die sechs roten Münzen und die Wolke zu kommen, springt auf eine Kanonenkugel



Hier macht Yoshi einen kleinen Blindflug. Schwebt vorsichtig nach unten und haltet nach dem Hund Ausschau!



Damit Euch die Dornenkugeln nicht in die Lava befördern, müßt Ihr Bello ständig nach links und rechts lenken. Achtet darauf, daß Ihr Euch nicht zu nah am scrollenden Bildschirmrand aufhaltet.



Teil 2 folgt
kommenden Monat!



Heute ist nicht alle Tage

Selbstverständlich lassen wir Euch nach dem Ende der ersten Welt nicht allein, denn nächsten Monat geht unsere Komplettlösung bereits weiter. Bis dahin verabschieden wir uns mit einigen allgemeinen Tips. Ciao sagen Christian, Klaus und Michi



Um zwischen verschiedenen Eiern zu wählen, müßt Ihr eines zum Wurf anwählen und statt zu feuern den Cancel-Button (Y) drücken. Wiederholt diese Prozedur, bis Yoshi das gewünschte Ei in der Hand hält



Wenn Ihr im Bonusspiel eine Lupe gewinnt, dürft Ihr Euch glücklich schätzen. Im Pausenmodus angewählt macht sie rote Münzen und unsichtbare Wolken sichtbar



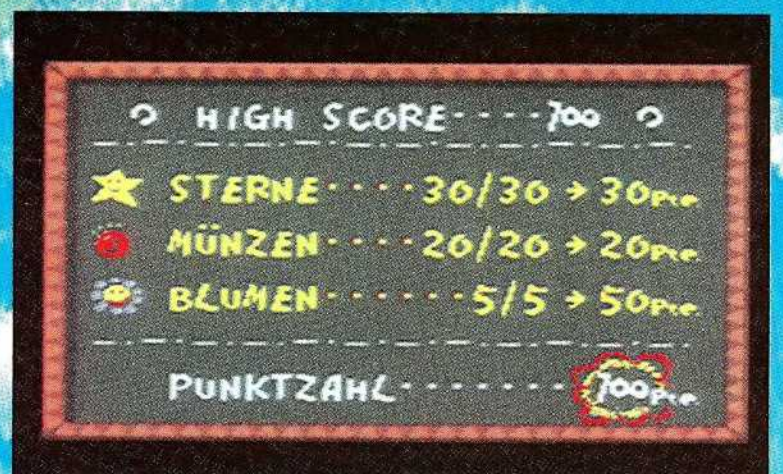
Wenn Ihr einen Rücksetzpunkt seht, rennt nicht unbedingt drauf los. Wenn Mario nur noch unter zehn Sekunden allein gelassen werden darf, solltet Ihr warten, bis der Timer sich selbst auf zehn gestellt hat, um möglichst viel Zeit zurückzugewinnen



Die roten Blumen geben Sterne frei, wenn Ihr ein Ei von oben hineinwerft oder einen Gegner hineinspuckt, sobald sie sich entfalten



Dem Pausenbild entnehmt Ihr Angaben über den derzeitigen Spielstand, Highscore sowie die Anzahl der verbleibenden Leben. Außerdem – und das ist eigentlich das wichtigste – seht Ihr die Auswahlleisten für Eure Extra-Karten. Momentan ist der Knatterkürbis aktiviert



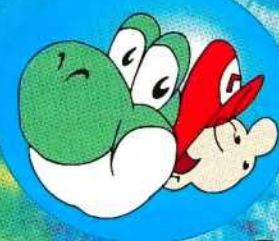
So sollte Euer Punktestand am Ende jeden Levels einer Welt aussehen, damit Ihr Zutritt zum Bonuslevel bekommt



Per geheimer Tastenkombination, die Euch im Spiel verraten wird, dürft Ihr die fünf Bonusspiele, in denen Yoshi gegen einen Gegner antritt, direkt anwählen



Zwei der Spiele, wie hier das Kürbiskernspucken, dürft Ihr sogar zu zweit gegeneinander spielen



YOSHI'S ISLAND

TOTAL!

SNES

1 Spieler

HOT-B

ca. DM 120

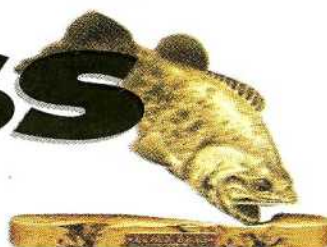


Importspiele laufen nicht ohne weiteres auf den bei uns üblichen PAL-Geräten. Es gibt drei Möglichkeiten, sie dennoch bei uns zu betreiben:

1. Sogenannte US/Japan-Adapter überbrücken Blocker-chips und Geschwindigkeitsabfragen
2. Mit einem Action Replay 2 erzielt man den gleichen Effekt
3. Ein Umbau versetzt den Benutzer in die Lage, zwischen dem 50- und 60-Hz-Modus hin- und herzuschalten. Achtung: Im Falle eines Umbaus verfällt der Garantieanspruch! Jeder Fernseher muß in der Lage sein, Bilder mit 60 Hz darzustellen

Nintendo hilft bei Fragen zu Importmodulen nicht weiter

BASSIN'S BLACK BASS



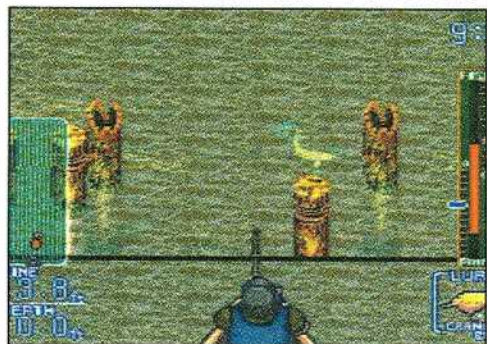
Hey, Ihr Angler: aufmerkt! Da es nichts gibt, was es nicht gibt, hat sich HOT-B mal was neues einfallen lassen: eine Angelsimulation!

Angeln. Seit Urzeiten Nahrungsbeschaffungs- und Spannungsinstrument der Menschen ist jetzt auch auf dem SuperNintendo möglich. Hier gilt es, just for fun, in einem Turnier die größten Fische an Land zu ziehen. Zu Beginn dürft Ihr Euch durch eine Reihe von Menüs kämpfen, über deren Sinn und Unsinn man sich streiten kann. So wird zum Beispiel neben dem Geschlecht



Zahlreiche Optionen, realistisches Naturverhalten, verschiedene Angelplätze

des Anglers auch dessen Kleidungsfarbe und Brillengestalt variiert. Wenn's dann endlich soweit ist und der Veranstalter noch einige grundlegende Dinge festlegt, wird mit einem Motorboot erst einmal ein gemütliches Angelplätzchen gesucht. Auf Wunsch erhält der Spieler Hilfe von einem Profi, der Euch mit Tips zur Seite steht. Wurde der Köder und dessen Farbe gewählt, wird geangelt. Auf dem Bildschirm stehen Angaben zur Zugstärke des Fisches, die Wurfweite sowie das Wetter. Be-

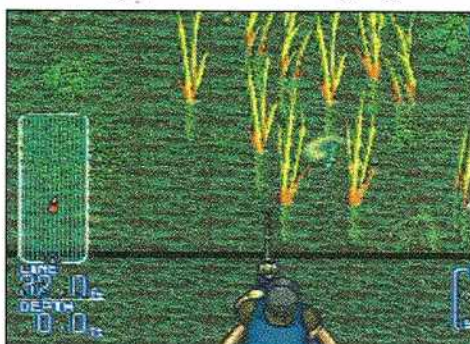


vor die Leine ausgeworfen wird, kann mittels Fadenkreuz die Gegend erkundet werden. Wenn Ihr die Angel in Fischnähe ausgeworfen habt, muß diese fischmäßig bewegt werden, damit das Gräntier anbeißt. Geschieht das, beginnt ein gnadenloser Zweikampf auf Leben und Tod – in der Regel zu Ungunsten des Fisches. Das Spiel ist – wie das reale Angeln auch – sehr zeitintensiv. Obwohl eine Uhr immer mitläuft, merkt man kaum, wenn die Stunden vergehen. Für „Bassin's Black Bass“ bedarf es einer gehörigen Portion Geduld und fundierter Englischkenntnisse aus dem Anglerlatein.



Musik nur sehr selten und dann auch nicht besonders gut

Grafisch ist das Game eher von der schlichten Sorte. Die Fische haben nur wenige Animationsphasen, und auch die Hintergründe sind zwar nett anzusehen, jedoch ziemlich simpel. Beim Sound ist es ebenfalls nicht weit her mit der Abwechslung. Wassergeplätscher, Angelgerä-



sche und Motorengrollen sind die hauptsächlichen Effekte. Eine Musikuntermalung gibt es nur während des Fischwiegens und der Preisverleihung.

Das Programm richtet sich in allererster Linie an die Angler unter Euch. Gehörst Du dazu, brauchst Du dieses Spiel. Die verschiedenen Turnierseen bieten in ihrer Vielfalt an Angelplätzen ein gutes Maß an Abwechslung. Nichtangler erkennen vielleicht den Kultcharakter, den Black Bass aufzuweisen hat. Wer auf Grafik und Sound nicht all zu großen Wert legt und mal was ganz Neues probieren will, sollte dem Modul eine Chance geben.

Christian Henning

Muster: Flashpoint, Oering

Gameplay 3

Eine sinnige Steuerung und ein logischer Spielablauf weisen dieses Game aus.

Dauerspaß 3

Für Angler definitiv viel mehr als für Landratten. Wenn man sich Zeit nimmt, kann es spaßig werden.

Grafik 3

Wenn auch nichts Weltbewegendes geboten wird, ist das existierende immerhin technisch anständig.

Sound 4

Diese zermürbende, nur durch ein paar Naturgeräusche durchbrochene Stille ist einfach zu ... ja, still.

TOTAL-CHECK

Genre Simulation
Level 4 Seen
Schwierigkeit mittel
Continues Batterie
Speicherkapazität 16 MBit
Erhältlich als US-Import

FAZIT

3-

SUPER NES

Action Replay MK III	89,90
Gamemage	49,90
50/60 Hz Adapter	29,90
Joypad/Dauerfeuer	19,90
Joystick/Dauerfeuer	69,90
5 Spiele Adapter	49,90
Scart Kabel	29,90
Joypad Verlängerung	19,90
Actraizer eu	49,90
Addam's Family Value d	99,90
Aero the Acrobat 2 d	49,90
Alien 3 d	39,90
Axelay d	39,90
Barkley Jam d	79,90
Battle Grand Prix us	29,90
Battletank 2 eu	39,90
Battletoad/Doubledragon	49,90
Blackhawk d	49,90
Blues Brothers d	29,90
Bombberman eu	39,90
Bombberman 2 eu	49,90
Brainies d	29,90
Bubsy d	49,90
Bugs Bunny d	69,90
Choplifter 3	69,90
Clayfighter 2	49,90
Claymates d	49,90
Cool Spot eu	29,90
Crazy Chase d	59,90
Crazy Sports d	59,90
Desert Fighter eu	39,90
Dino Dini Soccer d	49,90
Dirt Racer d	109,90
Double Dragon V d	39,90
Dracula d	29,90
Dr. Franken d	39,90
Dropzone d	49,90
Dschungelbuch d	99,90
Duffy Duck d	49,90
Earth Worm Jim d	59,90
EEK the Cat d	29,90
Equinox eu	49,90
F 1 Championship d	79,90
Fievel goes West	59,90
Final Fight 2 d	49,90
Flashback d	49,90

Flintstones d	89,90
Fun'n Games d	29,90
Ghoul Patrol (Zombies '2) d	39,90
Gods d	39,90
Goof Troop d	69,90
Hulk d	29,90
Humans d	59,90
Illusion of Time d	109,90
Indiana Jones d	49,90
Inter. Superstar Soccer d	99,90
Jungle Strike d	99,90
Jurassic Park 2 d	49,90
Kick Off d	29,90
Kick Off 3 eu	49,90
Kid Clown Crazy Chase d	79,90
King Arthurs World d	49,90
König der Löwen d	79,90
Last Action Hero d	49,90
Legend	49,90
Lemmings d	49,90
Lemmings 2 d	39,90
Lethal Weapon d	49,90
Lost Vikings d	79,90
Magic Boy d	79,90
Magical Quest d	39,90
Mario Allstars d	59,90
Mariokart d	59,90
Mariopaint d	59,90
Mechwarrior eu	49,90
Metal Marines eu	49,90
Micheal Jordan Chaos	49,90
Mickey Mania d	69,90
Micro Machines d	39,90
Mighty Max d	49,90
Mystical Ninja d	49,90
NBA Allstars d	69,90
NBA Jam d	59,90
NBA Jam Tournament d	89,90
NHL '95 d	69,90
Pacattack d	49,90
Pagemaster eu	59,90
Pang eu	39,90
Paws of Fury d	49,90
Plok eu	39,90
Pop'n Twinbee d	39,90
Pop'n Twinb. Rainbow d	49,90
Push Over d	39,90
Punch Out d	69,90
R - Type III eu	79,90

Rival Turf d	49,90
Rise of the Robots d	39,90
Roadrunner d	49,90
Rockn Roll Racing d	79,90
Secret of Mana d	119,90
Secret of the Stars us	109,90
Shadowrun d	99,90
Shaq Fu d	39,90
Soccer Shootout d	99,90
Starflight Academy d	59,90
Stargate d	49,90
Starwars d	69,90
Starwing d	39,90
Streetracer d	49,90
Stuntrace FX d	59,90
Super Aleste d	99,90
Super Conflict	99,90
Super Dropzone d	69,90
Super Icehockey d	99,90
Super Kick Off d	39,90
Super Morph d	89,90
Super Pang eu	49,90
Super Turrican d	39,90
Syndicate d	49,90
Tazmania d	49,90
Terminator 2 Arcade d	39,90
Tetris & Mario d	59,90
Timeslip eu	39,90
Tiny Toons d	49,90
Tiny Toons Sports	69,90
True Lies d	49,90
Turrican d	39,90
Turrican 2	99,90
Unirally d	99,90
Virtual Bart d	49,90
Vortex d	39,90
Warlock d	49,90
Wolverine d	49,90
World Cup USA eu	39,90
World Heroes d	99,90
X Kaliber d	29,90
Zero the Kamikaze d	49,90

Info-Gutschein !!!

(Dafür bekommt ihr die neuesten Infos über die Game-Welt und was dazugehört)

Name: _____

Anschrift: _____

Systeme: ☐ Nintendo
☐ Sega
☐ Sony
☐ MS-DOS

LIEFERBEDINGUNGEN

us = amerikanisches Spiel, d = deutsch oder europäisch (PAL) je nach Verfügbarkeit, I = japanisches Spiel, eu = europäisches Spiel (PAL) Anleitungen sind in der jeweiligen Landessprache.

Wir liefern ausschliesslich aufgrund dieser Bedingungen. Alle Preise verstehen sich inkl. MWSt. Lieferung, Irrtum, Preisänderung vorbehalten. Wir haften nicht für die Kompatibilität der Spiele oder Adapter. Umtausch wegen Nichtgefallen ist generell ausgeschlossen. Bei defekter Ware behalten wir uns das Recht vor, die defekten Artikel auszutauschen, zu reparieren oder gutzuschreiben. Alle Sendungen an uns müssen ausreichend frankiert sein. Unfreie Sendungen nehmen wir nicht an. Ab DM 150,- Lieferwert senden wir versandkostenfrei. Darunter berechnen für Porto- und Versandkosten DM 9,90.

Gamezone Videospiele Vertriebs GmbH, Orleansstr. 63, 81667 München, Fax: 089/488074

SNES**1-2 Spieler****Nintendo****ca. DM 160**

Mit der unerwarteten Umsetzung des ehemals nur für das Ultra 64 angekündigten „Killer Instinct“ will Rare einmal mehr beweisen, wie viel Potential noch im SuperNES steckt. Ob 32 MBit und viel technische Trickseriei ausreichen, um den Spielhallen-Hit möglichst authentisch umzusetzen?

Wer hätte noch vor einem Jahr geglaubt, daß einst Nintendos Einstiegsdroge der 64-Bit-Welt Einzug ins ganz ordinäre SuperNintendo halten würde? Just zu jener Zeit zeigte der Videospiele-Riese nämlich einer Riege von ausgesuchten Entwicklern und Journalisten die ersten Ultra-64-Automaten: „Cruis'n USA“ und „Killer Instinct“. Von „Donkey Kong Country“ bestärkt und sicher auch um Ultra-64-Interessierte zu trösten, denen man die Traumkonsole samt Killer Instinct für diesen Herbst versprach, machten sich die 16-Bit-Spezialisten bei Rare auf, KI für das SNES zu konvertieren. Erste Überlegungen gingen wegen des riesigen Datenumfangs um die Verwendung des neuen Spezial-De-kompressions-Chips SA-1. Noch im Frühjahr war das Spiel damit geplant. Nachdem allerdings klar wurde, daß dank besserer Kompressionsverfahren auch pure 32 MBit genug sein könnten, entschieden sich Rare und Nintendo schnell zugunsten der kleineren und damit auch billigeren Variante.



NINTENDOS ULTRA-64-KNALL

TRAUMHAFT RE-NDER-GRAFIKEN BEGEISTERN

Killer Instinct ist selbst für Newcomer ein vertrauter Anblick, die den Automaten noch nicht gesehen haben. Nach der äußerst schlichten Vorstellung der Kämpfer könnt Ihr im Optionsmenü alle relevanten Einstellungen ändern: vom Schwierigkeitsgrad bis zur Joypadbelegung sind reichlich Parameter vorhanden. Nachdem die Entscheidung für einen oder zwei Spieler gefallen ist, kann's losgehen. Unerfahrene Fighter sollten sich jedoch zuerst im integrierten Trainingsmodus mit den Kämpfen vertraut machen und die ersten Special-Moves außerhalb eines stressigen Kampfes lernen. Eine große Überraschung ist der Wettkampfmodus: Bis zu acht (!) Spieler können an einem Turnier abwechselnd gegeneinander antreten, bis der Sieger feststeht.

Habt Ihr die Wahl des Spielmodus getroffen, fällt die Auswahl der Spielfigur nicht leicht: Zwischen zehn unterschiedlichen Protagonisten müßt Ihr Euren Favoriten herauspicken. Besonders begehrt sind anfangs solche Exoten wie das schwertbewehrte Skelett Spinal und der zähnefleischende Kampsaurier Riptor. Doch schnell stellen sich die ungewöhnlichen Kämpfer als eher schlapp im Kampf gegen die etwas menschlichere Riege heraus. „Street-Fighter“-Fans und „Mortal-Kombat“-Kenner werden sich schnell zurechtfinden,

Spinal Alter: 2650, Größe: 165 cm, Gewicht: 50 kg, kann sich selbst teleportieren

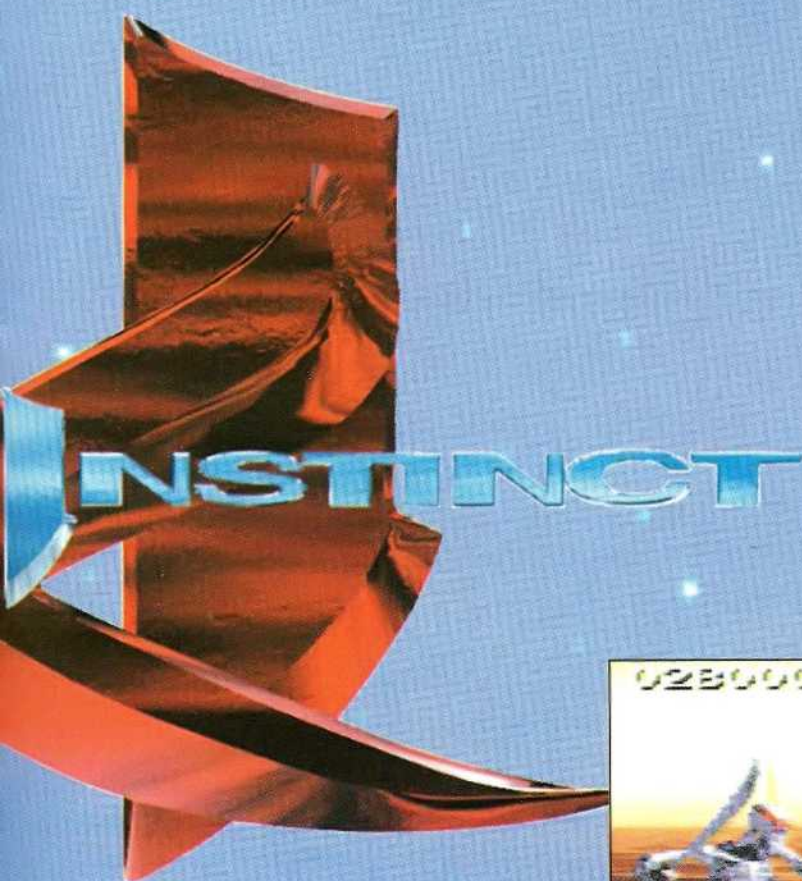


Cinder Alter: 31, Größe: 188 cm, Gewicht: 89 kg, ein Unfall machte ihn zur Feuersäule



Glacius Alter: unbekannt, Größe: 191 cm, Gewicht: 136 kg, kann sich „verflüssigen“





ER INSTINCT

ER JETZT AUF DEM SUPERNES



denn das System zum Auslösen der Special-Moves ist sehr ähnlich und viele von ihnen sind somit schnell gelernt und übernommen. Das Blocken wurde SF2-typisch aufs Steuerkreuz gelegt und geht somit intuitiv von der Hand. Ungewöhnlich erscheint auf den ersten Blick, daß nur eine Runde gekämpft wird. Doch ehe der Kampf verloren ist und der Gegner einen seiner Finishing-Moves ansetzen darf, muß Euer Energiebalken zweimal geleert werden. Insgesamt ist diese Neuerung nicht so ungewöhnlich, nur der Spielablauf wird deutlich schneller als bei der Konkurrenz.

Neu und innovativ ist das Combo-System, das mit dem von 'Super Street Fighter II' nicht viel gemein hat: Combos sind Kombinationen von Spezialattacken, die je nach Wiederholungsanzahl und Abwechslungsreichtum unterschiedlich hoch bewertet werden und auch zu unterschiedlich viel Schaden führen. Die Ultra-Combo mit 32 aufeinanderfolgenden Varianten ist das höchste der Gefühle und schleudert den Gegner gleich für Sekunden aus dem Bildschirm – in einigen Levels sogar von Hausdächern in die Tiefe. Fällt der Kämpfer in einer der drei dafür ausgelegten Stages vom Dach, seht Ihr ihn per Mode 7 auf Euch zu fallen und dann am Fuße des Gebäudes aufschlagen ... Gelingt es Euch, mit dem reich-

haltigen Repertoire an unterschiedlichen Schlägen, Tritten und Special-Moves alle Gegner ins Reich der Träume zu prügeln, wartet als letzter und gemeinster Gegner der zweiköpfige 'Eyedol' auf gelehrige Schüler. Solltet Ihr auch ihn im entsprechenden Schwierigkeitsgrad besiegt haben, ist es Euch vergönnt, in seine Schuhe bzw. Hufe zu schlüpfen.

Sehr umfangreiche Highscorelisten halten Euch über die Leistungen in diversen Kategorien auf dem laufenden – zumindest bis das SNES ausgeschaltet wurde, denn an der Batterie wurde gespart!

Fans des Automaten und Combo-Puristen können aufatmen: Gerüchte, daß mit Cinder ein ganzer Kämpfer die Konvertierung nicht überleben würde, widerlegt die fertige SNES-Fassung. Auch um alle anderen lieb gewonnenen Special-Moves – wie Verwandlungen der Kämpfer, Teleports, Laserattacken und besonders kräftige Schläge und Tritte –, Combos und Finishing-Attacken steht es blendend: Die 32 MBit Speicher machten spielerisch eine nahezu perfekte Umsetzung möglich. Sogar an die Schwächen des Joypads wurde gedacht und viele Specials lassen sich etwas leichter ausführen als am exakt abfragenden Automaten Vorbild. Recht enttäuschend hingegen geriet Rare-untypisch der Sound:

TRAUMHAFTER PRÜGELSPIELSPASS



Riptor Alter: 9, Größe: 213 cm, Gewicht: 318 kg, speit nur allzu gern Feuer



Sabrewulf Alter: 95, Größe: 180 cm, Gewicht: 408 kg, morpht zur Feuer-Fledermaus



Fulgore Alter: 1, Größe: 196 cm, Gewicht: 254 kg, Kampfbote mit Laserpower



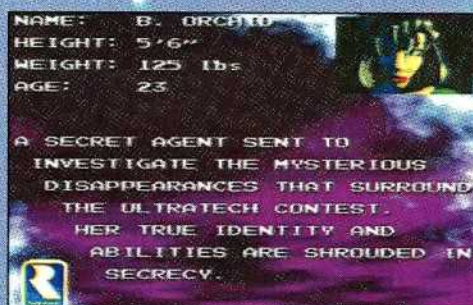
Die Kämpfer sind auserkoren, die Spiele können beginnen ...



Riptor hat besonders schlechten Atem!



Rares Killer Instinct begeistert unter anderem durch tolle Bilder der Kämpfer, die vor jedem Match eingeblendet werden. Sie sind stolze 128 Farben stark! Zum Vergleich: Ein normalübliches SuperNES-Programm gibt sich zumeist mit 16 oder 32 Farben zufrieden. Beeindruckend auch die grafischen Effekte während der Matches: Auf dem mittleren Bild ist Gladius zu sehen, der sich gern à la Terminator 'verflüssigt'. Wenngleich die Animationen der gerenderten Kämpfer nicht gar so weich und ausgereift sind wie beim Automatenvorbild, sorgen solche Schmankerl nicht nur für Staunen, sondern auch für eine Menge Spielfreude! Sobald sich ein Kämpfer unfreiwillig in das Reich der Träumenden verabschiedet hat, wird der Hintergrund in tiefes Blutrot getaucht. Dies signalisiert dem Triumpierenden, daß er nun einen seiner Finishing-Moves anbringen darf.



Die im Vorbild und auf der dem US-Import gratis beiliegenden CD gut abgemischten Dance- und Atmo-Tracks entlocken Kennern des SNES-Soundchips nur ein gelangweiltes 'Nun ja'. Pluspunkt der Soundseite: Entgegen ersten Ankündigungen konnten doch noch Teile der Sprache des Automaten übernommen werden. Zwar nuschelig, aber doch verständlich kommen die Ansagen rüber. Für Kenner des Originals gilt der Kommentar zum Sound auch für die Grafik: Aus den opulent zoomenden 3-D-Hintergründen wurden auf dem SNES klassische 2-D-Ansichten mit dem obligatorischen Zeilenscrolling. Rare gab sich viel Mühe, das Flair jeder Stage dank Nutzung der Transparenz-Effekte des SNES gut rüberzubringen. Automatenfans werden trotzdem ein wenig enttäuscht. Auch die Kämpfer litten in den Farben und vor allem in der Anzahl der Animationsphasen unter den 32 MBit: Zwar wird mehr als bei der zahlreichen Konkurrenz geboten, an das Vorbild kommen sie aber kaum heran – was Wunder, ist das SNES doch auch ungleich günstiger als der mit viel Technik ausgestattete Automat.



Jago Alter: 21, Größe: 168 cm, Gewicht: 86 kg, hat ein kräftiges Laserschwert



B. Orchid Alter: 23, Größe: 168 cm, Gewicht: 57 kg, morpht gern zur Feuerkatze



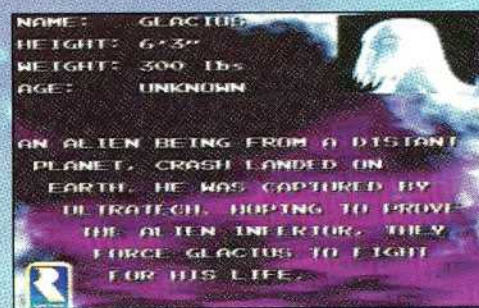
T.J. Combo Alter: 25, Größe: 185 cm, Gewicht: 100 kg, boxt sich durch Feuerbälle



KILLER INSTINCT



Ganz oben: Orchid verwandelt sich in ein rassiges Kätzchen
Oben: Cinder gibt auf höfliche Anfrage Rauchern gern einmal Feuer ...



Solltet Ihr Euch angesichts der Kritik im direkten Vergleich mit dem Automaten wundern, seht einfach darüber hinweg, falls Ihr die Arcade-Variante noch nicht gesehen habt: Selbstverständlich nutzt Rare das SuperNintendo mit den gerenderten Grafiken bis ins letzte aus, und natürlich sieht Killer Instinct um Längen besser aus als andere Prügelspiele, sogar als manche auf einer 32-Bit-Konsole. Die erwartete Ultra-64-Variante kann es dennoch nicht ersetzen. Rare ist es insgesamt gelungen, ein mittleres technisches Wunder zu vollbringen. Dennoch fällt Killer Instinct gegenüber eines Donkey Kong Country sowohl grafisch als auch soundtechnisch ab. Negativ fällt angesichts der opulenten Highscorelisten das Fehlen einer Batterie auf. Mit dieser wäre der Dauerspaß ungleich höher. Nichtsdestotrotz sollten alle Prügelfans Killer Instinct ganz oben auf ihrer Einkaufsliste stehen haben, denn spielerisch wird Erstklassiges und technisch – Automat hin, Automat her – für SNES-Verhältnisse Unglaubliches geboten!

Julian Eggebrecht/hja

NEGATIV!
Arcade-Fans werden trotz technischer Brillanz enttäuscht sein, keine Batterie



Chief Thunder Alter: 92, Größe: 188 cm, Gewicht: 127 kg, wirbelt mit Tomahawks

Die ersten Hürden wurden mit Bravour genommen, jetzt folgt der zweiköpfige Eyedol als Endgegner



KI – WO STECKST DU?

Solltet Ihr nach diesem Test schnellen Schrittes in den nächsten Software-shop wetzen: keine Chance! Nintendo Deutschland hat sich gegen die offizielle Veröffentlichung ihres US-Sommerhits entschieden. Durch die Gewaltdebatte und die Vorgänge um Acclains Mortal-Kombat-Reihe besorgt, entschied man sich gegen die Vorzeige-Konvertierung der Donkey-Kong-Macher. Interessierte müssen somit auf einen Import aus den USA oder aus dem europäischen Umland zurückgreifen. Da Killer Instinct zum Beispiel in der Schweiz erscheint, sind sogar Importe mit deutscher Anleitung möglich!

Gameplay 2+

Eine gelungene Mixtur aus MK und SF – plus ein, zwei neue Ideen. Allerdings ist KI ein wenig hektisch.

Dauerspaß 2+

Genügend Kämpfer mit vielen Special-Moves und das innovative Combo-System garantieren Langzeitspaß.

Grafik 1-

Rares zweites Render-Wunder: SNES-Besitzer können sich an den brillanten Optiken ergötzen.

Sound 2

Teilweise einfallslose Musiken und mittelmäßige Soundeffekte, auf dem Pluskonto: viele Spracheffekte.

TOTALI-CHECK

Genre Prügelspiel
Level 11 Kämpfer
Schwierigkeit einstellbar
Continues unendlich viele
Speicherkapazität 32 MBit
Erhältlich US-Import

FAZIT
2+

NINTENDO TOP-PREISE



SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

GAME BOY

ACTION REPLAY MK3	109.00	ALIEN 3	39.95
ADDAMS FAMILY VAL.	99.00	ASTERIX & OBELIX	59.00
ASTERIX & OBELIX	119.00	B. C. KID II	54.95
CLAYFIGHTER (A)	29.00	BATMAN FOREVER	54.95
CLAYFIGHTER 2	59.00	BUBBLE BOBBLE 2	59.00
D.DRAGON vs BATTLE.	59.00	BUBSY 2	59.00
DONKEY KONG C. (A)	99.00	CASPER	59.00
DRACULA	79.00	DIE SCHLÜMPFE	59.95
EARTH WORM JIM	59.00	DONKEY KONG	54.95
F1 CHAMPIONSHIP ED.	79.00	DONKEY KONG LAND	59.00
FIFA INT. SOCCER	69.00	DUCK TALES II	59.00
FINAL FANTASY 3 (A)	159.00	WORM JIM	59.00
ILLUSION OF TIME	99.00	GAMEBOY FARBIG	99.00
INDIANA JONES	59.00	GOZILLA (A)	29.95
JUDGE DREDD	89.00	GOLF (A)	34.95
JUNGLE STRIKE	94.00	GREMLINS 2 (A)	29.95
JUSTICE LEAGUE	89.00	JUDGE DREDD	59.00
KILLER INSTINCT (A)	129.00	JUNGLE STRIKE	54.95
MARIO PAINT	59.00	KÄPTN BALU	59.00
MECHWARRIOR (A)	39.00	KIRBY'S DREAMLAND (A)	29.90
MEGA MAN X	89.00	KIRBY'S DREAMLAND II	59.00
MICKEY'S GREAT CIRCUS (A)	89.00	LT. 2 TAZMANIAN DEVIL	59.00
MYSTICAL NINJA	59.00	LION KING	59.00
NBA JAM T.E.	79.00	MARIO PICROSS	39.95
PAC ATTACK (A)	49.00	NBA JAM T.E.	49.95
PLOK	49.00	PAGEMASTER	29.95
PRIMAL RAGE	119.00	PINBALL DREAMS (A)	29.95
PUTTY SQUAD (A)	69.00	PINBALL FANTASIES	49.95
ROBOCOP vs TERM.	69.00	PRIMAL RAGE	59.00
SECRET OF MANA	99.00	PROBOTECTOR II	39.95
SHADOW RUN	139.00	QUIX (A)	29.95
SHAO FU	29.00	RASENMÄHERMANN (A)	29.95
STREET RACER	59.00	ROBOCOP VS TERMINATOR	39.95
STREETFIGHTER 2	39.00	STARGATE	39.95
SUPER MARIO ALLSTARS	59.00	SUPER MARIO LAND 1	39.95
SUPER MARIO KART	59.00	SUPER MARIO LAND 2	54.95
SUPER MORPH	59.00	TARZAN (A)	39.95
SUPER PUTTY (A)	59.00	TETRIS (A)	29.95
SUPER TENNIS (A)	39.00	TRUE LIES	39.95
SYNDICATE	69.00	WARIO LAND	59.95
THE FLINTSTONES (A)	89.00	YOGI BEAR	29.95
THEME PARK	109.00		
TRUE LIES	69.00	HARDWARE	
WOLVERINE	49.00	GAMEBOY-BUNT-	94.00
ZOMBIES	39.00	GAMEBOY-GRAU-	89.00
Hardware		GAMEBOY mit Tetris	109.00
Power Station	189.00	Batterieset aufladbar	39.95
Super Game Boy Adapt.	79.00	Autodapter	9.95
MORE FUN SET	279.00		

Versand per Nachnahme 10,-DM
Kostenlose Preisliste anfordern !!

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT !!

FLensburg - MÜRwik
Mürwiker Straße 196
24944 FLensburg
Tel: 0461 / 36280 FAX: 36290

Druckfehler & Irrtümer vorbehalten !

Und wieder gibt es eine praktische Referenzseite für alle Videospieler und Sammler. In unserem „Genre-Durchblick“ informieren wir Euch über die wichtigsten Games eines Genres und über den Hintergrund dieser Spielart. Wenn Ihr noch ein Programm der entsprechenden Sparte für Eure Sammlung sucht, findet Ihr hier die nötigen Anregungen, denn nur die Besten eines Genres sind in dieser Rubrik zu finden.



Kein Final-Fantasy-Spiel ohne irgend ein Luftschiff!



Typisch für Rollenspiele: in vielen Kämpfen bilden sich die Helden fort

SHADOWRUN



atmosphäre voll überzeugen. Technisch sind leider einige kleine Abstriche zu vermerken, absolute Einsteiger sollten sich parallel in das auch auf deutsch erhältliche Pen&Paper-Basiswerk einarbeiten!

Titel/System.....Shadowrun/SNES
Hersteller.....Data East
Test in.....8/93
Schwierigkeitsgrad.....ansteigend
Continues.....Batterie
Speicherkapazität.....16 MBit



ULTIMA VI



Auf den Homecomputern war der sechste Teil der Britannia-Saga seinerzeit ein Meilenstein, heute dagegen wirkt er eher etwas schwach. Mit Einarbeitung und Gewöhnung an Perspektive und Kampfsystem kann man der Story aber immer noch gewisse Reize abgewinnen. Genauere Kenntnis der Welt von Lord British aus anderen Spielen hilft dabei!

Titel/System.....Ultima VI/SNES
Hersteller.....FCI
Test in.....8/94
Schwierigkeitsgrad.....ansteigend
Continues.....Batterie
Speicherkapazität.....16 MBit



GENRE ROLLEN- SPIELE

FINAL FANTASY

Nintendo und Rollenspiele? Da kann man eigentlich nur in lautes Jubeln ausbrechen und ziemlich laut „Squaresoft“ rufen. Zwar sorgt diese Firma weltweit für ein ziemliches Chaos, denn was in Japan als „Final Fantasy IV“ über den Ladentisch geht, heißt in den Staaten „Final Fantasy II“, das dortige „Final Fantasy III“ ist eigentlich schon „Final Fantasy VI“ in Japan. Die Umsetzung des japanischen „Final Fantasy V“ wurde in den Staaten als „Final Fantasy Extreme“ gerade mal wieder um einige Monate verschoben. Die ersten drei Teile erschienen bis auf Teil 1 nur in Japan und auch nur für das NES. Durchaus beruhigend, daß wir uns hierzulande um solche Feinheiten gar nicht zu kümmern haben, denn offiziell gibt es diese Serie gar nicht. Wer aber dennoch

den Weg zu einem Importhändler nicht scheut, der wird mit packenden Spielen entsprechend belohnt werden!

Auch auf dem Game Boy darf man rollenspielen



Titel/System.....Final Fantasy II/SNES
Herrsteller.....Squaresoft
Test in.....—
Schwierigkeitsgrad.....ansteigend
Continues.....Batterie
Speicherkapazität.....8 MBit



Titel/System.....Final Fantasy III/SNES
Herrsteller.....Squaresoft
Test in.....2/95
Schwierigkeitsgrad.....ansteigend
Continues.....Batterie
Speicherkapazität.....24 MBit



Titel/Syst.....Final Fantasy Legend II/GB
Herrsteller.....Squaresoft
Level.....—
Schwierigkeitsgrad.....ansteigend
Continues.....Batterie
Speicherkapazität.....2 MBit



Diesen Monat: Rollenspiele

Kein geschichtliches Mammutwerk an dieser Stelle, statt dessen einige praktikable Definitionen: Im Gegensatz zu Adventures entwickeln sich die Charaktere in einem Rollenspiel im Verlauf des Geschehens weiter. Im Gegensatz zu Action-Adventures ist die Persönlichkeitsstruktur des Helden recht komplex und beschränkt sich nicht nur auf das Einsammeln von irgendwelchen Herzteilen ...

Rollenspiele lassen sich im wesentlichen in folgende Kategorien unterteilen: In der klassischen 3-D-Perspektive wird ein Dungeon aus der Sicht des Helden durchstreift, Gegner werden ohne Perspektivenwechsel verprügelt (z. B. „Dungeon Master“). Ähnlich funktionieren auch Games wie „Ultima VI“ oder „Shadowrun“, hier blickt man meist von

schräg oben auf das Geschehen. Bei der dritten Art findet bei der Begegnung mit Feinden ein Sichtwechsel statt: Während auf der Landkarte in der Beinahe-Vogelperspektive gereist wird, prügelt man sich mit den Monstern Auge in Auge herum, wobei man ihnen direkt gegenübersteht und das Geschehen meist von der Seite oder von oben beobachtet. Zu unterscheiden ist weiterhin zwischen rundenorientierten und Echtzeitkämpfen. Während die ersteren eine genaue Planung der eigenen Züge erlauben, erfordern die anderen flotte und überlegte Reaktionen und entsprechende Konzentration seitens des Spielers. Alles klar soweit? Wenn nicht, dann hilft natürlich unsere Leserpost gerne mit zusätzlichen Auskünften weiter ...

MIGHT & MAGIC III

Die Erforschung der 'Isles of Terra' kann beinahe zur Lebensaufgabe werden: Jede Menge Dungeons, Schlösser und eine riesige Welt warten auf die Lösung ihrer zahlreichen Rätsel und Aufgaben. Der Einstieg in die Spielwelt ist zwar relativ hart und langwierig, die Mühe lohnt sich aber in jedem Fall.



Titel/System Might & Magic III/SNES
Hersteller FCI
Test in 5/95
Schwierigkeitsgrad hoch
Continues Batterie
Speicherkapazität 24 MBit



EARTHBOUND

Dieses Rollenspiel fällt in der Tat etwas aus dem Rahmen: Zur Abwechslung mal kein Fantasy-Background, sondern eine beinahe fast alltägliche Wahnsinnswelt als Schauplatz. Die Grafiken sind eher bescheiden, die abgedrehte Story und der erfrischend andere Soundtrack sorgen jedoch für ordentlich Stimmung. Unbedingt mal reinschauen!



Titel/System Earthbound/SNES
Hersteller Nintendo
Test in 8/95
Schwierigkeitsgrad mittel
Continues Batterie
Speicherkapazität 24 MBit



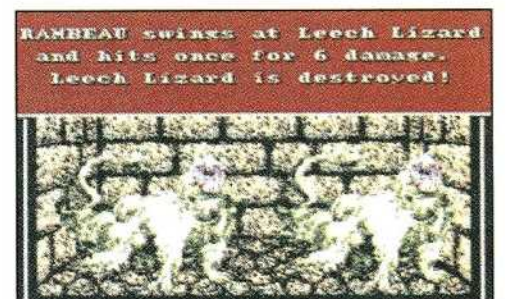
BREATH OF FIRE

Ein kleines Unikum in der Softwaregeschichte: Das Game wurde ursprünglich von Capcom für den japanischen Markt entwickelt, gefiel den Leuten von Squaresoft aber dann so gut, daß sie es in ihr eigenes USA-Programm aufnahmen. Mit Recht, denn acht Helden, die ihre Fähigkeiten kombinieren können, haben ihre Reize. Zusätzlich gibt es

Titel/System Breath of Fire/SNES
Hersteller Capcom/Squaresoft
Level 10/94
Schwierigkeitsgrad ansteigend
Continues Batterie
Speicherkapazität 12 MBit



eine solide Gestaltung und eine tolle Story – eine wirklich angenehme Überraschung ...



LUFIA & THE FORTRESS OF DOOM

Titel/System Lufia/SNES
Hersteller Taito
Test in 4/94
Schwierigkeitsgrad mittel
Continues Batterie
Speicherkapazität 16 MBit



DUNGEON MASTER/EYE OF THE BEHOLDER/WIZARDRY V

Diese drei Spiele gehören zu den klassischen Dungeon-Rollenspielen, in denen man in der 3-D-Sicht durch düstere Gänge streift und Monster verprügelt (Eine Maus ist bei solchen Spielen übrigens recht praktisch!). Klassiker sind sie auch insofern, als sie auf eine lange Vorgeschichte in der Heimcomputer-Welt zurückblicken können. In dieser Hinsicht darf „Dungeon Master“ durchaus als der Urvater bezeichnet werden, der aber nichts von seinem Biß verloren hat. „Eye of the Beholder“ ist eine eher zahme Variante des Genres, in „Wizardry V“ dagegen geht es hart zu.

Dungeons aus der Sicht des Spielers sind nur eine Art der Perspektive



Titel/System Dungeon Master/SNES
Hersteller JVC
Test in 9/93
Schwierigkeitsgrad mittel
Continues Batterie
Speicherkapazität 8 MBit



Titel/System Eye o.t. Beholder/SNES
Hersteller Capcom
Test in 8/94
Schwierigkeitsgrad mittel
Continues Batterie
Speicherkapazität 16 MBit



Titel/System Wizardry V/SNES
Hersteller Capcom
Test in 6/95
Schwierigkeitsgrad hoch
Continues Batterie
Speicherkapazität 8 MBit



Was es sonst noch so gibt ...

Und hier noch einige Nominationen ehrenhalber. Zur besonderen Vorstellung als Highlight mag es vielleicht nicht gereicht haben, Fans des Genres sollten allerdings dennoch einen unverbindlichen Blick auf die folgenden Spiele werfen!

GREAT GREED (GB, Namco, 1/94)

Sehr nett gemachtes Game-Boy-Rollenspiel im klassischen Look. Abgedrehte Story und vorbildliches Kampfsystem, allerdings wie viele Leckerbissen leider nur als Import erhältlich.

ULTIMA VII – THE BLACK GATE (SNES, FCI, –)

Auf dem PC umfaßte Ultima VII insgesamt drei Teile. Deren erster wurde auf dem SNES relativ ordentlich umgesetzt, allerdings benötigt man hier doch schon den gewissen Ultima-Finger, der sich mit dem Vorgänger allein leider nicht trainieren läßt.

PALADIN'S QUEST (SNES, Enix, 2/94)

Die knallbunten Japano-Grafiken sind vielleicht etwas gewöhnungsbedürftig, die gelungene Bedienung und die abwechslungsreiche Story entschädigen jedoch für eventuelle Kulturschocks!

ROBOTREK (SNES, Enix, 3/95)

Etwas mehr High-Tech-Atmosphäre und eine recht originelle Story zeichnen das Game aus, allerdings werden einige Elemente zu schnell zur Routine und nutzen sich entsprechend ab.

MIGHT & MAGIC II (SNES, Ocean, 3/94)

Der PC-Klassiker in der SNES-Umsetzung besticht vor allem durch die Tatsache, daß er komplett eingedeutscht wurde. Angesichts des unfairen Schwierigkeitsgrades sollte man allerdings lieber zum Import-Nachfolger greifen!

DRAKKHEN (SNES, Kemco, –)

Tolle 3-D-Perspektive bei Überlandreisen, in den Kampf- und Rätselsequenzen schwächelt man jedoch etwas. Freaks sollten jedoch mal einen Blick riskieren.

DRAGON VIEW (SNES, Kemco, 2/95)

Der offizielle Nachfolger von „Drakkhen“: Wesentlich spielbarer als der Vorgänger, Kämpfe laufen nun in der Seitenansicht und auch wesentlich action-orientierter ab.

SECRET OF THE STARS (SNES, Tecmo, 9/95)

Die Sportspiel-Gurus fallen aus der Rolle: Das gleichzeitige Agieren mit zwei Parties ist auf den ersten Blick genial, mit der Zeit treten allerdings auch einige Schwächen in Erscheinung.

SWORD OF HOPE (GB, Kemco, –)

Steinalt, aber für damalige Game-Boy-Verhältnisse recht sehenswert. Nostalgiker sollten mal probezocken.

FINAL FANTASY LEGEND III (GB, Squaresoft, 11/93)

Nette Story, aber leider keine wesentlichen Verbesserungen im Vergleich zum Vorgänger. Nur für Cracks ein Muß!

MYSTIC QUEST LEGEND (SNES, Square/Nintendo, 12/93)

Für erste Kontakte mag dieses Game ja noch seine Daseinsberechtigung haben. Allerdings sollte man sich durch die dort nach kurzer Zeit auftretenden Ermüdungserscheinungen nicht verunsichern lassen: Es steckt tierisch viel drin in diesem Genre, also probiert doch mal einige andere Games aus diesem Angebot aus – es lohnt sich wirklich!!!



Eine interessante Bereicherung



Guter Durchschnitt

TOTAL! 10/95

59

reportage

**TEIL 3 FOLGT
KOMMENDEN MONAT**

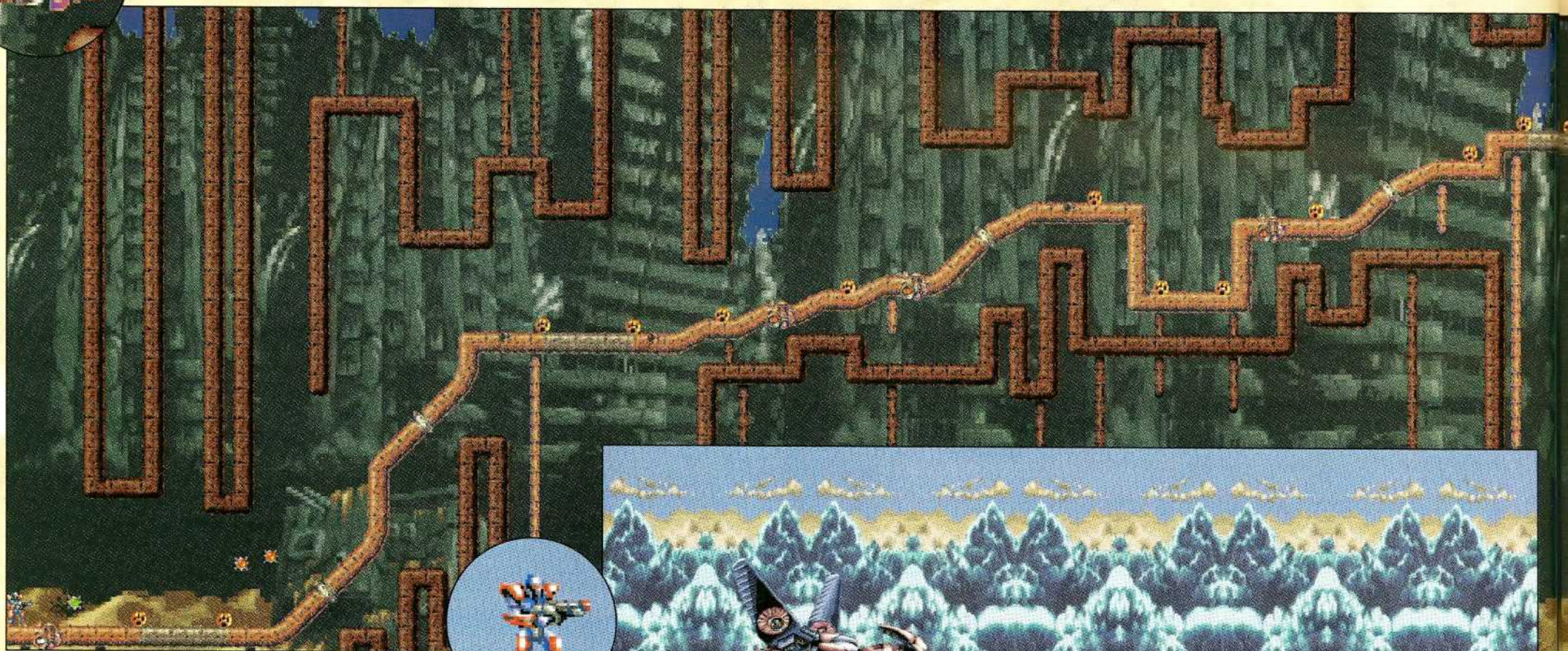
SUPER TU TIPS &

Willkommen zum zweiten und vorletzten Teil unserer Komplettlösung zu dem wohl besten Action-Spiel dieses Jahres. War der



In dieser Stage kommt es darauf an, möglichst nicht von dem aufsteigenden Gasnebel eingeholt zu werden. So müßt ihr schnellstmöglich nach rechtsoben zum Ausgang gelangen

Lauft und springt über die Hindernisse, bei den Löchern, aus denen Gas ausströmt, müßt ihr manchmal einen kurzen Moment warten, um nicht von einer Fontäne erwischt zu werden



Hangelt Euch unter dem Gleiter bis zum rechten Rand und springt – mit etwas Schwung – auf das Dach. Hinter der hinteren Tragfläche wartet ein Extra



In dieser „Dune“-Stage habt ihr die Möglichkeit, verschiedene Waffensysteme zu erhalten. Sucht Euch schon mal Eure Lieblingswumme aus, damit ihr Euch später nicht vertut

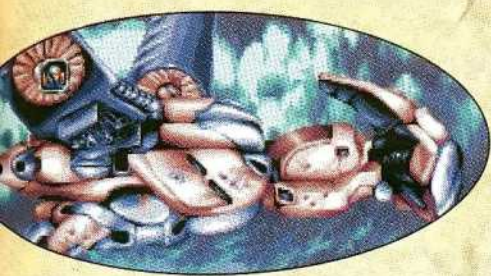
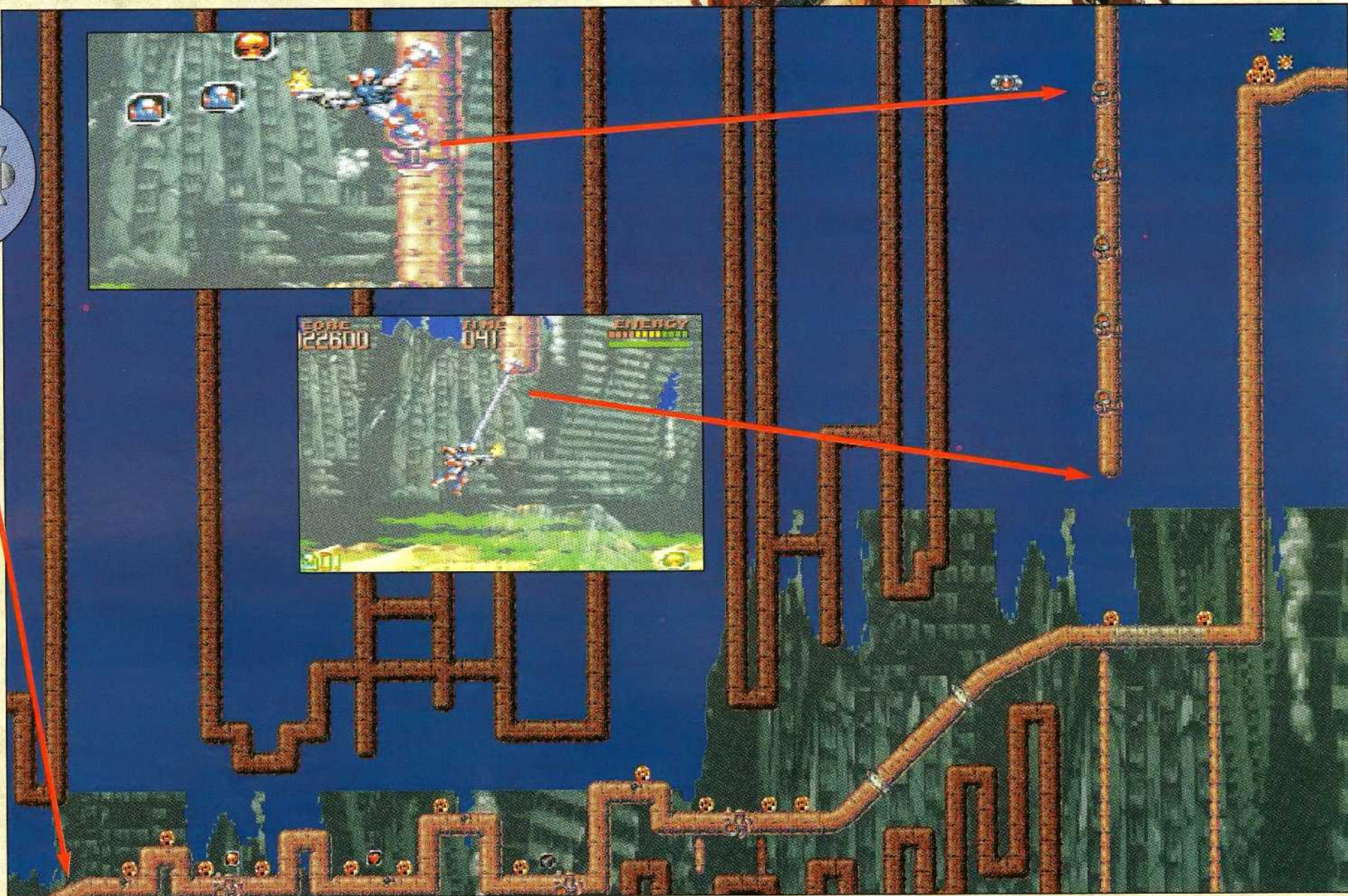
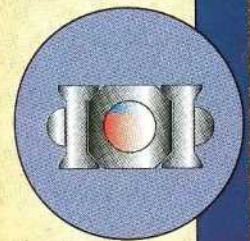


Bei den Sandwürmern müßt ihr bis an ihr Schwanzende laufen und abwarten, bis der nächste Wurm auftaucht. Sinkt derjenige, auf dem ihr steht, springt in hohem Bogen auf den nächsten

RRRICAN 2

SNES TEIL 2

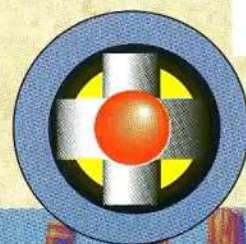
bisherige Weg noch ein Kinderspiel,
kommen diesmal einige hammerharte
Brocken auf Euch zu. Bitte anschnallen
und das Colatrinken einstellen!



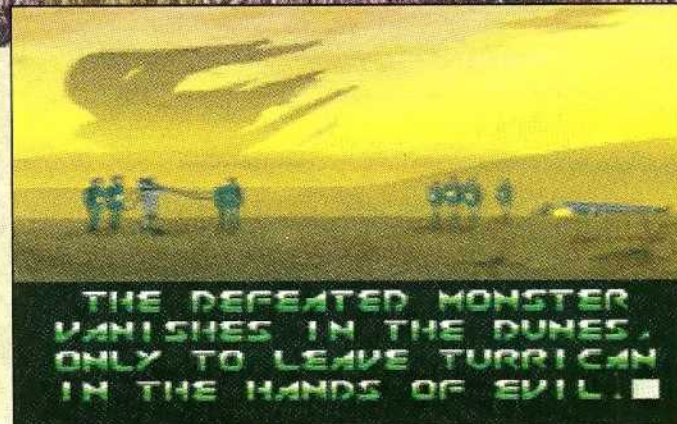
Die paar Extras (Nuke, Power-Up und Missile)
solltet Ihr Euch nicht entgehen lassen. Wenn Ihr
schnell seid, könnt Ihr mit exakten Sprüngen die
Gimmicks erreichen, ohne Energie zu verlieren

Die nächsten Extras sind jedoch etwas schwerer
zu bekommen: Springt kurz vor Erreichen der
letzten Geraden nach oben und hängt Euch mit
dem Greifarm an die linke Seite des Rohres

Klettert dann nach oben und macht mit dem Stun-
ner den Bonuscontainer sichtbar. Sind alle Extras
erschienen, springt und sammelt sie im Fallen ein.
Ihr fällt durch den Gasnebel und habt danach
wieder 'Frischluf'. Sobald Ihr wieder auf dem
Rohr steht, klettert an der rechten Pipeline nach
oben, aber fix, denn neuer Nebel steigt auf



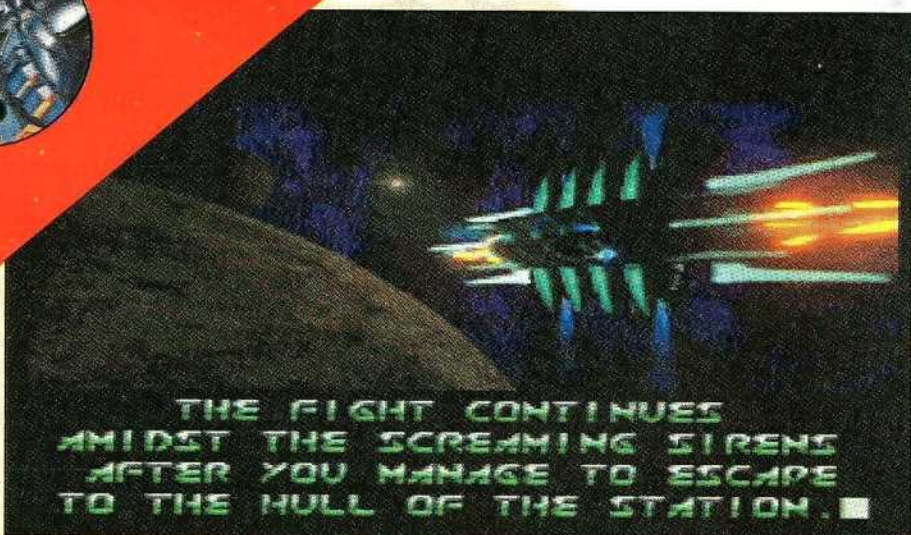
Im Maul des Sandwurms müßt Ihr 'nur' auf die
Zunge schießen ... und nicht zwischen den
Zahnlücken rausfallen. Es geht doch nichts
über einen einfachen Endgegner
(kleiner Scherz)





SUPER TU TIPS &

Erinnert Ihr Euch noch an 'Cybernator' auf dem SuperNintendo? Wenn ja, dann dürfte Euch dieser Level bekannt vorkommen.



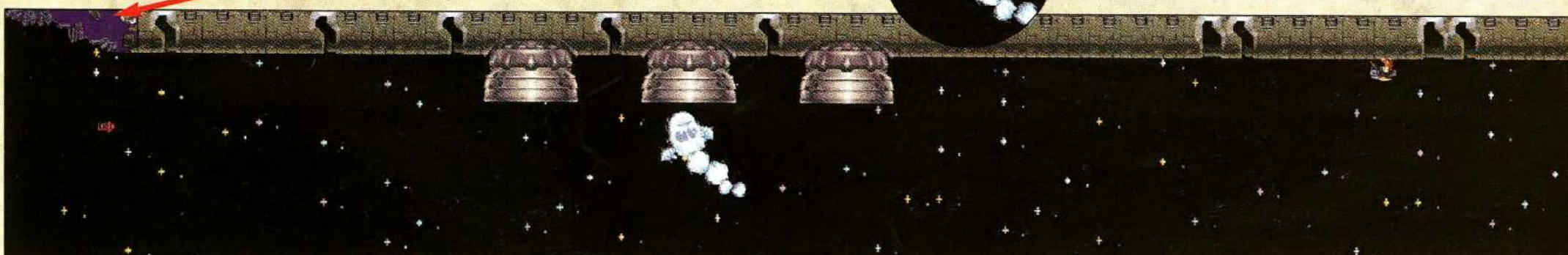
Bei den Zwischengegnern müßt Ihr Euch – kurz bevor sie nach unten schießen – als Wheel unter Ihnen hindurchrollen



Diese Sprungpassage ist etwas knifflig. Achtet darauf, daß von links Asteroiden kommen, die sich glücklicherweise zerschießen lassen. Seid ihr ganz unten angelangt, macht mit Eurem Stunner die Bonuscontainer sichtbar und benutzt sie als Plattformen, um Euch ganz links die Extras zu holen



Rollt Euch als Wheel unter den Zwischengegnern hindurch. Springt von den seitlichen Absätzen nach oben und schießt die Robbies vom Sternenhimmel. Mit dem Rebound könnt Ihr übrigens am Schußstrahl des Roboters entlangschießen und ihn so ganz leicht treffen



TURRICAN 2

SNES TEIL 2

Kleine Info am Rande: Super Turrican 2 ist nach zwei Amiga-Spielen, einem SNES- und einem MD-Game eigentlich der fünfte Teil.

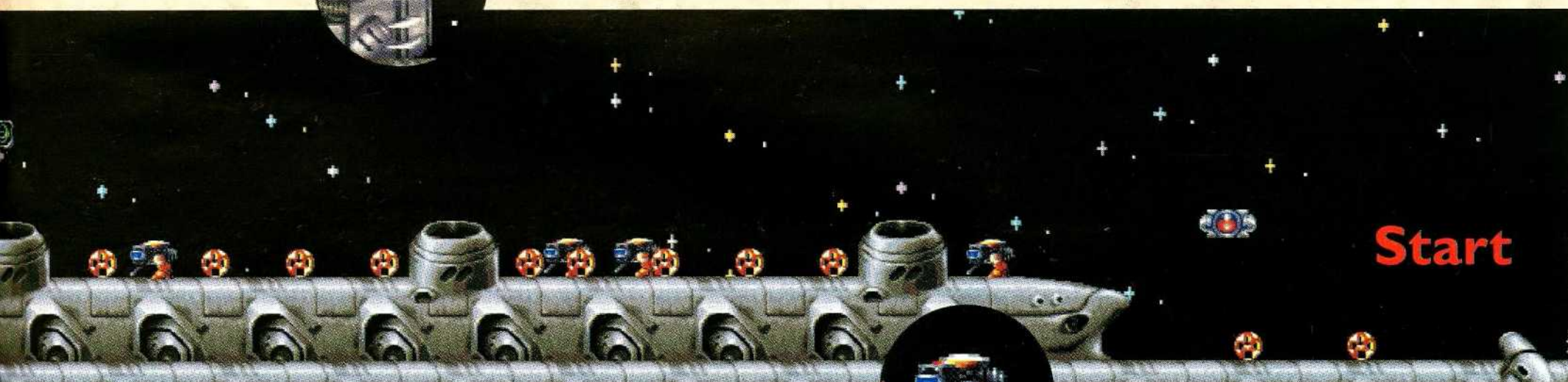


Beim zweiten Abgasstrahlrohr tauchen aus dem Schornstein Aliens auf. Gebt also Obacht!

Ist das erste Abgasstrahlrohr erledigt, geht es weiter ... und zwar mit einer kleinen Wiederholung

Laßt Euch von dem Abgasstrahl nach rechts drücken und lauft nach links, sobald er ausgeht

Gleich zu Beginn könnt Ihr auf einen Rebound umrüsten



Hier müßt Ihr neben gut getimten Sprüngen vor allem auf die von links kommenden Asteroiden achten



Weiter unten könnt Ihr mit dem Stunner Bonuscontainer sichtbar machen. Benutzt sie als Plattformen, um nach links zu den Extras zu springen. Achtet darauf, daß ihr auf dem Hinweg nicht zu lange auf die Container schießt, denn sie zerplatzen recht schnell



Bei den drei Düsen müßt Ihr jeweils den 'Geist der Düse' ins Nirvana schicken. Mit etwas Geschick sollte das kein Problem sein (und den Geistern bloß nicht zu nahe kommen)



Hangelt Euch ganz oben an der Decke entlang und schießt die Aliens ab, da sie ansonsten Euren Greifhaken ablösen. Taucht unter Euch der Boden auf, so lauft ein Stück

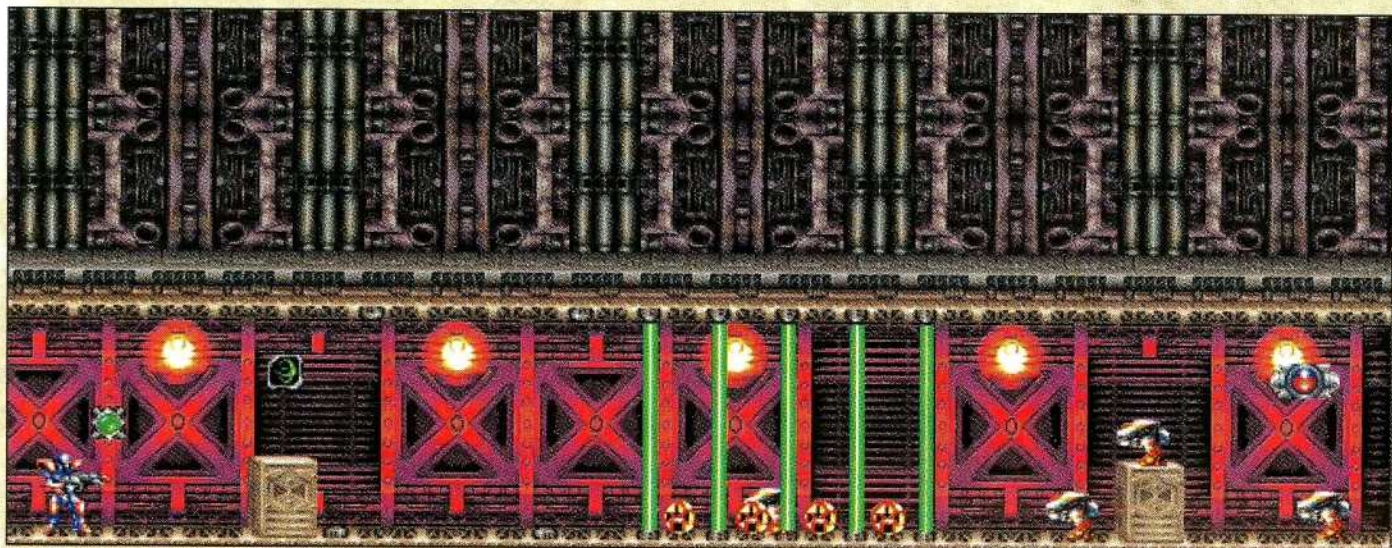




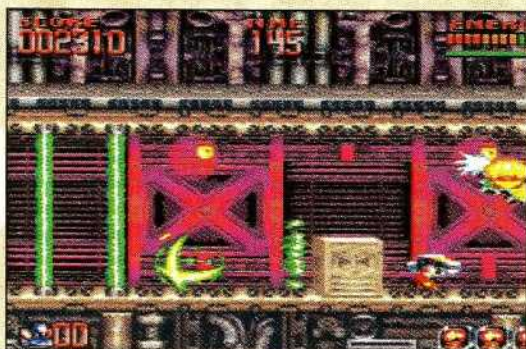
SUPER TU TIPS &



Habt Ihr die kleine Flugstage im Mode-7-Korridor wohlbehalten überstanden, gelangt Ihr in ein Gangsystem, in dem es vor Aliens nur so wimmelt.



Mit dem Schild, den Ihr gleich zu Beginn einsacken könnt, läßt sich der erste Korridor relativ gefahrlos überstehen



Bei dem großen Zwischengegner in diesem Level müßt Ihr Euch an der Wand auf- und abwärts hangeln, um seinen Laserstrahlen auszuweichen. Schießt auf den Roboter Kern und sollte der Blechkumpel das Zeitliche gesegnet haben, schwingt Euch mittels Greifhaken an seiner Hirnmasse nach rechts zum nächsten Korridor. Klettert an der Außenwand jedoch zuerst nach oben und begeben Euch auf das Dach des Korridors. Ganz rechts könnt Ihr einen Bonuscontainer mit einigen Extras sichtbar machen



Die zwei Roboter-Zwischengegner sind relativ leicht zu besiegen: Hängt Euch an die Wand und schießt. Kommt der Robbi näher, springt runter und lauft während seiner Schußpause unter ihm hindurch



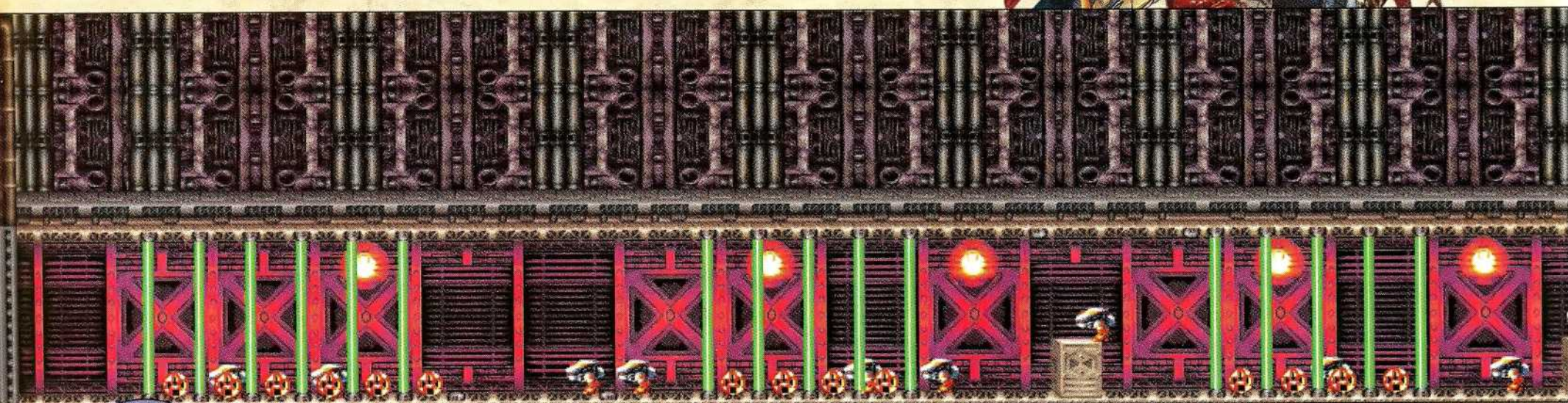
Den Laserfallen am Boden könnt Ihr leicht ausweichen, indem Ihr Euch an der Decke entlanghangelt



RRRICAN 2

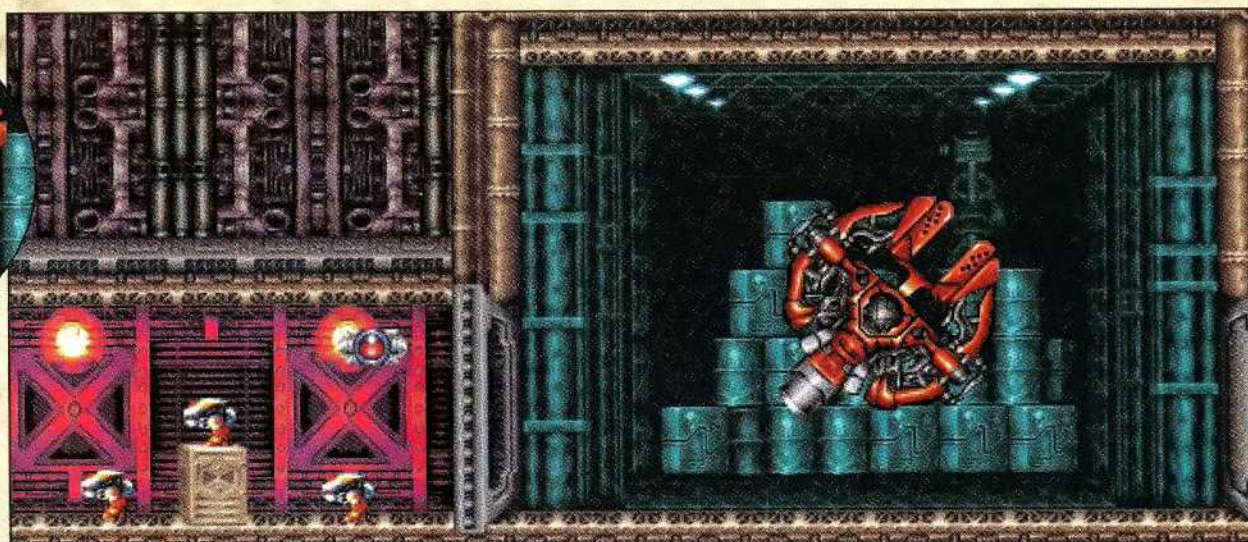
SNES TEIL 2

Beim nächsten Mal verraten wir Euch
nicht nur, wie Ihr 'The Machine' den Saft
abdreht, wir listen auch einige nützliche
Tastenchests auf. Bis dann! miklkdh

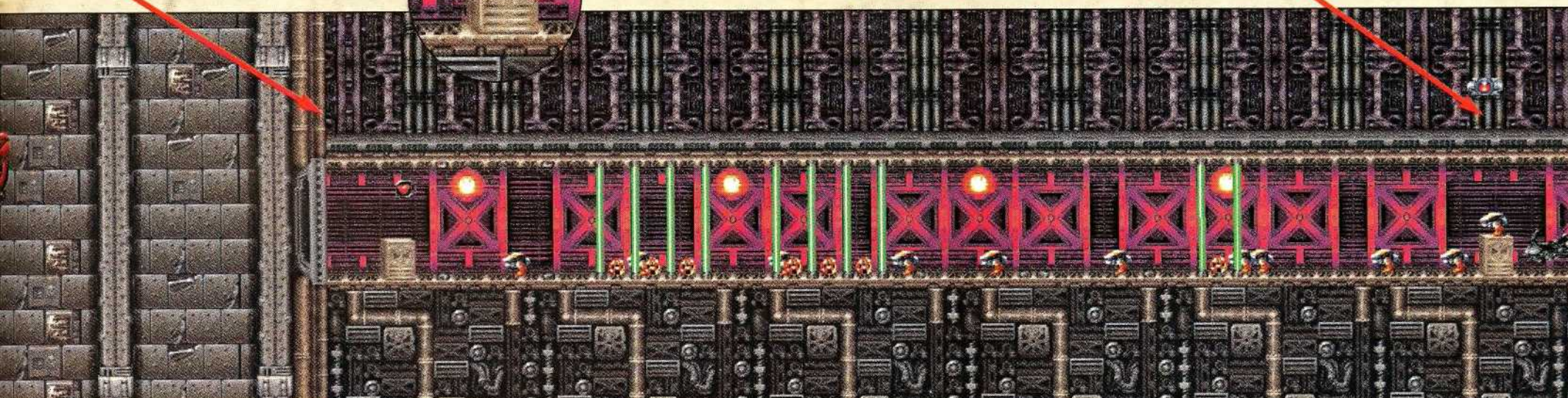


Bei den senkrechten Laserstrahlen müßt
Ihr mit etwas Timing hindurchlaufen

Dem fiesen Gegner in der darauffol-
genden Mode-7-Stage müßt Ihr
durch Beschleunigen ausweichen.
Drängelt ihn dann an die Bande



Das Schönste im Leben eines Video-
spielhelden sind die Extras. Wie Ihr
an diese schmucken Items gelangt,
haben wir Euch ja schon verraten



TIPS & TRICKS wanted!

Willkommen im Schummelland!

Habt Ihr schon wieder stundenlang vor Euren Konsolen gesessen, die Joypads heißgedaddelt und Eure Module bis ins Letzte durchforstet?

Seid Ihr dabei auf versteckte Räume, geheime Gänge, zusätzliche Extrawaffen oder ähnliches gestoßen, oder habt Ihr nützliche Paßwörter ertüffelt? Vielleicht sind Euch auch (ganz zufällig, versteht sich) komplizierte Tastencheats in Form einer Erleuchtung in den Sinn gekommen und Ihr verspürt den unwiderstehlichen Drang, dieses Wissen der Außenwelt, sprich uns und allen TOTAL!-Lesern, vermitteln zu wollen. Wenn dem so ist und die Cheats, Paßwörter, Levelcodes oder was immer Ihr herausgefunden habt, auch stimmen bzw. funktionieren, dann schickt Euer T&T-Paket an uns! **Am besten ist es, wenn Ihr eine Schreibmaschine oder einen Computer benutzt, damit eventuelle Mißverständnisse (alles schon dagewesen) vermieden werden können.**

Wir erwarten Eure Post! Hier ist unsere Adresse:

TOTAL!
Tips & Tricks
Heilwigstraße 39, 20249 Hamburg

Egal ob Game Boy, NES, SuperNES oder Ultra 64, ob Modulcode, Kurztipp, Cheat oder umfangreiche Komplettlösung: Schickt es einfach an uns ab! **Vergeßt jedoch nicht, Euren Absender und Eurer Wunschmodul mit Systemangabe dem Schreiben beizufügen!** Denn auch in diesem Monat verlosen wir, wie immer, insgesamt **drei Wunschmodule!** Jeder abgedruckte Beitrag nimmt an der Verlosung teil. Und noch eine Bitte an alle potentiellen Kartenzeichner, zeichnet Eure Meisterwerke möglichst auf weißem, unkarierterem Papier mit einem schwarzen Filzstift, sonst könnte es Probleme geben, die Karten anständig ins Heft zu bringen.



Wir benutzen gelegentlich die hier aufgeführten Abkürzungen für die verschiedenen Richtungen des Joypads.

An eines solltet Ihr aber immer denken: Wir alle können Fehler machen, also verzeiht uns nicht gleich, falls ein Trick mal nicht funktionieren sollte! Wir bemühen uns redlich!

Die glücklichen Gewinner aus Heft 9/95 heißen:

Oliver Kern, Alzey
Jan Tiedt, Elsdorf-Hatzte
Sebastian Jark, Bottrop

P. S.: Bitte schaut doch erst einmal in unser T & T-Verzeichnis (TOTAL! 6/95), bevor Ihr Euch daran macht, uns mit Euren Tips & Tricks einzudecken.

Denn Eure ganze Mühe wäre umsonst, wenn Ihr T&T einschickt, die wir schon einmal abgedruckt haben.

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

TIPS & TRICKS

SUPER NES

Pop 'n Twinbee

Habt Ihr Lust den Game-Level acht anzuwählen? Gut, dann gebt im Optionsbildschirm oben, oben, unten, unten, links, rechts, links, rechts, B und A ein!

Eine schicke Levelanwahl hat Klaus ebenfalls für Euch parat: Drückt im Optionsbildschirm oben, links, oben, links, oben, links, links, rechts, rechts, rechts, unten, links, unten, links, unten und B! Sollte die Eingabe dieses kleinen (ha, ha!) Cheats nicht auf Anhieb erfolgreich sein, so probiert es doch einfach nochmals. Viel Glück!

Klaus Brezina,
Groß-Enzersdorf

(Vielen Dank auch an Deine Schwester Hanna!)

Asterix & Obelix

Zusammen mit Batman, Superman, Tom & Jerry, Speedy Gonzales und Konsorten gehören die beiden Gallier wohl zu den bekanntesten Comic-Figuren unserer Zeit. Bekannt sind ab jetzt auch die folgenden Levelcodes!

Level 1 – Helvetia

Asterix / Obelix / Hund / Opa

Level 2 – Grecia

Frau / Herrscher / Obelix / Hund

Level 3 – Egyptia

Hund / Frau / Opa / Herrscher

Level 4 – Hispania

Frau / Asterix / Hund / Obelix

Janusch Siorak,
Bad Wildungen

Mighty Morphin Power Rangers – The Movie



Der Titel des Spiels ist so lang, daß nun leider nicht mehr viel Platz bleibt, noch irgendetwas zu schrei-



ben. Drum kommt nun auch gleich der Cheat:

Drückt im Titelbild oben, unten, links, rechts, X, B, Y und A! Die korrekte Eingabe wird durch ein Geräusch und veränderte Farben im Titelbildschirm bestätigt. Ihr seid ab sofort im Stande, das Spiel als Power Ranger zu beginnen.

(Adresse fehlte leider!)

Dragon – The Bruce Lee Story

Keiner war so schnell wie Bruce.



Keiner konnte ihm das Wasser reichen. Keiner verstand sein plötzliches Ableben und wir alle vermisten ihn wirklich.

Nun ja, da kann man nichts ma-



chen. Doch, vielleicht legt man im Gedenken an den (kleinen) großen Meister eine Runde Dragon ein. Eventuell spielt Bruce gerade im Jenseits ebenfalls dieses entzückende Prügelspiel.

So, und jetzt haben wir noch eine Levelanwahl für Euch: Begebt Euch in die Options und drückt einen Button, worauf ein Schlaggeräusch ertönt! Nun gebt Ihr B, A, R, B, A, R und A ein, was durch einen

TRICKS

Shorties.

Jingle bestätigt wird. Bei 'Start Game' lassen sich dann die Level anwählen.

(Adresse unbekannt)

The Firemen

Ist es nicht schon heiß genug? Also



hier in Hamburg leiden wir alle unter akutem Körperflüssigkeiten-Mangel, obwohl hier täglich sage und schreibe 360 Millionen Liter Wasser verbraucht werden! Die einzigen beiden Möglichkeiten, sich Gänsehaut zu verschaffen,



sind derzeit eine kalte Dusche oder das Abspielen von Lieblingsmusikstücken in Disco-Lautstärke. Es soll aber Menschen geben, denen es tatsächlich noch nicht 'brenzlich' genug ist. Für diese besondere Spezies haben wir einen netten Cheat parat: Drückt im Titelbildschirm oben, unten, X, X, R, L und A! Der 'Expert-Modus' – höchster Schwierigkeitsgrad – erwartet Euch nun!

Sven Milde, Stuttgart

Clayfighter 2

In der Ausgabe 9/95 verrieten wir Euch die Anwahl der versteckten Charaktere. Diesmal haben wir die Special-Moves der anderen Kämpfer für Euch zusammengetragen. Wir gehen davon aus, daß Ihr mit dem jeweili-

gen Fighter links steht.

Blob:

Rakete: unten halten, dann oben + Schlagbutton



Schleimattacke: unten, unten rechts, rechts + Schlagbutton

Sägescheibe: links halten, dann rechts + Schlagbutton

Kangoo:

Drehschlag: Schlagbutton mehrfach drücken

Uppercut: rechts, unten, unten rechts + Schlagbutton

Megaschlag: links halten, dann rechts + Schlagbutton

Goo Goo:

Schuß: unten, unten rechts, rechts + Schlagbutton

Baby-Uppercut: rechts, unten, unten rechts + Schlagbutton

Krabbeln: links, unten links, unten, unten rechts, rechts + Trittbutton

Tiny:

Perfect-Punch: links halten, dann rechts + Schlagbutton

'Winning'-Attacke: links halten, dann unten rechts + Schlagbutton

Hoher Medicine-Ball: unten, unten rechts, rechts, oben rechts + Trittbutton

Tiefer Medicine-Ball: links, unten links, unten, unten rechts, rechts + Trittbutton

Nana:

Schuß: unten, unten rechts, rechts + Schlagbutton



Mega Kick: unten halten, dann oben + Trittbutton

Sega Sports'-Competition TOTAL 9/95

COMPETITION

COUPON

Name:

Anschrift:

PLZ/Ort:

Alter:

System:

Lösung:

Die Daten werden in einer elektronischen Datenbank gespeichert.

SEGA SUPER PREIS!

SEGA

SPORTS

Sega hat das Jahr 1995 zum 'Jahr des Sports' erklärt! Zur Einführung des 'Sega Sports'-Label verlosen

SEGA

SPORTS

&

TOTAL!

ein Jahr lang jeden Monat

je ein 'Sega Sports'-Set

(beinhaltet ein Mega Drive + zwei Joypads + drei Sportspiele)

sowie als zweiten bis fünften Preis

je ein 'ATP Tour' (MD)

Wer sich einen dieser saftigen Preise unter den Nagel reißen möchte, muß lediglich folgende kleine Frage beantworten:

Welche ehemalige deutsche Königin über einhundert Meter denkt derzeit ernsthaft über ein Comeback nach?

a) Monika Seles b) Katrin Krabbe c) Claudia Nolte

Schreibt die richtige Lösung zusammen mit Eurer Adresse auf den Coupon, schneidet ihn aus und schickt das Ganze bis zum 15.10.95 (Einsendeschluß, Datum des Poststempels) an:

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

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



Frosty:

Iceball: rechts, unten rechts, unten, unten links, links + Schlagbutton

Schneeball: links halten, dann rechts + Schlagbutton

Senkrechttrammer: unten halten, dann oben + Schlagbutton

Octo:

Bodenrutscher: links, unten links, unten, unten rechts, rechts + Trittbutton

Octo Punch: links halten, dann unten links + Schlagbutton

Octo Wheel: links halten, dann rechts + Schlagbutton

Hoppy:

Mega Kick: unten halten, dann



oben + Trittbutton

Uppercut: rechts, unten, unten

rechts + Schlagbutton

Schuß: links halten, dann rechts + Schlagbutton

Akido mit der Goldkante, Hamburg

Super SWIV



Levelcodes sind immer gern gesehen. Sich frei nach Lust und Laune Level auszuwählen und zu spielen, macht eben Spaß. Außerdem hilft es dem einen oder anderen, über frustrierende Stellen hinweg zu kommen bzw. Abschnitte oder Endgegner zu umgehen, die ein-



TIPS & TRICKS

fach zu schwierig sind.

Level 2 RLRR LLRL RRLL

Level 3 RLRR LLRR RLRR

Level 4 LRLL RRLL LRRR L

Level 5 RRRL LLRR LLRL RL

Level 6 RLRL LLRR LLRL RLL

Dominik

Sim City



Städtebauer aufgepaßt! Es gibt eine Möglichkeit, sage und schreibe 1000 (!) weitere Bauplätze zu schaffen. Um diese Masse an neu-



en Karten anwählen zu können, müßt Ihr mit irgendeiner Karte beginnen. Ruft gleich am Anfang das Laden/Speichern-Menü auf! Stellt nun ‚Zurück zum Menü‘ und ‚Speichern – Nein‘ ein! Wählt Ihr daraufhin eine unbebaute Stadt unter ‚Neue Stadt‘ an, wird Euch sicherlich auffallen, daß sich die Landschaften gründlich verändert haben. Die zugehörigen Nummer sind allerdings gleich geblieben.

(Adresse unbekannt)

Wie bitte?

An Eurem Kiosk gibt's keine

TOTAL!

Ihr denkt auch, daß das geändert werden sollte?

NA DANN LOS ...

Meiner Meinung nach sollte es TOTAL! auch bei meinem Zeitschriftenhändler geben:

Name der Verkaufsstelle: _____

Straße: _____

Land, PLZ, Ort: _____

Es ist ein/e ☐ Kiosk ☐ Supermarkt

☐ Tankstelle ☐ Sonstiges

Unter allen Einsendern verlosen wir ein Spiel nach Eurer Wahl!

Mein Name: _____

Straße: _____

Land, PLZ, Ort: _____

Mein Wunschspiel: _____

System: _____

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

TRICKS



Donkey Kong Country

Geht im Optionsbildschirm auf 'Erase' und gebt B, A, unten, B, oben, unten, unten und Y ein! Stellt nun 'Two-Player-Team' ein! Der interaktive Spieler kann so das Spielgeschehen an sich reißen, indem er einfach nur Select oder den A-Button drückt.

Daniel Schmidt, Seelze

Putty Squad



Levelcodes

Level 02 BZTPJ
Level 03 LYQCB
Level 04 TXMJD
Level 05 KFTWF
Level 06 GNHGX
Level 07 SHCLB
Level 08 VMCRM
Level 09 GKSTX



Level 10 FRLDK
Level 11 VVWFM
Level 12 YVLPD
Level 13 GXDKP
Level 14 JPWSW

Ulf Velkamp und Frau, Duisburg

Sparkster

Nachdem wir die Levelcodes bereits vor geraumer Zeit abdruckten, könnt es nun noch einfacher haben. Es handelt sich natürlich um eine Levelanwahl. Ihr müßt dazu im Titelsbildschirm



lediglich folgendes eingeben: oben, oben, unten, unten, links, rechts, links, rechts, B und A.

Marcel Kaser, Frankfurt/Oder



Batman Returns

Hier kommen ein paar nette Cheats für alle Fledermausfreunde.

- Levelskip: Wenn Ihr die vierte und elfte Stelle eines Paßwortes je um einen Zähler erhöht, springt Ihr automatisch in den darauffolgenden Level.

- Unendlich Energie: Unverwundbar werdet Ihr durch die Eingabe des Paßwortes '8155438765'.

Marcel Filz, Apolda

Tom & Jerry

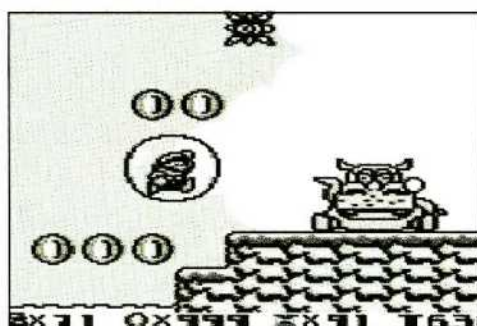
Wenn sich Tom und Jerry zanken, fliegen gehörig die Fetzen. Echten Katzen und Mäusen würde bei den makaberen Späßen der beiden Comic-Helden umgehend das Lebenslicht erlöschen. In etwa dazwischen befinden sich die Pixel-tierchen im Videospiel. Sie verlieren zwar ihr Leben, steigen aber regelmäßig wieder aus den Tiefen der Sprite-Figuren-Hölle auf – in den Sprite-Figuren-Himmel kommen die zwei Strolche wohl kaum. Falls nun jemand von Euch 99 Leben gleich zu Beginn besitzen möchte, dann sollte er einfach folgende Kombination eingeben: Drückt im Titelbild rechts, rechts, oben, links, oben rechts, unten, B, A und Select! Fertig!

Klaus Brezina, Groß-Enzersdorf



Super Mario Land 2

Möchte jemand den Demo-Level



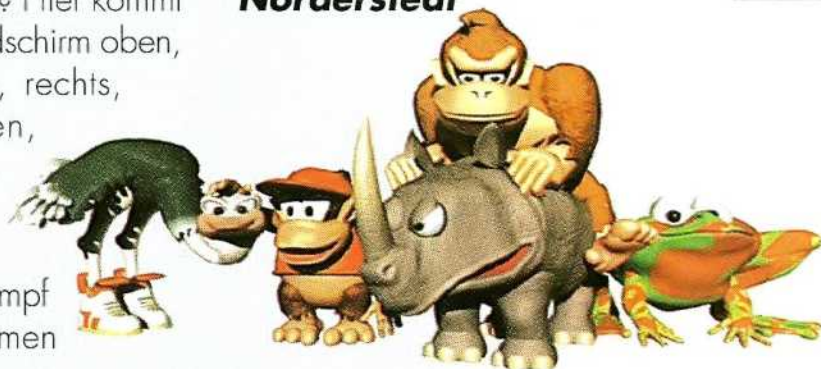
spielen? Alles klar, dann gebt im Titelsbildschirm oben, Select und B ein! Es dauert zwar nicht lange, dafür ist der Cheat aber auch nicht so kompliziert wie viele andere.



Sven Milde, Stuttgart

Yogi Bear

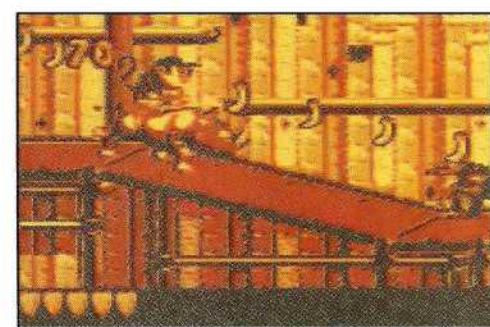
Levelanwahl gefällig? Hier kommt sie: Drückt im Titelsbildschirm oben, unten, links, rechts, rechts, rechts, oben, unten, rechts, links, links, links und dann nur noch B! Wenn Ihr mittendrin keinen Krampf im Daumen bekommen



habt, sollten die Level frei anwählbar sein.

Dominik

Donkey Kong Land



Ihr könnt die Wolkenwelt 3.5 abkürzen, indem Ihr mit Donkey Kong oder Diddy gleich zu Beginn des Levels ins Kanonenfaß springt. Von dort hüpf Ihr auf die Beförderungsplattform. Führt diese nach unten, so springt Ihr links runter in die Herzchen. Zack – Level geschafft. Zum Speichern solltet Ihr Euch eine leichte Welt aussuchen.

Thorsten Niemann, Norderstedt

MEGA TRADE GmbH

Mega-Hits zu Superpreisen

Super Nintendo	Super Nintendo	Super Nintendo	Sony
Asterix 109,-	Mighty Max 102,-	Yogi Bär 94,90	Neu Neu Neu
Asterix u. Obelix 129,-	Mighty M. Power Rang 119,-	Zelda 89,-	
Big Sky Trooper 109,-	NFL-Quarterb.Club 109,-	Game Boy	Air Combat 89,-
Batman Forever 119,-	NHL-Hockey 95	Animanlacs 59,90	Battle Ar.Toshinden 89,-
Beauty and the Beast 99,-	Operation Logic Bomb 39,90	Asterix u. Obelix 59,90	Destruction Derby 99,-
Champ. W.C. Soccer 60,-	Operation Logic B. us 29,90	Batman Forever 56,90	Lemmings 3D 89,-
Chuck Rock 60,-	Pac-Attack 109,-	BC Kid 2 56,90	Novastorm 89,-
Clayfighter 94,90	Pac Man 2 109,-	Desert Strike d.A. 54,90	Ridge Racer 99,-
Demolition Man 114,-	Page Master 114,-	Donkey Kong 59,90	Wipe out 99,-
Demos Crest 124,-	Porky Pig's H.H. 119,-	Donkey Kong Land 60,90	
Dragon 104,90	Rise of the Robots 104,-	Earth Worm Jim 59,90	Neu Neu Neu
Dr. Franken 99,-	Schlümpfe 109,-	Foreman R.A. Boxing 56,90	
Dschungelbuch 109,-	Secret of Mana 109,-	Flfa Int. Soccer 62,90	Play Station kpl. 589,-
Foreman R.A. Boxing 119,-	+ Spielberater 109,-	Golf Classic 57,90	Controller 54,-
Ghouls'n Ghosts 49,90	Shootout Soccer 109,-	Itchy & Scretchy 59,90	Mouse 54,-
Goof Troop 49,90	Skyblazer 89,90	Judge Dredd 56,90	Memory Card 44,-
Hagane 114,-	Soulblazer 119,-	Jungle Strike 59,90	
Harleys H.Advent. us 39,90	Stargate 129,-	Mario Land 3 59,90	Zubehör GB
Illus. of Time 109,-	Star Trek -Deep S.Nine 119,-	Mario Picross 42,90	Action Replay Pro 59,-
Int. Superstar Soccer 119,-	Super BC Kid 114,-	NBA Jam 62,90	Game Light Plus 19,90
Jordan Adventure 109,-	Super Bomberman 2 109,-	NHL-Hockey 95 62,90	Spielberater 1 + 2 25,-
Judge Dredd 129,-	Super Hockey 89,90	Pac in Time 49,90	Spielberater Zelda 25,-
Jungle Strike 109,-	Super Indiana Jones 109,-	Page Master 56,90	Zubehör SNES
Jurassic Park II 129,-	Super Mario Paint Cla. 69,90	PGA-Europ. Tour 62,90	Action Replay Pro 3 89,-
Kick Off 49,90	Super Mario Kart Cla. 69,90	Pinball Dreams 59,90	Controller Pad -
Kid Clown L.Cr.Chase 109,-	Super Mario Allstars 69,90	R-Type II 49,90	Super Power 39,90
King of Dragons 94,90	Super Punch Out 109,-	Super-GB-Soccer 49,90	Sprint Pad -
Lawnmower Man 49,90	Super Turrigan 2 129,-	Super Protector 2 59,90	transparent 34,90
Lemmings II 129,-	Theme Park 119,-	Tetris 2 d. A. 54,90	6-Player Adapter -
Lord of the Rings 109,-	Unlralley 109,-	True Lies 56,90	umschaltbar 64,90
Lost Vikings 92,90	Warlo's Woods 89,-	Warlo Blast 59,90	
Lothar Matthäus 119,-	Warlock 129,-	WWF-Raw 44,90	Sonderpreisliste
Madden '95 109,-	Wolverine 109,-	Yogi Bear 59,90	
Marios's Time M/C 109,-	World Masters Golf 104,-	Zelda 59,90	PC Spiele / Lern- und
Megarobot Golf 29,90	WWF-Raw 69,90	Sega-Master + Mega CD+SMD	Er. Programme
Micro Machine 102,-	WWF Raw SP-Berater 19,-	bitte Preisliste anfordern !!!	bitte anfordern !

MEGA TRADE GmbH

Versand und Gameshop

Ekkehardstr. 16a 78224 Singen

Tel:07731/66634 Fax:07731/64521

Versand per Nachnahme DM 10,- ab DM 300,- frei ! Gesamtliste anfordern

SUPER NES

International Superstar Soccer



Volle Energie für Euer Team verspricht folgender Cheat: Drückt im Titelbild auf dem 2. Joypad oben, oben, unten, unten, links, rechts, links, rechts, B und A!



Andreas Kuzman, Lohmar / Donrath

Clayfighter 2

Die komischen Männchen im Top-Speed-Verfahren über Euren Screen fegen zu lassen ist tatsäch-



lich möglich. Wie uns Andreas schreibt, handelt es sich dabei um einen Programmierfehler. Es kann aber auch lediglich ein außergewöhnlicher Cheat sein.

Beginnt ein Tournament und laßt den Computer gegen sich selbst antreten! Drückt nun mitten im Fight die Resetaste! Danach begeben Ihr Euch ins Optionsmenü und könnt dort sehen, daß die Speedanzeige immer noch auf zehn steht. Nun könnt Ihr auch in diesem Tempo kämpfen.

Andreas Kuzman, Lohmar / Donrath

Blackhawk



TIPS & TRICKS



Möchtet Ihr den Abspann dieses spannenden Action-Adventures erleben, ohne dem bösen Sarlac gegenüberstehen zu müssen? Ja, natürlich wollt Ihr das! Darum drucken wir ja auch dieses feine Paßwort ab. Gebt 'FMWY' ein!

Andreas Kuzman, Lohmar / Donrath

Demon's Crest

Um sich in den starken Ultimate Gargoyle zu verwandeln, müßt Ihr



nur das folgende Paßwort eingeben: QFFF KNNR DDLR XGTO!

Andreas Kuzman, Lohmar / Donrath

Super Punch Out

Vielleicht hat der eine oder andere von Euch Interesse daran, sich das versteckte Soundmenü einmal aus der Nähe zu betrachten. Wenn ja, dann solltet Ihr beim Nintendo-Logo die Selecttaste, danach L und dann R drücken. Even-

TOTAL!

BESTELL-COUPON

TOTAL!



9/95 DM 6,80



8/95 DM 6,80



7/95 DM 6,80



6/95 DM 6,80



5/95 DM 6,80



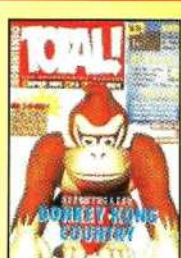
4/95 DM 6,80



3/95 DM 6,00



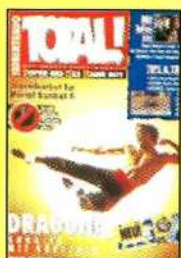
2/95 DM 6,00



1/95 DM 6,00



12/94 DM 6,80



11/94 DM 6,00



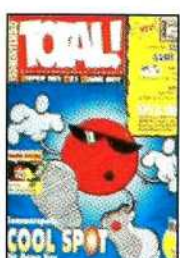
10/94 DM 6,00



9/94 DM 6,00



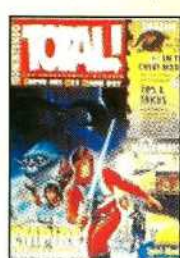
8/94 DM 6,00



7/94 DM 6,00



5/94 DM 6,00



3/94 DM 6,00



2/94 DM 6,00



1/94 DM 6,00



11/93 DM 6,00



9/93 DM 6,00



8/93 DM 6,00



7/93 DM 6,00

Folgende Hefte sind vergriffen:
6/93, 10/93,
12/93, 4/94,
6/94



MARIO BAND 1
DM 6,00



TIPS&TRICKS
2/94 DM 6,00



TIPS&TRICKS
1/94 DM 6,00

Name (Bitte in DRUCKBUCHSTABEN SCHREIBEN)

Straße

PLZ/Ort

Datum/Unterschrift:

(bei Jugendlichen unter 18 Jahren Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

Datum, Unterschrift

Achtung! Bitte vergeßt die Versandkosten nicht! Lieferung per Nachnahme nicht möglich!

☐ per Euro-Scheck zur Verrechnung (Kartennummer nicht vergessen)

Bitte keine Überweisung!

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

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

Versandkosten
Inland: DM 5,-

Ausland: DM 12,-

ADRESSE

TOTAL!-Heft-Shop
Heilwigstraße 39, 20249 Hamburg

TRICKS



tuell müßt Ihr auch die L- und R-Button zusammen drücken.

**Andreas Kuzman,
Lohmar / Donrath**

Jungle Strike



Hier noch einmal die komplette Liste aller Paßwörter zu Jungle Strike:

Campaign # 2
Sub Attack
8QS3 8F8V WOMT

Campaign # 3
Training Ground
8Q35 RP87 MOPT



Campaign # 4
Night Strike
8Q75 VP88 MOPT

Campaign # 5
Puloso City
8Q75 CP8T MOPT

Campaign # 6
Snow Fortress
8Q45 4P8T MOPT

Campaign # 7
River Raid
8Q45 MP82 MOPT

Campaign # 8
Mountains
8Q45 YP81 MOPT

Campaign # 9
Return Home
8Q45 FP89 MOPT

Campaign # 10
Congratulations
WP44 6F81 #ORT
**Knut Merkle,
Erdmannhausen**

Hagane



Der mutige Kämpfer mit den komischen Moves und den außergewöhnlichen Waffen ist natürlich auch verwundbar. Jeder Held ist verwundbar, solange Ihr ihm nicht durch irgendwelche Cheats zur Unsterblichkeit verholfen habt. Eine Art Unsterblichkeit kann aber auch durch unendlich viele Continues erreicht werden.

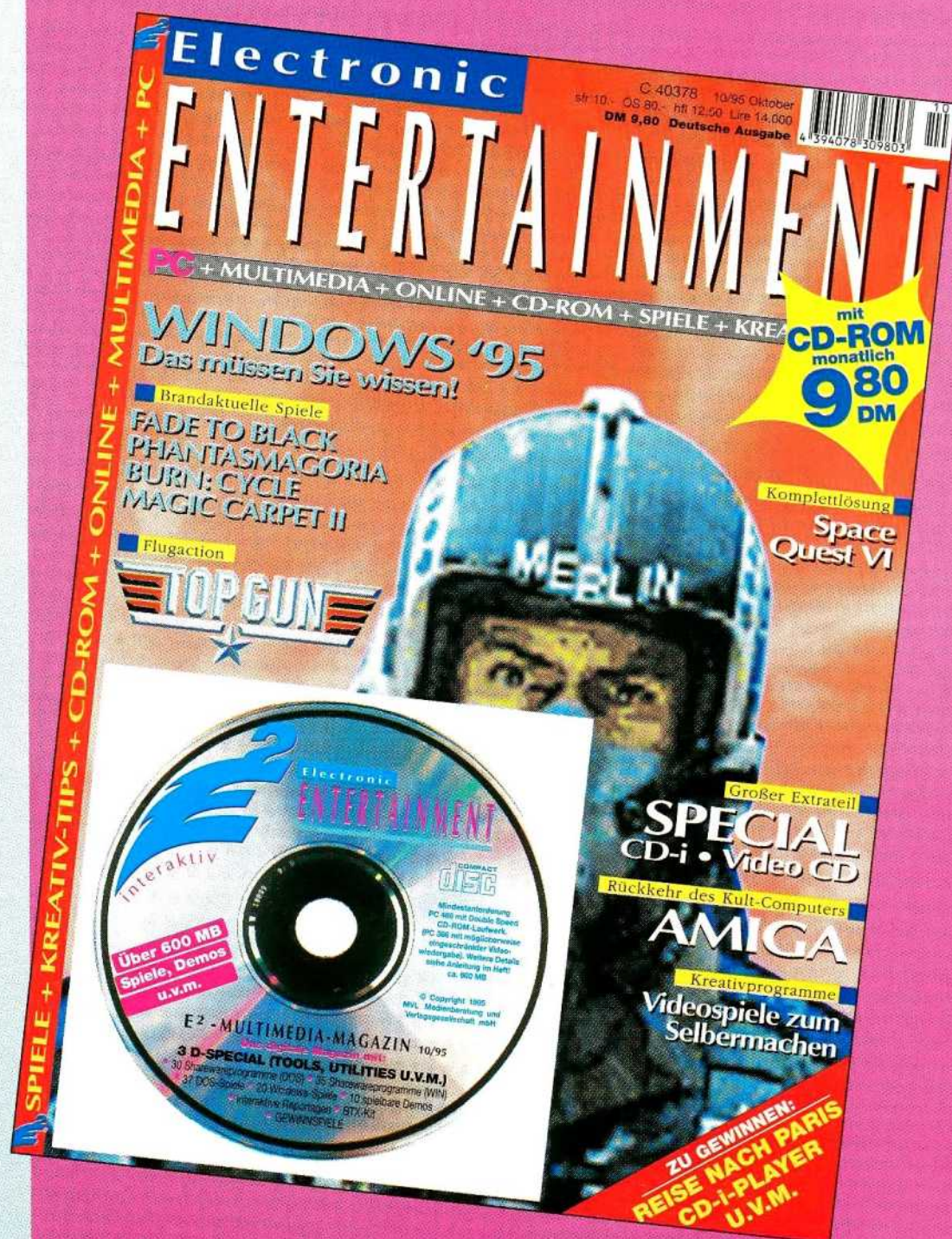
Bei Hagane müßt Ihr folgende Prozedur durchziehen, um den Guten in Sachen Continues aufzupepeln: Begebt Euch ins Konfigurationsmenü und stellt den Cursor auf 'Music'. Hört Euch nun die Stücke 9, 8, 7, 6 in der angegebenen Reihenfolge an! Es wird ein Unendlich-Symbol (∞) hinter dem Wort Continue erscheinen. Viel Spaß für diejenigen, die dank dieses Cheats endlich ihre Haß-Level überwinden können!

(Adresse unbekannt)

**Spider-Man -
The Animated Series**
Eine Levelanwahl ist doch immer wieder etwas erfreuliches. Drückt im Titelschirm Y, A, X, B, A, rechts und links! Schon dürft Ihr Euch einen Level aussuchen.
(Adresse unbekannt)

ELECTRONIC ENTERTAINMENT GIBT'S JETZT MONATLICH

JEDER TAG EIN QUANTENSPRUNG



Die multimediale Revolution tobt.

Was gestern noch Utopie war, ist heute bereits veraltet. Neue Technologien und Möglichkeiten sorgen für rasante Weiterentwicklungen in Hard- und Software.

Und auch im gesellschaftlichen Umfeld geht es ziemlich turbulent zu. Deshalb informieren wir Sie nun noch aktueller, noch umfassender:

Ab sofort erscheint ELECTRONIC ENTERTAINMENT monatlich.

News und Trends der multimedialen Welt, die Themen einer neuen Generation, kompetent recherchiert, informativ und unterhaltsam präsentiert.

Das ist die Zukunft der Unterhaltung – das ist ELECTRONIC ENTERTAINMENT.

nur DM 9,80 mit CD-ROM
Sfr 10.-, ÖS 80.-
nur DM 5,80 ohne CD-ROM

DIE ZEITSCHRIFT
MIT DEM MULTIMEDIA-MAGAZIN AUF
CD-ROM

DIESE AUSGABE GIBT ES AB 20.9. AM KIOSK

Fragen

MYSTIC QUEST LEGEND (SNES)

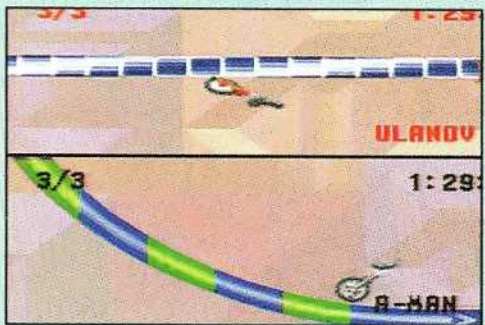
Robert Heller ist im Focus Tower ein Stein mit einem Teufelsgesicht aufgefallen, der sich in alle Richtungen verschieben läßt. Was hat es damit eigentlich auf sich und was ist mit ihm zu machen?

DONKEY KONG COUNTRY (SNES)



Gero Wulf hat ernsthafte Probleme im Level 'Bad Mühlstein'. Wer kann ihm ein paar Tips geben, wie man da am sichersten durchkommt? Jens Herzog dagegen benötigt Hilfe beim Finden der Bonuswelten von 'Grüner Taumel'.

UNIRALLY (SNES)



Oliver Kern möchte endlich die Stützräder loswerden und sucht nach Stuntkombinationen, die möglichst viele Punkte oder gar einen Mega-Stunt einbringen.

GOONIES 2 (NES)



Sascha Kraus würde gerne wissen, wo man bei diesem Klassiker die Kerze, die Leiter und den unterirdischen See findet.

SHADOWGATE (NES)

Auch dieser Oldie bereitet Sascha Kopfzerbrechen: Wo sind eigentlich die Schlüssel für die beiden Türen direkt nach der Eingangstür zu finden?

SEA QUEST (SNES)

Thomas Thulke sucht verzweifelt nach Paßwörtern, Cheats und Action-Replay-Codes. Wer kann ihm bei der Suche helfen?

DONKEY KONG LAND (GB)

Ein kleiner Buchstabe bringt Marco Friedrichs fast um den Verstand: Wo ist in Level 3-4 das 'K' zu finden???

ZELDA III (SNES)

Andreas Maser wird aus den Worten des Hellsehers nicht so ganz schlau: „Der wahre Held springt bei der Schmiede in den Brunnen.“ Nett gesagt, aber welche Schmiede? Welcher Brunnen? Und warum überhaupt?

MIGHT & MAGIC II (SNES)

Heinz-Bert Schall plagt die folgenden Fragen: In welchem Planquadrat findet man die Amazonen, die Sherman entführt haben? In welchem Planquadrat findet der Paladin den Frostdrachen? Wie kommt man in die anderen Jahrhunderte? Wer kennt die Codes beim guten und bösen Zauberer? (Anm.: Falls es sich dabei um Yekop und Ybmug handeln sollte: Diese Codes lauten links 64, rechts 32 und links 23, rechts 46.)

Antworten

ZELDA IV (GB)

Sandra Parchmann hilft Sarah bei der Wiederbelebung des toten Gockels, allerdings nicht bei dem Flattermann, der sich auf dem Dorfplatz befindet. Der ist nämlich nur eine Statue und muß mit Hilfe des Kraftarmbands 2 nach oben verschoben werden. In der nun zugänglichen Höhle befinden sich dann einige Hähnchenknochen, die mit dem Lied des Frosches wiederbelebt werden können. Nachdem man den Adlerturm besiegt und das siebte Instrument erhalten hat, begibt man sich zum Reptilienfelsen. Dort gibt es nicht nur das achte Instrument, sondern auch ein Wiedersehen mit Marin. Die Gute sitzt auf einer verfallenen Hängebrücke ziemlich in der Klemme und muß mit dem Entertaken gerettet werden.

ILLUSION OF TIME (SNES)

Und als Belohnung für obige Antwort spendieren wir Sandra auch gleich die Lösung ihres Problems mit den drei versteckten Diamanten

TIPS & TRICKS

Helpline

LESER HELFEN LESERN

Alle kennen ihn, den Frust, einem Gegner ausgeliefert zu sein, nach Stunden keinen Ausgang gefunden zu haben oder einfach nicht weiterzukommen ...

Das hat nun ein Ende!

HELPLINE – LESER HELFEN LESERN

Stellt uns die Frage, die Euch bedrückt. Wenn wir Euch helfen können, werden wir nicht nur Eure Frage, sondern auch gleich die Antwort veröffentlichen.

Falls wir mit Blindheit geschlagen sind, werden wir die Fragen an die anderen Leser weitergeben – und zwei Ausgaben später solltet Ihr die Antwort lesen können. Das funktioniert aber nur, wenn Ihr auch fleißig schreibt. Also:

Schreibt uns, wenn Ihr eine Frage habt – wir drucken sie.

Wenn Ihr auf eine Frage die Antwort habt, schreibt uns ebenfalls.

Eure Post geht an:

TOTAL!

Helpline • Heilwigstraße 39 • 20249 Hamburg
Bis dann, wir warten voller Spannung auf Eure Zuschriften!!!

in der Mine: Nachdem der Geheimraum geöffnet und die Gefangenen befreit sind, braucht Will weder den Raum zu betreten noch sich mit den Juwelen abzuschleppen.



Die Klunker werden nämlich direkt zum Juwelier gebeamt, wie man beim nächsten Besuch feststellen kann (Im benachbarten Euro steht der Kerl übrigens auf einem der Dächer herum.). In Euro kämpft auch Simon Andresen mit einem kleinen Problem, denn er weiß nicht, wo das Hotel und das dort versteckte Juwel ist. Nun, das Hotel ist jenes Gebäude, in dem Will seine Freunde wiedertrifft, das Juwel ist im oberen Stock in einem der Zimmer zu finden.

TURN & BURN (SNES)



Frank Siebelist gibt Peter Schützenhilfe: Die Action-Replay-Codes 7E05 E902, 7E05 E702 und 7E05 E5A3 sorgen für unbegrenzte Munition. Mit 7E15 DB02 gibt es unendlich Leben, 7E10 DB2D sorgt für Unverwundbarkeit. Jetzt sollte es keine größeren Probleme mehr geben.

MEGA MAN X (SNES)

Jörg Schmidt hat für Jessica einige Action-Replay-Codes parat: Energieprobleme lassen sich mit 7EOB CF14 lösen, mit dem Code 7E1F 8009 läßt sich der Verlust eines Lebens etwas leichter verschmerzen.

Hallo, Mogelprofis!

Wir begrüßen Euch auf den Schummelcode-Seiten! Jeder, der ein Action-Replay-Modul besitzt (möglichst das ARP Pro MK II), kann hier interessante Codes für alte und neue Spiele aller Genres erhaschen. Wie immer freuen wir uns auf Eure Post. Schickt uns Eure gesammelten Werke! Wir drucken sie in einer der kommenden Ausgaben ab! Also, nichts wie ran an die Konsole, fleißig suchen und umgehend an folgende Adresse schicken:

TOTAL!
ARP-Codes
Heilwigstraße 39
20249 Hamburg

Unser ewiger Dank geht in diesem Monat an: Christian Kilian, Raphael Szegedi, Jan Quilitz, Janusch Siorak, Christian Schostag, Martin Kantelberg, Torsten Salzwedel, Thomas Thulke, Sergeant Bluebird und Andy 'Superluck' Schmitz!!!

7E0A F609 unendl. Energie für das Rad (grüner Balken)
7E0A EE09 unendl. Energie
7E0A EB61 unendl. Zeit

WING COMMANDER – SECRET MISSIONS

7E15 D028 unendl. Schild vorne
7E15 E228 unendl. Schild hinten
7E1D E40F unendl. Treibstoff
7E16 3C64 unendl. Schuß
7E17 240X unendl. Raketen, X = Raketenart

GAME BOY

F1 RACE

0830 9AC3 unendl. Turbospeed
0102 BBC3 unendl. viele Runden

LOOPZ

0203 ABC3 unendl. Leben

PROBOTECTOR 2

0103 D8C1 unendl. Leben
0101 DAC1 unendl. Smartbomben
0103 DBC1 unendl. Continues
0A04 E8C1 Flame Thrower
0A07 E8C1 Grenade
0A08 E8C1 Homing Shot
0A09 E8C1 Spread Shot

VERMIßTE CODES!

Ward Ihr schon immer auf der Suche nach ARP-Codes zu Eurem Lieblingsgame? Habt Ihr nie selbst Parameter dazu herausfinden können oder eventuell genau die Ausgabe verpaßt, in der wir Euer Spiel behandelt haben? Macht nichts, Euch kann geholfen werden! Schreibt uns Eure Wünsche! Wir werden versuchen, jeder Bitte nachzukommen und die gesuchten ARP-Codes noch einmal abzdrukken – sei das Spiel auch noch so alt.

SUPER NES

ASTERIX & OBELIX

7E10 1D03 unendlich Leben für Player 1
7E00 8C28 +
7E00 8B28 +
7E03 463B unendl. Energie Pl. 1

F-ZERO

7E0C F777 die Gegner sind doppelt so groß

FATAL FURY 2

7E00 4A03 nebeliges Bild
7E00 8203 Finalrunde
7E00 8799 unendl. Zeit
7E00 7BXX XX = Farbe von Pl. 2
7E11 7B2F Pl. 1 kann nur verteidigen
7E15 4305 Sehr großer Hurrican
7E10 0520 unendl. blinkender roter Balken

ILLUSION OF TIME

7E0A CEFF unendl. Energie
7E0A D400 Will
7E0A D401 Freedan

7E0A D402 Shadow
7E0A A201 Psycho Dash
7E0A A202 Psycho Slide
7E0A A204 Spin Dash
7E0A A210 Dark Friar
7E0A A220 Aura Barrier
7E0A A240 Earth Quaker
7E0A B050 50 Juwelen

JUDGE DREDD

7E1B 0103 unendlich viele Granaten

JUNGLE STRIKE

7E08 B203 unendl. Leben
7F11 3409 unendl. Hellfire Raketen
7F11 363C unendl. Hydra Raketen

MIGHTY MORPHIN POWER RANGERS – THE MOVIE

7E06 0A02 unendl. Leben für Player 1
7E06 2805 unendl. Energie für Player 1
7E06 0E02 unendl. Leben für Player 2
7E06 2C05 unendl. Energie für Player 2

7E06 2A18 immer volle Power Player 1
7E06 2E18 immer volle Power Player 2

STAR TREK – STARFLEET ACADEMY

Gebt die folgenden Codes zusammen ein, und Ihr besitzt für jedes Schiff in jeder Mission Unverwundbarkeit!

7E7C 85FF
7E7C 86FF
7E7C 87FF
7E7C 88FF
7E7C 89FF
7E7C 8AFF
7E7C 8BFF
7E7C 8CFF
7E7C 8EFF

STREET RACER

7E16 F103 unendl. Turbo für Player 1
7E5C 3910 immer 10 Punkte im Rumble Race

SUPER TURRICAN 2

7E0A F205 unendl. Leben
7E0A F403 unendl. Napalm-Bomben

SHOP

HINEIN INS ACTION-VERGNÜGEN!

Das **R-Zone-System** besteht aus einem Headset mit Augenklappe, einem Controlpad und einem Spielmodul. Weitere Module demnächst in diesem Shop.



Mit 3-D-Effekt!



HER D

NEU!

SHOPSERVICE
Zahlen per
Kreditkarte -
einfach und bequem.



AMERICAN SPORTS!



Chicago Bulls
Cap Best.-Nr. 261
Rucks. Best.-Nr. 260

Washington
Redskins
Cap Best.-Nr. 267
Rucks. Best.-Nr. 266



San Jose Sharks
Cap Best.-Nr. 263
Rucks. Best.-Nr. 262



Chicago
White Sox
Cap Best.-Nr. 265
Rucks. Best.-Nr. 264



New York Knicks
Rucks. Best.-Nr. 230

Dallas Cowboys
Cap Best.-Nr. 231 Rucks. Best.-Nr. 232

Los Angeles Raiders
Cap Best.-Nr. 233 Rucks. Best.-Nr. 234

Mighty Ducks of Anaheim
Cap Best.-Nr. 235 Rucks. Best.-Nr. 236

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

San Francisco '49 ERS
Cap Best.-Nr. 243 Rucks. Best.-Nr. 244

Orlando Magic
Cap Best.-Nr. 237 Rucks. Best.-Nr. 238

New York Yankees
Cap Best.-Nr. 245 Rucks. Best.-Nr. 246

Phoenix Suns
Cap Best.-Nr. 239 Rucks. Best.-Nr. 240

Charlotte Hornets
Cap Best.-Nr. 247 Rucks. Best.-Nr. 248

CAPS JE DM 29,95
RUCKSÄCKE JE DM 29,95

Achtung! Alle Shopartikel aus früheren Heften sind natürlich weiterhin erhältlich.

SHOP BESTELL-COUPON

JA, hiermit bestelle ich aus dem GAMERS-Shop (Versandart bitte ankreuzen):

(Bei Jugendlichen unter 18 Jahren Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

T 068

• ABO • ABO • ABO

PLZ, Ort

Erziehungsberechtigten)

DONKEY KONG COLLECTION



☐ **Donkey Kong 15 cm**
Best.-Nr. 843, DM 29,95

☐ **Donkey Kong 30 cm**
'Softplüsch'

DK mit 4 Saugnäpfen
Best.-Nr. 846, DM 29,95



Absender

Vorname, Name

Straße, Hausnummer

PLZ, Ort

Bitte ausreichend
frankieren

Inter Abo

TOTAL!-

Leserservice

Postfach 10 32 45

20022 Hamburg

Vorname, Name

Straße, Hausnummer

PLZ, Ort

Datum, Unterschrift
(Bei Jugendlichen unter 18 Jahren Unterschrift des
Erziehungsberechtigten)

Zahlungsart bitte ankreuzen:

☐ per Euro-Scheck zur Verrechnung
(unbedingt Kartennummer angeben)

☐ per Nachnahme (UPS),
nur im Inland

Versandkosten: DM 17,-
Bitte keine Überweisung!

Bei Mehrfachbestellungen bitte Stückzahlen
eintragen. Die Lieferung erfolgt schnellst-
möglich nach Vorratslage. Mit Erscheinen
dieser Ausgabe verlieren alle anderen
Preislisten ihre Gültigkeit. Briefmarken wer-
den als Zahlungsmittel nicht angenommen!
Die Ware bleibt bis zur vollständigen
Bezahlung Eigentum des Verlages.

Versandkosten im Inland:

DM 10,-

Versandkosten im Ausland:

DM 20,-

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

Absender

Vorname, Name

Straße, Hausnummer

PLZ, Ort

Bitte ausreichend
frankieren

SKYmedia

TOTAL!-Shop

Schloßstraße 12

85737 Ismaning

INHALT

REPORT

Alle Fußballspiele im Test28
Genre-Durchblick: Rollenspiele58

WETTBEWERBE

Virgin7
Fußball-Competition32
Sega Sports67

PREVIEWS

Earthworm Jim 2 (SNES)13
Spot goes to Hollywood (SNES)12

TESTS

SNES

Lothar Matthäus Super Soccer27
Marko's Magic Football23
Mega Man X221
Primal Rage22
The Great Circus Mystery — Starring
Mickey and Minnie20
Vampire's Kiss24
Yoshi's Island — Super Mario World 2 14

GAME BOY

NHL Hockey '9526
PGA European Tour26
Pinball Deluxe21

IMPORT-CORNER

Bassin's Black Bass (SNES)52
Killer Instinct (SNES)54
King Arthur & The Knights of Justice
(SNES)53

TIPS & TRICKS

Yoshi's Island, Levelkarten, Teil 1 ...35
Super Turrican 2: Levelkarten, Teil 2 .60
Shorties66
Helpline: Leser helfen Lesern72
Action-Replay-Codes73

RUBRIKEN

Editorial3
News6
Post10
TOTAL!-Intern33
TOTAL!-Shop74
Börse78
Comic81
Impressum82
Vorschau82

GO, GO, POWER RANGERS!

Mittendrin – statt nur dabei.
Dieses abgefahrene „Head-
Held-Game“ entführt Dich in eine
völlig neue Daddel-Dimension!
Du – und nur Du - siehst Deine
Gegner in 3-D auf der LCD-Augen-
klappe Deines Headsets. Jump-and
Run total! Komplett mit Controll-
Pad und Spielmodul (Batman Fo-
rever). Bestellnummer: 428

**NUR
DM 89,-**

Eben noch in der Glotze – und
jetzt bei Dir zu Hause. Die or-
iginalgetreuen Mini-Helden und -
Actionfahrzeuge kannst Du immer
bei Dir haben. Man weiß ja nie, ob
Dir nicht nicht irgendwann mal
Monster-Rita und ihre außer-
irdische Brut begegnen.. Mö-
ge Zordon mit Dir sein!

9 teiliges Set

Bestellnummer: 807

**NUR
DM 29,95**



AMIT!

WAS MAN NICHT IM KOPF HAT...

...das hat man in seinem „Datapad“ –
wenn man einen hat. Dieser kleine Wun-
derkasten ist der erste Electronic Organizer
speziell für Kids. Mit allem, was Du zum ge-
flegten Überleben brauchst. Nie wieder unle-
serliche Schmierzettel oder Hausarrest, weil Du
mal wieder Mutter's Geburtstag vergessen
hast. Bestellnummer: 429

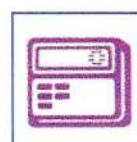
**NUR
DM 69,95**



NICHT VERGESSEN!
Für wichtige Aufgaben
und Dinge, die Ihr nicht
vergessen solltet.



TASCHENRECHNER -
Mit Grundfunktionen
zur Lösung Eurer Haus-
aufgaben!



PASSWORT -
Zum Verschlüsseln und
Geheimhalten Deiner
ganz persönlichen Noti-
zen und Termine



TERMINKALENDER -
Gut zu wissen, wann die
Verabredung mit Deinen
Freunden ist.



NOTIZEN -
Für spontane Einfälle,
geniale Geistesblitze
und lebenswichtige No-
tizen



**TELEFON-/ADRESSENVER-
ZEICHNIS -**
So vergeßt Ihr nie wie-
der eine Telefonnummer
oder einen Geburtstag



UHR/ALARM -
Digitale Uhr mit Tag,
Datum und program-
mierter Alarmfunktion.



SHOP

DM **29,95**

DONKEY KONG
Saugnapf



DONKEY KONG

DONKEY KONG 45cm



AQUAPAC FÜR DEN GAMEBOY



Endlich kann der Gameboy auch mit an den Strand, auf die Luftmatratze oder in die Badewanne.

Art. Nr. 848 DM **29,95**

Donkey Kong 45 cm
Artikelnummer 841 DM 139,95

Donkey Kong 15 cm
Artikelnummer 843 DM 29,95

Donkey Kong Figuren 5fach sortiert,
Artikelnummer 844 DM 24,95

Donkey Kong Schlüsselanhänger,
Artikelnummer 845 DM 6,95

Donkey Kong m. 4 Saugknöpfen,
Artikelnummer 846 DM 29,95

24,95

5 Figuren



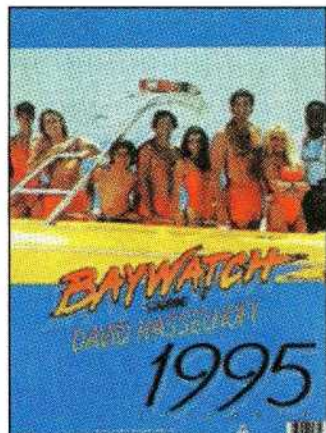
DM **6,95**

Schlüsselanhänger

K A L E N D E R 1 9 9 6

Die Abbildungen zeigen die Cover der 1995er Kalender – die 96er variieren!

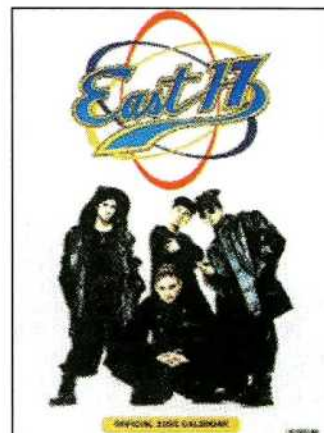
365 einzelne
Tage, 12
verschiedene
Monate und dann
auch noch 7
unterschiedliche
Wochentage ...!
Wie soll man
denn da noch
durchblicken ...?



Baywatch
Bestellnummer 1000



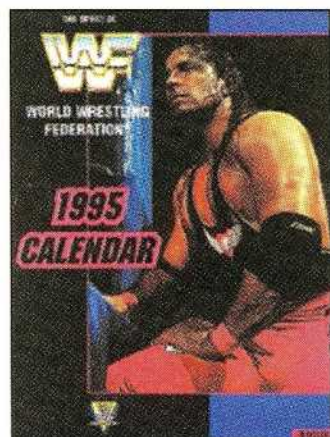
Bon Jovi
Bestellnummer 1001



East 17
Bestellnummer 1002

Je DM 19,90

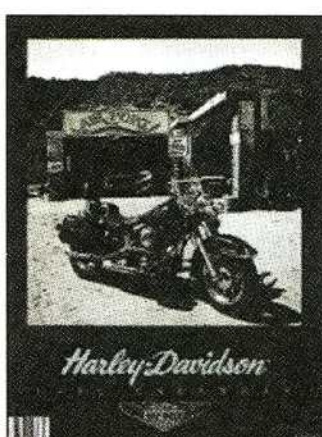
WWF
Bestellnummer 1003



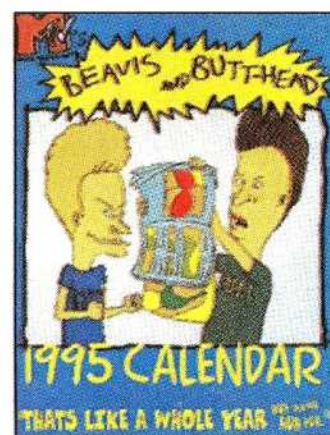
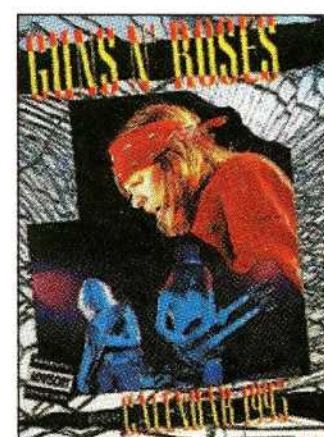
Beverly Hills 90210
Bestellnummer 1004



Harley Davidson
Bestellnummer 1007



Guns 'n Roses
Bestellnummer 1008



Beavis & Butthead
Bestellnummer 1005



NFL Quarterback
Bestellnummer 1006

UNSERE FUSSBALLKLUBS

FC Bayern München	BestellNr: 1027
Werder Bremen	BestellNr: 1028
FC Kaiserslautern	BestellNr: 1029
B.Mönchengladbach	BestellNr: 1030
FC Schalke 04	BestellNr: 1031
VFB Stuttgart	BestellNr: 1032



Mickey & Freunde
Bestellnummer 1009

Cranberries

BestellNr: 1010

Green Day

BestellNr: 1011

Metallica

BestellNr: 1012

Michael Jackson

BestellNr: 1013

Pantera

BestellNr: 1014

R.E.M.

BestellNr: 1015

Roxette

BestellNr: 1016

Take That

BestellNr: 1017

U2

BestellNr: 1018

Disney 101 Dalmatiner

BestellNr: 1019

Disney Pocahontas

BestellNr: 1020

Gute Zeiten, schl. Zeiten

BestellNr: 1021

Formel Eins (Auto)

BestellNr: 1022

Henry Maske

BestellNr: 1023

Franziska von Almsick

BestellNr: 1024

Kelly Family

BestellNr: 1025

Die Prinzen

BestellNr: 1026

NEU!

SHOPSERVICE

**Zahlen per
Kreditkarte -
einfach und bequem.**



Schickt dieses Börsen-Formular an: TOTAL! Börse, Heilwigstraße 39, 20249 Hamburg

Verkaufe Eek the Cat mit Packung und Spielebeschreibung für DM 50. Kaufe Secret of Mana, Donkey Kong Country, Illusion of Time, Final Fantasy 3, Indiana Jones für DM 80. Tel.: 04408-7491, Stefan

Tausche Batman Returns inkl. Verpackung und Anleitung gegen Mario Paint mit Mouse. Tel.: 06035-2358, Christian

Verkaufe SNES-Spiele. Habe S. Shodown, Shaq Fu, WWF Royal R., WWF Raw, SSF 2 (US), Earthworm Jim, TMHT T. F., Spider-Man, X-Men, Fatal Fury, Mega Men X. Tel.: 05023-1007, Dennis

Verkaufe SNES-Spiele: FIFA Soccer, Striker, Blackhawk, Sim City, Super Street Fighter, Super Bomberman 2, Turtles 4, Fatal Fury 2, Flashback, Super Battleship, Art of Fighting, F-Zero, Street Fighter 2 usw. Tel.: 06232-43382, Alexander

Verkaufe fürs SNES: Plok, Parodius, Pitfall für je DM 45 (zus. DM 120) + NN, Tel.: 069-514543, Frank

Suche Rock 'n' Roll Racing. Biete DM 30-50. Suche Populous 2 DM 30-50. Suche Super Metroid DM 40-60. Tel.: 06205-17493, Ravi, ab 15 Uhr

Verkaufe SNES-Spiele: Lost Vikings und Young Merlin, je DM 60. Tel./Fax: 02521-16486, Petra

Verkaufe SNES (drei Pads), 6-Spieler-Adapter, Game-Converter, NBA Jam T. E., NBA Live, Kick Off 3, World Cup USA, M. World, komplett DM 450. Eventl. auch einzeln. Tel.: 040-872077

Tausche F-Zero, FIFA Soccer, NBA Jam, StarFox, Super Metroid gegen Demon's Crest, Warlock, Illusion of Time, Shadowrun u. a. Alles anbieten! Tel.: 09161-60110, Olaf

Verk./Tausche Soul Blazer, Dungeon Master, Populous, Drakkhen, Breath of Fire, Paladin's Quest, 7th Saga, Axelay, S. Pinball, S. Wrestling, M. & Magic 2, DM 30-80. Suche RPGS. Tel.: 05367-1517, Heinz

Verkaufe Secret of Mana für DM 80. Tel.: 07043-8848, Torsten

Verkaufe Zelda DM 80, Equinox DM 50, Prince of Persia DM 50, Where i. t. W. is C. San Diego DM 50. Tel.: 02661-7864, Melissa

Verkaufe SNES mit 23 Spielen, zwei Pads, einem Stick (Topfighter), einem Spieleberater und einem Buch „Alles über SNES-Spiele“ vom Falken Verlag für DM 1200 (NP DM 2600). Alles super o. k. Tel.: 04207-5181, Stefan

Kaufe SNES-Spiele. Suche neue, aber auch ältere wie z. B. DKC,

EWJ usw. Tausche auch. Habe z. B. NHL '95 usw. Schreibt schnell an: Thomas Stoll, Otto-Suhr-Allee 122, 10585 Berlin

Verkaufe SM World, Zelda, SF 2, Sim City, StarWing, Mystic Quest, Lost Vikings, Donkey Kong, Super Metroid, Secret of Mana, Super Mario All-Stars je DM 50. Tel.: 09406-1060, Dominik

Tausche SNES-Spiele, z. B. NBA Jam T. E., Mario Paint und Super Tennis. Suche International Superstar Soccer. Tel.: 06021-15318, Manuel

Verkaufe Earthworm Jim DM 90, Return of Jedi DM 70, Parodius DM 50. Alles VHB. Tel.: 06151-781150, Anrufbeantworter, ich rufe gern zurück. Torsten Koss

Verkaufe SNES-Kass. 8 in 1, Pal-Version mit Bomberman, Magic Boy, Tom & Jerry, Home Alone 2, Lamborghini, Universal Soldier, Pit-Fighter, Mario-World, DM 179. Tel.: 08026-58504, Ernst

Tausche Tiny Toons, Wild & Wacky gegen Lufia & The Fortr. of Doom, Illusion of Time oder Paladin's Quest. Bitte schreibt an: Petra Otto, Baumgartenstr. 12, 30419 Hannover

Tausche DKC gegen Breath of Fire oder Soul Blazer dt., Lagoon mit Ad. gegen Bomberman 1 oder älteres Adventure. Bitte schreibt an: Angelika Kock, Flemesstr. 1, 30419 Hannover

Verkaufe für SNES: Ghouls 'n' Ghosts und Tennis für je DM 35, All Stars DM 55, PGA Golf DM 60. GB: Castlevania und Bart Beanstalk für je DM 20. Suche Axelay und Super Aleste billig für SNES. Tel.: 030-9443183, Steven

Verkaufe Super-NES-Spiele: Pac-Attack, Lemmings 2, WWF Raw, Unirally, NBA Jam, JP 2, Madden '94, SMW, Slammasters, Dino City, Mystical Ninja, Indiana Jones, SMVRF 2 und eine TOTAL!, usw. Tel.: 02551-80842, Benjamin

Nur Schweiz! Verkaufe 13 SNES-Spiele für FR 600. Z. B. Unirally, RRR, S. Punch Out, Jungle Strike, Fatal Fury Special usw. Tel.: 057-228565, Stefan Wick

Verkaufe Secret of Mana (Pal) für DM 80. Tausche auch gegen Illusion of Time (Pal). Meine Tel.: 0421-234084, Ole

Verkaufe/Tausche 23 Spiele, z. B. Rummenigge, Mario Paint, Pac-Attack, Super Hockey, Alien, Actraiser, Flashback, Shaq Fu, Axelay, StarWing, Bomberman, B. o. Fire, FF 2. Suche FF 3, Top Gear 3. Tel.:



DIE GANZE WELT DER
VIDEOSPIELE · JEDEN MONAT
IN GAMEPRO.

Einsteigen, anschnallen, abheben!



Die heißesten Konsolen-News aus aller
Welt. Die internationalen
Entwicklungen in Hard- und
Software. Sachliche Bewertungen
und fachliche Kommentare.

Objektive Tests und
unschlagbare
Tips&Tricks. Alles in
GAMEPRO, dem
monatlichen
Multi-Format-
Magazin.
Von Insidern für
Cracks.



TOTAL! + KING KONG



Keine Frage: Auch ohne blondes Mädel in der Pranke und Kletterpartien am Empire State Building ist Donkey Kong der einzig wahre König des haarigen Dschungelvolks! Geboren als Markstück-schluckender Spielhallen-Füller, verwandelt er inzwischen auch auf heimischen Konsolen das Wohnzimmer zum Jump&Run-Paradies. Aber weil immer nur gucken auf Dauer auch nicht glücklich macht, gibt's den affenstarken Gesellen jetzt auch zum Anfassen. Stattliche 30 cm hoch, (Softplüsch) inklusive todschicker Krawatte (laut Tarzan „Der letzte Schrei“).

Und wenn ihr gleich glaubt, ihr steht im Dschungel, dann liegt das wahrscheinlich an diesem Angebot:

MEIN DONKEY KONG + TOTAL! SONDER-ABO-PAKET

JA! Ich bestelle Donkey Kong und die nächsten 6 Ausgaben Total im Sonder-Abonnement zum Gesamtpreis von DM 74,95

Natürlich brauche ich auch später noch meine monatliche Portion Nintendo Fachwissen. Deshalb erhalte ich Total auch nach Ablauf des Sonder-Abos weiterhin zugeschickt, dann zum aktuellen Jahres-Abo-Preis von DM 72,-. 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.

Anschrift:

Vorname/Name

Straße/Hausnummer

PLZ/Ort

Datum/Unterschrift

per Nachnahme, nur im Inland
(zzgl. Nachnahmegebühr DM 7,-)

Euro-Scheck zur Verrechnung
unbedingt Kartennummer angeben

Versandkosten: Im Inland fallen einmalige Versandkosten von DM 8,- an.
Ausland DM 15,-

Bitte keine Überweisungen

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 Kenntnisnahme dieses Hinweises bestätige ich durch mein 2. Unterschrift.

Anschrift:

TOTAL! - Shop
Heilwigstraße 39
20249 Hamburg

**Donkey Kong +
6 Ausgaben
TOTAL! für
74,95 Mark
plus DM 8,- Versandkosten**

Natürlich brauche ich auch später noch meine monatliche Portion Nintendo Fachwissen. Deshalb erhalte ich Total auch nach Ablauf des Sonder-Abos weiterhin zugeschickt, dann zum aktuellen Jahres-Abo-Preis von DM 72,-. 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.

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).

02501-58613, Jörg

Tausche! Habe S. N. Slammers, Secret of Mana und Utopia. Suche Illusion of Time. SSF 2, WWF Raw, Demon's Crest o. Earthworm Jim (nur PAL). Tel.: 02338-3527, Matthias

Verkaufe für SNES: DKC, Breath of Fire, Blackhawk, Indi. Jones DM 65-70, Pitfall, Tetris DM 55, Capt. America, F-Zero, StarWing, SF 2, Team NFL, Tiny Toons, DM 20-35. Tel.: 02156-7042, Rolf

Tausche Asterix, Zombies, Turtles in Time und Tiny Toons. Suche Donkey Kong Country, Mystical Ninja, Turtles Tournament Fighters und Mega Man X. Tel.: 06081-41236, Oliver

Verkaufe World Cup USA '94 DM 60, Mystic Quest DM 60, Alien 3 DM 60, Claymates DM 60, Virtual Soccer DM 60, Castlevania 5 DM 50, Rock 'n' Roll Racing. Tel.: 07032-35578, Stefan

Verkaufe/Tausche Dragon DM 80, Tiny Toons DM 60, StarWing DM 70, Secret of Mana DM 80. Suche SSF 2, Action Replay Pro 2 (gebe zwei Spiele für ARP 2), Turrican. Tel.: 07034-61927, Steffen

Achtung! Verkaufe SNES, ein Pad und acht Spiele mit SNES-Gewehr (Super Scope 6) für nur DM

700. Verkaufe: NBA Live '95 und Nigel Mansell 1 u. a. Tel.: 0651-61884, Jan

Verkaufe Super Street Fighter 2 DM 90, Desert Fighter DM 60, Star Wars 3 DM 80, Pitfall DM 60 (neu) etc. Suche Samurai Shodown (auch US). Tel.: 089-7142675, Grigori

Verkaufe/Tausche Pitfall, NHL '95, Zelda, Smash Tennis, StarWing, Lost Vikings, Myst. Ninja, Street Racer, Flashback, Clayfighter. Suche F1, RRR, Ilot u. a. Tel.: 03574-122528, Steffen

Verkaufe DKC DM 90, Earthworm Jim DM 90, Cool Spot (US) für DM 20. Oder tausche gegen Final Fantasy 3. Als Bonus gibts Cool Spot! Tel.: 06758-7920, Kevin

Verkaufe für SNES: Earthworm Jim DM 90, Lemmings DM 50. Für GB: Mario Land 1 und 2 DM 25, Zelda 4 DM 25, Mystic Quest DM 25. Tel.: 02244-81043, Saskia

Verkaufe SNES mit zwei Pads, zehn Spielen und Super Game Boy (Super Mario World, Super Mario All-Stars, Dr. Mario, Sim City, Jimmy Connors Tennis, PGA Tour Golf, StarWing, F 1 - Pole Position 2, Exhaust Heat 2 (jap.), Super Conflict (US), Action Replay 2. Sowie alle TOTAL! ab 6/93! Alles original verpackt mit

Anleitung! Verkaufe auch einzeln! VHB DM 600. Tel.: 09421-30708, Beate und Matthias

Verkaufe Populous DM 35, Super Battle Tank, Home Alone DM 30, Super Mario World DM 30, Wing Commander DM 35, Blackhawk DM 50, Pitfall DM 45. Tel.: 040-4800927, Sascha, ab 19 Uhr

Kauf/Tausche SNES-Spiele. Habe Illusion of Time, D. Kong, FF 3, NBA T. E., Junge Strike u. a. Suche Neuheiten, auch Sammlungen. Tel.: 04774-1789, Rainer

Verkaufe für SNES neun Spiele kompl. DM 360 (SF Turbo, Aladdin, T. Gear 3000 usw.) Verkaufe NES mit vier Pads und 16 Spielen für DM 200. Suche günstig SM All-Stars. Tel.: 04882-876, Manfred

Verkaufe Secret of Mana, Syndicate, Jurassic Park 2, Cybernator, Eek the Cat, F 1 - Pole Position, Super Soccer und Virtual Soccer. Zwischen DM 50 u. 100. Tel.: 04721-45830, Fabian

Verkaufe Secret of Mana US für DM 60, Empire Strikes Back US für DM 65 und Action Replay DM 68. Tel.: 08531-41352, Marc

Achtung! Tausche Zelda und James Bond jr. gegen SSF 2. Roman Braun, Geststr. 30, 47199 Duisburg

Tausche/Verkaufe Zelda DM 50, The Hunt for Red Oktober DM 60, Super Off Road DM 55, Blues Brothers DM 40, Skyblazer ohne Verpackung DM 40. Suche z. B. Theme Park, Mega Man X u. a. Tel.: 0941-83766, Jesus Sanchez

Suche Asterix 2, Power Rangers, Ninja Warriors, Capt. Commando für SNES. Für GB: Street Fighter, Asterix 1 u. 2. Biete: TT Fighters, Turtles in Time, Legend, Aladdin, MechWarrior und viele andere. Tel.: 08502-3006, Felix

Verkaufe für SNES: Street Fighter 2 und Super Probotector für je DM 50 oder tausche ein Spiel gegen Parodius. Tel.: 089-653942, Christian

NES

Suche NES-Spiele. Zahle DM 15 pro Stück. Außerdem alte Konsolen wie Atari 2600. Angebote an: Stephan Breuer, Berliner Str. 10, 36179 Bebra

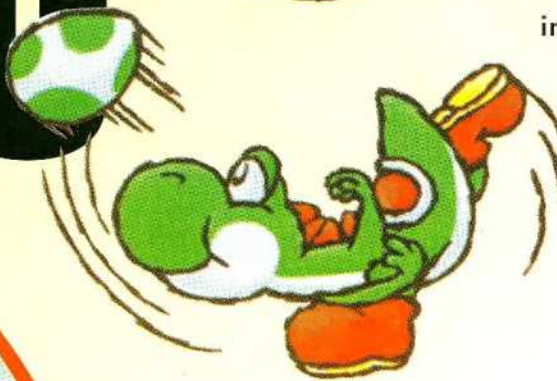
Suche Konsolen und Modulsammlungen für SNES, NES, GB. Suche auch Neuheiten, z. B. Unirally, Theme Park u. a. Bitte meldet Euch unter Tel.: 0641-71250, Kirsten



*LAT.: WEICHE ZURÜCK!

FORTSETZUNG FOLGT...

SO VOR



Insellieber, Teil 2

▲ Natürlich begleiten wir Yoshi auch weiterhin auf seiner abenteuerlichen Reise! Massenweise Tips und Tricks warten im nächsten Heft auf Euch. Zusätzlich gibt es für alle Fans von Mario und Konsorten eine ausführliche Mario-Biographie. Reinschauen lohnt sich!



Herbstlich
blättert es im Wald,
Auch dem Erwin wird schon
kalt.
Frische Luft nach Sommerhitze
Findet er nun wirklich spitzel!

Endlich tropft nicht mehr der Schweiß
Auf das Joypad glühend heiß.
Und so geht's mit kühlem Kopf
Wieder an den TOTAL-Topf!

Und in dem haben wir wieder eine leckere Mahlzeit für Euch zubereitet: Brandheiße Previews, gut durchgebackene Tips und Tricks sowie jede Menge schmack- und nahrhafte Tests und Berichte warten im nächsten Heft auf den geneigten Leser. Sportfreunde werden dort ebenso auf ihre Kosten kommen wie Jump&Runner oder Rollenspieler. Also solltet Ihr Euch den 18. Oktober schon mal dick im Kalender markieren, denn dann liegt die TOTAL! 11/95 bei Eurem Zeitschriftenhändler bereit.



International Superstar Soccer Deluxe

▲ Rechtzeitig zum Weihnachtsfest wird dieser Fußball-Knaller erscheinen. Wir haben bereits einen ersten Blick darauf geworfen und können schon jetzt sagen: Diese geniale ‚Mutter aller Fußballspiele‘ wird alles bisher Dagewesene in den Schatten stellen und die Konkurrenz gnadenlos in die Abseitsfalle laufen lassen!



Squaresoft goes Germany

▲ Manchmal werden Träume ja doch noch wahr: Mit „Secret of Evermore“ gelangt endlich mal wieder ein Rollenspiel aus dem traditionsreichen Hause Squaresoft offiziell nach Deutschland. Dieses freudige Ereignis sollte gebührend gefeiert werden: Ein riesiges Preview und ein ausführliches Interview mit dem Designer dürften wohl der angemessene Rahmen dafür sein – im kommenden Heft feiern wir gemeinsam!



Foreman for Real

▲ „Ring frei“ heißt es auf Game Boy und SNES, denn Acclaim wirft den Boxhandschuh. Was Freunde gepflegter Uppercuts so alles zu erwarten haben, das lest Ihr in der kommenden Ausgabe.

Profitips, Runde 2

▲ Sorry, im aktuellen Heft haben wir den zweiten Teil unserer Tips und Tricks für Profis wegen Platzmangel's leider nicht fortsetzen können. Im nächsten Heft klappt's aber mit Sicherheit!



Ultra 64

▲ Zu Weihnachten soll es in Japan so weit sein: Nintendos neue Konsolengeneration geht an den Start. Hierzulande müssen wir uns zwar noch etwas gedulden, das soll uns aber nicht daran hindern, Euch mit den neuesten Informationen zum Thema Hard- und Software zu versorgen.



TOTAL!

IMPRESSUM

Herausgeber: Rüdiger Limbach

Chefredaktion: Reza Abdolali (rz),
Hans-Joachim Amann (hja)
(verantwortlich für den redaktionellen Inhalt)

Redaktion: Michael Anton (mar), Gerald Arend
(ga), Maris Feldmann (mf), Klaus-Dieter Hartwig
(kdh), Thomas Hellwig (th), Christian Henning (ch),
Michael Koczy (mik), Tasso Kohlhofer (tas)

Freie Mitarbeiter: Julian Eggebrecht (je)

Grafik: Katrin Förster, Britta Jakobsen (Ltg.), Marion
Limbach (Ltg.), Kirsten Meier, Domenico Pais, Chris-
toph Poetis, Susanne Rieger

Marketing & Anzeigen: Sven Jakobsen,
Tel.: 040/48 05 21 11

Anzeigen: Ann-Katrin Schoel,
Tel.: 040/48 05 22 23,
Michael Gremliza,
Tel.: 040/48 05 22 34
Fax: 040/48 05 21 99

Anzeigendisposition: Bianca Nielsen
Anzeigenpreisliste Nr. 1 vom 2. 4. 1994

Vertrieb: Inland Presse Vertrieb, Postfach 103246,
20022 Hamburg

Abonnement: Inter Abo, TOTAL-Leserservice,
Postfach 10 32 45, 20022 Hamburg

Lithografie: City Repro, Iglhaut GmbH, Borsteler
Chaussee 85-99a, 22453 Hamburg

Verlag: MVL GmbH, Heilwigstraße 39,
20249 Hamburg, Tel.: 040/48 05 20

Titel: © 1995 Nintendo, © 1995 Rare

© 1995 für alle Beiträge bei MVL GmbH
Alle Rechte vorbehalten

Nachdruck nur mit vorheriger, schriftlicher Geneh-
migung durch den Verlag. Keine Haftung für unver-
langte Manuskripte, Fotos etc.

Gerichtsstand ist Hamburg

TOTAL! erscheint am dritten Mittwoch jedes Mo-
nats zum Einzelpreis von DM 6,80

Der Jahresbezugspreis (12 Ausgaben) für ein
TOTAL!-Abonnement beträgt im Inland DM 72,-,
im Ausland DM 120,-

ISSN 0944 - 534X

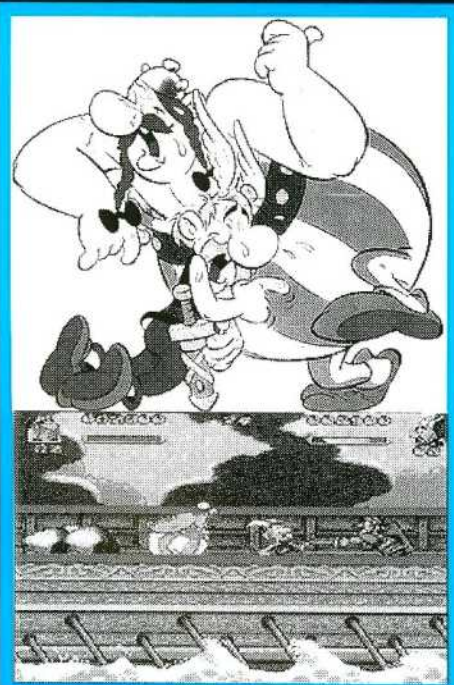
TOTAL! erscheint als Lizenzausgabe mit freundlicher
Genehmigung der Fa. Future Publishing Ltd., GB

THEO KRANZ VERSAND

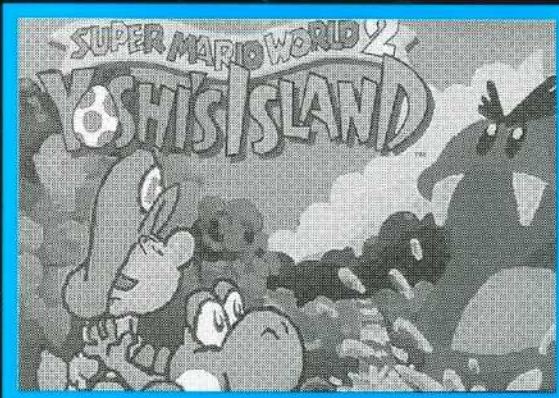
Laden
97070 Würzburg:
Juliuspromenade
11868

Laden
94032 Passau:
Bahnhofstraße
28

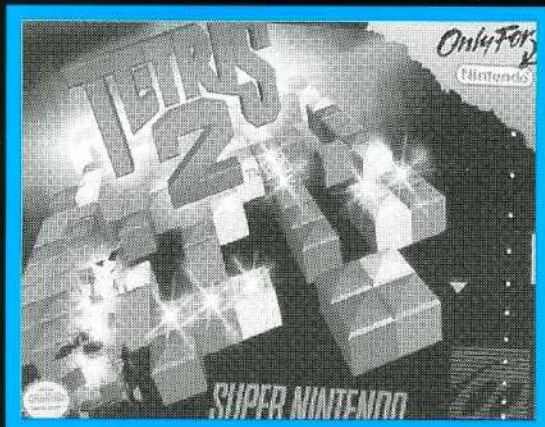
NACHNAHMEGEBÜHR: UPS DM10,-; Vorkasse(nur Eurochecks) DM4,-
Preisirrtümer, Änderungen vorbehalten; Porto Ausland DM18,-
Ladenpreise können variieren; PORTO 6,- DM zzgl.



ASTERIX & OBELIX



MARIO WORLD 2



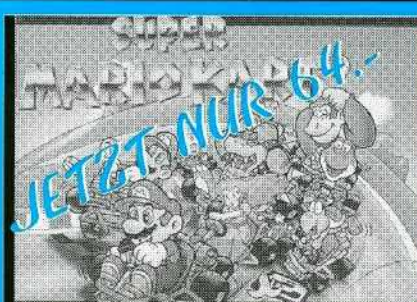
TETRIS 2

**SCHNELL, SCHNELLER,
THEO KRANZ VERSAND**

Unser besonderer Schnell-Service: Ihre Bestellung liefern wir Ihnen als Brief, Schnellpäckchen oder Schnellopake. So haben unsere Kunden die bis 18.30 Uhr bestellte Ware in der Regel schon am nächsten Morgen. Bei Bestellungen ab drei Artikeln sogar portofrei!

SUPER NINTENDO

S.N. POWER STATION	189.-
ACTION REPLAY PRO 3	99.-
DONKEY KONG C. 2	
SPIELB.(OKT.)	24.80
YOSHI'S ISLAND SPIELB.(OKT.)	24.80
ADDAMS FAMILY VAL.	119.-
ASTERIX & OBELIX (DT. TEXTE)	129.-
BATMAN FOREVER	119.-
BIG SKY TROOPER	119.-
CAPTAIN COMMANDO	119.-
CASTLEVANIA - VAMP. KISS	129.-
DEMOLITION MAN	119.-
DIRT RACER	129.-
DONKEY KONG COUNTRY	129.-
DONKEY KONG COUNTRY 2 (NOV)	129.-
F-1 CHAMPIONSHIP	79.-
GREEN LANTERN	119.-
ILLUSION OF TIME	119.-
INT. SUPERSTAR SOCCER	119.-
JUNGLE STRIKE	109.-
JUDGE DREDD	79.-
JUSTICE LEAGUE	59.-
KAWASAKI SUPERBIKES	119.-
LOST VIKINGS 2	109.-
MARIO FEVER PITCH SOCCER	119.-
PAC MAN 2	114.-
POCKY & ROCKY 2	119.-
POWER RANGERS THE MOVIE	119.-
PRIMAL RAGE	129.-
PUTTY SQUAD	119.-
SPIDERMAN TV	129.-
STARGATE	79.-
STREETRACER	99.-
SUPER BC KID	99.-
SUPER MARIO WORLD 2 (OKT.)	109.-
SUPER TURRICAN 2	119.-
TETRIS 2 OKT.	114.-
THEME PARK	119.-
TOTAL FOOTBALL	129.-
TRUE LIES	79.-
TURBO TOONS	89.-
URBAN STRIKE (OKT.)	119.-
WAYNE GRETZKY NHLPA ALL STARS	129.-



SUPER MARIO ALL STARS 64.-
SUPER MARIO KART 64.-
STARGATE 59.-
Nur solange Vorrat reicht.

WHIZZ 119.-
YOSHI'S ISLAND (OKT.) 109.-

GAME BOY:

ASTERIODS & MISSILE COMM. (OKT.)	64.-
BATMAN FOREVER	59.-
BC KID 2	59.-
EARTH WORM JIM	59.-
MICKY MOUSE V ZAUBERST. (OKT.)	64.-
NBA JAM TOURN.	64.-
STREET FIGHTER 2 (OKT.)	64.-
TETRIS 2 (OKT.)	64.-
URBAN STRIKE	69.-

NES:

DIE SCHÖNE & DAS BIEST (OKT.)	89.-
TETRIS 2 (OKT.)	89.-

PLAYSTATION:

ERSCHEINT IM SEPTEMBER!!	
SONY PLAYSTATION	589.-
PLAYSTATION mit SPIEL	659.-
MOUSE	59.-
CONTROLLER	59.-
MEMORY CARD	49.-
DESTRUCTION DERBY (6.OKT.)	99.-
JUMPING FLASH	89.-
KILEAK THE BLOOD	99.-
LEMMINGS 3D	99.-
NBA JAM TOURN.	99.-
NOVASTORM	99.-
PANZER GENERAL	89.-
RIDGE RACER	94.-
STREET.F.II THE MOVIE	99.-
TOSHINDEN	89.-
WIPE OUT	99.-

COMIC-HEFT

Kostenlos (solange Vorrat reicht)
36 Seiten Comic zu Super Mario
World 2 und Donkey Kong COUNT. 2



DAYTONA

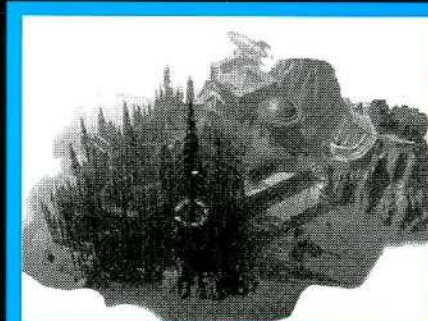
SEGA SATURN

**AUFBRUCH IN EINE
NEUE SPIELEDIMENSION!**

SEGA SATURN MIT 2 SPIELEN FÜR
SAGENHAFTE 879.-



SEGA SATURN



MYST



THEO KRANZ GAMES unterstützt die
1. WÜRZBURGER TAUSCH & KAUFBORSE
4.11. 95 von 9-11 UHR IM WÜRZBURGER
KOLPINGHAUS ANMELDUNG:0931/571122

FRAGEN SIE AUCH NACH UNSEREN NEUHEITEN FÜR:
SATURN, JAGUAR, 3DO, NEO GEO, MEGA DRIVE UND 8-BIT!

0931 / 5716 01

ODER: 0931 / 5716 06

ACTION REPLAY™

DAS MOGELMODUL ... NICHT NUR FÜR DEN SPIELE-PROFI

UNGLAUBLICHE POWER WIE UNENDLICHES LEBEN, ENERGIE BIS ZUM ABWINKEN, HÄRTER ZUSCHLAGEN, HÖHER SPRINGEN, IN ANDEREN LEVEL'S STARTEN U.S.W. ALLES JE NACH SPIEL.

ACTION REPLAY™ FÜR SEGA SATURN™

SPIELEN WIE DIE GAME-PROFI'S.

- ★ **EINFACHE HANDHABUNG** - Sehr einfach im Gebrauch - gebe den Code für das Game ein, das du spielst und fertig. Jetzt kannst du Level's spielen, die dir bisher völlig unbekannt waren.
- ★ **STECKMODUL** - Action Replay™ in den Modulschacht des SATURN's™ einstecken und alle Möglichkeiten stehen sofort zur Verfügung.
- ★ **ADAPTER-FUNKTION** - Die einzigartige Adapter-Funktion des Action Replay's™ macht es möglich, amerikanische, europäische und japanische Games auf jedem SATURN™ einzusetzen!!

WERDE JETZT GAME-PROFI MIT ACTION REPLAY™ DM 119,-

ACTION REPLAY™ MK 3. FÜR SNES™

- ★ **MULTI-CODE-EINGABE** - Eingabe-Möglichkeit bis zu 100 Codes auf einmal.
- ★ **ENTHÄLT JETZT NOCH MEHR EINGEBAUTE CODES** - Tausende eingebaute Codes für die neuesten Games, um sofort loszulegen.
- ★ **DEADCODE GENERATOR** - Durch die Eingabe von Deadcodes verändern sich ganze Spielteile.
- ★ **NEUE EINGABE-METHODE** - Jetzt ist Action Replay™ noch einfacher zu benutzen; einfach den Menüpunkt für die gewünschte Funktion über das Joypad anwählen.
- ★ **EIGENER CODEFINDER** - Der im Hintergrund arbeitende Codefinder findet die Codes, während du spielst. Mit Hilfe des Codefinder's findest du direkt Codes für die neuesten Games!
- ★ **ZEITLUPEN-FUNKTION** - Hiermit kannst du die Spielgeschwindigkeit von 100% auf 10% verringern.
- ★ **ADAPTER-FUNKTION** - Hiermit kannst du amerikanische und japanische Games auf einer deutschen Konsole spielen.
- ★ **LIEFERUMFANG** - Action Replay™, deutsche Anleitung, Registrierkarte für den ACTION-REPLAY-CLUB (siehe rechts unten), EUROSISTEMS-GARANTIE-Siegel und Codebuch mit einer großen Anzahl von Codes.
- ★ **JETZT MIT DEUTSCHER MENÜ-FÜHRUNG!**

DM 109,-

ACTION REPLAY™ FÜR NES™, MASTER SYSTEM™, GAMEBOY™ UND GAME GEAR™

- ★ **CODE INPUTSCREEN** - Einfach einen Code eingeben und schon hast du unendliches Leben, Energie bis zum Abwinken, unbegrenzte Power u.s.w. Alles je nach Spiel.
 - ★ **EIGENER CODEFINDER** - Durch den eingebauten Codefinder kannst du selbst die Codes für die (neuesten) Spiele suchen.
 - ★ **LIEFERUMFANG** - Action Replay™, deutsche Anleitung, Registrierkarte für den ACTION-REPLAY-CLUB (siehe rechts unten), EUROSISTEMS-GARANTIE-Siegel und Codebuch mit einer großen Anzahl von Codes.
- FÜR MASTER SYSTEM™ ODER GAME GEAR™ DM 79,-**
FÜR NES™ DM 99,- FÜR GAME BOY™ DM 59,-

NEU!!

ACTION REPLAY™ FÜR PLAYSTATION™

ECHT FANTASTISCH!!

- ★ **JEDES ACTION REPLAY™ ENTHÄLT 15 SUPERCHEATS FÜR VERSCHIEDENE TOP-GAMES DER SONY PLAYSTATION™.**
- ★ **EIN SUPERCHEAT IST EIN CHEAT, DER MEHRERE KLEINE CHEATS ENTHÄLT, DIE ALLE GLEICHZEITIG ZUM EINSATZ KOMMEN.** - Jetzt kannst du Level's spielen, die dir bisher völlig unbekannt waren.
- ★ **JE NACH SPIEL - UNENDLICHE LEBEN, ENERGIE, ZEIT, UNBEGRENZTE POWER UND VIELES MEHR.**
- ★ **SEHR EINFACHE HANDHABUNG: EINSTECKEN, FERTIG!**

VOLUME 1 DES ACTION REPLAY'S™ ENTHÄLT CODES FÜR FOLGENDE PLAYSTATION™-GAMES:

KINGS FIELD™ RIDGE RACER™
TEKKEN™ CRIME CRACKERS™
PARODIUS™ PARODIUS DE LUXE™
KILEAK THE BLOOD™ FANTASTIC PINBALL™
JUMPING FLASH™

Komplett mit deutscher Anleitung und Registrierkarte für den ACTION-REPLAY-CLUB (siehe rechts unten).

DM 79,-

ACTION REPLAY™ FÜR MEGADRIE™ JETZT INKLUSIVE GAME

- ★ **MEGA CODE INPUTSCREEN** - Eingabe-Möglichkeit bis zu 100 Codes auf einmal.
- ★ **MEHR ALS 500 EINGEBAUTE CODES** - Einfach den/die benötigten Code(s) auswählen und loslegen.
- ★ **DEADCODE GENERATOR** - Durch die Eingabe von Deadcodes verändern sich ganze Spielteile.
- ★ **EIGENER CODEFINDER** - Durch den eingebauten Codefinder kannst Du selbst die Codes für die (neuesten) Spiele suchen.
- ★ **ZEITLUPEN-FUNKTION** - Hiermit ist die Geschwindigkeit des Spieles einstellbar.
- ★ **ADAPTER-FUNKTION** - Hiermit kannst du amerikanische und japanische Games auf einer deutschen Konsole spielen.
- ★ **ISHIDO-GAME** - Wenn du dein Action Replay™ für Sega Megadrive™ direkt bei Dataflash bestellst, wird es zusammen mit dem noch nie erschienenen Spiel "ISHIDO" ausgeliefert!!

NUR FÜR MEGADRIE™-BESITZER

**ACTION REPLAY™
UND "ISHIDO"-GAME ZUSAMMEN DM 99,-**
(SOLANGE DER VORRAT REICHT)

ANGEBOT

SPIELKONSOLEN-ZUBEHÖR

TV SYSTEM CONVERTER

Benutze NTSC-Geräte auf einem PAL-Monitor/TV. Ideal für 3DO™, JAGUAR™, SATURN™, PLAYSTATION™ U.S.W.



DM 139,-

PROFESIONELLER TV CONVERTER

NTSC nach PAL, PAL nach NTSC, SECAM nach PAL, SECAM nach NTSC. Digitales System. Sehr hohe Qualität.



DM 600 DM 690,-

3DO™ Speedpad

Joypad-Ersatz; für die Benutzung mit jedes 3DO™ Interaktiv-Multiplayer™ System.



DM 49,-

SATURN™ ADAPTER

Spiele jetzt amerikanische, japanische oder europäischen Games auf jedem SATURN™. Steckbares Modul. Kein langes Warten mehr auf Original-Versionen!!



DM 89,-

PLAYSTATION™ GAME SAVER

Bietet eine Speichermöglichkeit für 15 verschiedene Spielstände. Macht es möglich, ein Spiel ab der gespeicherten Position fortzusetzen.



DM 89,-

SATURN™ GAME SAVER

Erweitert den Speicher für die Game-Save-Option mit 4 megs. Durch die 10mal größere Speicherkapazität hast du viel mehr Speichermöglichkeiten.



DM 99,-

ADAPTER, UM IMPORT-GAMES ZU SPIELEN

für SNES™ DM 39,-

für Megadrive™ DM 39,-

für Mega CD™ DM 59,-

für SNES™ programmierb. Adapter DM 59,-

für Megadrive™ DM 59,-
für den Einsatz von Master System™ Games

NUR FÜR ACTION-REPLAY-CLUB-MITGLIEDER!

Diesen "HOTLINE TERMINAL" (zur Bedienung der interaktiven Sprachcomputer-Hotline für neue Codes, News usw.) kann man als Club-Mitglied für DM 25,- direkt bei DATAFLASH bestellen. **WICHTIG: DATAFLASH liefert jedes Action Replay™ mit einer Registrierkarte für den ACTION-REPLAY-CLUB aus.**



ACHTUNG!!

Die von uns gelieferten ACTION REPLAY's™ sind ORIGINAL DEUTSCHE VERSIONEN, die komplett mit Registrierkarte für den ACTION-REPLAY-CLUB (Hotline für Tips & Tricks, Sprachcomputer, technische Unterstützung, Angebote u.s.w.), deutscher Anleitung und EUROSISTEMS-GARANTIE-Siegel ausgeliefert werden.

24-STD.-BESTELLSERVICE

TEL. 02822-68545 / 537182 FAX 02822-68547

24-STD.-VERSAND-SERVICE (WENN VORRÄTIG)



DATAFLASH GmbH
WASSENBERGSTR. 34
46446 EMMERICH

VERSANDKOSTEN DM 10,-, AUSLAND (NUR VORKASSE) DM 25,-

"SEGA", "MEGA DRIVE", "GAME GEAR", "MASTERSYSTEM" UND "SATURN" SIND EINGETRAGENE WARENZEICHEN VON SEGA ENTERPRISES LTD. "NINTENDO", "GAMEBOY", "NES" UND "SUPER NES" SIND EINGETRAGENE WARENZEICHEN VON NINTENDO OF AMERICA. "PLAYSTATION" IST EIN EINGETRAGENES WARENZEICHEN VON SONY CORPORATION.