

100% NINTENDO

TOTAL!

DAS UNABHÄNGIGE MAGAZIN

SUPER NES **U**LTRA 64 **G**AME BOY **N**ES **V**IRTUAL BOY

Es ist da!

**Nintendo
stellt das
Ultra 64 vor**

Alle News im Heft



Reportagen

- **Mortal Kombat - Der Film**
- **Super-Mario-Biographie**
- **Tips für wahre Nintendo-Profis**

Tests & Infos

- **Diddy's Kong Quest**
- **Earthworm Jim 2**
- **Donald in Maui Mallard**
- **Pinocchio**
- **Tim in Tibet**
- **WWF WrestleMania**



YOSHI'S ISLAND

Special auf 12 Seiten

Alle Level komplett gelöst,
alle Geheimnisse enträtselt



Mortal Kombat

Der Film zum umstrittenen Videospiel kommt in die Kinos

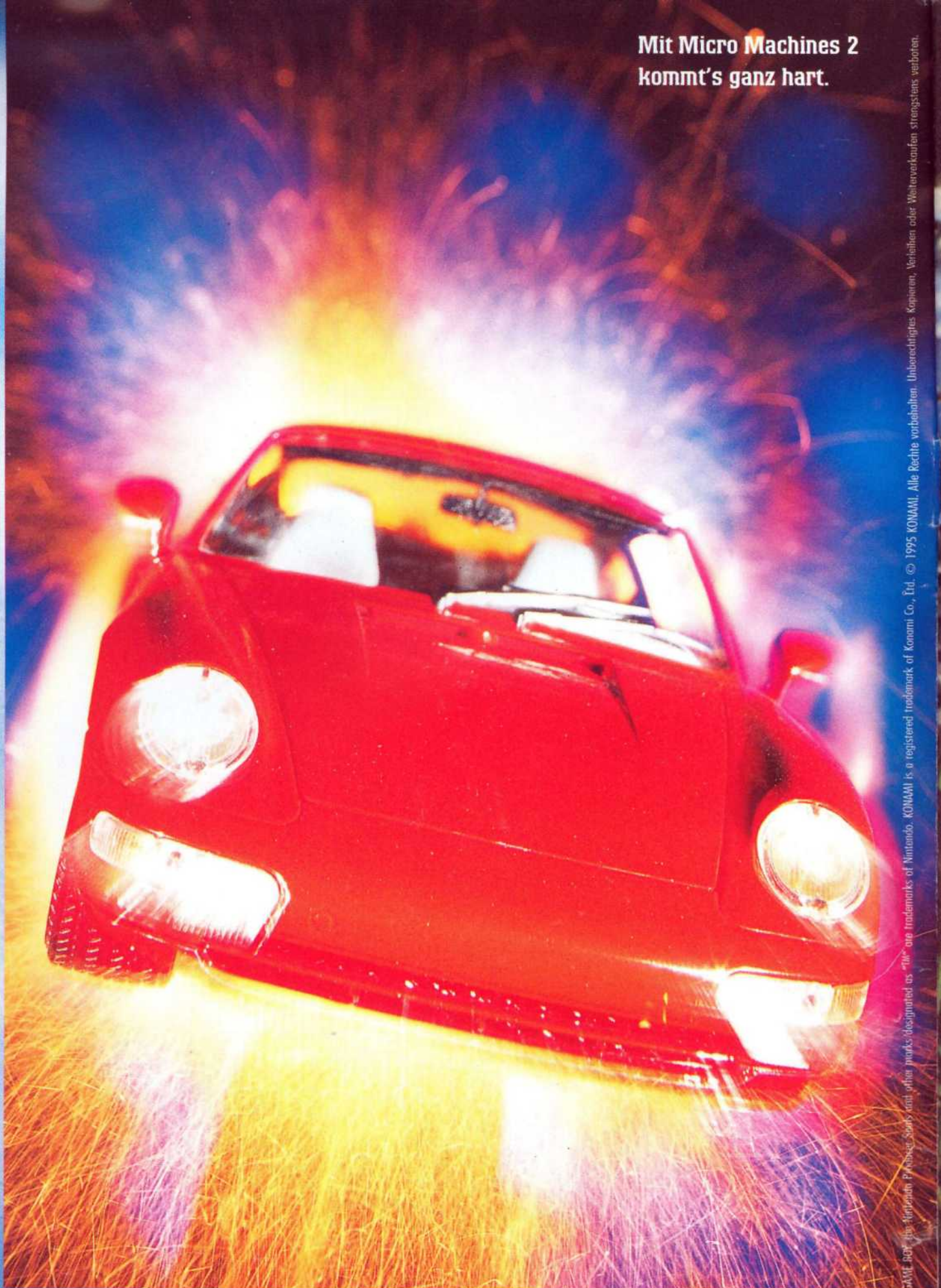
TESTS **I** **N** **F** **O** **S** **NEWS** **TIPS & TRICKS**



70% aller Autofahrer
lieben es weich.



Mit Micro Machines 2
kommt's ganz hart.



Micro Machines 2. Voll die Härte.

Piste frei für 16 total abgefahrene Mini-Rennmaschinen!

Micro Machines 2 verändert die Welt: Tempo im Schlafzimmer, Crash in der Küche, Geisterfahrer auf der Klobrille, Bremsmanöver im Keller.

Mega-Power, Spitzen-Fun, Riesen-Spannung. Der Nachfolger des Erfolgstitels geht voll zur Sache. Wenn Du auf harten Speed stehst, bist Du hier richtig. Gas geben und los!



Distributed by



KONAMI (Deutschland) GmbH,
Postfach 560180, 60406 Frankfurt

EDITORIAL

Freunde, wir sind wieder da!

„Nicht vergessen! TOTAL! 15. November 1995“. So stand es in der Vorschau der TOTAL! 11/95, die damals auch schon zu spät in den Handel kam, zu lesen. Und dann passierte lange Zeit gar nichts mehr.

Mancheiner mag vermutet haben, daß sich das TOTAL!-Team auf die faule Haut gelegt hat und Fünfe gerade sein lies. Das war jedoch ganz und gar nicht der Fall! Mitte November – wir arbeiteten gerade an der Fertigstellung der TOTAL! 12/95 – wurde uns überraschend mitgeteilt, daß unser Verlag zum Konkurs angemeldet wurde. Auf das Warum und Wieso wollen wir an dieser Stelle nicht weiter eingehen, an mangelndem Erfolg der TOTAL! lag es jedoch nicht.

Sollte das das Ende sein? Nein, mit einem Leben ohne TOTAL! konnten und wollten wir uns nicht abfinden, und so nahmen wir das Heft selbst in die Hand. Nach wochenlangem hin und her und schier endlosen Verhandlungen über z. B. Lizenzrechte, Räumlichkeiten und ähnlich komplizierte (und für Euch zugegebenermaßen völlig irrelevante) Dinge – gründeten elf ehemalige MVL-Mitarbeiter einen neuen Verlag, um die TOTAL! in Eigenregie fortzuführen. Das Ergebnis von nächtelanger Arbeit und zahlreichen 24-Stunden-Arbeitstagen (Weihnachtsurlaub? Was ist das?) ist die Ausgabe 1/96, die Ihr nun in den Händen haltet. Die Ausgabe 12/95 konnte leider nicht mehr fertiggestellt werden und ist zusammen mit einem Großteil Eurer aktuellen Post in unserem ehemaligen Verlag verlorengegangen. Es tut uns sehr leid für alle, die sich die Finger wund geschrieben oder gezeichnet und Portogeld geopfert haben – leider ist es uns nicht möglich, diese Briefe und Zeichnungen wiederzubekommen.

Ab jetzt wird die TOTAL! wieder regelmäßig erscheinen! Aufgrund der erzwungenen Umstellung hat diese Ausgabe vielleicht nicht ganz die Aktualität, die Ihr sonst von uns gewohnt seid – doch nun sind wir wieder da, und werden Euch künftig wie bisher mit allen News und Facts aus der Nintendo-Videospielwelt versorgen.

Wir bedanken uns bei unseren ehemaligen Kollegen – besonders bei unserem Chefredakteur Hans-Joachim Amann – für die gute Zusammenarbeit und wünschen Ihnen für die Zukunft viel Erfolg in Studium und Beruf.

Noch ein abschließendes Wort an unsere Abonnenten und die Leser, die seit Wochen auf Ihre Gewinne warten. Alle Abos laufen selbstverständlich weiter, wegen der fehlenden Ausgabe 12/95 verlängert sich Euer Abo kostenlos um einen Monat. Mit den Gewinnern vieler unserer Wettbewerbe verhält es sich leider nicht ganz so einfach. Teilnehmer von Wettbewerben der Ausgabe 11/95 müßten uns an unsere neue Adresse nochmals eine Postkarte schicken. Gewinner (Tips&Tricks, Charts und sonstige Wettbewerbe), die in dieser und den vorigen Ausgaben abgedruckt wurden, und noch keine Preise erhalten haben, schreiben uns bitte eine Postkarte (mit kompletter Adresse und Telefonnummer, Stichwort ‚Lost Winners‘), da die Anschriften der Gewinner leider verschollen sind.

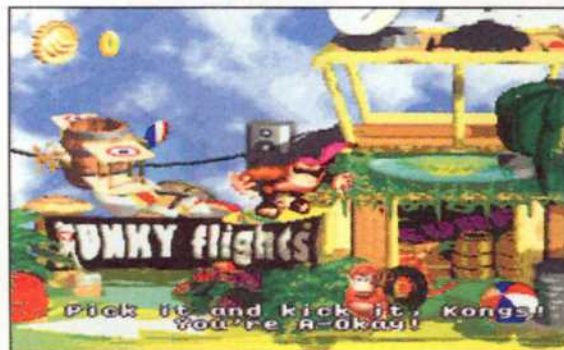
Unsere neue Anschrift lautet:

X-plain Verlag • Redaktion TOTAL!
Friedensallee 41
22765 Hamburg

E U E R
KOMPETENTES
TOTAL!
TEAM

AFFEN, KREMLINGS UND BANANEN

Diese dummen Kremlings können es einfach nicht lassen und entführen den armen Donkey Kong. Ziemlich fies von ihnen, allerdings doch ganz praktisch: Denn so kommen wir in den Genuß von „Diddy's Kong Quest“ und seiner affenstarken Render-Grafiken. Spielerisch und grafisch noch besser als der Vorgänger und mit interessanten neuen Ideen präsentiert sich die Rettungsaktion von Diddy und Dixie, ein gefundenes Fressen nicht nur für Bananenliebhaber!



18

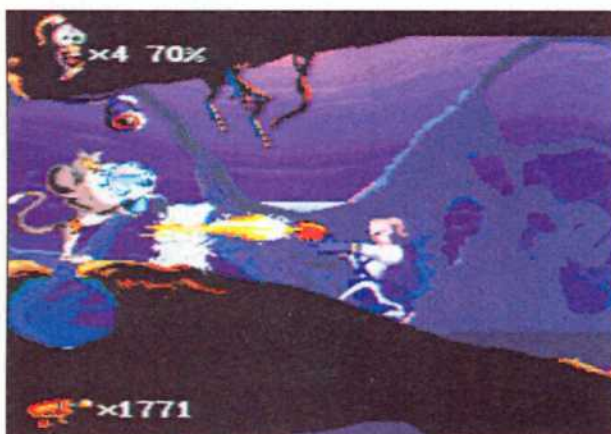


COOLE WURMKUR

Groovy! Zum zweiten Mal gibt der bekannteste Regenwurm der Videospiel-Galaxis eine Galavorstellung auf Eurem SNES. „Earthworm Jim 2“ ist noch lustiger und abgedrehter als der Vorgänger, lang anhaltende

Lachkrämpfe sind garantiert.

Zwar gefährdet dieses Spiel somit durchaus Eure Gesundheit, aber noch nie war es angenehmer, krank zu sein. Also laßt fröhlich Kühe und junge Hunde fliegen, denn der gute alte Jim ist zurück ...



22



REPORTAGEN

Mortal Kombat – Der Film 26

Lange war er angekündigt, der Kinofilm zu dem hierzulande umstrittensten Beat'em Up der Videospiegelgeschichte. Am 18. Januar läuft er endlich in den deutschen Filmtheatern an. Grund genug für uns, Euch den Streifen in einer ausführlichen Reportage vorzustellen.

Super-Mario-Biographie, Teil 2 . . . 56

Die Erfolgsstory des kleinen Klempners ist noch nicht vorbei, wir berichten weiter.

Tips für wahre Nintendo-Profis, Teil 3 62

Wolltet Ihr schon immer mal wissen, wie es im Innern Eurer Konsole zugeht? Wir gewähren Euch Einblicke in das Herz der grauen Kiste.

WETTBEWERBE

Virgin 8
CI Vertriebsgemeinschaft 69

TESTS

SNES

Diddy's Kong Quest –
Donkey Kong Country 2 18

Donald Duck in Maui Mallard 14

Earthworm Jim 2 22

Der Wurm schlägt zurück!

Hungry Dinosaurs 34

Seht Ihr überall nur noch Dinosaurier mit kleinen Klempnern auf dem Rücken? Dann wird es höchste Zeit für etwas mentalen Ausgleichssport. Also ölt die kleinen grauen Zellen.

Mega Man 7 28

NBA – Give 'n Go 58

NFL Quarterback Club '96 59

Pinocchio 16

Lügen haben nicht nur kurze Beine, sondern auch lange Nasen. Was die kleine Holzmarionette in kunterbunten Leveln so alles erlebt, erfahrt Ihr in unserem Test.

Phantom 2040 32

Satte 60 Level voller Jump&Run-Action und 20 unterschiedliche Enden verspricht dieses Game. Da dürften nicht nur Fans des Comichelden auf ihre Kosten kommen ...

Tim in Tibet 52

Venom/Spiderman –
Separation Anxiety 51

Und noch ein klassischer Superheld begibt sich vom Comic auf die Konsole.

WWF WrestleMania 30

Zoop 55

Ohne überlegte Aktionen und flotte Reaktionen läuft bei diesem Puzzlespiel gar nichts.

TIM IN TIBET

Und wieder hat es einen klassischen Comichelden auf die Konsole verschlagen. Was Tim und Struppi so alles an Abenteuern in den Höhenlagen des frostigen Tibet erleben, das verrät Euch unser großer Test in dieser Ausgabe.



52

MARIOGRAPHIE

Erneut erweisen wir dem beliebten und beliebten Klempner die wohlverdiente Ehre. In dem zweiten und letzten Teil der Super-Mario-Biographie erfahrt Ihr, was er in den Jahren 1989 bis 1995 so alles erlebt hat.



56

HALT!

DONALD IM STRESS

Auch eine Ente hat ein Recht auf Erholungsurlaub, und so verschlägt es Donald in die Südsee. Wir haben ihn auf seinem harten Weg begleitet, mehr dazu in unserem Test zu „Donald in Maui Mallard“.



14



GAME BOY

FIFA Soccer '96	60
Madden NFL '96	61
NBA Live '96	61
Pinball Mania	34
Star Trek - Generations	29
Der Weltraum ... Unendliche Weiten ... Und dazu die Enterprise nebst Zubehör im handlichen Game-Boy-Format – das hört sich gut an. Aber ob es sich auch so spielt?	

Titel probegespield und stellen sie Euch vor.

Leserbriefe 10

Die unterhaltsame Rubrik – nicht nur für Insider! Hier können TOTAL!-Leser schreiben, was sie auf dem Herzen haben und ihre sonstigen Meinungen zum Thema Videospiele loswerden.

Charts 36

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

TOTAL!-Intern 50

Die Statements der TOTAL!-Crew

TOTAL!-Shop 72

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

Börse 76

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

Register 79

Welches Spiel wurde in welcher Ausgabe wie getestet? Unsere „Gesammelten Werke“ verschaffen einen schnellen Überblick.

Impressum 82

Vorschau 82

Was gibt's wohl in der kommenden TOTAL!-Ausgabe? Wir machen Euch den Mund wässrig.

WWF WRESTLEMANIA

Wenn Doink und Konsorten ihrem munteren Treiben nachgehen, dann bleibt kein Auge trocken und kein

Knochen heil. Beinharte Wrestling-Action ist jetzt auch auf Eurem SNES angesagt, also Ring frei zum großen Kampf!



30

TIPS & TRICKS

Yoshi's Island: Lösung, Teil 3 37

Nur ein paar Welten noch, dann hat der kleine Saurier wieder Ruhe. Wir begleiten ihn auf seinen letzten Schritten und Sprüngen.

Shorties 64

Helpline 70

Action-Replay-Codes 71

RUBRIKEN

Editorial 3

News 6

Heiße Messenews direkt aus Japan inclusive den ersten Bildern zu Nintendos 64-Bit-Wunderkonsole, dem Ultra 64. Wir haben die ersten

SPORT IST MORD?

Gute Zeiten für alle Sportfans: Mit „NBA – Give 'n Go“, „NFL Quarterback Club '96“ und „FIFA Soccer '96“ und vielem mehr präsentiert sich ein reichhaltiges Angebot, bei dem eigentlich für jeden etwas dabei sein sollte.



58

TIPS & TRICKS

Auch die

schönsten Dinge im Leben gehen einmal zu Ende, dieses Schicksal widerfährt in diesem Heft der Komplettlösung zu „Yoshi's Island“. Als kleines

37



Trostpflaster gibt es allerdings jede Menge Cheats, Action-Replay-Codes und natürlich auch die obligatorische Helpline.



TOTAL! NEU



Unten seht Ihr das US-amerikanische Ultra 64 Design, darüber den Controller in japanischer Farbgebung. Auch wenn das Pad schrecklich kompliziert aussieht – man spielt damit wirklich hervorragend



SUPER MARIO 64

(Nintendo)

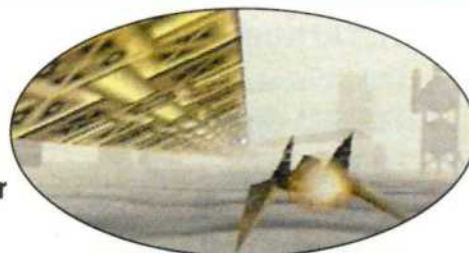
Das 3D-Jump&Run konnte auf der Messe bereits probegespielt werden. Die Version war laut Miyamoto schon zu 50% fertiggestellt.



STARFOX 64

(Nintendo)

Auch Fox McCloud und Co. sind auf dem Ultra 64 mit dabei – grafisch ungleich spektakulärer als auf dem SNES!



GOLDEN-EYE

(Nintendo/Rare)

Bislang gab es von dem James-Bond-Ballerspiel nur einen kurzen Ausschnitt auf Video zu sehen



MESSE

NEWS

Endlich lies Nintendo den Klempner aus dem Sack. Auf der Shoshinkai-Messe in Tokyo (24.-26.11.95) wurde das Ultra 64, das in Japan Nintendo 64 heißen wird, live-haftig dem Fachpublikum aus aller Welt vorgestellt. Protagonist des Angriffs auf die „Next Generation“ der Videospiel-Unterhaltung ist eine alter Bekannter: Mario.



Nicht umsonst wird der Mai als Wonnemonat bezeichnet: Hält nämlich Nintendo-Boss Hiroshi Yamauchi Wort, werdet Ihr Anfang Mai 1996 das sagenumwobene Ultra 64 in Händen halten können – nur wenige Tage nach dessen Veröffentlichung am 21. April in Japan. Einen kleinen Vorgeschmack auf die anstehenden Leckerbissen ermöglichte Nintendo vom 24.-26. November in Tokyo. Auf der Shoshinkai-Show konnte sich TOTAL! (zusammen mit dem Rest der Welt) davon überzeugen, ob all die Gerüchte und Versprechungen um den Nachfolger des SuperNintendo wahr, übertrieben oder gar erstunken und erlogen waren. Letzteres trifft ganz sicher nicht zu,

denn vom ersten Blick auf die tod-schicke Konsole über die ersten Erfahrungen mit dem wirklich revolutionären Joypad bis hin zum ersten Probespiel hielt Nintendo Wort: In allen Breichen überzeugend brillant. Klein, ungefähr mit SNES-Ausmaßen, und extrem solide kommt das High-End-Design daher. Erschreckend groß waren die auf der Messe gezeigten Module, doch das waren Testversionen mit großen EPROMs – die endgültigen Varianten sind sogar kleiner als SNES-Module. Absolut neuartig und perfekt ist das Joypad: Hat man sich an den Anblick des dreibeinigen Monsters gewöhnt und den eingebauten Memory-Card-Slot zum individuellen Abspeichern beklatscht, kommt die Frage auf, ob der

Die übernächste Konsolengeneration

in der Mitte (neben dem klassischen Steuerkreuz) angeordnete Analog-Stick mit dem Daumen genau gesteuert werden kann. Doch weit gefehlt ... Das revolutionäre Pad läßt sich von Anfang an hervorragend bedienen. Erstes und leider auch fast letztes spielbares Game auf der Messe war Nintendos Hoffnungsträger der nächsten Generation – und der ist mal wieder Klempner Mario. Doch der tritt diesmal anders in Erscheinung, als Ihr ihn jemals zuvor gesehen habt. Komplett in 3D, in einer echten Mario-Umwelt stapften, sprangen und rannten wir durch das revolutionärste und gewagteste Videospiel-Experiment seit Erfindung des Jump&Runs. Kaum jemand hatte geglaubt, daß Nintendo den wirklichen



SUPER MARIO KART R

(Nintendo)

Mario Kart mit vier Spielern gleichzeitig – das könnte die absolute Offenbarung werden. Dank Polygongrafik weisen die Kurse auch Höhenunterschiede auf. Auch diese Bilder stammen von einer frühen Vorversion



PILOTWINGS 64

(Nintendo/Paradigm Simulation)

Das Remake des klassischen SNES-Titels zeigt, daß die Ankündigungen nicht übertrieben waren: Die Grafik ist kaum von der einer Silicon-Graphics-Workstation zu unterscheiden



WAVERACE 64

(Nintendo)

Miyamotos futuristisches Schnellboot-Rennen ist eine Art F-Zero auf dem Wasser



BLASTDOZER

(Nintendo/Rare)

Bei Blastdozer fährt man mit diversen Vehikeln durch die Gegend und walzt alles nieder, was sich in den Weg stellt ...



STAR WARS

Shadows of the Empire

(LucasArts)

Die Bilder zeigen keine Full-Motion-Video-Sequenzen, alle Objekte werden in Echtzeit berechnet. Also: „Unterschätzt niemals die Power von Ultra 64!“



CREATOR

(Nintendo/Software Creations)

Nein, dies ist nicht das neueste Jurassic-Park-Spiel! Bei Creator dreht sich voraussichtlich alles um die Evolutionsgeschichte



Sprung in die dritte Dimension wagen würde – mit Pseudo-3D zum Kaschieren des Althergebrachten in Clockwork Knight-Manier hatten viele gerechnet. Aber Shigeru Miyamoto und sein 30köpfiges **Super-Mario-64**-Team nutzten beinahe zwei Jahre, um den Klempner komplett neu zu erfinden.

Möglich gemacht hat die totale Dreidimensionalität neben der erstaunlichen Prozessor- und Grafik-Power des Ultra 64 auch das neue Joypad: Neben dem Analog-Stick, mit dem Bewegungen in wirklich jede beliebige Richtung ohne Probleme möglich werden, spielen die vier Kamera-Buttons auf der rechten Seite eine wichtige Rolle. Zwar verhält sich die Kamera semi-intelligent, doch könnt Ihr jederzeit den

Blickwinkel völlig eigenständig verändern und optimal justieren.

Der zweite spielbare Titel, das unspektakuläre 3D-Renn-/Sportspiel **Kirby Bowl 64**, nutzte das Pad bei weitem

Ab dem 21.04. in Japan

nicht so brilliant, doch auch hier konnte man dank Analog-Stick sehr viel genauer steuern, und im Gegensatz zum Einspieler-Spaß Mario konnten in Kirby's Reich vier Spieler gleichzeitig auftrumpfen – dank der eingebauten vier Joypad-Buchsen ohne kostspieligen Mehrspieler-Adapter. Die wirklich interessanten Ultra-Titel (neben Mario) wurden leider durch eine kurzfristige Entscheidung von Nintendo-Boss Hiroshi Yamauchi auf ein Videotape verbannt: Aus den Nintendo-eigenen Entwicklungslabors fanden sich das grafisch

schlichte, dafür aber mit bis zu vier simultanen Spielern sehr, sehr vielversprechende **Super Mario Kart R**, das an F-Zero angelehnte Miyamoto-Baby **WaveRace 64**, in dem Ihr mit pfeilschnellen Motorbooten die Kanäle unsicher macht (inklusive spektakulärer Wellen-Effekte) und ein neues, grafisch sehr schönes Abenteuer von Fox McCloud und Freunden in **StarFox 64** (mit dem Argonaut nichts mehr zu tun hat). Von Paradigm programmiert, von Shigeru Miyamoto designt, beeindruckte **PilotWings 64** grafisch neben Mario am meisten: Auch spielerisch könnte viel drinstecken, denn mittels diverser Luftgefährte könnt Ihr eine Miniatur-Ausgabe der gesamten USA „befliegen“.

Donkey Kong Überflieger Rare ent-

täuschte durch die Abwesenheit von Affen und Prüglern – keine Spur von **Killer Instinct 2**. Projektmanager Ken Lobb erklärte, daß der Titel einfach noch nicht weit genug war. Offensichtlich weiter gediehen war Rares **Blastdozer**, eine grafisch opulente Zerstörungsgorgie mit diversen zum Landschaftsebenen geeigneter Fahrzeuge. Grafisch eher enttäuschend wirkte **GoldenEye**, eine ‚Virtua-Cop‘-ähnliche Umsetzung des neuen Bond-Streifens. Obskur wirkten auch drei weitere Dream-Team Projekte: Angel Studios **Buggie Boogie** zeigte futuristische Panzer/Strandbuggy-Mixturen, die sich in Arenen mit allerlei Waffen beharkten. In DMA Designs **Body Count** schlüpft Ihr gegen eine Armada von Weltraum-Invasoren in die

TOTAL! NEU



BODY HARVEST
(Nintendo/DMA Design)
Nach 'Lemmings' und 'Unirally' versucht sich DMA auf neuem Terrain: Body Harvest ist ein 3D-Aktionspiel



THE LEGEND OF ZELDA 64

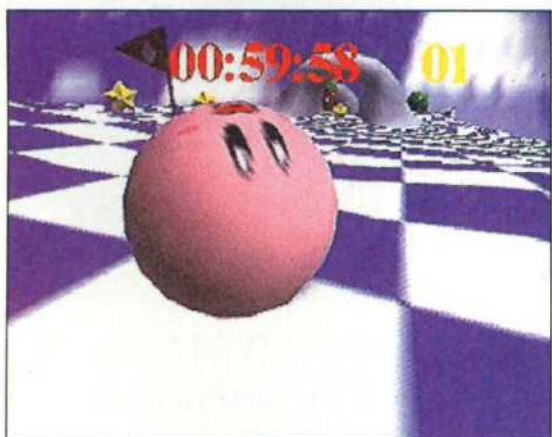
(Nintendo)

Drei Rollenspiele sind derzeit für das DD-Drive geplant. Von Zelda waren lediglich erste Grafikstudien zu begutachten, mit dem endgültigen Spiel werden sie voraussichtlich wenig zu tun haben.



Technische Daten des Ultra 64

CPU: 64-Bit MIPS Risc R4300 mit 93,7 MHz Taktfrequenz
Custom Prozessor: 64-Bit Reality Immersion Engine mit 64 MHz Taktfrequenz (für Grafik und Sound zuständig)
Anzahl der Farben: 16,8 Millionen (True Color)
Farbtiefe: 32 Bit (8 Bit Alpha-Channel für Transparenzen)
RAM: 4,5 MByte Custom Rambus-Ram
Modulgrößen: Anfangs 64-96 MBit. Bis zu 256 MBit geplant.
Preis: 24900 Yen / 249 Dollar (umgerechnet ca. 355 DM)
Modulpreis: 9800 Yen (umgerechnet ca. 140 DM, entspricht japanischen SNES-Modul-Preisen)



BUGGY BOOGY

(Nintendo/Angel Studios)

In einem schwerbewaffneten Buggy kämpft Ihr in einer futuristischen Arena gegen Eure Kontrahenten.

KIRBY BOWL 64

(Nintendo)

Das zweite Spiel, welches (ebenfalls in einer frühen Vorversion) auf der Messe begutachtet werden konnte.



Haut eines Ameisen-großen Menschen und stürmt von Gefährt zu Gefährt: Mit Hilfe von fast 80 verschiedenen Fortbewegungs- und Waffensystemen könnt Ihr Euch Eurer Haut erwehren. Nummer drei im Bund der Absonderlichkeiten war Software Creations **Creator** - Außer einem Saurier in schlichter Umgebung und vagen Aussagen hinsichtlich eines „Sim Evolution“-artigen Spielprinzips war nichts zu erfahren.

Ganz und gar nicht geheimnisvoll kam LucasArts mit **Star Wars: Shadows of the Empire** daher. Die Demo zeigte einen furiosen 3D-Kampf Snowspeeder gegen AT-AT- und AT-ST-Walker inmitten schneebedeckter Land-

schaften - jetzt bleibt nur noch zu klären, wie die Kopfgeldjäger-Handlung dazu paßt. Weitere Sequenzen werden Weltraumkämpfe und Dark Forces/Doom-ähnliche Szenarien bieten, inklusive Polygon-Sturmtrupplern und Motion Capturing.

Welche Software wann den Weg in Eure Zimmer finden wird, ist derzeit größtenteils noch unklar: Nur das voraussichtlich 96 MBit große Super Mario 64 erscheint definitiv mit der Maschine und wird im Westen möglicherweise dem Grundgerät beiliegen. Weitere bekannte Termine sind Mai für Star Wars und Juni für Super Mario Kart R - beides natürlich auf Japan/USA bezogen. Noch völlig im Dunkeln bleibt der von Nintendo-Boss

Yamauchi für Ende 1996 angekündigte Massenspeicherzusatz: Zwar ist vage bekannt, daß es eine magnetische Disk sein wird, daß wohl 20 MByte der insgesamt 64-100 MByte beschreibbar sein werden und daß die Geschwindigkeit ca. sechs bis zehnmal

BISLANG KEIN TERMIN FÜR DEN DEUTSCHEN RELEASE

so schnell sein wird wie eine CD - bestätigen wollte Nintendo dies jedoch noch nicht. Die ersten Spiele für den **DD-Drive** getauften Zusatz werden **Legend of Zelda 64**, **Final Fantasy 7** und ein weiterer **Dragon-Quest**-Teil sein. Nintendo zeigte eine Kampfsequenz aus Zelda, doch laut Shigeru Miyamoto wurde mit dem Titel noch nicht einmal richtig angefangen. Komisch stimmte das Fehlen von Williams-Spielen: Zwar schwört Nintendo-

USA Boss Howard Lincoln weiterhin, daß Cruisin' USA zum Start erscheint, von diesem „Renner“ war jedoch wie von Killer Instinct 2, Acclaims Turok - Dinosaur Hunter, Ultimate MK 3 und dem versprochenen Ultra Doom nichts zu sehen.

Insgesamt hat Nintendo es jedoch mit einer extrem leistungsfähigen Hardware und dem beeindruckenden und innovativsten Software-Titel seit Jahren mal wieder geschafft, Industrie-Insider und Spieler in Ihren Bann zu ziehen. Die Chancen stehen gut, daß Super Mario 64, wie von Hiroshi Yamauchi prophezeit, zum besten Videospiel der Welt wird - und das Ultra 64 (oder Nintendo 64 in Japan) zur erfolgreichsten Konsole seiner Generation.

Julian Eggebrecht



DAS 2. - JAHR

UNGLAUBLICH! Ein weiteres Jahr lang könnt Ihr an dieser gewohnten Stelle etwas Tolles für Ever Wohnzimmer abgreifen. Virgin macht's möglich.

Zu gewinnen gibt es ...

... ein SUPER NES mit einem „EARTHWORM-JIM-2“-MODUL

Die Preisfrage dieses Monats lautet:

„Welche Fähigkeiten hat Jims Rucksack-Bewohner?“

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

X-plain Verlag • TOTAL! • Virgin 1/96 • Friedensallee 41 • D-22765 Hamburg

Einsendeschluß: 31.1.1996. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.
Mitarbeiter vom X-plain Verlag und von Virgin dürfen nicht teilnehmen.



A.B. GAMES

Andreas Bender

Ankauf & Verkauf von Videospielen und Geräten

SUPER NES

Action Replay II	dt 79,-*
Action Replay III	dt 89,-
Actraiser II	dt 79,-*
Actraiser II	us 59,-*
Addams Family	dt 39,-*
Addams Family II	dt 69,-*
Addams Family II	us 59,-*
Aero the Acro Bat	dt 69,-*
Asterix & Obelix	dt 129,-
Alien III	dt 79,-*
Animaniacs	dt 99,-*
Air Cavalry	us 129,-
Arcana	us 79,-*
Axelay	dt 39,-*
Axelay	us 33,-*
Batman Forever	dt 79,-*
Batman Returns	dt 59,-*
Batman & Robin	dt 89,-*
Battletech	us 139,-
Battletoads	dt 69,-*
Battletoads	us 49,-*
Battlet. vs. D. Dragon	dt 109,-
Battlet. vs. D. Dragon	dt 69,-*
Blackhawk	dt 99,-
Blackhawk	dt 79,-*
Bonkers	us 99,-
Brain Lord	us 129,-
Brain Lord	us 89,-*
Brawl Brothers	dt 89,-*
Breath of Fire	us 149,-
Breath of Fire II	us 149,-
Bubsy	dt 69,-*
Bugs Bunny	dt 99,-
Bugs Bunny	dt 79,-*
Captain Commando	dt 89,-
Castlevania IV	dt 59,-*
Casper	dt 119,-
Congo	dt 109,-
Campion W.C.Soccer	dt 59,-*
Choplifter III	dt 89,-
Chrono Trigger	us 149,-
Chrono Trig. Hintbook	us 59,-
Clayfighter	dt 99,-
Claynates	dt 79,-
Cut Throat Island	dt 119,-
Cybernator	dt 59,-*
Darius Iwin	dt 89,-*
Daisy Duck	dt 79,-
Donald in Mau Mal.	dt 129,-
Demolition Man	dt 119,-
Demon's Crest	dt 99,-
Demon's Crest	dt 79,-*
Dino City	dt 65,-*
Donkey K. Country	dt 139,-
Donkey K. Country	dt 99,-*
Donkey K. Country II	dt 125,-
Dracula	dt 59,-*
Dragon	dt 69,-*
Dragon View	us 129,-
Dragon's Liar	dt 59,-*
Dschungelbuch	dt 99,-
Dschungelbuch	dt 79,-*
Earth Defense Force	us 59,-*
Earth Worm Jim II	dt 119,-
Eye of the Boholder	us 129,-
Extra Innings	us 79,-*
Fever Pitch Soccer	dt 89,-*

Fireman	dt 89,-*
Fifa Int. Soccer	dt 89,-*
Fifa'96	dt 109,-
Foreman for Real	dt 119,-
F-Zero	dt 39,-*
F-Zero	us 29,-*
Fatal Fury I	dt 69,-*
Fatal Fury II	dt 109,-
Final Fantasy II	us 149,-
Final Fantasy III	us 149,-
Final Fant. III HintBook	us 59,-
Final Fant. III Pl. Guide	us 49,-

Der Knaller
des Monats!

**Donkey Kong
Country II**
dt 125,-

First Samurai	dt 59,-*
Gem Fire	us 99,-*
Gods	dt 59,-*
Goof Troop	dt 65,-*
Ghoul Patrol	dt 59,-*
Hagane	dt 129,-
Harley's Hum. Adv.	dt 89,-*
Hebereke Popoitto	dt 99,-
Hulk	dt 59,-
Humans	dt 99,-
Int. Superstar Soccer II	dt 129,-
Illusion of Time	dt 119,-
Illusion of Time	dt 89,-*
Illusion of Gaia	us 89,-*
Indiana Jones	dt 79,-*
Indiana Jones	us 89,-*
Joe&Mac III	dt 129,-
Jungle Strike	dt 109,-
Justice League	dt 119,-
Ka Blooey	us 59,-*
King of Dragons	dt 119,-
Killer Instinct	dt/us 149,-
Killer Instinct Hintbook	us 49,-
King Arthur World	dt 99,-*
Kirbys Ghost Trap	dt 109,-
Kirbys Dream Cou.	dt 109,-
Krustys Fun House	dt 59,-*
Krustys Fun House	us 39,-*
K.O. Boxing G.F.	dt 89,-*
Last Action Hero	dt 59,-*
Legend	us 59,-*
Lemmings II	dt 99,-
Lord of Darkness	us 129,-
Lord of the Rings	us 99,-
Lord of the Rings	us 69,-*
Luna II	us 149,-
Magic Boy	dt 99,-
Magical Quest	dt 75,-*
Magical Quest	us 49,-*
Maximum Carnage	dt 99,-
Maximum Carnage	dt 89,-*
Mega Lo Mania	dt 69,-*
Mega Man X	dt 70,-*
Mega Man X 2	dt 109,-
Mega Man 7	dt 109,-
Mechwarrior	dt 79,-

Mechwarrior 3050	dt 119,-
Michael Jordan	dt 89,-*
Mickey&Minnie	dt 109,-
Mickey Mania	dt 99,-
Mighty Max	dt 79,-
Mr. Nutz	dt 69,-*
Mystic Quest Legend	dt 69,-*
Mystic Quest Legend	us 49,-*
Mystical Ninja I	dt 109,-
Mystical Ninja I	dt 79,-*
Mystical Ninja I	us 59,-*
NBA All Star Challenge	dt 69,-*
NBA Give'n Go	dt 129,-
NBA Jam	dt 79,-*
NBA Live'95	dt 119,-
NBA Live'96	dt 109,-
NHL'95	dt 79,-*
NHL'96	dt 119,-
NHL Hockey'94	us 65,-*
Ninja Warriors	dt 129,-
Nobunaga's Ambition	us 119,-*
Operation Logic Bomb	dt 59,-*
Outlander	dt 69,-*
Pinocchio	dt 129,-
Phantom 2040	dt 69,-
Prähistoric Man	dt 109,-
Pitfall	dt 99,-
Pitfall	dt 79,-*
Power Ranger II	dt 119,-
Plok	dt 99,-
Pockey & Rockey	dt 59,-*
Pop'n Twinbee I	dt 59,-*
Pop'n Twinbee II	dt 89,-
Pop'n Twinbee II	dt 69,-*
Power Drive	dt 129,-
Primal Rage	dt 129,-
Push Over	dt 69,-*
Push Over	us 59,-*
Race Drivin	dt 59,-*
Rampart	us 89,-*
Revolution X	dt 119,-
Rise of the Robots I	dt 99,-
Rise of the Robots I	dt 89,-*
Robotrek	us 134,-
Road Runner	dt 65,-*
Road Runner	us 49,-*
Robocob vs Termin.	dt 79,-*
Romance IV	us 159,-
Run Saber	dt 89,-

**Secret of
Evermore**
dt 109,-

Samurai Shodown	dt 99,-*
Secret of Evermore	dt 109,-
Secret of Evermore	us 149,-
Secret of Mana	dt 119,-
Secret of Mana	dt 89,-*
Secret of Mana	us 69,-*
Secret of the Stars	us 129,-
Shadowrun	dt 129,-
Shadowrun	us 89,-*
Side Pocket	dt 119,-
Skulljagger	us 59,-*
Skyblazer	dt 109,-

Skyblazer	dt 75,-*
Slammaster	dt 119,-



Slammaster	dt 89,-*
Soccer Shotout	us 99,-
Soccer Shotout	dt 89,-*
Space Ace	dt 49,-*
Spankey's Quest	dt 59,-*
Sparkster	dt 99,-
Sparkster	dt 79,-*
Spectre	dt 69,-*
Spot goes to Hollyw.	dt 119,-
Lufia	us 149,-
Super Hockey	dt 79,-*
Star Trek DS Nine	dt 129,-
Star Trek Next Gen.	dt 119,-
Stargate	dt 89,-
Stargate	dt 69,-*
Starwing	dt 59,-*
Starwing	us 49,-*
Stunt Race FX	dt 59,-*
Streetfighter II	dt 49,-*
Streetfighter II	us 39,-*
Street Racer	dt 79,-*
Street Racer	dt 99,-
Super Bomberman III	dt 119,-
Super Dropzone	dt 79,-
Super Dropzone	dt 59,-*
Super Ghouls'n Ghosts	dt 49,-*
Super Ghouls'n Ghosts	us 39,-*
Super Ice Hockey	dt 109,-
Super Mario All Stars	dt 69,-
Super Mario All Stars	dt 59,-*
Super Mario Kart	dt 69,-
Super Mario World II	dt 109,-
Super Punch Out	dt 109,-
Super Punch Out	dt 89,-*
Super Punch Out	us 79,-*
Super R-Type	dt 39,-*
Super Ret. of the Jedi	dt 99,-
Super Ret. of the Jedi	dt 79,-*
Super Swiv	dt 79,-*
Super Turrican I	dt 59,-*
Super Wrestlemania	us 49,-*
Superman Dead&Ret.	dt 119,-
Swat Kats	us 129,-
Syndicate	dt 69,-
Syndicate	dt 59,-*
Tetris II	dt 119,-
Taz Mania	dt 99,-
The 7th Saga II	us 149,-
The Brainies	dt 99,-
The Lost Vikings	dt 99,-
The Lost Vikings	dt 69,-*
The Lost Vikings	us 55,-*
Theme Park	dt 109,-
Time Slip	dt 69,-

Tiny Toon	dt 49,-*
Toys	us 49,-*
Tim in Tibet	dt 129,-
Turbo Toons	dt 109,-
Turtles IV	us 33,-*
Turtles Tourn. Fighters	dt 119,-
Turtles Tourn. Fighters	dt 79,-*
Ultima-Runes of V. II	us 129,-
Unirally	dt 109,-
Universal Adapter Fire	dt 39,-
Urban Strike	dt 119,-
Utopia	dt 129,-
Val D'Isere Champ.	dt 99,-
Val D'Isere Champ.	dt 79,-*
Virtual Soccer	dt 79,-*
Vortex	dt 99,-
Vortex	dt 69,-*
Warios Woods	dt 79,-*
Weapon Lord	dt 129,-
Warlock	dt 69,-*
Wild Guns	dt 109,-
Wing Commander	us 35,-*
Wizard of Oz	us 49,-*
Wolfchild	us 49,-*
Wolverine	dt 89,-
World Cup USA'94	dt 79,-*
World Cup USA'94	dt 99,-
World Heroes I	dt 59,-*
World Heroes I	us 65,-*
World League Baseball	us 59,-*
WWF Raw	dt 89,-



WWF Wrestl Arcade	dt 119,-
Waterworld	dt 119,-
Yogi Bear's	dt 99,-
Y'S III	us 99,-*
Zelda III	dt 99,-
Zool	dt 59,-*

ADVENTURE & ROLLENSPIELE

Us-Adapter Fire	dt 39,-
Final Fantasy II	us 149,-
Final Fantasy III	us 149,-
Secret of Evermore	dt 109,-
Secret of Evermore	us 149,-
Chrono Trigger	us 149,-
Breath of Fire II	us 149,-
The 7th Saga II	us 149,-
Lufia II	us 149,-
Lufia	us 149,-
Brain Lord	us 129,-
Robotrek	us 129,-

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

Händler sind willkommen!
Fax.: 04521-10 25

Mo-Fr 12.00-20.00 Uhr
Sa 12.00 - 18.00 Uhr

Nes & Nes-Spiele auf Anfrage!
US-Nes Spiele auf Anfrage!
Andere Systeme auf Anfrage!

04521-4873 oder 71497

A.B. Games • Meinsdorfer Weg 30 • 23701 Eutin • Nur Versand

Ab 300,- DM portofrei • Druckfehler, Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten • Keine Haftung für Kompatibilität

**Wichtig!
Wichtig!
Wichtig!**

Leider haben uns viele Briefe, die Ihr in den vergangenen Wochen an unsere ehemalige Verlagsanschrift geschickt habt, nicht erreicht. Das gilt nicht nur für die Leserpost, sondern auch für alle anderen Einsendungen (Competitions, Tips&Tricks, Kleinanzeigen usw.).

Versteht das nicht falsch: Es ist nicht so, daß es uns egal ist, daß Ihr Eure Briefe nun umsonst geschrieben habt! Wir haben nur leider keine Möglichkeit mehr, an die Sachen heranzukommen.

Übrigens: Momentan ist es nicht möglich, alte Ausgaben nachzubestellen. Und eine Ausgabe 12/95 existiert nicht. Sie war zwar schon in Arbeit, wurde aber nicht mehr gedruckt.

Damit wir auch in Zukunft die TOTAL! in Eurem Sinne gestalten können, schickt Eure Fragen und Anregungen – oder Eure Kritik – ausschließlich an folgende Adresse:

**X-plain Verlag
TOTAL! Leserbriefe
Friedensallee 41
D-22765 Hamburg**

Und noch etwas: Solltet Ihr ein witziges FOTO von Euch mit einer Ausgabe der TOTAL! (zur Not geht's auch ohne) zur Hand haben, schickt es mit! Ebenso sind Zeichnungen und andere selbstgefertigte Kunstwerke jederzeit willkommen. Man weiß nie, wo sie letzten Endes auftauchen werden ...

Sinnwahrende Kürzungen müssen wir uns bei den abgedruckten Briefen manchmal leider vorbehalten.

**Wichtig!
Wichtig!
Wichtig!**

Zelda geht fremd

Kürzlich sah ich in einem Geschäft ein 'Zelda'-Spiel für Philips-CD-i.

1. Darf zum Beispiel Philips Spiele von Nintendo veröffentlichen?
2. Werden diese Spiele auch auf dem SNES und Ultra 64 herauskommen?

Daniel Presslmayr, Walberberg

TOTAL! antwortet:

1. Die drei Zelda-Spiele für CD-i haben wenig mit den bekannten NES- und SNES-Spielen zu tun. Sie stammen – ebenso wie 'Hotel Mario' von Philips selbst. Angeblich hat Nintendo Philips diese Lizenz als 'Trostpflaster' für das eingestellte SuperNES-CD-ROM-Projekt erteilt, in das Philips involviert war. Außer Philips besitzt noch Mindscape eine Nintendo-Lizenz. Ergebnis: die SuperNintendo-Lernspiele 'Mario is Missing' und 'Mario's Time Machine'.
2. Vermutlich nicht. Wir halten das für keinen



Die Abenteuer von Zelda auf dem CD-i haben mit Miyamotos Werken wenig zu tun

WERDEN DIE ZELDA-SPIELE FÜR DAS PHILIPS-CD-I AUCH FÜR SNES UND ULTRA 64 ERSCHEINEN?

großen Verlust – die Spiele haben wie gesagt wenig mit den beliebten Nintendo-Spielen zu tun; und besonders gut sind sie auch nicht gerade.

Der grüne Punkt

Moggään, kennt Ihr den Höllentrip bei Feinkost Zipp von SWF 3? Falls nein, könnt Ihr mit diesem Gruß leider nichts anfangen. Seit zwei Monaten bin ich stolze Besitzerin eines SuperNintendos. Vorher mußte ich mich mit dem Mega Drive meiner 'kleinen' Schwester zufriedengeben. Keine Angst, ich fange nicht mit dem blöden Thema „Mein Sega ist aber viel besser als Dein Nintendo“ an, ich finde nämlich, daß es auf beiden Systemen gute und schlechte Spiele gibt.

1. Ich finde Eure Magazine TOTAL! und GAMERS beide rundherum gelungen, besonders die Genreüberblicke. Aber nun eine kleine Rüge: Ist Euch beim Titelbild für die GAMERS 10/95 nichts mehr eingefallen, oder warum habt Ihr das Titelbild der TI 9/95 recycelt?
 2. Gibt es eigentlich einen Adapter, mit dem man NES-Spiele auf dem SNES abspielen kann (so wie den Master-System-Adapter für Mega Drive)?
 3. Gibt es Plastikhüllen oder ähnliches für SNES-Module? Gerade bei Gebrauchtspielen sind die Kartons oft wüst zerfleddert.
 4. Könnt Ihr mir einige Jump&Run-Spiele (neben den Mario-Spielen und DKC) empfehlen?
 5. Gibt es auch Indiana-Jones-Adventures wie auf dem PC für das SNES?
- So, jetzt bin ich glaube ich alles losgeworden. Wirsing!

Yvonne Bender, Sandhausen

TOTAL!-Intern:

1. 'Batman Forever' war zu der Zeit eines der wichtigsten Spiele für beide Systeme. Da bot es sich an, das Logo für beide Magazine zu verwenden (außerdem hat das Motiv unserer Grafikleitung so gut gefallen ...).
2. Den gibt es, allerdings nicht offiziell von Nintendo. Der 'Tri-Star'-Adapter ist aber unseres Wissens nicht mehr erhältlich, Du könntest lediglich mal bei einigen Händlern anfragen.
3. Auch die gibt es (auch nicht von Nintendo), aber wir halten Plastik-Verpackungen nicht für sinnvoll – schließlich schaden die Dinge nur der Umwelt, und das muß ja nicht unbedingt sein.
4. Die besten hast Du bereits. Recht gut sind z. B. die etwas betagteren 'Cool Spot', 'Plok', 'Mr. Nutz' oder 'Das Dschungelbuch'. Auf den Seiten 14 und 18 findest Du noch zwei empfehlenswerte Spiele. Wenn auch ein wenig Action mit dabei sein darf, seien Dir auch EWJ (2) oder Pitfall ans Herz gelegt.

GEWINNER
aus
TOTAL! 10/95

Sega Sports Competition

Ein Sega-Sports-Set geht an: Marc Gille aus Bochum
Je ein ATP Tour (MD) geht an: Siegbert Zöberlein, Höchststadt; Willy Wenner, Mainbernheim; Stephan Haarrig, Nürnberg; Patrick Johnsen, Schladen

Das Virgin-Jahr 10/95

Andreas Stirn aus Pfaffenhofen gewinnt ein SNES mit einem Earthworm-Jim-Modul

Soccer-Mania

FIFA International Soccer fürs SNES von Electronic Arts gehen an: Robert Siedentopp, Buckeburg; Jan Pörtl, Dornumersiel; Anderas Lewin, Neuwied

EA-Sports Mini-Lederfußbälle gegen an: Stephan Polte, Breining; Jutta Linde, Duisburg; Michael Grupe, Bremen; Gerd Peeken, Wittmund; Thomas Rath, Amberg; Matthias, Zipper, Gladbeck; Ferdinand Paesler, Gröbenzell; Kevin Sohn, Gelsenkirchen; Michael Detert, Löhne; Günther Fink, Sindelfingen; Nils Laborius, Bremen; Helmut Ammermann, Aurich; Fabian Kunz, Schwarzach; Frieder Fernkorn, Berlin; Olaf Mißfeldt, Westerland; Jacek Wiercimok, Reutlingen; Oliver Berneburg, Kassel; Andrea Stadler, Wallerstein; Alessandro Argentato, Nortmoor; Marion Engel, Berlin

International Superstar Soccer für Euer SuperNES von Konami gehen an: Sebastian Dargel, Edewecht; Markus Lossmann, Mühlheim; Udo Thiedke, Berlin; Dennis Ahlt, Scgwarzenbek; Dirk Kendziorcyk, Bendorf

Soccer Shootout für das SuperNES gehen an: Gunther Tillig, Reppenstedt; Simon Brunhilde, Duisburg; Michael Panter, Jarmen

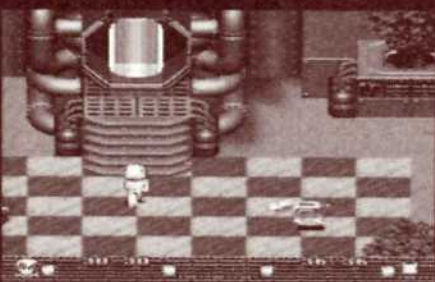
Soccer für den Game Boy von Nintendo gehen an: Manfred Jakubat, Bochum; Nils Schmidt, Leipzig; Matthias Fechner, Cottbus

Fever Pitch Soccer für Euer SuperNES von U.S. Gold gehen an: Robert Rothhuber, Bad Aibling; Ingmar Jünger, Aachen; Thomas Heil, Pirmasens; Maximilian Pfau, Berlin; Martin Jalms, Porta Westf.

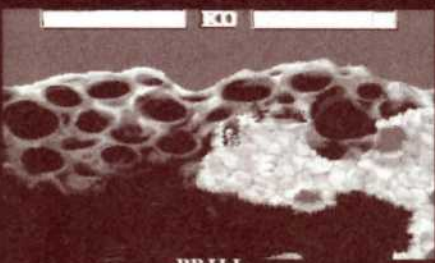
THEO KRANZ VERSAND

Laden
97070 Würzburg
Juliuspromenade 11 & 68

Laden
94032 Passau:
Bahnhofstraße 28



SECRET OF EVERMORE 109.-



WORMS 119.-



DONALD DUCK MAUI M. 129.-



WWF WRESTLEMANIA ARC.
114.-

SNHELL, SCHNELLER, THEO KRANZ VERSAND

Unser besonderer Schnell-Service: Ihre bis 18.30 Uhr bestellte Ware verläßt noch am gleichen Tag unser Haus (Bei Paketen bis 16.30) und ist in der Regel schon am nächsten Morgen bei Ihnen. Bei Bestellungen von 3 Artikeln sogar portofrei. Sie können auch unser kostenloses Preislisten-Magazin mit frankiertem (3.-DM), adressiertem Rückumschlag anfordern. Bei Bestellungen liegt dieses natürlich bei.

SUPER NINTENDO:

S.N. POWER STATION	189.-
ACTION REPLAY PRO 3	99.-
DONKEY K.C.2 SPIELB.	24.80
CONTROLLER ORIG. NINT.	29.-
YOSHI'S ISLAND SPIELB.	24.80
90 MINUTES E. P. GOAL	124.-
ADDAMS FAMILY VAL.	119.-
ASTERIX & OBELIX (DT. TEXTE)	129.-
BEAVIS & BUTT-HEAD	59.-
BIG SKY TROOPER	109.-
BOOGERMAN	109.-
BUBSY II	129.-
CASPER	119.-
CIRCUIT USA	109.-
CUT THROAT ISLAND	114.-
DEMOLITION MAN	79.-
DIRT RACER	119.-
DONALD IN MAUI MALLARD (JAN.)	129.-
DONKEY KONG COUNTRY 2	129.-
EARTH WORM JIM 2	119.-
FIFA SOCCER 96	114.-
F.T. BIG HURT BASEBALL	114.-
GREEN LATERN	119.-
HEBEREKE'S POPOITTO	79.-
INTERN. SUP. SOCCER DELUXE	129.-
JOHN MADDEN 96	119.-
JUSTICE LEAGUE	59.-
KAWASAKI superbikes	109.-
LOBO	129.-
LOST VIKINGS 2	109.-
MAXIMUM CARNAGE 2	114.-
MECHWARRIOR 3050	114.-
MEGAMAN 7	109.-
MEGAMAN X2	109.-
MICKEY & MINNIE	109.-
MICRO MACHINES 2	119.-
MISSION IMPOSSIBLE	129.-
NBA GIVE'N GO	129.-
NBA LIVE 96	114.-
NHL HOCKEY 96	114.-
PINOCCHIO (JAN.)	129.-
PAC MAN 2	99.-
POP'N TWIN BEE	49.-
PORKY'S HAUNTED HOL.	114.-
POWER RANGERS THE MOVIE	119.-
PRIMAL RAGE	129.-
PUTTY SQUAD	119.-
REALM	119.-
REVOLUTION X	114.-
SECRET OF EVERM. (DT. BILDT.) (JAN.)	109.-
SPAWN	114.-
SPIDERMAN VENOM	114.-
SPOT GOES TO HOLLYWOOD	114.-
STARGATE	59.-
STARTREK NEXT GEN.	109.-
STARTREK DEEP SPACE NINE	124.-
SUPER BOMBERMAN 3	119.-
SUPER MARIO WORLD 2	109.-
SUPER TURRICAN 2	119.-
TETRIS 2	114.-
THEME PARK	119.-
TIME COP	114.-

TIM IN TIBET (dt. BILDT.)	129.-
TURBO TOONS	59.-
URBAN STRIKE	129.-
WATERWORLD	109.-
WWF WRESTLEMANIA ARCADE	114.-
WAYNE GRETZKY NHLPA ALL STARS	129.-
WHIZZ	119.-
WORLD MASTERS GOLF	109.-
WORMS	119.-
YOSHI'S ISLAND - SUPER MARIO W. 2	109.-
ZOOP	89.-

GAME BOY:

ASTERIODS & MISSLE COMM.	64.-
BATMAN FOREVER	59.-
BC KID 2	59.-
BOMBERMAN 2	59.-
CASPER	59.-
EARTH WORM JIM	59.-
FIFA'96 (NOV.)	69.-
MICKEY MOUSE V ZAUBERST.	64.-
ASTERIODS & MISSLE COMMAND	64.-
NBA JAM TOURN.	64.-
NHL HOCKEY 96	69.-
PAC PANIC	49.-
PINOCCHIO (FEB.)	64.-
PRIMAL RAGE	59.-
STREET FIGHTER 2	64.-
SUPER RET. OF THE JEDI	69.-
TETRIS 2	64.-
TOP RANKING TENNIS	59.-
URBAN STRIKE	69.-
WORMS	59.-
ZOOP	49.-

PLAYSTATION:

SONY PLAYSTATION	579.-
FIFA SOCCER 96	89.-
PANZER GENERAL	89.-
TEKKEN	99.-
THUNDERHAWK 2	89.-
WIPE OUT	99.-

SEGA SATURN:

SEGA SATURN GRUNDGERÄT	599.-
FIFA SOCCER 96	89.-
SEGA RALLY	99.-
THUNDERHAWK 2	104.-
VIRTUA FIGHTER 2	99.-
WARHAWK	89.-

ANGEBOT DES MONATS: SUPER NINTENDO:

BATMAN FOREVER	49.-
KNIGHTS OF THE ROUND	49.-
SUPER BC KID	59.-

GAME BOY:

WARIO BLAST	39.-
-------------------	------



DONKEY KONG COUNTRY 2
129.-



FIFA SOCCER '96 114.-



PINOCCHIO 129.-



Fragen Sie auch nach unseren Neuheiten für: Saturn, Jaguar, 3DO, Mega Drive und 8-Bit!

0931/571601

ODER: 0931/571606

5. Fragen nach PC-Adventures erreichen uns häufig. Leider gibt es sie nicht auf dem SNES, und es sind auch keine Umsetzungen geplant. Wir freuen uns übrigens immer, wenn jemand nicht die alberne und überflüssige Feindschaft zwischen Sega- und Nintendo-Fans praktiziert. Darum einen zombimäßigen Gruß an Dich (und Frau Werwolf), insbesondere von unserem Feinkost-Zipp-Fan A-MAN, der alle Folgen auf CD besitzt (und häufig seine Kollegen damit erfreut ...)

TOTAL!

LESERSPIEGEL

TEIL 26



Wer behauptet denn eigentlich, Videospiele machen einsam und treiben in die Isolation? Das Foto zeigt Benjamin Arbatschat mit seiner Klötzchen-Freundin. Vermutlich hat er sie beim Tetris-Spielen kennengelernt ...

TOTAL! und die 32-Bitter

Ich weiß zwar, daß TOTAL! pur Nintendo ist und nichts mit der PlayStation am Hut hat, trotzdem möchte ich Euch bitten, eine Ausnahme zu machen!!!

Ich möchte wissen, wozu Ihr und nur Ihr Euch entscheiden würdet, wenn Ihr zwischen Saturn und PlayStation wählen müßtet. Sagt jetzt bitte nicht, es gibt Vor- und Nachteile bei beiden. Wie gesagt, Eure Meinung. Da Ihr mich in Sachen Zuverlässigkeit noch nie enttäuscht habt, sage ich schon im voraus danke!

Alexander Kanseas, Motzen

TOTAL! antwortet:

Ein geschickter Versuch, um unsere Antwort „Ihr müßt Euch selbst entscheiden“ zu umgehen. Leider müssen wir Dich enttäuschen: PS-X und SAT gibt es bei uns zu Hause genau gleich oft! Weil das nämlich von persönlichen Vorlieben abhängt! Abgesehen davon sind die 32-Bitter bei uns privat gar nicht mal soooo übermäßig verbreitet, weil deren Preise nicht unbedingt durch bessere Grafikmöglichkeiten gerechtfertigt sind – es sei denn, man ist unsterblicher 3-D-Prügelspiel-Fan. Ansonsten kann keine Konkurrenz mit dem Gamedesign und der Spielbarkeit von Miyamoto-Spielen mithalten. Angesichts solcher Spiele wie Yoshi's Island, Diddy's Kong Quest oder des kommenden Super Mario RPG sollte es eigentlich kein Problem sein, die Wartezeit bis zum Ultra 64 zu überbrücken. Und das Warten lohnt sich unserer unmaßgeblichen Meinung nach auf jeden Fall, wie sich auf der Shoshinkai gezeigt hat. Obwohl diesen Monat zahlreiche Briefe vor allem zu Sonys PlayStation bei uns eingingen, wollen wir nicht weiter auf dieses Thema eingehen, denn TOTAL! wird auch weiterhin ein reines Nintendo-Magazin bleiben.

P.S.: Vielen Dank für Dein politisches Poster. Abdrucken wollen oder besser gesagt können wir es aus „Sicherheitsgründen“ zwar nicht, wir stimmen aber voll und ganz mit Deiner Meinung zu den Atomtests überein. Und Dein Poster hat bereits einen Ehrenplatz in unserer Redaktion.

Wo bleibt Parodius 2?

In Ausgabe 1/95 habt Ihr „Parodius 2“ für SNES vorgestellt. Ich bin von dem ersten Teil begeistert – wo bekomme ich die Fortsetzung?

Hans Joachim Britz, Königs Wusterhausen

TOTAL! antwortet:

„Parodius 2“ ist Anfang 1995 leider ausschließlich in Japan erschienen. Das ist nicht auf mangelnde



Qualität zurückzuführen. Der Markt für ein Shoot 'em Up in abgedrehtem Japano-Stil erschien Ko-

nami zu klein, so daß man auf eine Veröffentlichung im Rest der Welt verzichtete.

Du kannst ja mal bei Importhändlern nachfragen, ob das 60-Hz-Spiel noch erhältlich ist – große Hoffnungen solltest Du Dir jedoch nicht machen.

Yoshi's Island

1. Stimmt es wirklich, daß in „Yoshi's Island“ nach jedem Level gespeichert wird? (Ich fände das echt praktisch!!!)

2. Ich finde, daß „Sim City“ ein wirklich gutes Spiel ist. Aber irgendwie ist das Spiel etwas ernst, nicht sehr unterhaltsam. Hat „Theme Park“ mehr Pep?

3. Glaubt Ihr, daß „Diddy's Kong Quest“ besser abschneiden wird als Yoshi's Island? (Blöde Frage, natürlich nicht, oder?)

4. Ich habe Euch vor einiger Zeit schon einmal geschrieben, aber bis heute keine Antwort erhalten. Habt Ihr nicht geantwortet oder ist der Brief in der Post verlorengegangen?

Alexa Stroth, Bad Nauheim

TOTAL! antwortet:

1. Ja. Ständiges Zurücklaufen zum Speichern im Geisterhaus à la „SMW“ gibt es nicht mehr.

„WAS GENAU WIRD DAS ULTRA 64 KOSTEN, WENN ES AUF DEN DEUTSCHEN MARKT KOMMT?“

Sascha Baum, Wölferlingen

TOTAL! antwortet:

1. Der VB wird nicht „am Kopf getragen“. Er ist eher eine Art „Guckkasten“, der auf den Tisch gestellt wird und in den Du dann hineinschaust.

2. Bislang gibt es für Deutschland weder einen genauen Termin, noch einen definitiven Preis, und ob ein Spiel beiliegt ist auch noch nichts bekannt. Angesichts der Japan- und US-Preise ist zu hoffen, daß das Ultra 64 unter 400 DM liegen wird. Sobald Nintendo Infos bekanntgibt, werdet Ihr es sofort erfahren.



Die Zeichnung stammt von
Matin Kunkel aus Krummsee

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!
X-plain Verlag • TOTAL! 3-W-Ticket • Friedensallee 41 • 22765 Hamburg

Donald Duck hat es nach Hawaii verschlagen. Doch wäre er nicht das berühmteste Federvieh der Welt, wenn er nicht auch dort ein irres Abenteuer erleben würde. Disney bietet zum Jahreswechsel ein Jump&Run mit Witz und Ente.

Ein Enterich sieht rot! Die Lavahöhle gehört zu den gefährlichsten Leveln



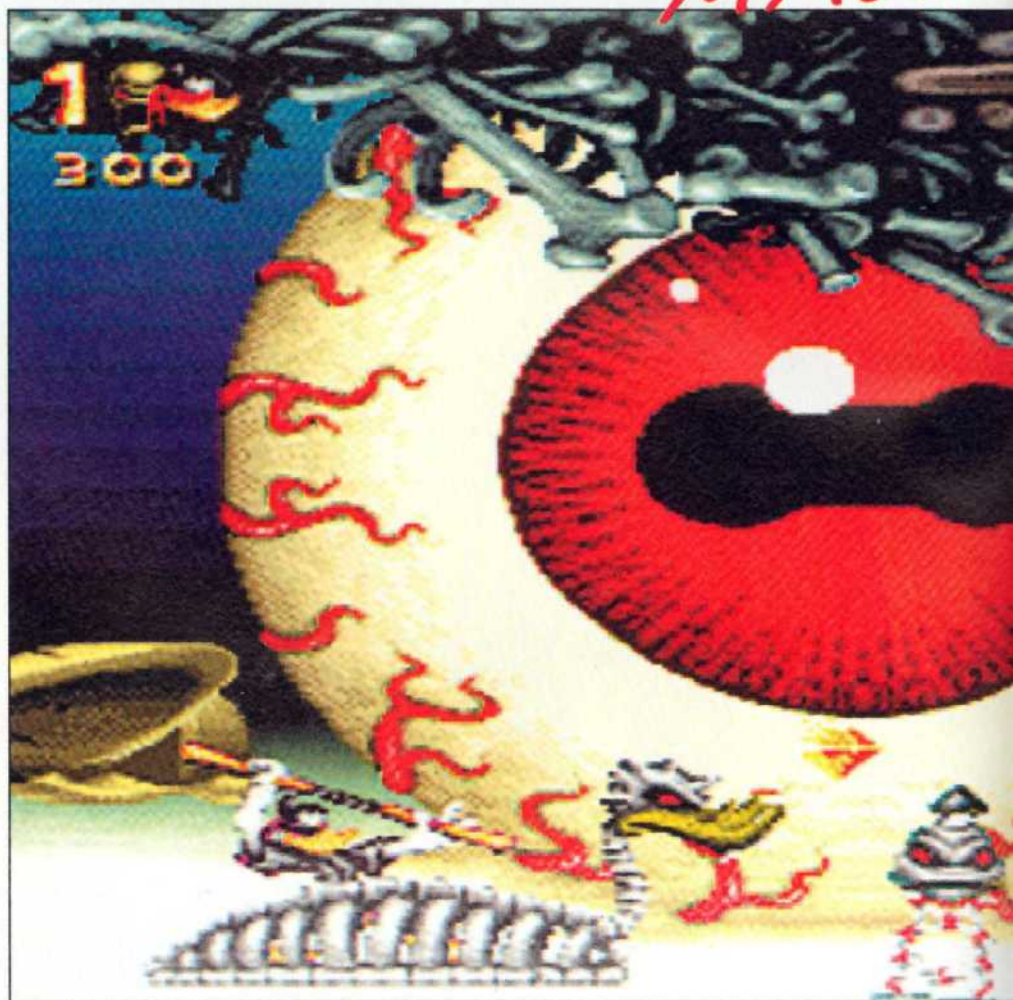
Ninja-Donalds langer Kampfstock ist auch als Kletterhilfe verwendbar



Der erste Oberboß im Mojo-Herrenhaus macht ganz schön Rabatz



Die steinerne Entenstatue im Ninja-Training-Level ist zwar ein langsames Transportmittel, aber dafür kann man mit ihr zahlreiche Wände einreißen



Der beliebte Enterich hat seinen Marineanzug gegen ein hübsch-häßliches Hawaii-Hemd eingetauscht, wovon höchstens noch Jürgen von der Lippe ein zweites besitzt. Als typischer Tourist getarnt und mit Käfer-Kanone bewaffnet, erkundet er nun die Urlaubsinsel. Eine äußerst wertvolle Gottesstatue des ortsansässigen Eingeborenenstammes ist entwendet worden und der Star aus Entenhausen wird damit beauftragt, sie wieder zu beschaffen. Donald startet seine Mission im geheimnisvollen Mojo-Herrenhaus, wo sich ihm unter anderem das Hauspersonal in den Weg stellt. Zum Glück ist in den einzelnen Runden für genügend Lebensenergie in Form von schmackhaften Long-Drinks gesorgt. Im zweiten Abschnitt erlernt

das Schnattermaul sich als Ninja-Ente durch die kommenden Level zu schlagen. Voraussetzung für die Verwandlung in einen gefederten Schattenkrieger sind allerdings Yin-Yang-Münzen, die in den Stages verstreut liegen. Je mehr Münzen Donald – pardon Ninja-Donald – einheimst, desto kräftiger kann er seine Stock-Schläge auf die Gegner prasseln lassen. Die Gürtelfarbe seines Kampfanzugs steigt dabei mit der Zeit von Weiß bis Schwarz, um seine Stärke zu signalisieren. Mit dem Stock läßt es sich auch prima über Abgründe schwingen und höher gelegene Pässe erreichen. Allerdings muß man

sich mit den gegnerischen Kampf-Enten auf gnadenlose Zweikämpfe einlassen, die leider oft mit teils hoher Energiedeprimierung verbunden sind. Die cholerische Ente kann sich jederzeit wieder zurückverwandeln, denn auch in Zivil weiß sie sich ihrer Federn zu erwehren. Donalds überdimensionale Wumme, welche er überall mit hinschleppt, kann mittels entsprechender Käfer-Icons zur Streu- und Suchkanone umfunktioniert werden. Diese beiden Schußvarianten sind auch kombinierbar und damit durchschlagender. In den ebenso zahl- wie abwechslungsreichen Abschnitten – insgesamt ist es eine acht

POSTIV!
Witzige und tolle
Grafiken, sehr abwechslungsreiches Leveldesign



Große Geisterenten wie der Endgegner des sechsten Abschnittes machen unserem Donald keine Angst – solange er ausreichend Käfer-Munition mit sich führt

LD in MALLARD



Die knochige Entenversion des berühmten Loch-Ness-Monster bringt die Ninja-Ente sicher über den nebelverhangenen Abgrund

Um sich im Wasser nach oben zu bewegen, benutzt Donald den Rückstoß seiner Waffe



Donald wird beim Bungee-Jumping im Dschungel ganz schön durchgewirbelt

Leveln umfassende Odyssee – begibt sich Donald beispielsweise unter Wasser, um sich mit schlechtgelaunten Piraten-Geisterenten rumzuzergern. Unser Titelheld springt im tiefsten Dschungel Bungee, wo ihm zwergenhafte, mit Gift Pfeilen und Speeren bewaffnete Buschenten über den Weg laufen, erkundet riesige Lavahöhlen und begibt sich sogar in das Reich der Toten. Hier warten stilechte Zombieenten auf ihn. Unterwegs wird er von einer Voodoo-Ente kurzfristig in einen Minihelden verwandelt, was sein Sprungverhalten negativ beeinflusst. In Bonusleveln müssen Feuerwerkskörper gezündet werden, um ein Paßwort zu erhalten. Damit Donald in die Bonusstages gelangt, muß er zuvor ausreichend Schätze gesammelt haben.

Der Enterich läßt sich sehr gut durch sein Abenteuer steuern. Die Tatsache, daß Ihr nach einem bestimmten Level Ninja-Donald zur Verfügung habt, hebt sowohl den Spielspaß, als auch den Stimmungspegel. Nicht nur eingefleischte Donald-Fans werden sich an der Grafik erfreuen. Der liebenswerte Loser verfügt über zahlreiche hinreißende Animationsphasen in den unmöglichsten Situationen. Seine Gesten sprechen meist Bände. Ninja-Donald hat sogar seine eigenen Animationen, die auf charmante Art und Weise das Verhalten von Kung-Fu-Film-Akteuren persiflieren. In den zum Teil aufwen-

digen Hintergründen sind viele Disney-typische Feinheiten versteckt, die diesem Spiel seinen unverwechselbaren Charme verleihen. Auch die Soundpalette erweist sich mit ihren stilvollen Südsee-Melodien und gehaltvollen Soundeffekten als sehr unterhaltsam.

Mit „Donald Duck in Maui Mallard“ liegt ein gelungener Jump&Run-Titel für unsere Chart-Hitliste und Eure Super-Nintendo-Modul-schächte bereit. Wer sich weder für Dinos&Klempner, Affen noch Würmer begeistern kann, sondern mehr auf den Enten steht, der kommt um Donald in Maui Mallard nicht herum.

Christian Henning

NEGATN!
Eigentlich hat das Game alles, was man sich wünschen kann – keine Kritik



Donald werden die Flötentöne beigebracht. Auf diese Weise gelangt er nach oben



Ein Bild sagt mehr als tausend Worte. Dieses hier sagt doch wohl alles, oder?



Seine Sternstunde erlebt der Titelheld in den Bonusrunden



Aber, aber: Wer wird denn gleich sein Gebiß verlieren?



Es grünt so grün im Reich der Toten. Diese wabernde Masse ist gewiß keine schmackhafte Götterspeise



Gleich ein ganzer Stamm Eingeborener hat es auf die arme Ente abgesehen

Gameplay 2+

Astreine Steuerung und ein, trotz hinterhältiger Ninja-Feinden, nimmermüder Enterich wissen zu begeistern.

Dauerspaß 2+

Der Schwierigkeitsgrad ist fair kalkuliert und die Level strotzen vor motivierendem Humor – köstlich!

Grafik 2+

Statt FX-Schnick-Schnack-Grafikeffekten wird eine einwandfreie, kunterbunte Disneygrafik präsentiert.

Sound 2

Gelungene Mambo-Rhythmen und unzählige Soundeffekte bringen eine super Südsee-Stimmung rüber.

TOTAL-CHECK

Genre Jump&Run
Level 8
Schwierigkeit mittel
Continues Paßwörter erspielbar
Speicherkapazität 24 MBit
Erhältlich im Handel

FAZIT
2+

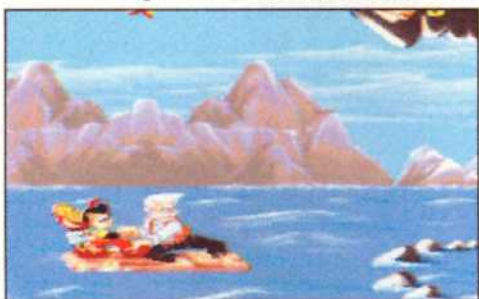
SNES

1 Spieler

Nintendo

ca. DM 130

So leicht gibt sich ein Wal nicht geschlagen. Pinocchio und Gepetto müssen fleißig rudern, um ihm zu entkommen



PINOCCHIO



Im dritten Spielabschnitt wird das Tanzbein geschwungen



Frei nach der alten Disney-Zeichentrickverfilmung zeigt uns „Pinocchio“ auf dem SuperNintendo, aus welchem Holz er geschnitzt ist.

Das bekannte italienische Märchen Pinocchio hat es schon in vielen Varianten gegeben. Eine der wohl schönsten ist der Disney-Trickfilm von 1940. Die hinlänglich bekannte Story handelt von dem einsamen Zimmermann Geppetto, der sich nichts sehnlicher als einen Sohn wünscht. Als Single hat er jedoch Probleme, sich seinen frommen Wunsch zu erfüllen. Darum schnitzt er sich eines Abends eine Puppe. Interessant wird die Geschichte, als die Holzfigur am nächsten Morgen quatsch-lebendig in der Küche steht. Von nun an steuert Ihr den hölzernen Helden durch neun Level, die die Handlung des Märchens wiedergeben. Das Abenteuer beginnt in Pinocchios Heimatdorf, wo er den Weg in die Schule finden muß. Un-

terwegs begegnet er beißwütigen Gänsen und gemeinen Lausbuben. Während Ihr im gesamten Spiel Pinocchio steuert, macht der zweite Level eine Ausnahme. Hier schlüpft Ihr in die Rolle des Käfers Jiminy. Nur mit einem Regenschirm bewaffnet muß sich der kleine Kerl gegen Motten und Käfer erwehren, um einen guten Platz auf einer Laterne zu bekommen. Von dort aus will er Pinocchios Tanzeinlage (Ihr müßt per Tastenkombination die Tanzschritte der Vortänzer nachahmen) beob-

POSITIV!
Klasse Animationen und die Nähe zum Märchen zeichnen dieses Game aus

NEGATIV!
Wenig Soundeffekte, hakelige Tritt-Steuerung, etwas platte Hintergründe

achten. Es folgt eine rasante Fahrt auf einer maroden Achterbahn, in der es gilt, sich vor niedrigen Holzlatten zu ducken und auf andere Wagen zu springen. Schon die Thematik und die zuckersüße Grafik lassen auf ein Kinderspiel schließen. Doch kinderleicht ist das Unterfangen nur im Easy-Mode. Da ein höherer Schwierigkeitsgrad auch den Levelumfang beeinflusst, werden auch Fortgeschrittene ein Weilchen zum Durchspielen brauchen. Pinocchio steuert sich aus-

gezeichnet. Einziges Manko sind seine seltsamen Trittversuche. Der einzigartige Disney-Zeichenstil zeigt sich in den tollen Animationen von Pinocchio, Jiminy und den anderen Charakteren. Wurden bei den Hintergründen aufwendige Grafiktricks ausgelassen, so bieten die Level dafür sauberes Parallax-Scrolling. Ein teilweise süßlich-klebrige Musik untermalt das Geschehen, während Soundeffekte nur selten erklingen. Angesichts der diesjährigen Jump&Run-Perlen wie Yoshi, DKQ und EWJ2 sollten anspruchsvollere und erfahrenere Spieler eher auf diese zurückgreifen. Für Jump&Run-Einsteiger und Disney-Fans ist Pinocchio jedoch genau das Richtige.

Christian Henning



Bei DKC war's toll, bei Indy war's toll, also warum nicht auch bei Pinocchio ein Lorenlevel?



In der Schule angelangt, begegnet Pinocchio der guten Fee



Gameplay 2

Kinderleichte Steuerung und einfache Handhabung trösten über die „mißlungenen Trittversuche“ hinweg.

Dauerspaß 2-

Nicht so motivierend und anspruchsvoll wie die aktuellen Perlen, aber für Fans absolut OK.

Grafik 2

Trickfilmreife Animationsphasen in klassischer Disney-Manier verzeihen die trüben Hintergründe.

Sound 2-

In jedem Level trällert einem eine putzige Melodie um die Ohren, dafür gibts jedoch wenig Soundeffekte.

TOTAL-CHECK
Genre Jump&Run
Level 9
Schwierigkeit leicht/einstellbar
Continues
Speicherkapazität 16 MBit
Erhältlich im Handel

FAZIT
2

30% aller Männer bekommen
ständig einen Korb.

Mit NBA Give 'N Go
teilst Du die Körbe aus.

BORSCH, STENGEL & PARTNER

NBA Give 'N Go. Reinhämmern statt wegdämmern.

Dieses Spiel ist der Mega-Hammer: Die Stars der NBA
hören auf Dein Kommando. Monster-Dunks, krachende
Slams, gemeine Hooks – Zocken ohne Ende.

Superrealistisch mit irrem Sound und flinkem 3D-Scrolling.
Spiel, wie Du willst und wo Du willst. Play-Offs, Liga-
Games oder Freundschaftsspiele, 27 Original-Teams und
die NBA-All-Stars warten auf Dich. Go for it!

Die NBA sowie die NBA Team-Namen, die dieses Produkt beinhaltet, sind Warenzeichen,
geschützte Designs oder sonstiges geistiges Eigentum der NBA Properties, Inc. sowie der
jeweiligen Teams und dürfen weder ganz noch in Auszügen ohne vorherige schriftliche
Genehmigung der NBA Properties, Inc. verwendet werden. © 1995 NBA Properties, Inc.
Alle Rechte vorbehalten.



KONAMI (Deutschland) GmbH,
Postfach 560180, 60406 Frankfurt

Nintendo, SNES, NES, GAME BOY, the Nintendo Producer Seals and other marks designed as "are trademarks of Nintendo. KONAMI is a registered trademark of Konami Co., Ltd. © 1995 KONAMI. Alle Rechte vorbehalten. Unberechtigtes Kopieren, Verleihen oder Weiterverkaufen jeglicher Art strengstens verboten.
KONAMI-Videospiele gibt es für Super Nintendo, Gameboy, Nintendo Entertainment System, Sega Saturn, Sega Mega Drive, Game Gear und Sony Playstation.

SNES

1-2 Spieler

Nintendo

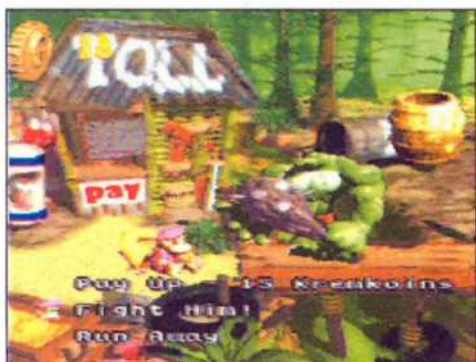
ca. DM 130



AFFENBANDE



Wie bei DKC stehen deutsche, englische und französische Bildschirmtexthe zur Auswahl



Looooorelevel! Schnelleres Scrolling habt Ihr auf einem SuperNintendo noch nie gesehen



Wenige Wochen nach dem genialen 'Yoshi's Island' bringt Nintendo ein weiteres Jump&Run: „Diddy's Kong Quest“, die Fortsetzung des

Verantwortlich für den Grafikzauber von Diddy's Kong Quest sind erneut die Programmierer von Rare. Es ist schon erstaunlich, daß das Programmiererteam, welches in jüngster Zeit Nintendos Vorzeigespiele Donkey Kong Country und 'Killer Instinct' entwickelte, ihre Karriere zu Computerzeiten begann, als Farben noch rar, Sounds fiepsig und Speicher knapp war. Bereits zu Beginn der 80er Jahre sorgten Rare (damals unter dem Namen Ultimate) mit ihren isometrischen Adventures (à la 'Equinox' auf dem NES

32-BIT-GRAFIK AUF DEM SUPERNES

oder 'Monster Max' auf dem GB) für eine kleine Revolution. 1984 bewiesen die Firmengründer Tim und Joe Stamper ein glückliches Händchen, als sie ihre Fähigkeiten einem relativ unbekannten japanischen Videospielerunternehmen zur Verfügung stellten. Der Name dieser Firma: Nintendo! Im folgenden entstanden auf dem NES eine Reihe recht guter Spiele (z. B. 'R.C. Pro-Am', 'Snake Rattle N Roll'), bevor ihr Donkey Kong Country vergangene Weihnachten das „schnellstverkaufte Videospiel aller Zeiten“ wurde. Angesichts

des enormen Erfolges haben Nintendo und Rare natürlich keine Kosten und Mühen gescheut, um erneut rechtzeitig zum Weihnachtsfest die SNESler mit einer Fortsetzung zu erfreuen. Für Donkey Kong ist die Lage alles andere als erfreulich, denn er wurde das Opfer einer Entführung. Der perfide Oberkremling King K. Rool hat den Affen gekongnapped (zu gut deutsch: entführt) und verlangt als Lösegeld den begehrten Bananenvorrat der Kong-Familie. Doch obwohl der Held auf Eis gelegt wurde, ist es noch lange nicht Essig mit den Bananen. Denn

„He, welcher Schmutzfink hat seinen alten Gummireifen im Wald abgeladen? Der kann was erleben!“



Es geht doch nichts über die Fahrt auf einem Heißluftballon in einem idyllischen Lavalevel



DONKEY QUEST



Junior-Held Diddy läßt sich nicht lange bitten und erklärt sich sofort bereit, seinen vollschlanken Kumpel zu retten – tatkräftig unterstützt von seiner neuen Freundin Dixie.

Am Erfolgsrezept von DKC wurde nicht allzuviel geändert. Die beiden Affen hüpfen durch die Level, springen Kramlingen und anderen Gegnern auf den Kopf, sammeln Bananen, KONG-Buchstaben und Luftballons, werfen mit Fässern, erhalten Unterstützung von ihren tierischen Freunden und stöbern zahlreiche Bonuslevel auf. DKC-Veteranen werden sich sofort zu Hause fühlen.



Die Level lassen sich wie gewohnt auf Übersichtskarten anwählen



unglaublich erfolgreichen ‚Donkey Kong Country‘. Und erneut veranstaltet Rare ein Grafik-Feuerwerk, das nicht nur auf 16-Bitern seinesgleichen sucht.

Doch damit ist es nicht getan, denn bei genauerer Betrachtung machen sich dezent eingestreute Neuerungen und Änderungen bemerkbar. Besonders originell: Jeder Affe kann seinen Partner auf die Schultern nehmen und ihn als Waffe einsetzen oder auf sonst unerreichbare Plattformen schleudern.

Neben einigen neuen Fässern wurde auch das Angebot an Helfern modifiziert. Rambie und Enguarde standen Diddy schon zuvor hilfreich zur Seite, Squawks, der Papagei, greift diesmal aktiv ins Geschehen ein. Neu dabei sind Rattly, die Klapperschlange (be-

sonderes Kennzeichen: sehr sprunghaft), und Squitter, die Spinne, die Netze verschießen und diese zu Plattformen umfunktionieren kann. Diesmal könnt Ihr nicht nur in den versteckten Bonusleveln, sondern auch im ‚normalen‘ Spiel in die Haut der Tiere schlüpfen, sobald Ihr auf ein Faß mit deren Konterfei stoßt.

Apropos Bonuslevel: Erneut gibt es zahlreiche Extra-Stages zu



BONUSLEVEL



Da sieht man es mal wieder: Zuviel Wrestling im Fernsehen hat also doch einen schlechten Einfluß auf die Kinder ...



Der Endgegner sieht phantastisch aus – seine Keule solltet Ihr dennoch nicht aus der Nähe betrachten



Affendame Dixie zeigt in Diddy's Kong Quest, was sie kann. Hier ist sie gerade auf der Suche nach Errol Flynn



Auch im Urwald gilt: Geld regiert die Welt! Am Ende der Bonuslevel warten die begehrten Kremkoinen auf Euch



In jedem Level ist eine 'Videospiel-Heldenmünze' sehr gut versteckt



Das chaotische Umhergeballere mit den Fässern aus Teil 1 wurde erfreulicherweise eingeschränkt



Diddy und Dixie können sich auch in die tierischen Helfershelfer verwandeln ... spielerisch macht das kaum einen Unterschied



entdecken, die wesentlich interessanter gestaltet wurden. Ihr müßt innerhalb eines Zeitlimits entweder alle Gegner plätten, Sterne einsammeln oder eine Münze namens Kremkoin finden. Diese Kremkoin solltet Ihr keinesfalls verpassen, denn für 15 könnt Ihr in Klubbas Kiosk ... doch halt, das wird noch nicht verraten, schließlich wollen wir im Test nicht alle Geheimnisse lüften. Doch damit sind Diddies und Dixies Finanznöte noch nicht ausgestanden. Im Laufe des Spiels findet Ihr hin und wieder kostbare Bananemünzen. Diese Münzen benötigt Ihr ständig, denn selbst die Dienste der Kong-Familie sind nicht mehr kostenlos: Cranky verlangt für seine Tips zum Teil Bares,

Funkys Flug schlägt mit zwei Münzen zu Buche, und selbst für das Speichern des Spielstandes müßt Ihr wohl oder übel Euren Obulus entrichten. Bei Neuzugang Swanky Kong, einem haarigen Harry-Weynford-Verschnitt, könnt Ihr durch Beantwortung von witzigen Quizfra-

POSTIV!

Abwechslungsreicher als Teil 1, geniale Grafik, ein technisches Meisterwerk

gen Extraleben erspielen. Erfreulicherweise hat Rare auch ein wenig am Leveldesign gefeilt. Die Level sind nun etwas komplexer und nicht mehr so gradlinig aufgebaut. So klettern

DIDDY'S K



Diddy und Dixie flink wie die Affen durch die Takelage eines – oder genauer gesagt zweier – gestrandeter Piratenschiffe, schweben auf Ballons über glühende Lava, plündern das Innere eines klebrigen Bienenstocks oder kämpfen in K. Rools Festung mit den Tücken eines vertikalen Autoscrollers. Besonders originell ist der Level, in dem Ihr Euch von heftigen Windstößen durch die Gegend geweht werdet. Leider hat man nur allzuoft Déjà-vu-Erlebnisse: Unterwasser-, Eis- und Lorenlevel (diesmal in Form einer Achterbahn) erinnern stark an Donkey Kong Country. Enttäuschend sind erneut die Endgeg-

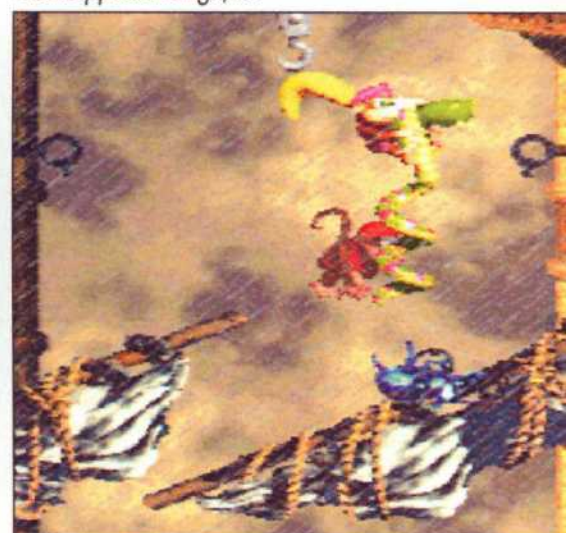
EINFACH TIERISCH



Die Verträge von Winky und Espresso wurden für die zweite Saison nicht verlängert, ...



... neu dabei sind statt dessen Rattly, die Klapperschlange, ...





Nur Fliegen ist schöner! Man beachte die vorbildliche Körperhaltung von Diddy

Er ist blau, er hat Stacheln, er dreht sich wie ein Wirbelwind ... keine Ahnung, wer der Typ ist

DONKEY QUEST



ner ausgefallen. Vor allem im Vergleich zum übertragenden 'Yoshi's Island'

sollte man meinen, daß Rare sich in einem Jahr Originelleres einfallen lassen könnte, als daß Diddy und Dixie Monstern Fässer an die Birne werfen ... Optisch deklassieren die Programmierer von Rare erneut alle anderen Spieleentwickler. Offensichtlich liefen die Silicon-Graphics-Workstations wieder monatelang heiß, um die atemberaubenden Rendergrafiken zu erzeugen. Darüber hinaus hat man in den ver-

gangenen Monaten die verborgenen Talente des SNES noch genauer ausgelotet, denn DKC sieht nochmals deutlich beeindruckender aus als der Vorgänger – und das bei gleicher Modulkapazität von 32 MBit. Damit muß sich das SuperNES nicht einmal vor ir-

NEGATN!

Vieles wurde aus DKC übernommen, uninspiriertes Endgegnerdesign

gendwelchen 32-Bit-Konsolen verstecken. Auch die Soundleute stellen Ihr Können unter Beweis und entlocken dem SNES unglaublich atmosphärische Klänge, wie sie besser zum Spiel

nicht passen könnten – angefangen beim realistischen Affengekreische bis hin zu einem summenden Piratenchor als Hintergrundmusik.

Die Gesamtnote entspricht, trotz deutlicher Verbesserungen im Gameplay, der von Donkey Kong Country, da viele Elemente zu ähnlich sind. Und mit Miyamotos Mario-Meisterwerken kann Diddy nicht mithalten. Wer von DKC begeistert war, kommt aber sicherlich an der Fortsetzung nicht vorbei. Auf jeden Fall ist Diddy's Kong Quest der ultimative Beweis für die überragende Qualität des SNES – und dafür, daß die Ära des guten alten 16-Bitters noch lange nicht zu Ende ist.

Klaus-Dieter Hartwig

Gameplay

2+

Ein überdurchschnittliches Jump&Run mit einigen originellen Ideen; andererseits zuviel Altbekanntes.

Dauerspaß

1-

Etwas umfangreicher als DKC, darüber hinaus mehr versteckte Sachen innerhalb der Level.

Grafik

1

Die mit Abstand beste Grafik, die Ihr jemals auf einer 16-Bit-Konsole gesehen habt!

Sound

1

Überragend! Schließt Euer SuperNintendo an die Stereoanlage an und genießt!

TOTAL-CHECK

Genre Jump&Run
Level 38
Schwierigkeit mittel
Continuos Batterie
Speicherkapazität 32 MBit
Erhältlich im Handel

Fazit

1-

... und Squitter, die Spinne. Serienmäßig tiefergelegt und mit coolen Turnschuhen bestückt



Wenn Papagei Squawk nicht gerade dabei ist, neue Worte zu lernen („Lora“ ist auf Dauer nicht der Hit) hilft er Diddy und Dixie





EARTHWORM JIM 2

Die Geschichte des wurmes ist voller Mißverständnisse. Eigentlich kann ein Spiel, in dem ganz offensichtlich der Wurm drin ist, nicht viel wert sein. Bei Earthworm Jim ist jedoch alles ganz anders ...



Die Wiedersehensfreude zwischen Jim, Bob und Nummer 4 wird arg getrübt – hätte Jim doch nur das Schwein benutzt ...



Nicht nur im wahren Leben steht der Wurm am unteren Ende der Nahrungskette, auch als Videospielheld hat er mit mächtigen Gegnern zu kämpfen. Ende 1993 überraschte die kalifornische Software-Schmiede Shiny Entertainment die Konsolenwelt mit ihrem sympathischen und originellen 'Earthworm Jim', der im Kampf um den Spitzenplatz auf den Wunschzetteln gegen das Grafikmonster 'Donkey Kong Country' antreten mußte.

Dieses Mal macht ihm die Konkurrenz das Leben noch schwerer: „Earthworm Jim 2“ tritt nicht nur gegen

die Fortsetzung von DKC, 'Diddy's Kong Quest' an, sondern auch gegen das Traumpaar Mario und Yoshi. Keine idealen Voraussetzungen also für den Wurm. Kann es ihm auch diesmal gelingen, sich gegen die mächtige Konkurrenz zu behaupten? Nachdem wir in den vergangenen Monaten bereits ausgiebig über Earthworm Jim 2 berichtet haben, können wir angesichts der Endversion endlich den Wurm sezieren und Euch berichten, ob er neben der exzellenten Präsentation auch spielerisch etwas zu bieten hat.

Erneut haben es Jims Intimfeind Psy-Crow, in Begleitung seiner Spießgesellen Major Mucus, Bob & Nummer 4 und Evil the Cat auf seinen Leib

und sein Leben abgesehen. Soweit, so bekannt. Die Level sind es glücklicherweise nicht. Ist der erste noch recht normal gehalten – sieht man einmal von dem Intermezzo mit dem

Oma-Fahrrad ab – beginnt das Spiel im Folgenden, völlig neue Wege zu beschreiten. In Level zwei, in Anlehnung an den Film

Lorenzos Öl betitelt, erleben wir Jim in seinem natürlichen Element, nämlich wie er sich seinen Weg durch das Erdreich bahnt – obwohl vermutlich nicht jeder Regenwurm einen Plasma-Blaster dazu verwendet. Dieser Level bietet ein völlig neues Element. Oftmals wird Jims weiterer Weg durch Erdreich versperrt, oder die nächstgelegene Plattform hängt außerhalb seiner Reich-

weite. Mit seiner Waffe kann er aber Erde von der Decke schießen, die gemäß den allgegenwärtigen Gravitationsgesetzen nach unten fällt und dort liegen bleibt. Dadurch steigt der Untergrund immer weiter nach oben, bis Jim schließlich zuvor unerreichbare Plattformen bequem erklimmen kann.

Ähnlich wie bei EWJ 1, in dem Ihr ständig gegen Psy-Crow im Andy-Asteroids-Level um die Wette fliegen müßt, hat die infame Krähe auch diesmal ihre regelmäßigen Auftritte. Insgesamt dreimal müßt Ihr in der Puppy-Love-Stage Welpen, die von Psy-Crow aus dem Fenster geworfen werden, mit Hilfe eines Riesenmarshmallows in die sicheren Arme von Peter Puppy bouncen. Doch auch sonst gibt es reichlich Abwechslung von Jump&Shoot-

▲ POSTIV! ▲

Witzig, originell,
abwechslungsreich,
hervorragend spielbar





Krähe am Morgen bringt Kummer und Sorgen! Da bildet auch Psy-Crow keine Ausnahme



Olme (Proteidae): Familie langgestreckter Schwanzlurche. Nie an Land gehende, zeitlebens im Larvenzustand verbleibende Tiere ...



Der Digger-Shot steht Jim nur in einem Level zur Verfügung. Schade, eigentlich ...



Allerlei: Auf seiner Rakete reitend, muß Jim eine Bombe, die an einem Fesselballon hängt, durch einen Level schubsen, um schließlich Major Mucus einen unrühmlichen Abgang zu bereiten. Oder er kann und muß seinen Kopf aufblasen, um durch den Zirkuslevel zu schweben. Das sieht Evil the Cat jedoch gar nicht gerne, und so stürzt er sich ständig auf Jim herab, um seinen Ballon-Kopf zum Platzen zu bringen. Und dann ist da natürlich noch der Level, in dem sich Jim als Grottenolm (oder, wie es im englischen so schön heißt, als 'Blind Cave Salamander') durch ein Labyrinth manövrieren muß, bevor er schließlich in einer Quiz-Show Extraleben erspielen kann.



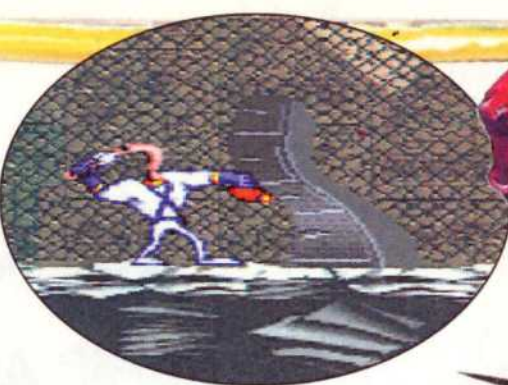
Habt Ihr diesen Wahnsinn schließlich ohne große Schäden an Jims Leib und Eurer Seele überstanden, steht die ultimative Herausforderung bevor: ein Wettlauf mit Psy-Crow! Klingt nicht sonderlich spektakulär? Auf dem Papier sicherlich nicht, aber in Aktion ist das ganze nervenzerfetzend. Denn wenn Ihr hinten liegt, macht Euch die Krähe mit zahlreichen Fallen und anderen Widrigkeiten das Leben zur Hölle. Und wenn Jim nicht als erster die Prinzessin erreicht, sieht es finster aus. An Originalität hat EWJ 2 gegenüber dem Vorgänger also nichts eingebüßt, ganz im Gegenteil. Auch die Spielbarkeit wurde deutlich zum Positiven verbessert. Jim steuert sich einfach hervorragend, und seine

Gegner sind wesentlich planvoller zu bekämpfen. Zudem gibt es keine Abgründe mehr, in die Ihr überraschend hineinfallen könnt und sofort ein Leben verliert. Auch optisch haben David Perrys Mannen noch einmal zugelegt, wie wir bereits in unseren Previews berichteten. Jim wurde so liebevoll animiert, daß man ihn gern haben muß. Es ist einfach köstlich, wenn er mit wackligen Knien Kühe und Schweine durch die Gegend wuchtet, oder er von einem elektrischen Stuhl unter Strom gesetzt wird ... Das Ganze wird meisterlich untermalt von den hervorragenden Musiken und Soundeffekten: ein wimmernder Jim, wenn er getroffen wird, ein Stöhnen, wenn er eine Kuh hochstemmt, grunzende Schweine, ... es

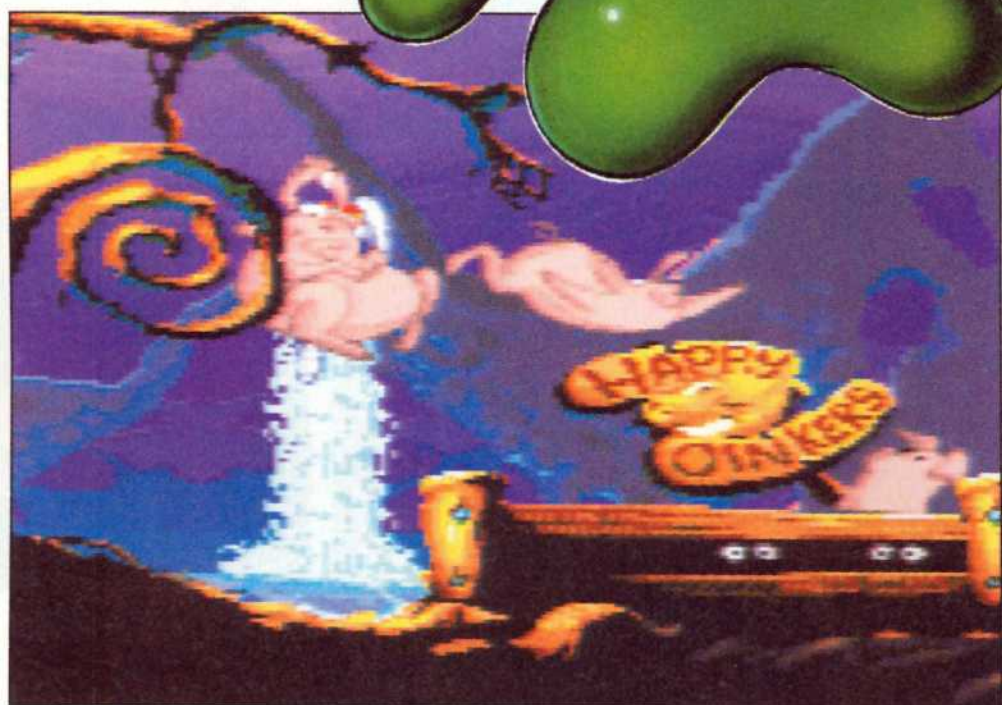
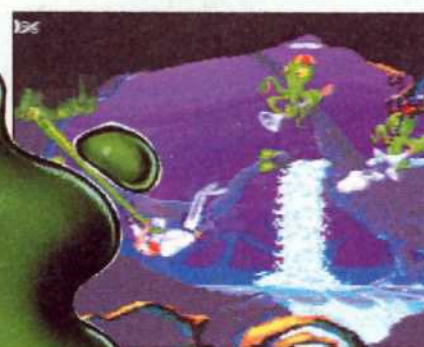




Regenwürmer:
zusammenfas-
sende Bez. für
einige Familien
bodenbewoh-
nender, zwittri-
ger Ringelwür-
mer (Ordnung
Wenigborster)



EXTRAWAFFEN



Die Ruhe vor dem Wurm ist vorüber: Im letzten Level liefert sich Jim ein nervenaufreibendes Wettrennen mit der Krähe



ist schlichtweg genial. Bei all dieser Begeisterung drängt sich natürlich die Frage auf, warum Earthworm Jim 2 dann schlechter abschneidet als der erste Teil. Offensichtlich wurde der größte Teil der 24 MBit des Moduls darauf verwendet, Jim und seine Gegner unendlich aufwendig zu animieren und mit passenden Soundeffekten zu unterlegen. Natürlich sind zwölf Level (davon dreimal Puppy Love) nicht unbedingt zu wenig, und untereinander gleicht kein Level dem anderen – doch innerhalb der Level könnte es oftmals mehr Abwechslung geben. Es fällt deutlich auf, daß es in keinem Level mehr als drei oder vier verschiedene Gegner gibt. Und wenn man sich fünf Minuten lang durch

NEGATIN!

Die geniale Grafik und der Spitzen-Sound gehen zu Lasten des Umfangs

Lorenzo's Soil gebuddelt hat, macht sich gepflegte Langeweile breit. Und so witzig es auch sein mag, eine Kuh in die Scheune zu tragen – bei der achten oder neunten Kuh ist auch diese Idee irgendwann abgenutzt. Kaum begeistern können die wenigen Endgegner – mehr als beständiges Umhergehüpfen und Geballere erfordern sie nicht. Erfreulich ist noch anzumerken, daß sich die Programmierer die Kritik am fehlenden Paßwortsystem von Teil eins zu Herzen genommen haben. Doch mehr als ein erweitertes Continue ist aus dieser Option nicht geworden. In jedem Level sind drei Symbole versteckt (eine Erdkugel, ein Wurm und ein Jim-Schriftzug). Habt Ihr alle eingesammelt,

könnt Ihr in diesem Level jederzeit wieder direkt beginnen – solange das SuperNintendo eingeschaltet bleibt. Schaltet Ihr das Gerät ab, müssen die 'Paßwörter' von neuem erspielt werden. Doch ist dies kein zu großes Manko, denn EWJ 2 ist deutlich einfacher ausgefallen als der erste Teil. Das hat jedoch auch zur Folge, daß Ihr das Spiel im Easy-Modus innerhalb weniger Stunden durchspielen könnt. Alles in allem kann man feststellen, daß Earthworm Jim 2 fast alle Erwartungen erfüllt, die in die Fortsetzung gesetzt wurden und daß sie dem genialen Charakter keine Schande macht. Eines kann man David Perrys neuem Werk auf keinen Fall absprechen: Den Status als aberwitzigstes und unterhaltsamstes Spiel aller Zeiten.

Klaus-Dieter Hartwig

Gameplay

1

Erfrischend originell, unglaublich viel Witz und Humor – würden sich doch alle Firmen soviel Mühe geben.

Dauerspaß

2+

So viel Spaß findet sich bei keinem anderen Spiel, es könnte jedoch länger andauern.

Grafik

1

Genial designte Charaktere. Die unglaubliche Animation erreicht fast schon Zeichentrickfilm-Qualität.

Sound

1

Nicht minder beeindruckend als die Optik. Wir können Jim nur zustimmen: „Way Cool!“

TOTALI-CHECK

Genre Action/Jump&Run
Level 10
Schwierigkeit einstellbar
Continues erspielbar
Speicherkapazität 24 MBit
Erhältlich im Handel

FAZIT
1-

Eine Anzeige der Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung – Konzept und Gestaltung: Projekt PR/Padberg, Bonn

Für mich muß es

Wenn Du mich liebst,
dann läßt Du mehr zu und
zierst Dich nicht so, meint
Heiko enttäuscht. Nicole ist sich
aber noch nicht sicher. Nur wenn
es die große Liebe ist, will sie
mit einem Jungen schlafen.
Aber woran erkennt sie, daß
es soweit ist?

Wenn Du mehr über Liebe,
Sexualität und Verhütung
wissen willst, bestell' Dir unsere
kostenlosen Info-Broschüren.

schon die

große Liebe sein

Ich will's wissen!

Bitte schicken Sie mir

☐ »Über den Umgang
mit Liebe, Sexualität,
Verhütung und
Schwangerschaft«

Broschüre

☐ »Empfängnisverhütung –
Methoden und Möglich-
keiten«

Broschüre

☐ »Verhüten –
null Problem?«

Kurzinfo im Comicstil

Absender:

Name

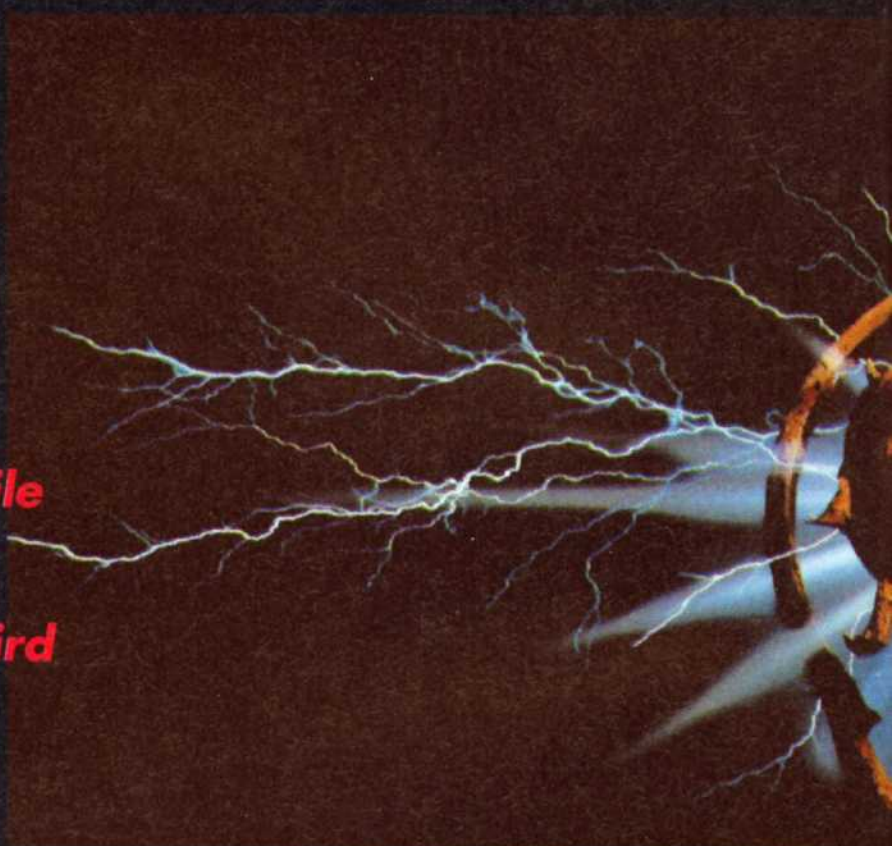
Straße, Hausnr.

PLZ, Ort

Ausschneiden, aufkleben und ab an die
BZgA, 51101 Köln

Liebe/6

Nachdem Jean Claude Van Damme als Street Fighter Guile auf der Leinwand mit Bisons Schergen aufgeräumt hat, wird ein weiteres Prügelspiel Vorlage für einen Kinofilm: „Mortal Kombat“.



MORTAL



Übrigens, auf Seite 69 findet Ihr anlässlich dieses Kinofilms einen kleinen Wettbewerb

An den amerikanischen Kinokassen sorgte der 103 Minuten lange Streifen im vergangenen August für endlose Schlangen, und belegte drei Wochen lang Platz 1 der Kincharts. Ab dem 18. Januar ist der Film zu dem wohl umstrittensten Beat 'em Up der Videospielegeschichte auch bei uns zu sehen. Die Story ist selbstverständlich an die Videospielserie angelehnt, wenngleich keiner der Charaktere von MK III vorkommt – bei Erscheinen des Automaten war die letzte Film-Szene nämlich längst im Kasten. Der Mönch Liu Kang (verkörpert von dem ehemaligen Wu-Shu-Champion Robin Shou, der bisher nur als Nebendarsteller in zahlreichen fernöstlichen Martial-

Arts-Streifen zu sehen war) erwacht aus einem fürchterlichen Alptraum. Sein Bruder wurde in einem ungleichen Zweikampf von dem grausamen Shang Tsung (Cary-Hiroyuki Tagawa, u.a. bereits in 'James Bond: Lizenz zum Töten' zu sehen) getötet. Leider stellt sich der Traum bald als bittere Wahrheit heraus – Liu Kang sinnt auf Rache. Um in Shang Tsung Nähe zu gelangen, muß Liu jedoch an dem geheimnisvollen Wettkampf Mortal Kombat teilnehmen.

Indes hat der Hollywood-Mime Johnny Cage (dargestellt von Linden Ashby, der zuletzt in 'Wyatt Earp' einen der Earp-Brüder spielte) mit ganz anderen Problemen zu kämpfen: Weder Produzenten noch Filmfans wollen so

recht an seine Kampfsport-Qualitäten glauben. So läßt er sich auf eine zwielichtige Einladung ein, nicht ahnend, daß er in Wahrheit an dem Mortal-Kombat-Wettkampf teilnimmt. Treffpunkt aller Kämpfer ist ein mysteriöses Schiff, auf dem sich auch der gefährliche Verbrecher Kano (Trevor Goddard) einfindet, welcher von der Polizistin Sonya Blade (Brigitte Wilson, hatte Ihr Leinwand-Debüt an der Seite von Arnie Schwarzenegger in 'Last Action Hero' und ist demnächst in Oliver Stones 'Nixon' zu sehen) verfolgt wird. Doch bevor Sonya Kano verhaften kann, legt das Schiff ab, somit muß auch sie an dem Turnier teilnehmen. Auf See erscheint den Recken der mächtige Lord Ray-

Kein Martial-Arts-Film kommt ohne sie aus: die Massenprügelei



Gleich kriegt Sub Zero eins auf die Kapuze



DIE DARSTELLER



Donnergott Rayden wird von Christopher Lambert dargestellt



Das Heldentrio: Sonya Blade, Liu Kang und Johnny Cage



Überzeugend: Shang Tsung ist richtig fies

KOMBAT

DER FILM

den (Megastar und Highlander Christopher Lambert schlüpfte in die Rolle des Donnergottes), und bietet seine Hilfe für den Verlauf des tödlichen Wettstreits an. Ferner erzählt er ihnen die Geschichte des seit neun Generationen andauernden Turniers. Bei allen bisherigen MK-Wettstreiten siegten stets Shang Tsungs Outworld-Kämpfer. Bei einem nochmaligen Triumph würde er die Welt der Menschen erobern und die Erde würde in ewiger Dunkelheit versinken. Nach einigen Qualifikationsrunden treffen Liu, Johnny und Sonya auf furchterregende Kontrahenten: Goro, ein vierarmer Prinz der Dunkelheit, Sub-Zero, der einen Eisstrahl-Atem hat und den Schurken Kano. Gewinnen

sie die Fights, müssen sie gemeinsam gegen den mächtigen und scheinbar unbesiegbaren Shang Tsung antreten. Eine harte Aufgabe, doch zu ihrem Glück finden sie in Prinzessin Kitana (Talisa Soto, war ebenfalls bereits in James Bond: Lizenz zum Töten zu sehen) eine heimliche Verbündete, die mit Tsung noch eine alte Rechnung offen hat. Für den erst dreißigjährigen Regisseur Paul Anderson ist Mortal Kombat seine erste US-Produktion, die er mit zahlreichen Special-Effects und noch mehr Kampfsequenzen in Szene gesetzt hat. Erfahrenster Partner an seiner Seite war hierbei Pat Johnson, der die Choreographie der Fights und die Stunt-Koordination übernahm. Johnson, selbst erfahrener Kampfsportler, arbeitete

bereits mit Größen wie zum Beispiel Steve McQueen, Bruce Lee sowie Jackie Chan zusammen. Auch wenn die Story recht dünn zu sein scheint, versprechen die Kampfszenen einen gewissen Unterhaltungswert, den Fans auf alle Fälle zu schätzen wissen werden. Christopher-Lambert-Fans werden ohnehin nicht um den Kauf einer Kinokarte herumkommen. Der Film ist ab 16 Jahren freigegeben.

Michael Koczy



Round one ... FIGHT!



Kano hat auch schon mal besser ausgesehen



An Maske und Ausstattung wurde nicht gespart



Und im Hintergrund läuft 'Ein Song namens Schunder' von den Ärzten



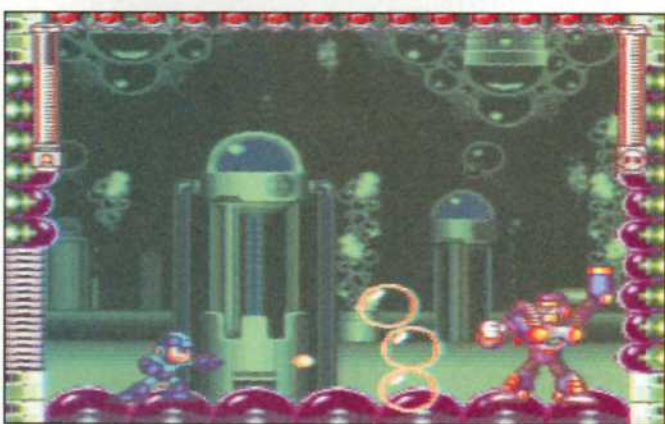
Gewisse Ähnlichkeiten mit einer verstorbenen Martial-Arts-Größe sind rein zufällig

MEGA MAN 7

Wieder einmal greift der wahnsinnige Dr. Wily nach der Welt-herrschaft, aber ein Held stellt sich ihm in den Weg. Die Rede ist von Mega Man, der sich aufmacht, um die Welt zu retten.

Wie schon oft zuvor sandte Dr. Wily acht seiner finsternen Blechschergen aus, und Mega Man ist der einzige, der es wagt, dem verrückten Wissenschaftler Einhalt zu gebieten. Also macht sich unser blauer Held mit seinem Hund 'Rush', der bei Bedarf vorübergehend in ein Trampolin mutieren kann, auf den Weg, um dem Übel ein Ende zu bereiten. Zu Beginn des Spieles steht Euch dazu nur ein Blaster zur Verfügung, nach jedem besiegt Endgegner kommen jedoch weitere Waffen dazu.

Die Reihenfolge, in der Ihr die Level in Angriff nehmt, könnt Ihr selbst festlegen. Habt Ihr die ersten vier geschafft, kommen nochmals vier dazu. Da die Endgegner in ihrem Schwierigkeitsgrad stark variieren, gilt es, eine sinnvolle Reihenfolge herauszufinden, in der Ihr ihnen den Garaus macht. Nachdem Ihr acht Level durchquert habt, steht Ihr vor der Festung des Dr. Wily, die auch noch in mehrere Stages unterteilt ist. Zu diesem Zeitpunkt verfügt Ihr aber schon über eine entsprechende Anzahl von Extrawaffen, zwischen de-



Es ist Bodo mit dem Bagger, und er baggert noch



Auch im jüngsten Mega-Man-Abenteuer wurde nicht an großen Gegnern gespart



▲ POSTIV! ▲

Spielerisch gut durchdachtes, hochmotivierendes Jump&Run

▼ NEGATIV! ▼

Zu schwierig, zu wenig Innovationen, eben Mega Man

Man 7" mit hinterhältigen Gegnern und tückischen Fallen nur so vollgestopft ist. Zudem gibt es einige unfaire Passagen, die selbst dem routinierten Spieler einiges abverlangen. Davon abgesehen ist Mega Mans neuestes Abenteuer grafisch und spielerisch durchaus gelungen. Jeder Level ist in puncto Grafik von seinem jeweiligen Endgegner inspiriert. Ob im Gruselschloß des 'Shade Man' oder in der Eisswelt des 'Freeze Man' – die Jagd auf Dr. Wily gestaltet sich optisch sehr abwechslungsreich, und man merkt, daß das Game mit viel Liebe zum Detail gestaltet wurde.

Akustisch bewegt sich das Spiel im oberen Mittelfeld. Zwar werden kei-

ne pompösen Klangteppiche geboten, die Kompositionen sind aber hörens Wert und fügen sich gut in das Spiel ein, während die Soundeffekte eher dürrig ausfallen. Die heißumkämpfte 16-Bit-Jump-&Run-Krone wird Mega Man 7 sicher nicht gewinnen, dennoch weiß das Game durchaus zu gefallen. Alle, die vor einem hohen, teilweise unfairen Schwierigkeitsgrad nicht zurückschrecken, bekommen solide, wenn auch in ähnlicher Form schon mehrmals dagewesene Jump-&Run-Unterhaltung geboten.

Klaus Kock

11 ACTIONGELADENE LEVEL UND VIEL BLECH



Mechanische Feinde warten überall auf den blauen Dauerhelden



Gameplay

2-

Die Steuerung ist gut, zahlreiche Waffen sorgen für Abwechslung, einige unfaire Stellen stören den Spielfluß.

Dauerspaß

2+

Das umfangreiche, mit knackigem Schwierigkeitsgrad versehene Game läßt einen nur schwer wieder los.

Grafik

2

Die Grafik ist bunt und macht einen sehr durchgestylten Eindruck. Zudem gefallen die Animationen.

Sound

3+

Passende musikalische Untermalung, nur die Soundeffekte sind einfallslos, wenn auch funktionell.

TOTAL-CHECK

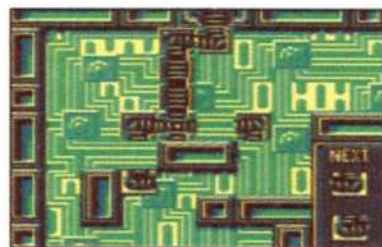
Genre Jump&Run
Level 8+3
Schwierigkeit hoch
Continues Paßwörter
Speicherkapazität 16 MBit
Erhältlich Im Handel

FAZIT
2-

STAR TREK GENERATIONS



Wie so oft bei Filmlicenzen besteht auch „Star Trek Generation“ aus verschiedenen kleinen Einzelspielchen. Keine Firma hätte sich vermutlich getraut, nur eines dieser Spielchen alleine zu veröffentlichen – aber auch im großen Sammelpack werden sie nicht besser! So gibt es z. B. einen grotten-schlechten Ballerlevel (entschuldigt die Bezeichnung, aber sie entspricht der Realität), in dem Ihr zwei gegnerische Raumschiffe eine halbe Stunde lang unter antiquierter grafischer



Darstellung beschiebt. Außer dem Tod durch Langeweile drohen hier keine Gefahren. Weiter geht's mit einem „Mastermind“-Verschnitt, bei dem Ihr mit „Try and error“ eine bestimmte Symbolkombination herausfinden dürft. Nachdem

Bekannte aus der alten und neuen Serie geben sich ein Stelldichein

Es ist noch nicht lange her, daß der siebte „Star-Trek“-Film in den Kinos lief. Nun kommt das (un-)passende Game-Boy-Spiel dazu.

dies überstanden ist, kommt eine „Pipeline“-Stage. Hier müßt Ihr mit vorgegebenen Leitungstücken (Winkel- oder gerade Rohre) zwei Anschlußstücke verbinden – ein gnadenloses Zeitlimit und eine unfaire Rohrvorgabe sorgen dann für den „nötigen“ Frustrationsfaktor.



Der Radarscreen soll Euch bei taktischen Überlegungen helfen! Immerhin könnt Ihr dort den Schaden ablesen

GB

1 Spieler

GameTek

ca. DM 60

Gameplay

5+

So undurchdacht hätten die „Spielchen“ nie programmiert werden dürfen. Von Gameplay kann nicht die Rede sein.

Dauerspaß

5-

Für Masochisten oder Menschen, die zum ersten Mal in ihrem Leben ein Videospiel sehen: toll! Für alle anderen: mies!

Grafik

4-

Detailarmut und wenige Animationen „zeichnen“ die Grafik aus. Schon vor Jahren gab es sehr viel Besseres zu sehen.

Sound

4+

Armseliges Gequake quält sich aus dem Lautsprecher. Big N wußte schon, warum sie einen Regler installierten ...

TOTAL-CHECK

Genre diverse/meist Action
Level 1-6
Schwierigkeit hoch
Continues Paßwörter
Speicherkapazität 1 MBit
Erhältlich im Handel

FAZIT

5+

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

S-NES ZUBEHÖR:

PLAY STATION:

SUPER NINTENDO:

ACME ANIMATION	89,95
ADDAMS Family Values <A>	69,95
ANIMANIACS	89,95
Asterix & Obelix	119,95
BATMAN FOREVER	89,95
BIG SKY TROOPER	109,95
BIKER MICE FROM MARS	69,95
BIOMETAL <A>	79,95
BOOGERMAN	109,95
CASTLEVANIA - VAMPIRE	99,95
CHRONO TRIGGER	139,95
Chrono Trigger Hintbook	39,95
CIRCUIT USA	99,95
DEMOLITION MAN	109,95
DEMONS CREST	59,95
DIRT RACER FX	89,95
Donald Duck - Maui Mallard	119,95
Donkey Kong Country	119,95
Donkey Kong Country 2	119,95
EARTHWORM JIM 2	99,95
FIFA SOCCER '96	109,95
FINAL FANTASY 2	129,95
FINAL FANTASY 3	139,95
F.F.3 Spielberater <A>	39,95
HEBEREKE POPOITTO	59,95
HEBEREKE'S POPOON	59,95
ILLUSION OF TIME	99,95
Int. Superstar Soccer Deluxe	119,95
ITCHY & SCRATCHY	59,95
IZZY'S OLYMPIC QUEST	89,95
JOE & MAC 3	69,95
JOHN MADDEN '96	109,95
JUDGE DREDD	79,95
JUNGLE STRIKE	79,95
Kid Clown in Crazy Chase	59,95
KILLER INSTINCT	129,95
KIRBY'S DREAM COURSE	89,95
KIRBY'S GHOST TRAP	89,95
KÖNIG DER LÖWEN <A>	89,95
LORD OF THE RING	89,95
L. MATTHIAS SOCCER	79,95
M. BASLER SOCCER <A>	89,95
MASK	109,95
MECHWARRIOR 3050	99,95
MEGA MAN 7	99,95
MEGA MAN X 2	99,95
MICHAEL JORDAN CHAOS	59,95
Mickey & Mini Circus M.	59,95

MICRO MACHINES 2	99,95
NBA - GIVE 'N 'GO	119,95
NBA LIVE '96	109,95
NHL HOCKEY '96	109,95
NINJA WARRIORS	99,95
PAC IN TIME	59,95
PAC MAN 2	109,95
PINOCCHIO	129,95
PGA TOUR GOLF '96	109,95
POCKY & ROCKY 2	69,95
Porkey Haunted Holyd.	119,95
POWER RANGERS	89,95
POWER RANGERS 2	119,95
PREHISTORIC MAN	99,95
PRIMAL RAGE	99,95
REVOLUTION X	109,95
SECRET OF EVERMORE	109,95
SECRET OF MANA	99,95
SHADOWRUN	89,95
SIM CITY	89,95
SOCCER SHOOTOUT	89,95
SOULBLAZER	99,95
SPEEDY GONZALES	129,95
Star Trek Deep Space 9	99,95
STAR TREK N.G.	109,95
STUNT RACE FX <A>	69,95
SUPER ADV. ISLAND 2	59,95
SUPER BC KID	89,95
SUPER BOMBERMAN 3	99,95
SUPER MARIO WORLD 2	99,95
SUPER TURRICAN 2	89,95
Tecmo Secret of the St. <US>	119,95
TETRIS 2	99,95
TETRIS & DR. MARIO	79,95
THEME PARK	99,95
TIM IN TIBET	119,95
TIMEOP	99,95
TINY TOON - Wacky Sports	79,95
TOP GEAR 2	99,95
UNIRALLY	79,95
URBAN STRIKE	99,95
WATERWORLD	99,95
WEAPON LORD	109,95
WORLD MASTERS GOLF	109,95
WORMS	99,95
WRESTLEMANIA ARCADE	109,95
X-MEN	69,95
ZELDA 3	79,95

SONDERANGEBOTE !!! SUPER NINTENDO:

AAH! REAL MONSTERS	59,95
ACTRAISER 2	59,95
AERO THE ACROBAT 2	59,95
BLACKHAWK <A>	49,95
BLACKHAWK	59,95
BRAINIES	39,95
BRAWL BROTHERS	49,95
CAPTAIN COMMANDO	59,95
Champ. World Class Soccer	34,95
CLAYFIGHTER <A>	49,95
CLAYMATES	49,95
COOL SPOT	59,95
CYBERNATOR	39,95
DARIUS TWIN <A>	39,95
DR. FRANKEN	49,95
DRAGON - Bruce Lee Story	49,95
DSCHUNGBUCH	59,95
EARTH Defense Force <A>	49,95
EARTHWORM JIM	49,95
EELI THE CAT	39,95
EQUINOX	49,95
FIEVEL - Der Mauswanderer	59,95
FIFA SOCCER	59,95
FIFA SOCCER ohne Verp.	49,95
FLASHBACK	49,95
Ghoul Patrol <Zombie 2>	39,95
HAGANE	59,95
HOLE IN ONE GOLF <A>	49,95
HUMANS	49,95
HURRICANES	49,95
HYPER ZONE <A>	49,95
INCREDIBLE HULK	39,95
INDIANA JONES ADV.	49,95
J. NICKLAUS GOLF <A>	49,95
JELLY BOY <A>	59,95
JUSTICE LEAGUE	59,95
KING ARTHUR'S World <A>	59,95
LAST ACTION HERO <A>	39,95
LEGEND	39,95
LEMMINGS 2	49,95
LOST VIKINGS <A>	59,95
MAGIC BOY <A>	39,95
MARIO IS MISSING <A>	39,95
MARKOS MAGIC FOOTBALL	59,95
MEGA MAN X	59,95
MICKEY MANIA	49,95
MICRO MACHINES	39,95
MR. NUTZ	49,95
NHL HOCKEY '95 <A>	69,95

OPERATION STARRISH	49,95
PAC-ATTACK	49,95
PAGEMASTER	49,95
PHANTOM 2040	59,95
PILOTWINGS	39,95
PINBALL FANTASIES	59,95
PITFALL	59,95
PLOK <A>	39,95
POWER DRIVE	49,95
PRINCE OF PERSIA <A>	49,95
PUTTY SQUAD	49,95
RASENMÄHERMANN <A>	39,95
RISE OF THE ROBOTS	39,95
SAILORMOON	49,95
SHAO FU <A>	49,95
SONIC BLASTMAN <A>	49,95
SPARKSTER	49,95
SPECTRE	39,95
SPIDERMAN - ANIMATED	59,95
STAR WING <A>	39,95
STARGATE	59,95
STREET RACER	49,95
STRIKER <A>	49,95
SUPER ALESTE <A>	59,95
SUPER BOMBERMAN 2 <A>	49,95
SUPER DANY	49,95
SUPER ICE HOCKEY	49,95
SUPER MARIO KART	64,95
SUPER MARIO ALL STARS	64,95
S. MARIO ALL STARS <A>	49,95
SUPER MARIO WORLD <A>	59,95
SUPER METROID <A>	59,95
SUPER PANG	49,95
SUPER PUTTY <A>	39,95
S. RETURN OF THE JEDI	69,95
SYNDICATE	49,95
TIME SLIP <A>	39,95
TINY TOONS <A>	39,95
TRODDERS <A>	49,95
TURBO TOONS	49,95
UTOPIA	59,95
VORTEX	39,95
WARLOCK	49,95
WING COMMANDER <A>	49,95
WORLD CUP USA '94	49,95
WORLD HEROES	49,95
WWF RAW & VIDEO	69,95
YOUNG MERLIN <A>	49,95
ZELDA 3 <A>	69,95
ZERO THE Kamikaze S. <A>	59,95
ZOMBIES	49,95
ZOOP	59,95

S-NES Konsole & Fifa Soccer	269,95
8 Super Mario All Stars	69,95
2 INFAROT-PADS	69,95
5 SPIELER ADAPTER	49,95
6 BUTTON PAD	29,95
ADAPTER US / PAL	29,95
ACTION REPLAY 3	89,95
FIGHTER PAD (Ascii)	49,95
FIGHTER STICK <Ascii>	89,95
FREEWHEEL "Lenk-Pad"	49,95
JOYBOARD "Sidewinder"	69,95
JOYPAD VERLÄNGERUNG	14,95
SCART / RGB KABEL	24,95
S. Advantage Stick <Ascii>	49,95
SV 336 Joystick	49,95
SV 337 Pad	59,95
SV 338 Topfighter	99,95

PLAY STATION	579,95
ACTION REPLAY	69,95
CONTROLLER	59,95
EURO AV SCART KABEL	49,95
HF ADAPTER	49,95
JOYPAD VERLÄNGERUNG	19,95
LINK KABEL	49,95
MEMORY CARD	49,95
MULTI TAP	59,95
neGoon	89,95
AIR COMBAT	89,95
ASSAULT RIGS <01.96>	89,95
Battle Arena Toshinden	89,95
CYBERSLED	89,95
DEFCON 5 <01.96>	89,95
DESTRUCTION DERBY	99,95
DIGITAL PINBALL <01.96>	89,95
FIFA '96	89,95
GOAL STORM <01.96>	99,95
HI OCTANE	89,95
Int. Champ. Soccer <01.96>	89,95
JUMPING FLASH	89,95
KILLEAK THE BLOOD	89,95
KRAZY IVAN <01.96>	99,95
LEMMINGS 3D	89,95
LOADED	89,95
LONE SOLDIER	89,95
MICKEYMANIA <01.96>	89,95
NBA JAM TOURNAMENT	79,95
NBA TOTAL TV <01.96>	99,95
NOVASTORM	89,95
PARODIUS 01.96>	89,95
PGA TOUR GOLF	89,95
PHILOSOMA <01.96>	89,95
PRIMAL RAGE <01.96>	89,95
RAIDEN PROJECT	89,95
RAPID RELOAD	79,95
RAYMAN	89,95
RIDGE RACER	99,95
SHELL SHOCK <01.96>	89,95
Starblade Alpha <01.96>	89,95
STREETFIGHTER - MOVIE	79,95
STRIKER 96	89,95
TEKKEN	109,95
THEME PARK	89,95
THUNDERHAWK 2 <01.96>	89,95
TOTAL ECLIPSE TURBO	89,95
TRUE PINBALL <01.96>	89,95
WAR HAWK	89,95
WIPE OUT	99,95
WORMS	89,95
WWF - ARCADE GAME	89,95
X-COM UFO DEFENSE	89,95

Händleranfragen erwünscht !!!

Auslandslieferungen nur gegen Vorkasse (DM 16,- Porto)

Versandpreise per Nachnahme DM 12,-

Händleranfragen erwünscht !!!

Druckfehler, Preisänderungen & Irrtümer vorbehalten !!!

A=ausländische Anleitung

Die oben aufgeführten Artikel sind NEU !!!

Laden- und Versandpreise können voneinander abweichen !!!

SNES

1-2 Spieler

Acclaim

ca. DM 140



Digitalisierte und gut animierte Kämpfer – das ist Acclaims neuestes Wrestling-Spiel



WWF WRESTLEMANIA

Nachdem das Spielhallen-vorbild in Insiderkreisen für reichlich Aufsehen sorgte, werden jetzt die SNES-Besitzer mit einer Umsetzung beglückt.

Midways Automat „WWF WrestleMania“ können die Volljährigen unter Euch bereits seit einiger Zeit in den Spielhallen bestaunen. Somit läßt sich die Heimumsetzung auch nicht als direkter Nachfolger zu „WWF Raw“ einstufen.

Ein oder zwei Spieler können in den Ring steigen, und ganz automatengerecht gibt es auch nur zwei Spielmodi: Den Fight um die „Intercontinental“ und um die „World-Wrestling-Federation-Championship“. Greifen zwei Spieler zum Pad, kann bestimmt werden, ob im

Team oder gegeneinander gekämpft werden soll. Je nach Modus befinden sich maximal drei Wrestler gleichzeitig auf dem Screen. In äußerst

guter Grafik bewegen sich die groß dargestellten Heroen durch den Ring, und nur gelegentlich gerät das SNES ins

Stocken. Neben diversen Schlägen, Tritten, Würfeln und Griffen verfügen die Akteure über etliche Special-Moves, welche den realen Attacks der Wrestler nachempfunden sind. Alle Kämpfer sehen dank Motion-Capturing höchst plastisch aus und

machen eine viel bessere Figur als die gezeichneten Helden aus Raw. Auch die Bewegungen wirken keineswegs abgehackt, allein die Zuschauerränge wirken etwas lieblos gezeichnet. Für eine tolle akustische Kulisse sorgen reichlich Gejohle und Pfiffe des Publikums, etwas Sprachausgabe eines imaginären Kommentators und viel „Gestöhne“ der Wrestler.

Trotz sehr ansprechender Grafik, coolem Sound und guter Spielbarkeit gibt es Kritikpunkte. Brillante WWF Raw noch mit vielen Spielmodi und Mehrspieler-Un-

terstützung, kann WM mit maximal zwei Spielern und ebensowenigen Modi anspruchsvolle Gamer auf Dauer nur schwer begeistern. Außerdem sind sechs Kämpfer viel zu wenig, denn am Automaten lassen sich acht anwählen. Bei dem Schwierigkeits-

grad, welcher fünf Abstufungen umfaßt, hapert es ebenfalls. Auf „very easy“ spielt Ihr das Game selbst durch wil-

des Triggern durch. Doch wer den brachialen Sport liebt, wird um das Modul nur schwer herumkommen.

Michael Koczy

▲ **POSITIV!** ▲

Gute Grafik u. Animationen, stimmungsvolle Geräuschkulisse, gute Steuerung

▼ **NEGATIV!** ▼

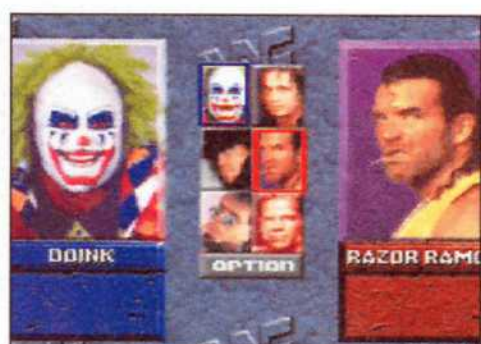
Wenige Spielmodi, nur sechs Kämpfer, keine Mehrspieler-Unterstützung



Dank einer Combo- und Damage-Anzeige wißt Ihr stets, wie wuchtig Ihr zugehauen habt



„Wer mich treffen will, muß ein bißchen früher aufstehen.“



Gameplay 2-

Gute Steuerung, viele Moves, allerdings nur sechs Kämpfer, keine Mehrspieler-Unterstützung.

Dauerspaß 3

Zwei karge Spielmodi, ziehen nicht die Wurst vom Teller, Fans werden das Spiel trotzdem lieben.

Grafik 2+

Sehr schön digitalisierte Kämpfer, welche sich gut animiert vor schlichem Hintergrund balgen.

Sound 2

Etwas Sprachausgabe und Publikumsgejohle sorgen neben den Rufen der Akteure für eine prima Kulisse.

TOTAL-CHECK

Genre Prügelspiel
Level 6 Kämpfer
Schwierigkeit 5 Stufen
Continues unbegrenzt
Speicherkapazität 32 MBit
Erhältlich im Handel

FAZIT
3+

JETZT AUCH FÜR SATURN UND PLAYSTATION 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.

"SEGA" UND "SATURN" SIND EINGETRAGENE
WARENZEICHEN VON SEGA ENTERPRISES LTD.

ACTION REPLAY - 3 MODULE IN EINEM!

* CHEAT-MODUL * IMPORT-SPIELE-ADAPTER * SPIELSTAND-BACKUP

Einfache Wahl aus einer ganzen Reihe von eingebauten Cheats für die neuesten Spiele. Durch die neueste Flashrom-Technologie kann man weitere Cheats (z.B. für neue Spiele) einfach in die eingebaute Cheatliste hinzufügen.

MIT MEMORY BACKUP

Der 'SPIELSTAND BACKUP' bietet die Möglichkeit, den ganzen Saturn-Speicher aufzubewahren, um beim nächsten Mal ab dem abgespeicherten Punkt weiterzuspielen!!
1MEG KAPAZITÄT!! DAS BEDEUTET EINEN 5 MAL !! GRÖßEREN SPEICHER ALS DER SATURN SELBST.

ACTION REPLAY bietet die Möglichkeit, 'IMPORTIERTE SPIELE' auf den Saturn einzusetzen. Jetzt kann man sofort die neuesten Spiele auf jeden SATURN spielen.

ACTION REPLAY hat für zusätzliche Erweiterungen eine Hochgeschwindigkeits-Kommunikations-Schnittstelle. Mit dem zusätzlichen 'PC-LINK'-Paket kann man den Saturn an einem PC anschließen, Cheats selbst herausfinden und weitere Untersuchungen vornehmen.



SPIELE MIT DEM UNIVERSAL-ADAPTER IMPORT-GAMES AUF DEM SATURN.

Dieses steckbare Modul ermöglicht den Einsatz von allen möglichen CD's und Konsolen-Kombinationen. Kein langes Warten mehr auf die länderspezifischen Versionen. Mit diesem Adapter sofort die neuesten Games spielen.

DM 69,-



ACTION REPLAY™ FÜR SEGA™ SATURN™



SEGA
SATURN
VERSION

DM 119,-

DEUTSCHE VERSION!!
Deutsche Menü-Führung,
Anleitung und
Registrierkarte für
den ACTION-REPLAY-CLUB.



NEU !!

Jetzt
erhältlich

8 MEG Backup Cartridge
für SEGA SATURN **DM 99,-**



ACTION REPLAY™ FÜR SONY™ PLAYSTATION™

ECHT UNGLAUBLICH ! UNENDLICHES LEBEN,
UNBEGRENZTE ENERGIE, EXTRA LEVELS,
VERBORGENE LEVELS UND VIELES MEHR

ACTION REPLAY™ PROFESSIONAL VERSION

SONY
PLAYSTATION™
VERSION

✓ Action Replay Professional ist funktionsgleich mit der Standardversion für Playstation
plus:

DM 129,-

- ✓ Hunderte von eingebauten Cheats, welche direkt aus der Action-Replay-Cheatliste einsetzbar sind.
- ✓ Action Replay ist zukunftsorientiert; bei neu erschienenen Spielen kann man weitere Cheats einfach in die eingebaute Cheatliste hinzufügen.
- ✓ ACTION REPLAY hat für zusätzliche Erweiterungen eine Hochgeschwindigkeits-Kommunikations-Schnittstelle. Mit dem zusätzlichen PC-LINK-Paket kann man die Playstation an einem PC anschließen, um selbst fantastische Cheats zu finden und Untersuchungen vorzunehmen. Das PC-Link ist ein echtes 'HACKING TOOL'!



Das Gamefreak-Modul



DEUTSCHE VERSION!!
Deutsche Menü-Führung,
Anleitung und
Registrierkarte für
den ACTION-REPLAY-CLUB.

ACTION REPLAY
IST KEIN
OFFIZIELLES
SONY-PRODUCT.

ACTION REPLAY™ STANDARD VERSION

Jedes ACTION-REPLAY-Modul enthält Cheat-Sätze für die TOP-PLAYSTATION-GAMES. Es werden mehrere Standard-Versionen vom ACTION REPLAY erscheinen.



Einfach vom Menü aus den Mogel-Cheat für das betreffende Spiel wählen. Siehe die Games-Auflistung für Ausgabe 2 (nur für die PAL-Ausführung).

**NUR
DM 79,-**

VOLUME 2	
Ridge Racer™ Fahre alle Strecken vorwärts und rückwärts. Auswahl von ALLEN Rennwagen inklusive des geheimen 'Black Griffin CAR' und unendliche Power.	Tekken™ Wähle alle versteckten 'Fighters'.
Kileak™ Aktiviere alle Waffen plus unendliche Power.	Air Combat™ Wähle jede Mission und jedes Flugzeug.
Destruction Derby™ Der Wagen nimmt keinen Schaden.	Wipeout™ Rapier-Modus auf allen Strecken.
Jumping Flash™ Wähle jede Welt plus Super-Hochsprung.	Lemmings 3D™ Wähle jedes Level.
	Rayman™ 255 Leben.

PLUS ANDERE NEUE
ERSCHEINUNGEN

GAME SAVE CARTRIDGE



Mit diesem "Game save"-Modul kann man das Spiel an einem selbst gewählten Punkt abspeichern, um es später wieder ab diesem Punkt weiterzuspielen. Speichermöglichkeit für 15 verschiedene Spielstände.

DM 49,-

BESTELL HOTLINE

02822 / 68545



**SCHRIFTLICHE BESTELLUNGEN:
SIEHE ADRESSE**

AR playsat 0196

DISTRIBUTOR FOR EUROPE: EUROSISTEMS BV, EDE, THE NETHERLANDS. FAX: 0031 318 632146

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,-

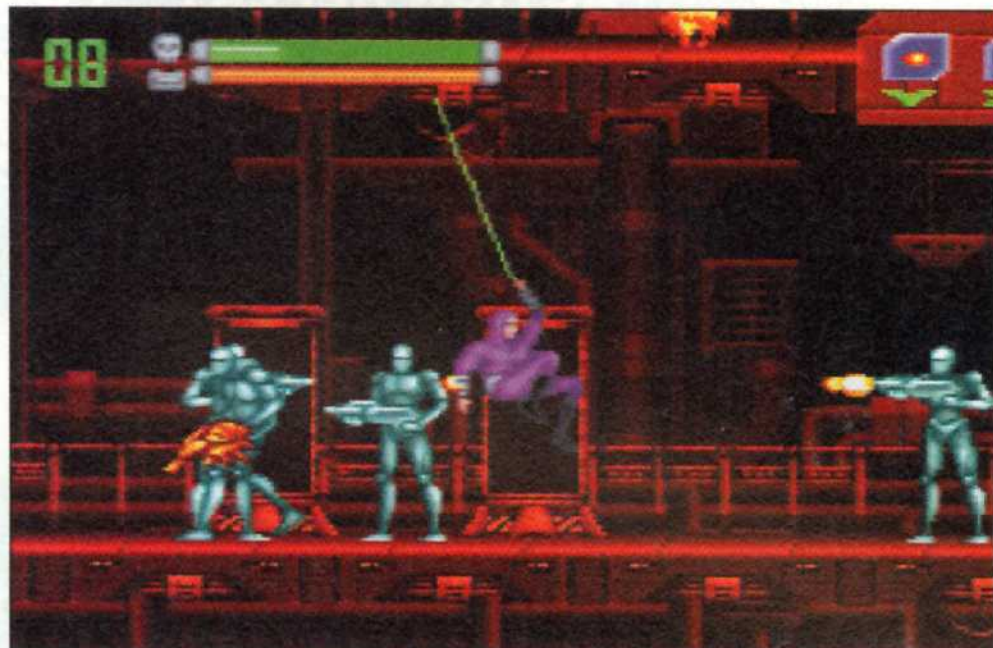
"PLAYSTATION" IST EIN EINGETRAGENES WARENZEICHEN VON SONY CORPORATION LTD.



PHANTOM 2040

Das Grauen will erneut die Weltherrschaft an sich reißen! Doch es hat die Rechnung ohne das Phantom gemacht. Genauer gesagt das 24ste Phantom.

Lee Falk erfand den Rächer 1936, welcher damals in den Comicsseiten vieler europäischer Tageszeitungen zu finden war. Die etwas älteren deutschen Leser werden sich vielleicht noch an die im Bastei-Verlag erschienenen Bände erinnern. Im darauf basierenden Videospiel „Phantom 2040“ steuert Ihr den Helden im lila Trikot durch insgesamt 60 sehr umfangreich gestaltete Level. Hintergrund der Verbrechensbekämpfung ist die von gegnerischen Kampfrobotern überfüllte Stadt Metropia. Hier bewegt sich der Held in Wolkenkratzern, Warenhäusern oder Raumflughäfen. Interessanterweise sind die Abschnitte nicht linear angeordnet, soll heißen, der Spieler hat einen Handlungsfreiraum, der ihm 20 verschiedene Enden ermöglicht (Game Over nicht mitgerechnet). Während des Spiels gelangt



man an Stellen, wo sich der weitere Verlauf in zwei Wege teilt. Dann ist es Euch überlassen, welchem Hinweis Ihr zuerst nachgeht und was



Gutes Action-Jump&Run mit Geschicklichkeits- und Knochelementen

Euch daraufhin erwartet. Da dies kaum an einem Stück zu schaffen ist, spendierten die Programmierer dem Modul noch einen Paßwortspeicher, der aber leider mit sehr vielen Zeichen erscheint. Der Gesetzeshüter kann 14 verschiedene Waffen während des Spiels einsammeln. Darunter sind

beispielsweise ein Bumerang, Ziel-schussraketen und eine Streuschußwumme. Bei Munitionsarmut schlägt er sich mit den Fäusten durch. Ein wahrer Held also, der Mann. Zudem liegen noch fünf Gegenstände in den Leveln versteckt, die Euch später nützlich sein werden, wie zum Beispiel ein stahlgepanzerter Laufroboter. Um auch vor steilen Hausfasaden und Fabrikwänden nicht Halt machen zu müssen, hilft sich das Phantom mit einem praktischen Kletterseil. Die Level weisen eine komplexe Struktur auf, die auch die grauen Zellen bemühen, um das Ziel zu finden. Grafisch ist das Programm in finsterner Comicatmosphäre gehalten. Die Level scrollen flüssig in alle



Ein mechanisches Hilfsmittel dieser Größe schafft mächtig Eindruck bei den Gegnern

Richtungen. Soundeffekte sowie Musik wurden gut in Szene gesetzt und auf das optisch Gebotene perfekt abgestimmt. Trotz der guten Idee, dem Spieler mehrere Spiellösungen offen zu halten, verläuft das Gameplay in den riesigen, überdimensionalen Abschnitten in den zahlreichen



Manche Level sind sehr langatmig und wenig abwechslungsreich gestaltet

Verstrickungen der überaus komplexen Handlung. Liebhaber der Phantom-Comics und Action-Jump&Run-Freunden die sich vor kniffligen Knobel-einlagen nicht fürchten, sollten diesem soliden Titel auf alle Fälle eine Chance geben.

Christian Henning



Die lichterloh brennende Universität steht am Anfang Eures Abenteuers



Das Industriegebiet ist sehr weiträumig. Überall lauern Gefahren



Eine Übersichtskarte dient der Orientierung und der Levelanwahl



Gameplay

3

Der verzwickten Story zu folgen, ist manchmal nicht einfach. Dank guter Steuerung ist man aber schnell gebannt.

Dauerspaß

3

Kenner der Comics haben Dauerspaß. Allen anderen empfehlen wir ein Probespiel.

Grafik

3+

Finstere Endzeitstimmung in einer düsteren Zukunfts-Großstadt mit wenig verschiedenen Gegnern bevölkert.

Sound

3+

Geniale Kompositionen werden nicht geboten, dafür aber stimmige Rhythmen zur Action.

TOTAL-CHECK

Genre Action/Jump&Run
Level 60
Schwierigkeit mittel
Continues Paßwörter
Speicherkapazität 16 MBit
Erhältlich im Handel

FAZIT
3+

SUPER NINTENDO

Adventure Island 2	dt	117.00
Aladdin	dt	109.00
Animaniacs	dt	125.00
Art of Fighting	dt	99.00
Asterix & Obelix	dt	129.00
Batman Forever	dt	119.00
Big Sky Trooper	dt	114.00
Biker Mice from Mars	dt	119.00
Bomberman 3	dt	119.00
Boogerman	dt	99.00
Break thru!	us	99.00
Captain Commando	dt	99.00
Castlevania Vampire	dt	129.00
Champ.Worl Class S.	dt	79.00
Chaos Engine	dt	79.00



Chrono Trigger	us	149.00
Clay Fighter 2	dt	79.00
Cut Throat Island	dt	114.00
Daffy Duck	dt	99.00
Demolition Man	dt	89.00
Demons Crest	dt	129.00
Dirt Racer FX	dt	119.00
Dirt Trax FX	dt	114.00
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
Dschungelbuch	uk	79.00
Dschungelbuch	dt	129.00
Earth Worm Jim 2	dt	119.00
Earthbound+Spieleb.	us	129.00
Fievel Mauswanderer	dt	79.00

Fifa Soccer 96	dt	99.00
Fifa Soccer	dt	79.00
Fighting History	us	99.00
Flintstones - Movie	dt	109.00
Foreman f.r. Boxing	dt	114.00
Frank T. Big Hurt B.	dt	114.00
Hagane (16 Meg)	dt	119.00
Hebereke 2	dt	89.00
High Impact	us	109.00
Hungry Dinosaurs	dt	84.00
Hurricanes	dt	79.00

Illusion of Time	dt	109.00
Illusion of Goa	us	149.00
Impossible Mission	dt	109.00
Int.S.Soccer Deluxe	dt	129.00
Int.Superstar Soccer	dt	99.00
Itchy & Scratchy	dt	109.00
Izzy's Quest	dt	109.00
Jolly Boy	dt	99.00
Joe & Mac 3	dt	99.00
J.Madden Football 96	dt	99.00

Judge Dredd	dt	89.00
Jungle Strike	dt	99.00
Kawasaki Superbikes	dt	99.00
Kid Clown Crazy Cha.	dt	99.00



Killer Instinct	dt	139.00
Kirbys Ghost Trap	dt	109.00
Lion King (24 Meg)	dt	119.00
Lobo	dt	129.00
Lord of the Rings	dt	79.00
Lothar Matthäus	dt	109.00
Mario Basler Soccer	dt	109.00
Mask	dt	115.00
Mechwarrior 3050	dt	99.00

Mega Man 7	dt	109.00
------------	----	--------



Mario World 2	dt	109.00
---------------	----	--------

Mega Man X 2	dt	109.00
Mickey & Minnie	dt	99.00
Micro Machines 2	dt	119.00
NBA Basketball	dt	129.00
NBA Live 95	dt	89.00
NBA Live 96	dt	99.00
NFL Quarterback '96	dt	114.00

NHL Hockey 96	dt	109.00
---------------	----	--------

Pac Man 2	dt	109.00
PGA Tour Golf 96	dt	109.00
Pinocchio	dt	129.00
Pocky & Rocky 2	dt	79.00
Porky Pig's H.Hol.	dt	119.00
Power Ranger 2	dt	119.00
Prehistorik Man	dt	99.00
Primal Rage	dt	99.00
Prime Goal 3	dt	119.00
Rap Jam	us	119.00
Revolution X	dt	114.00
Samurai Shodown	dt	99.00
Schlumpfe (dt. Text)	dt	109.00
Secret of Mana kp.dt	dt	109.00
Secret of Evermore	dt	109.00
Shadow	dt	109.00
Shadowrun kp.dt.	dt	99.00
Shaq-Fu	dt	109.00
Shootout Soccer	dt	99.00
Sim City	dt	89.00
Sky Blazer	dt	99.00
Slam Master (24 Meg)	dt	129.00
Spawn	dt	114.00
Star Trek:Fleet Aca.	dt	109.00
Star Trek:Deep Space	dt	109.00
Star Trek: Next Gen.	dt	109.00
Super BC Kid	dt	119.00
Super Hockey	dt	79.00
S.Streelfighter 2	dt	129.00
Tetris & Dr. Mario	dt	89.00
Tetris 2	dt	109.00
Theme Park (kp.dt.)	dt	109.00
Tim in Tibet	dt	129.00
Timecop	dt	109.00
Tiny Toon 2	dt	79.00
Tom & Jerry 2	dt	134.00
Total Football	dt	99.00
Troy Aikman Football	dt	99.00
Turbo Toons	dt	99.00

Turrican 2	dt	99.00
Unirally	dt	79.00
Urban Strike	dt	119.00
Venom:Spider-Man	dt	114.00
Wario's Woods	dt	89.00
Waterworld	dt	109.00
Wayne Gretzky NHLPA	dt	119.00
Weapon Lord	dt	119.00
Wild Snake	us	89.00
World Masters Golf	dt	109.00
Worms	dt	104.00
WWF Raw	dt	79.00

WWF Wrestl. Arcade	dt	109.00
WWF Wrestlemania	dt	99.00

Super NES-Sonderangebote

Aah! Real Monster	dt	59.00
Actraiser 2	dt	69.00
Addams Family Values	dt	69.00
Aero der Akrobat	dt	59.00
Aero the Akrobat 2	uk	49.00
Ardy Lightfoot	dt	59.00
Beauty and the Beast	dt	59.00



Beavis and Butthead	dt	39.00
Blackhawk	dt	69.00
Bomberman 2	dt	59.00
Brainies	dt	69.00
Clay Mates	dt	39.00
Cool Spot	dt	69.00
Dino Dini Soccer	dt	49.00
Earth Worm Jim	dt	69.00
FI Championship	dt	69.00
Ghoul Patrol	dt	49.00

Hebereke Papoon	dt	49.00
Humans	dt	69.00
Incredible Hulk	dt	49.00

Indiana Jones	dt	69.00
---------------	----	-------

John Madden 94	dt	49.00
Legend	dt	69.00
Lemmings 2	dt	59.00
Madden 95	dt	69.00
Magic Boy	dt	59.00
Magic Sword	uk	69.00

Mario All Star Clas.	dt	69.00
----------------------	----	-------

Mario Kart Classic	dt	69.00
--------------------	----	-------

Mario Paint mit Maus	dt	69.00
----------------------	----	-------

Marko's Magic Footb.	dt	49.00
Mechwarrior	dt	59.00
Mega Man X	uk	69.00
Melroid	uk	59.00
Mickey Mania	dt	49.00
Mighty Max	dt	49.00
Morph	dt	49.00
Mr. Nutz	dt	59.00
Operation Starfish	dt	69.00
Pac Attack	dt	49.00
Page Master	dt	49.00
Parodius	dt	39.00
Paws of Fury-Brutal	dt	49.00
Phantom 2040	dt	59.00
Pierre le Chef	dt	69.00
Punch Out!	dt	59.00
Putty Squad	dt	69.00

Rise of the Robots	dt	49.00
--------------------	----	-------

Robocop vs. Termina.	dt	49.00
Sailormoon	dt	49.00
Sink or Swim	dt	59.00
Smash Tennis	dt	69.00
Soul Blazer	dt	69.00
Sparkster	dt	49.00
Star Wars 3	dt	59.00
Star Wing	dt	39.00

Stargate	dt	39.00
----------	----	-------

Street Racer	dt	39.00
--------------	----	-------

Stunt Race FX	dt	49.00
Super Tennis	dt	39.00

Syndicate	dt	39.00
-----------	----	-------

Tiny Toon	dt	39.00
True Lies	dt	59.00
Utopia	dt	49.00
Virtual Bart	dt	49.00
Vortex	us	49.00
Vortex	dt	69.00
World Heroes	dt	59.00
Zero the Kamikaze	dt	69.00
Zombies	dt	45.00
Zoop	dt	59.00

Super NES-Zubehör

6 Button Pad Doc's	dt	39.00
6 But. Power Joypad	dt	33.00
6 Spieler Adapter	dt	49.00
Action Replay Pro 3	dt	99.00
Antennenkabel SNES	dt	19.00
ASCII Adv. Joystick	dt	59.00
ASCII Fighterstick	dt	85.00
ASCII Joypad	dt	49.00
Aura Interactor	dt	149.00
Cinch - Scart Adapt.	dt	10.00
Cinch Kabel m.Scart	dt	29.00
Cinch Kabel S.NES	dt	19.00
Donkey Kong Anhänger	dt	4.90
Donkey Kong Plüsch	dt	39.00
Game Mage 2	dt	69.00
Game Saver Mogelmod.	dt	89.00
Infrarot Joypads	dt	89.00
Joypad (Nintendo)	dt	39.00
Pro Pad 2 SV-339	dt	36.00
Pro Pad SV-334	dt	29.00
Program Pad SV-337	dt	69.00
SNES Spieleberater 2	dt	24.00
Spieleberater Zelda	dt	24.80
SNES Spieleberater 1	dt	24.80
Spieleb. Mario World	dt	24.80
Scart Kabel S.NES	dt	19.00
Scart Verteiler 1/5	dt	49.00
Sidewinder Joystick	dt	89.00
Spieleb. Donkey K.C.	dt	24.00
Spieleb. Mario Worl.2	dt	24.00
Spieleb. Donkey 2	dt	24.00
Super Game Boy	dt	99.00
Super Key Adapter	dt	29.00
S.NES ohne Spiel	dt	199.00
Tecno 197 Joystick	dt	29.00
Tecno 517 Joypad	dt	28.00
Top Secret Spieleb.	dt	24.95
Top-Fighter Joystick	dt	139.00
Universal Adaptor	dt	39.00
Verlängerung Joypad	dt	15.00

GAME BOY

Aladdin	dt	59.00
Alleyway	dt	49.00
Animaniacs	dt	59.00

Arielle - Meerjungf.	dt	59.00
----------------------	----	-------

Asterix & Obelix	dt	59.00
------------------	----	-------

Asteroids & Missile	dt	59.00
Batman Forever	dt	59.00
Bionic Commando	dt	59.00
Blues Brothers 2	dt	65.00
Bomberman 2	dt	59.00
Bubble Bobble 2	dt	59.00
Bubsy 2	dt	59.00
Cool Spot	dt	59.00
Cut Throat Island	dt	59.00
Donkey Kong (SGB)	dt	59.00

Donkey Kong Land	dt	59.00
------------------	----	-------

Dr. Mario	dt	49.00
Dschungelbuch	dt	59.00

Earth Worm Jim	dt	59.00
----------------	----	-------

European Golf	dt	59.00
Fidgets	dt	49.00
Fifa Soccer 96	dt	64.00
Frank Th. Baseball	dt	59.00
Galaga & Galaxian	dt	59.00
Golf Classic	dt	59.00
Itchy & Scratchy	dt	59.00
John Madden Footb.96	dt	64.00
Judge Dredd	dt	59.00
Jungle Strike	dt	59.00
Kirbys Dream Land 2	dt	59.00
Lion King	dt	54.00
Lude	dt	59.00
Mario & Yoshi	dt	55.00
Mario's Picross	dt	44.00
Mega Man 4	dt	49.00
Mickey Mouse 5	dt	59.00
Micro Machines 2	dt	59.00
Milon's Secret Cast.	dt	59.00
Muhamad Ali Boxing	dt	59.00
NBA Live 96	dt	64.00
NFL Quarterb.Club 95	dt	59.00
NHL Hockey 96	dt	64.00
Pac Panic	dt	45.00
PGA Tour Golf 96	dt	64.00
Pinball Deluxe	dt	59.00

Pinocchio	dt	59.00
-----------	----	-------

Power Rangers 2	dt	64.00
Primal Rage	dt	59.00
Rosenmähler Mann	dt	65.00

Schlumpfe (dt. Text)	dt	59.00
----------------------	----	-------

Space Invader (SGB)	dt	59.00
Star Trek Generation	dt	59.00
Stargate	dt	59.00
Streelfighter 2	dt	59.00
Super Battletank	dt	59.00
Super Mario Land 3	dt	59.00
Super Mario Land 2	dt	64.00
Talespin-Küpf'n Balu	dt	59.00
Tetris 2	dt	59.00
Tim in Tibet	dt	59.00
True Lies	dt	59.00
USHAR Monster Truck	dt	59.00
Wario Blast	dt	59.00

Waterworld	dt	49.00
------------	----	-------

Worms	dt	59.00
WWF Raw	dt	59.00
Zoop	dt	44.00

Gameboy-Sonderangebote

Brainbender	dt	39.00
Flintstones	dt	39.00
John Madden 95	dt	39.00
Sequest DSV (SGB)	dt	39.00
Tetris	dt	39.00

Gameboy-Zubehör

Game Boy mit Tetris	dt	139.00
Game Boy ohne Spiel	dt	99.00
Game Boy Car Adaptor	dt	13.00
Game Boy Energy Pack	dt	39.00
Game Boy Netzteil	dt	17.00
Game Boy schwarz	dt	109.00
Game Boy Clear View	dt	11.00
Game Boy FM-Tuner	dt	29.00
Game Boy transparent	dt	109.00
Spieleberater Zelda	dt	24.00

Sony PSX

Air Combat	dt	89.00
Aliens	dt	89.00
Cyberled	dt	84.00
Destruction Derby	dt	94.00
Die Harde	dt	89.00

Ladenverkauf, KEIN Versand,

Preise variieren

Munich Software Center

SNES

1-4 Spieler

Sunsoft

ca. DM 100

Nach jeder gewonnenen Runde erhaltet Ihr einen Stern. Wer am Ende die meisten hat, ist der Sieger



HUNGRY DINOSAURS



Die Dino-Welle rollt weiter: In „Hungry Dinosaurs“ geben sich die ausgestorbenen Giganten der Urzeit ihr Denkspiel-Stelldichein

Bei Sunsofts Strategiespiel spielt Ihr einen putzigen Dinosaurier, der auf einem begrenzten Spielfeld gegen einen anderen Urzeitbewohner antritt. Euer Dino legt auf jedes Feld, über das Ihr ihn lenkt, ein Ei ab. Schließt Ihr gegnerische Eier horizontal, vertikal oder diagonal ein, nehmen sie die Farbe Eurer Eier an. So könnt Ihr schnell zu sehr vielen Eiern kommen. Um Verwechslungen vorzubeugen, sind die Eier farblich stets ihren Dinos angepaßt. Schafft Ihr in einem bestimmten Zeitraum mehr Eier als Euer Gegner auf der Spielfläche zu platzieren, habt Ihr die Runde gewonnen. Hungry Dinosaurs bietet eine Mehrspieler-Option an. So könnt Ihr Euch mittels eines Vierspieler-Adapters mit bis zu vier Freunden eine heiße Eierschlacht liefern. Grafisch und akustisch ist das prähistorische Strategiespiel eher schlicht gehalten. Die Dinos sind mäßig animiert, und die Musik dudelt unauffällig vor sich hin. Technische Aspekte stehen in diesem Genre stark im

Hintergrund, kommt es doch auf das Spielprinzip pur an. Dieses weiß durchaus zu gefallen, besonders im Mehrspieler-Modus hat das Spiel einen hohen Unterhaltungswert. kk



Gameplay 2-

Gute Steuerung und einfacher, leicht erlernbarer Spielablauf zeichnen das Game aus.

Dauerspaß 2

Nicht zuletzt wegen der Mehrspieler-Option weiß das Game lange zu motivieren.

Grafik 3

Die Grafik ist sehr einfach gehalten. Sie wirkt jedoch durchgestylt und paßt gut zum Spielgeschehen.

Sound 3-

Die musikalische Untermalung ist eher unauffällig. Die Soundeffekte sind auf das Nötigste beschränkt.

TOTALI-CHECK

GenreStrategie
Level25
Schwierigkeitmittel/einstellbar
Continuesunbegrenzt
Speicherkapazität4 MBit
Erhältlichim Handel

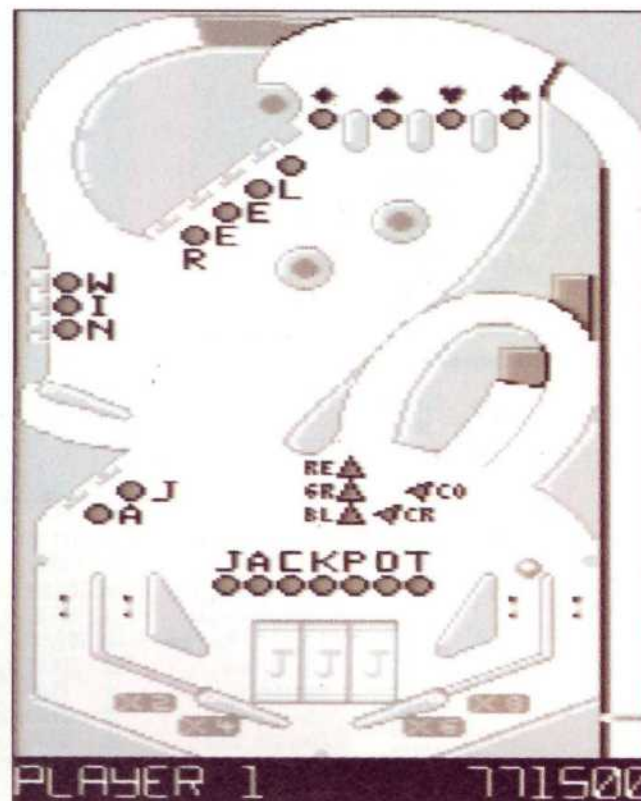
FAZIT
2-



Schade, schon wieder kein Glück gehabt! Oder war es mangelnde Flipperkunst?

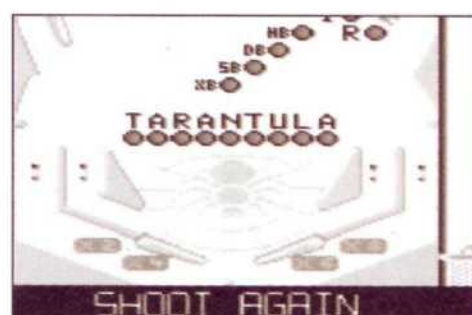
PINBALL MANIA

Ihr steht vorm Flipper und habt keine müde Mark mehr – was nun? Kein Problem, einfach den Game Boy zücken und „Pinball Mania“ starten!



Es ist schon ein schwieriges Unterfangen, den Game Boy in einen wirklich guten Flipper zu verwandeln. GameTek probierte es ziemlich genau vor zwei Jahren mit „Pinball Dreams“ zum ersten Mal. Doch die grafische Gestaltung gelang damals mehr schlecht als recht. „Pinball Mania“ macht zunächst den Eindruck einer flugs überarbeiteten Version des alten Pinball Dreams. Unterschiede finden sich nur beim genaueren Hinsehen. Das simple Leveldesign der vier verschiedenen, vertikal scrollenden Flipper ist nach wie vor nahezu identisch, auch wenn es sich diesmal um andere Themen dreht. Im unteren Bereich der zweieinhalb Bildschirme langen Spielfelder vermißt man neue Ideen am meisten. Schaut man weiter nach oben, beschränken sich die Features auf ein paar lieblos verteilte Bumper und Tore oder andere „Standardziele“. Positiv hingegen ist das wirklich gut gelungene Ballverhalten, das dem Spieler letztendlich den nötigen Dau-

erspaß bringt und über die diversen Enttäuschungen – auch klanglich gesehen – hinweghilft. Zwar kein Hit, aber Kurzweil bietet das Game allemal. th



Gameplay 3

Die trägen Flipperbacken und das nüchterne Design trüben den Spaß am realistischen Ballverhalten.

Dauerspaß 3+

Hat man die Erwartungen auf Normalmaß gesenkt, ist es als Zeitvertreib ganz o. k.

Grafik 3-

Der in diesem Fall schon fast vorrangige Punkt Grafik wurde zu sehr vernachlässigt.

Sound 3-

Nicht nur musikalisch hat der Game Boy schon schönere Klänge von sich gegeben.

TOTALI-CHECK

GenreFlipper
Level4 Flipper
Schwierigkeitmittel
ContinuesExtrabälle
Speicherkapazität1 MBit
Erhältlichim Handel

FAZIT
3



SUPER NES

Action Replay MK3 89,90
Gamemage d 19,90
Super Gameboy d 79,90
Joypad/Dauerfeuer 19,90
5 Spieler Adapter 49,90
50/60 Hz Adapter 29,90
Infrarot Joypad 79,90
Joypad Verlängerung 9,90
Actraizer eu 49,90
Actraizer 2 d 69,90
Addam's Family us 29,90
Aero the Acrobat 2 eu 49,90
Batman Forever d 99,90
BC Kid d 39,90
Beavis & Butthead d 69,90
Biker Mice from Mars d 79,90
Blackhawk d 49,90
Bomberman 2 d 49,90
Bomberman 3 d 99,90
Brainlord us 69,90
Bubsy d 49,90

Captain Comando d 49,90
Castlevania Vampire d 109,90
Chronotrigger us 139,90
Clayfighter 2 eu 59,90
Claymates eu 49,90
Crazy Chase d 69,90
Crazy Sports eu 49,90
Cybernator d 49,90
Daze before Christmas d 59,90
Demolition Man d 89,90
Demons Crest d 59,90
Dino Dini Soccer d 29,90

Dragon Bruce Lee d 49,90
Dragon View us 79,90
Dr. Franken eu 39,90
Dropzone eu 49,90
Dschungelbuch eu 79,90
Earthworm Jim d 59,90
Earthworm Jim 2 d 109,90
Empire Strikes back d 99,90
Eye of Beholder us 79,90
Fever Pitch Soccer d 69,90
Final Fantasy 3 us 139,90
FIFA '96 109,90
Gemfire us 99,90
Ghoulpatrol d 39,90
Gods d 49,90
Gooftroop d 69,90
Hagane d 39,90

Hebereke Popcoon d 79,90
Hulk d 39,90
Humans d 59,90
Hungry Dinosaurs d 79,90
Hunt for Red October us 29,90
Hurricanes d 29,90
Illusion of Time d 119,90
Indiana Jones d 39,90
International Soccer 2 129,90
Izzy's Quest d 99,90
James Pond 3 d 49,90
John Madden '95 d 59,90
Junglestrike d 99,90
Killer Instinct m. CD d 129,90
Kirby's Ghost Trap d 89,90
Lemmings 2 39,90
Looney Toons Factory d 69,90
Lords of Darkness us 79,90
Lord of the Rings d 99,90
Lothar Mathäus Soccer d 89,90
Lufia us 99,90
Magical Quest d 39,90
Magic Boy eu 29,90
Magic Sword eu 39,90
Marko's Magic Football eu 49,90
Mario 2 d 119,90
Mario Allstarts d 59,90
Mario Basler Fussball 69,90
Mariokart d 99,90
Mechwarrior 3050 d 99,90
Megaman 7 d 89,90
Megaman X d 49,90
Megaman X 2 d 89,90
Metroid eu 59,90
Mickeymania d 39,90
Mickey & Minnie d 89,90
Mighty Max d 49,90
Mr. Nutz d 49,90
NBA live 96 d 109,90
NBA Give'n Go d 139,90
NHL '96 d 109,90
On the Ball d 49,90
Operation Logic Bomb us 19,90
Pagemaster eu 39,90
Parodius d 49,90
Powerdrive d 49,90
Powerrangers Fighting us 99,90
Prehistoric Man d 89,90
Primal Rage d 99,90
Punch Out d 89,90
Putty Squad d 39,90
Rainbow Bell 49,90

Return of Jedi d 69,90
Roadrunner 49,90
Robocop Terminator d 59,90
Robotrek us 89,90
Rocky Rodent us 29,90
Sailor Moon d 49,90
Secret of Evermore us 139,90
Secret of Mana d 119,90
Shadowrun d 99,90
Soccer Shotout d 99,90
Soulblazer d 89,90
Sparkster d 39,90
Spindizzy World eu 49,90
Stargate d 49,90
Star Trek Next Gener. d 119,90
Streetracer d 49,90
Syndicate d 49,90
T 2 Arcade d 39,90
Tetris 2 d 109,90
Tetris & Dr. Mario d 79,90
Themepark d 119,90
Timeslip eu 39,90
Time in Tibet d 139,90
Tiny Toons d 39,90
Turbo Toons d 69,90
Turrican 2 d 99,90
Ultima Ruines us 99,90
Urban Strike d 99,90
Unirally d 99,90
Utopia d 79,90
Virtual Soccer eu 49,90
Vortex d 39,90
Weaponlord eu 109,90
Wingcommander 39,90
Wings II eu 39,90
Wizardry V us 59,90
Wolverine eu 49,90
World Heroes d 49,90
WWF Wrestlemania d 109,90
Young Merlin d 69,90
Zero the Kamikaze d 49,90
Zombies d 39,90
Yoshi's Island 119,90

Info-Gutschein !!!
(Dafür bekommt ihr die neuesten Infos über die Game-Welt und was dazu gehört)

Name: _____

Anschrift: _____

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

LIEFERBEDINGUNGEN

us = amerikanisches Spiel, d = deutsch oder europäisch (PAL) je nach Verfügbarkeit, l = 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 300,- Lieferwert senden wir versandkostenfrei. Darunter berechnen für Porto- und Versandkosten DM 9,90.

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

Hey, Freunde!

Bei den derzeit fallenden Temperaturen rutscht das aufheizende

SSF II in Eurer Gunst um vier Plätze nach unten?! Was ist los, habt Ihr Euch auf das brillante 'Secret of Mana' eingeschworen, oder womit wärmt Ihr Euch zur Zeit die Fingerchen?

SNES

1

SECRET OF MANA

Act./Adv. • Note: 1- • Test 12/93



2

SUPER MARIO KART

Rennsp. • Note: 1 • Test 10/93



3

DONKEY KONG COUNTRY

J&R • Note: 1- • Test 1/95

VORMONAT
▲ 4

4

INT. SUPERSTAR SOCCER

Sport • Note: 2 • Test 3/95

VORMONAT
▲ 5

5

ZELDA III

Act./Adv. • Note: 1 • Test 8/94

VORMONAT
▲ 8

6

EARTHWORM JIM

Act./J&R • Note: 1 • Test 12/94

VORMONAT
▲ 7

7

SUPER STREET FIGHTER II

Prügelsp. • Note: 1 • Test 9/94

VORMONAT
▼ 3

8

THEME PARK

Strat. • Note: 1- • Test 7/95

VORMONAT
▲ 13

9

YOSHI'S ISLAND

J&R • Note: 1+ • Test 10/95

VORMONAT
▲ 9

10

NBA JAM T. E.

Sport • Note: 1- • Test 3/95

VORMONAT
▼ 9**Asterix & Obelix (SNES)****Tip von Jennifer Röhle**

Ich habe „Asterix & Obelix“ von meinen Eltern geschenkt bekommen. Es ist toll, und man fühlt sich beim Spielen wie im Kino. Es ist zwar superschwer, hat aber eine tolle Grafik und ist zudem abwechslungsreich.

**Zelda III (SNES)****Tip von Osman Mirza**

Dieses Spiel gefällt mir so gut, weil es ein abwechslungsreiches Rollenspiel ist. Es bietet Strategie und Action in einem. Meiner Meinung nach verdient dieses Spiel eine 1+!

Die Steigerung von top!

Wenn wir Euch nicht hätten, wären die Charts nicht möglich. Jeden Monat aufs neue erreichen uns zahlreiche Briefe sowie Postkarten mit Euren Tops und Flops. Viele von Euch geben bis zu zwanzig Spiele an – der Wichtigkeit nach geordnet. Doch manchmal sind es auch wesentlich längere Listen, die im TOTAL!-Hauptquartier eintreffen. Christian Muth zum Beispiel schickte uns seine Top 33 – netterweise farblich voneinander abgesetzt – und ein paar witzige Mario-Bilder (zieren unsere neuen Bürowände). Aus Möhnesee trudelte eine Chartliste mit den Top 50 fürs SuperNES von Martin Henser ein. Besonders viel Mühe gab sich Maik Rafoth, der uns seine zweiseitigen Top-110-Charts zukommen ließ. Doch der ‚Meister aller Top-Listen‘ in diesem Monat ist der fleißige Björn Raulfs. Seine handgeschriebenen Top 250 (!!!) für SNES, Top 50 für GB und diverse andere Top- und Flopstatistiken kamen in einem großen Umschlag zu uns und übertrafen mal wieder alle Erwartungen. Tolle Sache, Björn!

*Euer Total!
Team.*

11

SUPER MARIO WORLD

J&R • Note: 1 • Test 8/94



12

ROCK 'N' ROLL RACING

Rennsp. • Note: 1- • Test 2/94



13

WWF RAW

Prügelspiel • Note: 2 • Test 1/95



14

FINAL FANTASY III

Rollenspiel • Note: 1 • Test 2/95

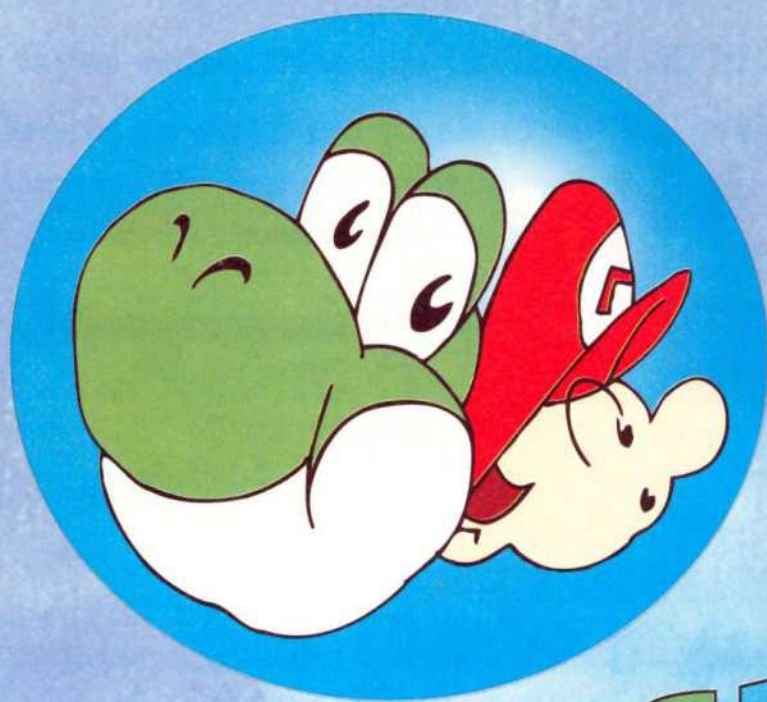


15

SHADOWRUN

J&R • Note: 1- • Test 8/93





YOSHI'S ISLAND

KOMPLETTLÖSUNG

Teil 3

Willkommen zum Finale!

Mit dem dritten Teil geht unsere umfangreiche „Yoshi's-Island“-Komplettlösung leider zu Ende. Doch für alle Fans des grünen Drachen und des knuddeligen Klempner-Babys haben wir noch etwas ganz besonderes in petto:

Ein Riesen-Gewinnspiel mit tollen Preisen. Doch zuerst gilt es, Brüderchen Luigi zu befreien und dem bösen Zauberer Kamek den Garaus zu machen.

Macht Euch bereit, das letzte und zugleich härteste Stück des Weges zu gehen, zu fliegen ... wie auch immer, schnell das Modul in den Schacht gesteckt, und los geht's!

TOTAL!

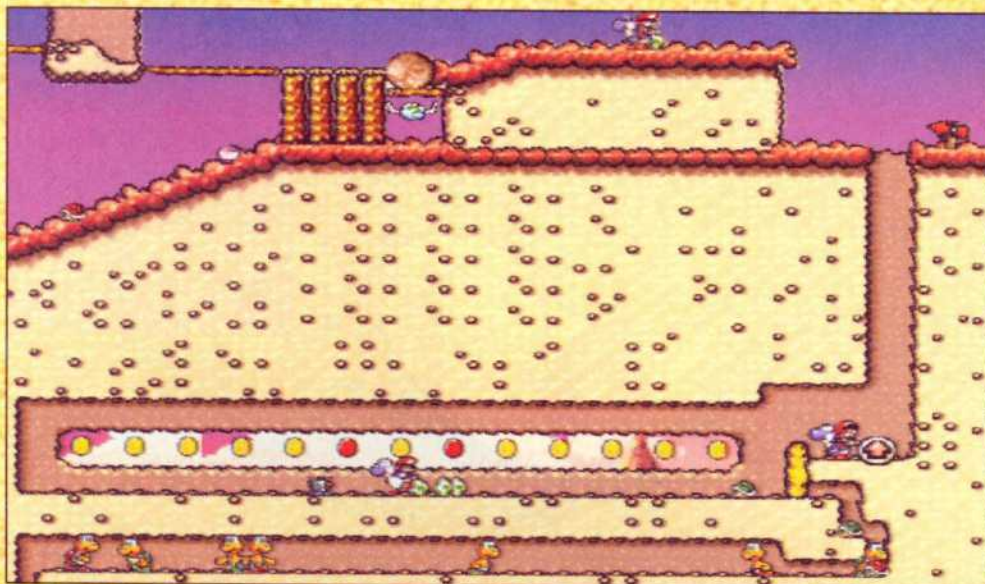
Auf zum Endspurt!

Seid Ihr bereit für die schwersten Level dieses Spiels? Habt Ihr Eure Finger gelockert und warmgespielt? Ja?! Na, dann kann es ja weitergehen!

Level 4.5: Rock'n'Roll
oder „My Yoshi was a rolling stone ...“



Gleich nach den ersten Tapsern in Level 4.5 findet Ihr eine Felskugel, die Ihr in Richtung Ausgang rollen müßt. So könnt Ihr nämlich in Regionen vordringen, die nie ein Yoshi zuvor gesehen hat.



Zwischendurch gelangt Ihr mit der Kugel zu der Stelle mit den vier Säulen. Unter der kleinen Plattform befindet sich eine Wolke, die Ihr mit dem Felsball sichtbar machen könnt. Springt aber vorher den Schacht hinunter (rechts im Bild) und sammelt die Münzen ein. Wenn Ihr zudem den grünen Koopa-Panzer in den kleinen Tunnel (rechts unten) spuckt, könnt Ihr – sofern Ihr alle Koopas in der unteren Ebene erwischt – ein Extraleben erhaschen.



Bevor Ihr diesen Schalter betätigt, solltet Ihr sämtliche Säulen, die sich rechts an diese Stelle anschließen, auf die abgebildete Höhe eingestampft haben. Ist das getan, aktiviert den Schalter und auf zur „fröhlichen Münzenjagd“.



An dieser Stelle trifft Ihr nicht nur auf Gegner und Münzen, sondern auch auf einen elastischen Block (in der Mitte des Bildes zu sehen). Stampft ihn platt und schiebt ihn vom Rand der grünen Röhre ganz nach links. So, jetzt sammelt die Münzen ein! Ach, da Ihr gerade hier seid, springt doch mal in die grüne Röhre ... es erwartet Euch eine kleine Knobelaufgabe.



Wie kommt Ihr an diese Blume? Schießt das Trampolin herunter und schleudert dann ein Ei zum Werfer hinüber. Springt jetzt auf dem Trampolin in die Höhe, so daß der Werfer die Blume trifft, anstatt Euch.

Level 4.6: Krabbenküste
oder „... Schrimpsalat, Schrimpsalat, Schrimps mit Ananas ...“



Um zu Beginn an die Münzen zu gelangen, müßt Ihr unter diese Felskante hindurchtauchen. Nachdem Ihr den Mammon eingesammelt habt, geht nach links, und Ihr erreicht einen kleinen Bonusraum (s. nächstes Bild).



Wenn Ihr den „Müll“ am Boden zwischen Eure Backen gestopft habt, begeben Euch auf die abgebildete Stelle und schaut nach oben. Wenn Ihr dann – sobald die Blume offen ist – in die Höhe spuckt, regnet es Sterne.



Und weiter geht's! Ein wenig später scheint diese Blume unerreichbar zu sein. Von wegen! Spuckt dem Koopa einen Panzer an den Kopf, und per Koopa-Panzer-Domino-Steinschlag-Prinzip wird Euch der Weg geebnet.



Bei der anschließenden Sprungpassage hat sich eine unsichtbare Wolke unter einer der Plattformen versteckt. Um an das Extraleben zu gelangen, das dieser Himmelskörper bereithält, müßt Ihr mit Panzern um Euch spucken.



Etwas weiter rechts findet Ihr diese Kiste, die den Schlüssel für den Bonusraum des Levels enthält. Damit das gute Stück nicht ins Wasser fällt, solltet Ihr mit Bedacht vorgehen und die Kiste auf festen Untergrund schieben.



Hier trifft Ihr auf Kuno, die Killerkrabbe (seinen Kumpel Karl-Heinz findet Ihr weiter links). Laßt Euch nicht auf ein Pläuschchen ein, sondern springt statt dessen in die Fluten und schwimmt nach rechts.



So ist es brav! In der gerade betretenen Höhle warten viele goldene und auch einige rote Münzen. Um sie zu erreichen, müßt Ihr Euch mittels dieses „Schwebendings“ durch den Abschnitt bewegen (es läßt sich auch schlucken).



Kennt noch jemand die Kinder-Spielshow „1, 2 oder 3“ mit Michael Schanze? Na egal, jedenfalls löst nur eine der drei gezeigten Wolken die Brücke zum Erreichen der Blume aus. Frohes Ausprobieren!

Level 4.7: Auf und ab!
oder „Hey Jungs, Zeit für'n bißchen Frühsport“



Wir wissen nicht, was Euch der Spieleberater an dieser Stelle empfiehlt. Wir empfehlen „Togal“. Nein, natürlich nicht, nehmt einfach einen Panzer und spuckt ihn in Richtung Blume (wo solltet Ihr auch Togal hernehmen?).



Na, wer wird denn an dieser Stelle die Münzen einsammeln und anschließend einfach nach rechts weiterlaufen? Schließlich kann man ein Trampolin herunterballern und somit in einen Bonuslevel inklusive Ballonfahrt vordringen.



Wenn Ihr den Bonusabschnitt wieder verläßt, versucht im Fallen das Heli-Yoshi-Icon zu erwischen. Ihr wißt ja, nur Fliegen ist schöner!





Ihr wollt den Bonusraum besichtigen? Kein Problem, springt von der Kanonenkugel aus nach oben – Timing ist wichtig! Den Schlüssel für den Bonusraum findet Ihr übrigens etwas weiter links unten.



Später befördern Euch diese Plattformen mehr oder weniger schnell in Richtung Ausgang. An dieser Stelle müßt Ihr jedoch nach oben abzuweichen, denn links oben wartet in der Kammer eine Blume. Dann weiter nach rechts.



Auch kurz vorm Ziel dürft Ihr Euch noch nicht auf die faule Drachenhaut legen, denn für die 100-Prozent-Wertung fehlen Euch noch zwei rote Münzen und eine Blume. Get them!

Level 4.7: Auf und ab!
oder „Sind wir Jane Fonda, oder was?“



Da schießen Lava-Fontänen empor, und Ihr müßt nebenbei noch eine Blume einsacken? Kein Ding, denn es genügt, einen Koopa-Panzer einzusetzen. Wie im Bild zu sehen, wird er gleich die Blume erreicht haben.



Um von hier in einen weiteren Bonusabschnitt zu kommen, braucht Ihr nur ein Loch in die poröse Decke zu schießen und dann per Schwebesrad hindurchgleiten. It's so easy!



Später trifft Ihr auf Wolken, die scheinbar nicht zu erreichen sind. Mal wieder heißt des Rätsels Lösung „Koopa-Panzer“. Also, nichts wie zwischen die Backen damit!



Lakitu hat Euch im Verlauf des Games ja schon des öfteren belästigt, aber diesmal geht er echt zu weit. Mit einem Greifhaken versucht er, Euch jetzt auf die Pelle zu rücken. Da heißt es, Nerven bewahren!

Level 4.8: Super Hoopas Schloß
oder „Was Ihr niemals mit der Schildkröte Eurer kleinen Schwester machen solltet.“



Bereits in den frühen siebziger Jahren zog ein Videospiel namens „Breakout“ die Massen an. An das Spielprinzip dieses Abschnittes läßt sich kaum eine Veränderung feststellen, somit braucht Ihr nur Papa fragen, was zu tun ist.



Schloßherr Super Koopa zeigt sich nicht sonderlich gastfreundlich. Somit ist es keine Schande, ihn mit einigen Eiern zur Räson zu bringen. Habt Ihr ihn mit gut gezielten Würfeln gegen seinen Kopf auf den Rücken ...



... gedreht, startet eine Rammattacke auf seine Bauchmuskeln. Glaubt uns, lange hält er das nicht aus. Sollten Euch die Wurfgeschosse ausgehen, sorgt ein Sprung auf Koopas Kopf für Nachschub.

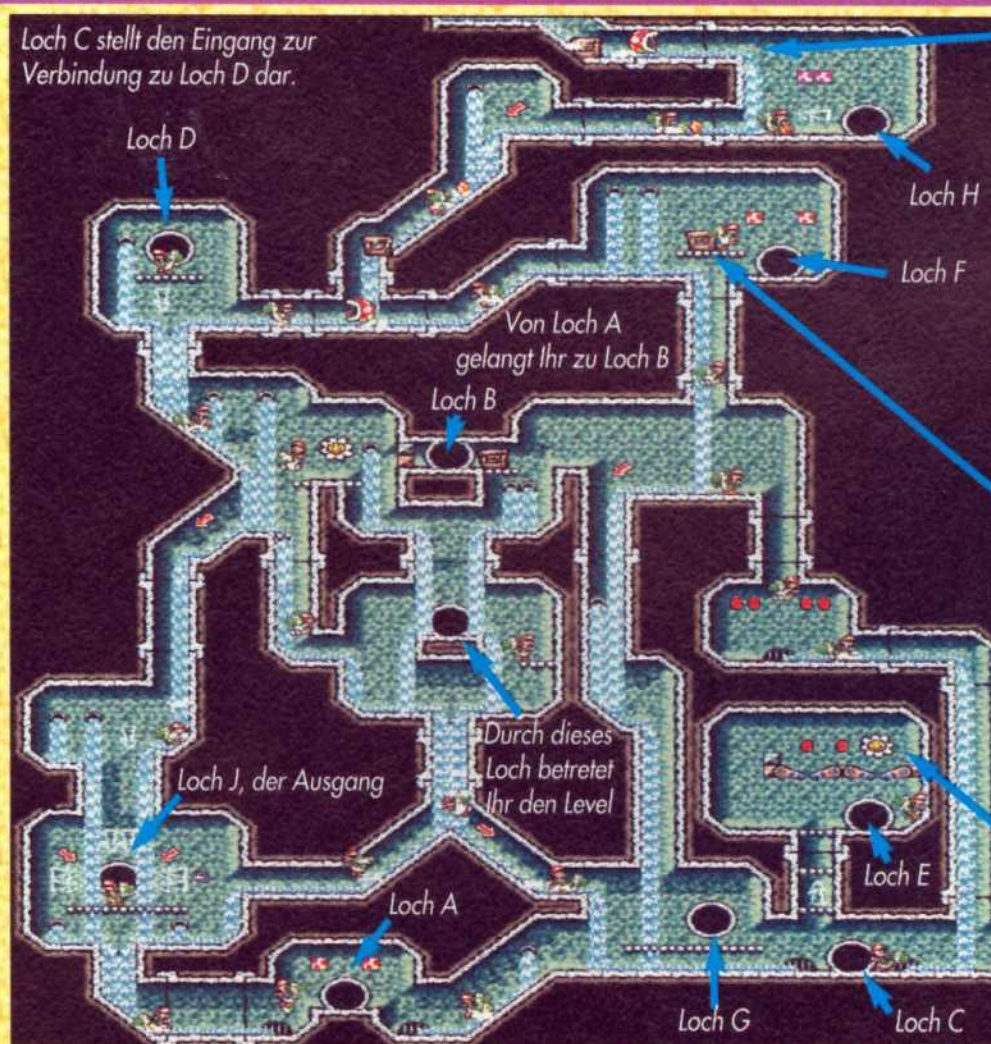
1) Geht am besten erst einmal zu Loch A. Ihr betretet dann die dunkle Rückseite des „Kanal Fatal“. Licht scheint dann erst wieder, wenn Ihr durch Loch B zurückgelangt.



2) Dann auf zu Loch C. Über die Rückwand der Stage gelangt Ihr schließlich zu Loch D.



3) Auf zu Loch E. Um dort hinaufzugelangen, müßt Ihr neben Loch C kräftig strampeln – oder die Kiste von Loch B zur Hilfe holen.



6) Von Loch G aus gelangt Ihr nach einem Abstecher auf der Rückwand zu Loch H. Die Kiste, die von oben links herunterrutscht, müßt Ihr zu Loch J schieben. Drückt das Holzschächtelchen nach links, und das Wasser befördert es automatisch auf den Absatz bei der Blume (auf der Karte links von Loch B). Gebt der Kiste jetzt einen Stoß nach links und springt flugs hinterher. So, jetzt müßt Ihr Euch vor Loch J, dem Ausgang, wiederfinden. Um die beiden fehlenden roten Münzen zu bekommen, müßt Ihr mit den blinkenden Eiern die wildgewordenen Riesen-Radieschen abschießen.

5) Die Kiste auf der Plattform sollte eigentlich bei Loch G stehen. Da dies nicht der Fall ist, müßt Ihr sie dorthin schieben. Kickt sie von der Plattform runter und dann darunter in den Schacht. Beim nächsten Absatz nochmal nach links in den nächsten Schacht schieben. Vergeßt nicht, immer sofort hinterherzuspringen!

4) Um die Blume und die Münzen zu erwischen, müßt Ihr ein Ei an die linke obere Deckenschräge des Raumes schießen. Habt Ihr gut gezielt, prallt das Ei in Richtung der Items ab. Bei Loch F betretet Ihr die Stage wieder.

Spezial 4: Kanal Fatal
oder „Im Abwasserkanal hört Dich niemand schreien!“

Level 5.1: Feuer und Eis

Level 5.2: Der Berg ruft

Level 5.3: Eiwürfel Valley

Level 5.4: Möbius Festung

oder „Willu Bogner goes Aspen.“

oder „Zwei einsame Herzen im Schnee...“

oder „Aber Vorsicht, it's cool man!“



Auch wenn Baby-Mario keinen Schal und Yoshi keine Winterstiefel trägt, trotzen die zwei tapfer dem Schneegestöber in diesem Level. Wenn Ihr die Plattformen (links im Bild) erklimmt, könnt Ihr die gesuchte Kiste bereits sehen. Um zu ihr zu gelangen, müßt Ihr ein Stückchen weiter vorsichtig vom obersten Absatz nach unten flattern. Die Kiste gibt nach einem kräftigen Stampfer den Schlüssel für die Bonusstage des Levels frei. Also, guten Flug!



Wer an diesen unsympathischen Pflanzen überhastet vorbeiläuft, dem entgeht die abgebildete, aber normalerweise unsichtbare Wolke. Einige Sterne entschädigen Euch für den kleinen Abstecher.



So eine Wolke ist schon praktisch, denn wer möchte nicht gefahrlos durch die Stages schweben? Trotzdem wollen wir Euch vielmehr auf diesen Schalter aufmerksam machen, als über die Vorzüge von Wolken zu reden.



Dieser Tannenbaum würde sich zwar gut als Weihnachtsbaum im heimischen Wohnzimmer machen, aber weil uns die verschneite Baumkrone auf die Wolke aufmerksam macht, lassen wir das Bäumchen stehen.



Der Schalter, den die Wolke enthält, zeigt Euch den Weg zu diesem Bonusraum. Springt als Super-Baby-Mario von unten gegen den Stein, damit es Münzen regnet. Alte Mario-Spieler fühlen sich sofort heimisch.



Um hier kein Risiko einzugehen, solltet Ihr die Blume mit einem Ei abschießen. So vermeidet Ihr Herumgespränge und den möglichen Absturz von der Gondel. Die Gegner könnt Ihr übrigens nicht in Eier verwandeln.



In „Eiwürfel Valley“ müßt Ihr an dieser Stelle auf einen Eisblock am oberen Bildschirmrand zielen, um die Sterne aus der Blume zu holen.



Pro Feuermelone habt Ihr bekannterweise drei Schüsse. Teilt sie Euch gut ein, um hier die Eisblöcke zu schmelzen. Mit einem Feueratem gelangt Ihr etwas weiter rechts an zwei rote Münzen, die im Eis eingeschlossen sind.



Pro Feuermelone habt Ihr bekannterweise drei Schüsse. Teilt sie Euch gut ein, um hier die Eisblöcke zu schmelzen. Mit einem Feueratem gelangt Ihr etwas weiter rechts an zwei rote Münzen, die im Eis eingeschlossen sind.



Pro Feuermelone habt Ihr bekannterweise drei Schüsse. Teilt sie Euch gut ein, um hier die Eisblöcke zu schmelzen. Mit einem Feueratem gelangt Ihr etwas weiter rechts an zwei rote Münzen, die im Eis eingeschlossen sind.



Um Euch dieses ungewöhnlichen Wachhundes zu entledigen, benötigt Ihr entweder ein POW- oder ein Wolken-Icon. Nach seinem Ableben erscheint eine Tür, hinter der Ihr ein interessantes Geheimnis erfahrt ...



Auch wenn das Schild nach links weist, solltet Ihr an dieser Stelle die unsichtbare Wolke nicht vergessen, denn ein paar Zeitsterne kann man doch immer gebrauchen, oder?!



Wenn Ihr etwas später nach rechts oben geklettert seid, könnt Ihr links oben einige Münzen sehen. Sammelt sie im Flug ein, denn so werdet Ihr auf den Absatz (rechts unten im Bild), der Euch zu einer Blume führt, aufmerksam gemacht. Die Kristalle lassen sich mit Eiern beseitigen.



Die Wolke ist Auslöser für die Brücke, das habt Ihr Euch sicherlich schon gedacht, aber wußtet Ihr auch, daß Euch die grüne Röhre Euch in einen Raum führt, der Euch – nach einem kurzen Fight – eine Blume beschert?



Auch wenn es auf Anhieb nicht so einfach aussieht, an diese Münzen zu heranzukommen, es lohnt sich schon allein wegen der roten. Mit ein bißchen guten Zielens sollten nur wenige Eier nötig sein.



Zu Beginn des zweiten Abschnittes in Welt 5.4 müßt Ihr über diese Wippe einen Abgrund überqueren. Laßt jedoch nicht oben entlang, sondern fliegt nach schräg unten. So entgeht Euch keinesfalls die dort versteckte Blume.





Kurz vorm Endgegner müßt Ihr auf dem Kopf eines Geistes diverse Extras einsammeln. Auch wenn Ähnlichkeiten zu unserem Bundes-Finanzminister nicht von der Hand zu weisen sind, heißt die Stage nicht 'Waigel-Ritt'.



High Noon, Auge in Auge stehen sich die Kontrahenten gegenüber ... Während Möbius Euch im Schneckentempo auf die linke Klippe zutreibt, braucht Ihr eigentlich nichts anderes zu machen, ...



... als 'eine Handvoll Eier' („Welcher Film?“) in Richtung Möbius' Herz zu feuern. Geht Euch die Munition aus, könnt Ihr links von einer Blume Nachschub holen. „Dieses Spiel ist zu klein für uns beide, Möbius. Make my day!“

Level 5.4: Möbius Festung
oder „Laßt uns sein Herz brechen!“



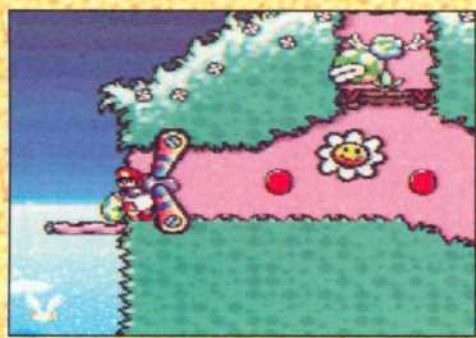
Gleich am Anfang hält diese normalerweise nicht sichtbare Wolke ein Extraleben bereit. Übrigens, Ihr könnt kostenlose Flugstunden auf den Flattervögeln nehmen.



Hier können wir auch schon Yoshi und Mario als tollkühne Piloten bewundern. In die gezeigte Röhre solltet Ihr unbedingt schlüpfen, denn sobald Ihr in dem dahinterliegenden Raum die Gegner besiegt habt, gibt's eine Blume.



Etwas später habt Ihr das Reiten auf den Rücken der Möwen nicht mehr nötig, denn mittels eines Heli-Yoshi-Icons könnt Ihr geschwind durch die Stage schwirren. P.S.: Sucht auch die hinteren Winkel genau ab!



Im dritten Abschnitt dieses Levels wartet bei dem Loch mit der Pflanze eine unsichtbare Wolke (enthält Sterne). Um an die darunterliegende Blume zu gelangen, müßt Ihr einen kleinen Umweg in Kauf nehmen.



Die beiden Schalter (links unten und mittig rechts) aktivieren die roten Blöcke und machen einige der goldenen Münzen sichtbar. Um alles in Ruhe einsammeln zu können, solltet Ihr erst einmal die Pflanzen 'entwurzeln'. Um anschließend die Blume einzusacken, müßt Ihr von links auf einer Möwe zu der Plattform fliegen. Übrigens! Links oben gibt es nichts Besonderes, nur einen Abgrund.

Level 5.5: Möwenklippen
oder „Der alte Hitchcock würde sich im Grabe umdrehen!“



Und mal wieder ein „Autoscroller-Level“. An sich nichts Schlimmes, wenn da nicht die vielen Gegner (besonders die Werfer und Schläger nerven) und die kniffligen Sprungpassagen wären.



Nach einem kurzen Ballonritt findet Ihr Euch an dieser Stelle wieder. Die Röhre, auf der Yoshi gerade steht, führt Euch zu einer tiefergelegenen Ebene. Springt hinunter, und ...



... Ihr könnt rechts von den Röhren eine Wolke abschießen, die dann einen Schalter freigibt. Wir haben ihn gerade betätigt und befinden uns auf direktem Wege in einen Bonusraum, in dem es vor Münzen nur so wimmelt.



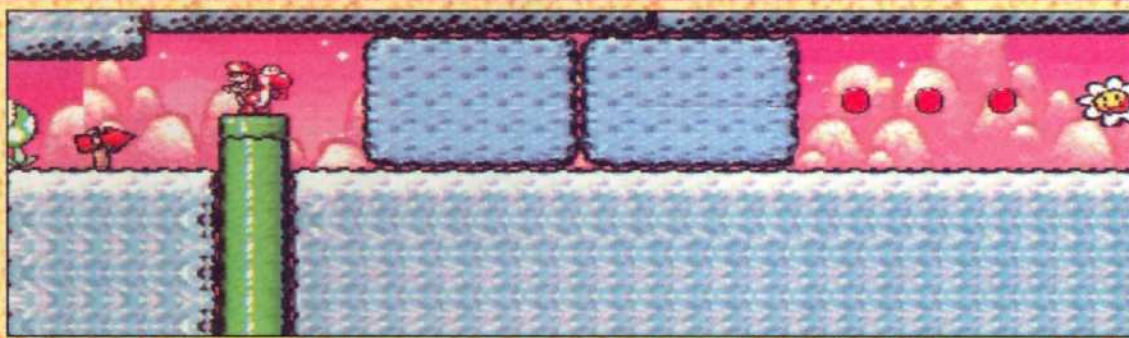
Level 5.6: Über den Wolken
oder „Houston, wir haben ein Problem ...“



Im ersten Teil dieses Levels geht es überaus hektisch zu. Eine kleine Atempause könnt Ihr an dieser Stelle einlegen, denn die Röhre führt u. a. zu einer Blume.

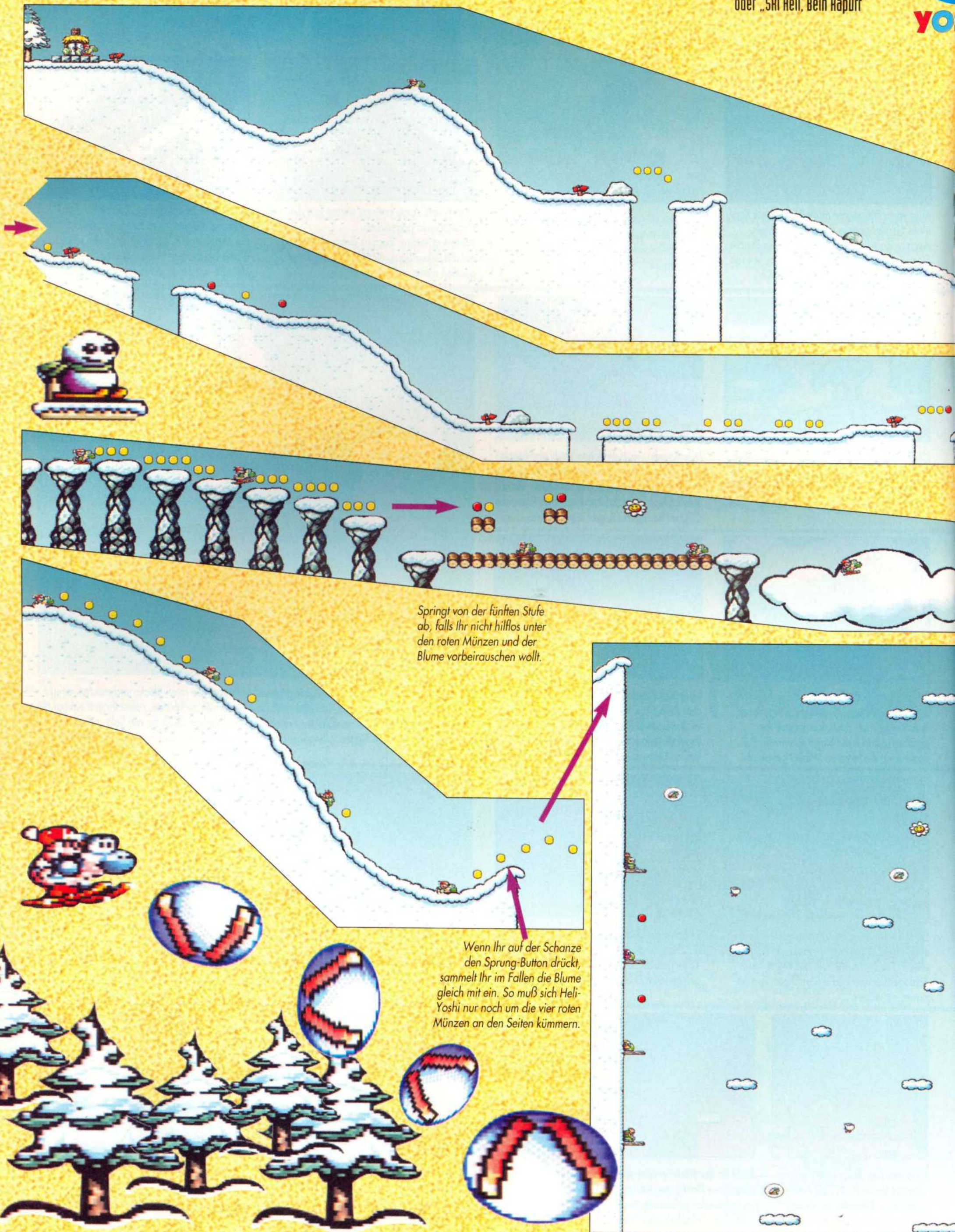


Habt Ihr den Raum wieder verlassen, geht es über diese Plattformen weiter. Springt rechtzeitig von der gelben ab, um die rote zu erreichen. Schafft Ihr den Sprung nicht, entgehen Euch zwei rote Münzen und eine Blume.



Euer weiterer Weg führt Euch zu dieser Röhre. Wenn der rechte Felsblock jetzt verdächtig vorkommt, der hat recht. Mittels eines wohlplatzierten Eies könnt Ihr Euch zu den Münzen und der Blume durchschlagen – „Auf geht's, Buam!“

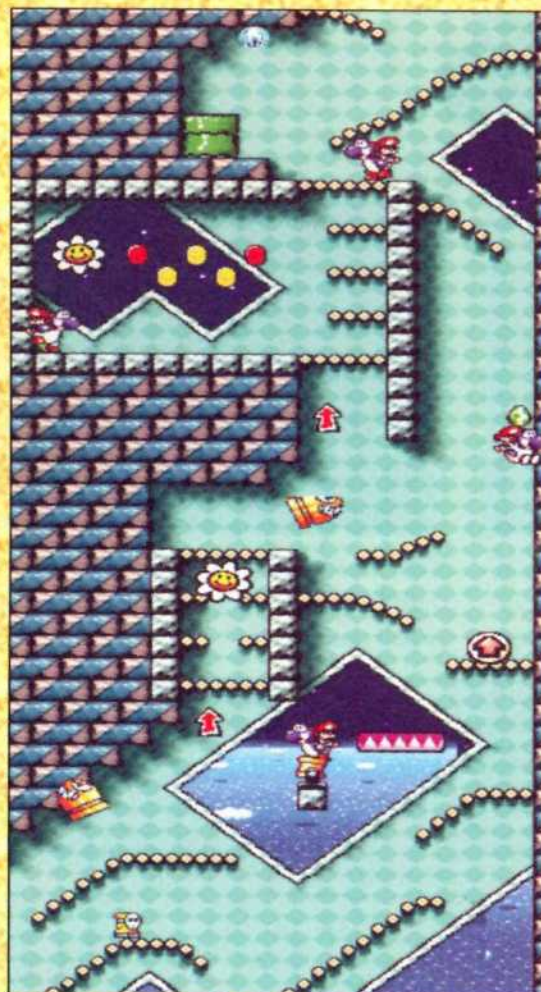
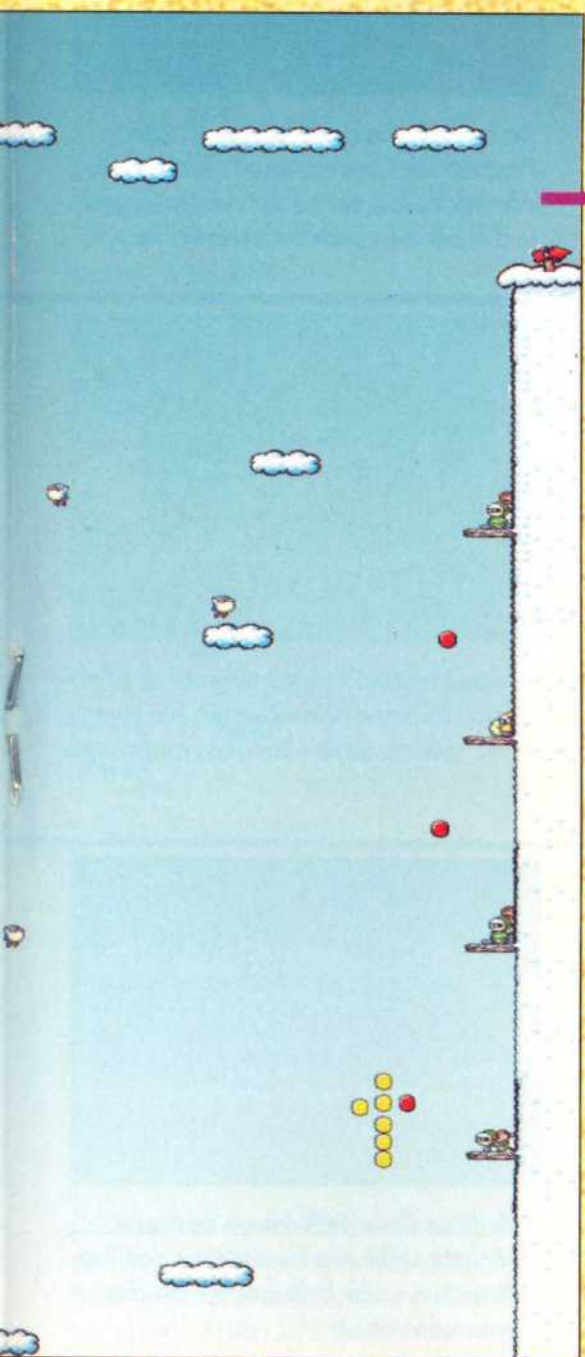
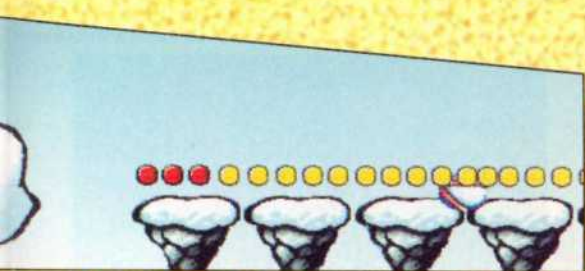
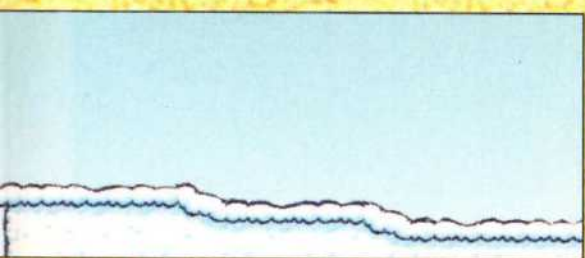
Level 5.7: Lift Ballet
oder „Guckt mal, dort tanzt Patrick Swauzel!“



Springt von der fünften Stufe ab, falls Ihr nicht hilflos unter den roten Münzen und der Blume vorbeirauschen wollt.

Wenn Ihr auf der Schanze den Sprung-Button drückt, sammelt Ihr im Fallen die Blume gleich mit ein. So muß sich Heli-Yoshi nur noch um die vier roten Münzen an den Seiten kümmern.

Die Pfeile markieren die Stellen, an denen Ihr springen müßt, um alle roten Münzen mitzunehmen. Um die Blume nicht zu verpassen, müßt Ihr bereits vor der Schanze springen oder Euch von dem Stein zuvor aufhalten lassen.



Kanonenkugeln können Euch hier sehr hilfreich sein. Nutzt die orangene, um an die beiden Blumen und die roten Münzen zu gelangen. Springt von ihr bei den roten Pfeilen ab und die Extras sind Euch sicher.



Level 5.8: Abroxas Schloß oder „Ich geb' mir die Hugel!“



Zudem benötigt Ihr die Hilfe einer Kanonenkugel, um an die Blume und die roten Münzen zu kommen. Lotst die Kugel den ganzen Weg bis hin zu der kleinen Holzplattform, ...



... dies bedeutet, daß Ihr im Tempo der Kanonenkugel nach rechts lauft, und darauf achtet, daß die Kugel dabei immer im Bild bleibt.



Laßt Euch an dieser Stelle nach rechts in den Abgrund fallen. Ihr seht auf unserem Bild, daß dort ein Durchgang ist. Hier warten wichtige Extras auf Euch.



Um Euch des Oberbosses zu entledigen, müßt Ihr die Pfähle in den Boden stampfen, wenn Abroxas genau unter Euch steht. Der Pfahl kommt bei ihm wieder heraus und trifft ihn.



Wenn Abroxas erst einmal richtig sauer ist schleudert er Feuerbälle über die Oberfläche. Denen könnt Ihr jedoch mit einem getimeten Sprung leicht ausweichen. Wichtig ist: Bekommt bloß keinen Drehwurm!



Level 6.1: Wald der Wilden

oder „Er sieht den Wald vor lauter Wilden nicht.“



Diese Wolke gibt einen Schalter frei. An der Stelle, wo Yoshi gerade steht, befindet sich ein geheimer Eingang zu einer noch viel geheimen Höhle. Dort gibt es zwar nicht viele Geheimnisse, aber dafür jede Menge Extras.



Die Blume zu bekommen ist etwas knifflig. Mit einer gezielten Doppelbande kann sie dennoch gepflückt werden. Schießt einfach in möglichst spitzem Winkel ein Ei nach unten.



Nachdem Ihr die Münzen abgeschossen habt, schießt die zweite Wolke ab, um eine Brücke zu schaffen. In der ersten Wolke sind Sterne.



Die Blume wird durch eine schwarze Riesenummel befreit. Ihr könnt sie danach per Eierschuß einsammeln.



Anschließend heißt es schnell agieren. Ihr müßt die Kiste mit den Sternen zur Seite schieben, bevor eine Kugel durch den Boden bricht. Ansonsten erreicht Ihr auch nicht die roten Münzen weiter rechts.



Stampft zuerst den Knochen in den Boden, fahrt die Brücke aus (rechte Wolke) und befreit den Blumensamen in der mittleren Wolke. Den Schlüssel zur Tür findet Ihr ganz links.



Etwas weiter rechts stoßt Ihr auf ein Trampolin, welches Euch mit viel Schwung über die rote Pflanze katapultiert. Laßt Ihr Euch vor Ihr jedoch nach unten fallen, entdeckt Ihr in der Wand eine 1up-Wolke.

Level 6.2: Gluthöhle

oder „Ist es heiß hier drin, oder bin ich das?“



In diesem Level werdet Ihr mit unsichtbaren Wolken überschwemmt – setzt also eine Lupe-Karte ein! Die Wolke vor dem Restart-Ring erreicht Ihr, wenn Ihr etwas weiter rechts von der obersten Stufe nach links zurückfliegt.



In dem porösen Stein befindet sich ebenfalls eine Wolke. Um an die Blume zu kommen, müßt Ihr genau in die Lücke neben der Blume ein Ei werfen. Achtet darauf, daß Ihr gerade schießt, sonst prallt das Ei vorzeitig ab.



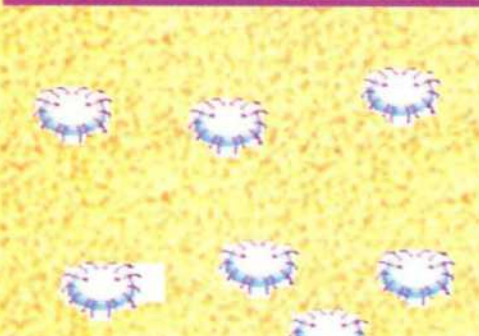
Die Sterne in dieser unsichtbaren Wolke zu ergattern, ist nicht sonderlich schwierig, wenn Ihr erst einmal an dem Baseball-Shy-Guy vorbei seid. Zum Glück versorgt Euch der Eier-Stein mit genügend Munition.



Kaum zu glauben, daß Euch einer dieser Baseball-Shy-Guys einmal nützlich sein wird, oder? Schießt ein Ei auf den rechten Gegner, und er öffnet für Euch die rechte Wolke.

Level 6.3: Balken Twist

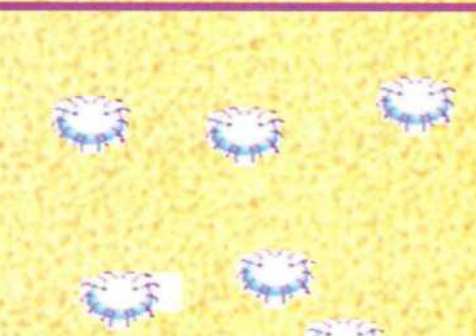
oder „Ooohh, let's twist again!“



Schießt, wenn nötig, die Sporen ab, denn Ihr habt nicht viel festen Boden unter den Stiefeln – und vergißt nicht, den einsamen Pfahl einzustampfen. Eine rote Münze wartet!



An die rote Münze zu kommen ist nicht ganz einfach. Bringt den Stein ins Rollen, indem Ihr Euch auf den Rand stellt – und springt rechtzeitig ab.



Level 6.4: Stegos Festung

oder „Guck mal, wer da pickst!“



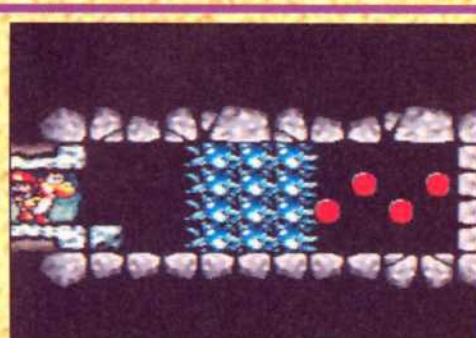
Verschont alle Gegner auf diesem Bild. Geht einfach durch den Rücksetzring und im selben Moment verwandeln sich die Stachelviecher in Zeitsterne. Nett von ihnen, oder?



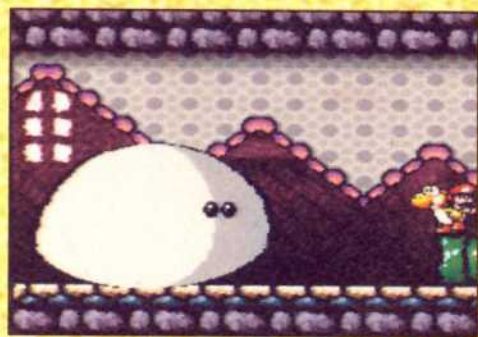
Sucht in dem darauffolgenden isometrischen Labyrinth alle Ausgänge am linken und rechten Rand ab. In den beiden Reihen hinter dem Startpunkt gibt es jeweils eine Blume.



Auf der rechten Seite befinden sich zwei Räume, in denen jeweils vier rote Münzen auf Euch warten.



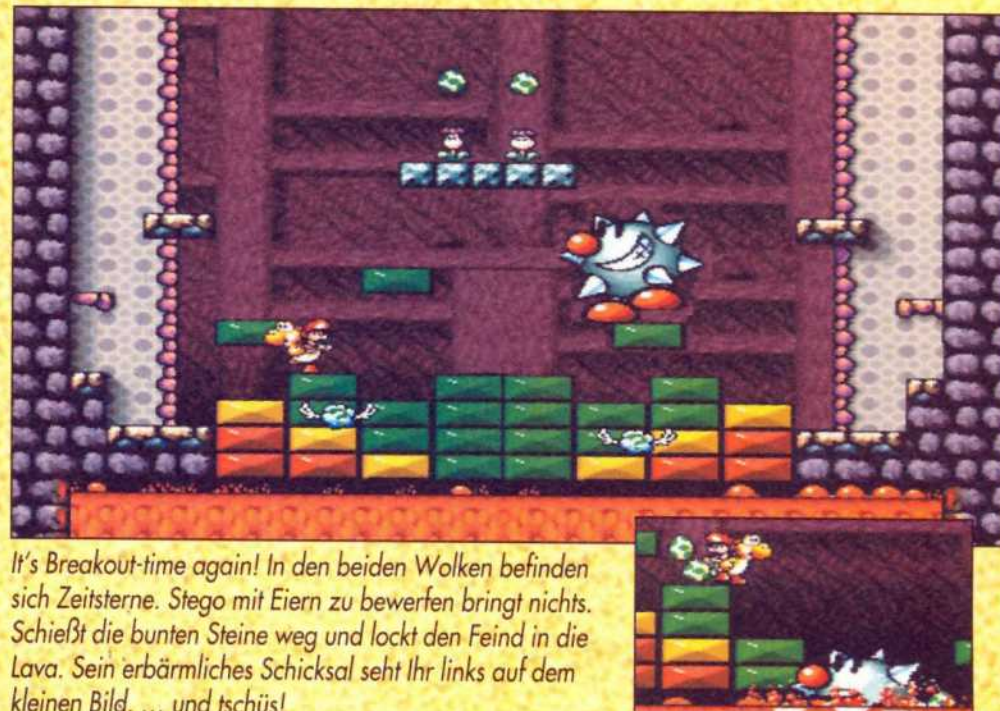
Falls Ihr an dieser Stelle keinen Eiervorrat mehr habt, wählt eine Eierkarte aus dem Pausenmenü an – oder freßt draußen ein paar Geister oder Mäuse.



Dieser bekannte Geselle (im Raum vorne links) gibt nach seinem Ableben einen Schlüssel frei. Um ihn zu besiegen, schmeißt ihn mit Eiern zu. Sollte Euer Vorrat vorzeitig zu Ende gehen, hilft Euch eine Knatterkürbis-Karte.



Im oberen Mittelfeld des Dunkelraums befindet sich die verstopfte Röhre, die Ihr mit dem Schlüssel öffnen könnt.



It's Breakout-time again! In den beiden Wolken befinden sich Zeitsterne. Stego mit Eiern zu bewerfen bringt nichts. Schießt die bunten Steine weg und lockt den Feind in die Lava. Sein erbärmliches Schicksal seht Ihr links auf dem kleinen Bild. ... und tschüs!

Level 6.4: Stegos Festung
oder „Blub, blub, weg war er!“



An dieser Stelle solltet Ihr unbedingt unten lang gehen, denn die Wolke enthält „nur“ Zeitsterne. Unten warten hingegen rote Münzen.



Achtung, der Shy-Guy mit der roten Münze ist nur ganz kurze Zeit im Bild. Seid schnell und achtet auf den rollenden Stein, um den begehrten Taler zu bekommen.



In die Tür zu kommen ist ein schwieriges, aber lohnendes Unterfangen. Springt in der Mitte auf den Stein, wenn er über die Lava rollt. Tänzelt ganz langsam und vorsichtig auf dem Brocken herum, und springt rechtzeitig von ihm ab.

Level 6.5: Nebelgrotte
oder „Igitigitt, gibt es hier etwa Grottenolme?“



Hinter der Tür warten eine ganze Menge unsichtbarer Wolken mit Sternen und 1ups auf Euch. Durchsucht das poröse Gestein gründlich nach Extras. (Hier lohnt es sich, eine Lupenkarte zu opfern.)



Der Lohn für die vorangegangenen Mühen: fünf rote Münzen und eine Blume.



Unter jedem der vier Pfähle kurz vor dem Ziel steckt eine rote Münze. Eigentlich kein Problem, wenn da nicht der Autoscroller wäre, der Euch keine zweite Chance läßt. Lauft also immer schnell am rechten Bildschirmrand entlang und rammt die Pfähle ein, sobald sie ins Bild kommen. Springt nicht daneben, denn Ihr habt jeweils nur einen Versuch.



Haltet den zweiten Rolling-Stone am Levelanfang auf. Mit seiner Hilfe erreicht Ihr die unsichtbare 1up-Wolke direkt darüber ...



... und etwas weiter rechts die roten Münzen sowie die Kiste. Anschließend geht es nach unten weiter, wie die Pfeile subtil andeuten.



Weiter geht es mit dem nächsten Felsen. Er macht Yoshi den Weg frei – die Stacheltypen sind sonst doch etwas hinderlich.



Außerdem benötigt Ihr ihn weiter unten, um an den Schlüssel zu kommen.

Level 6.6: Tiefgründiges Graben
oder „Weniger gravenvoll, als Harten von Autoscrollern zu bauen ...“



Die linke Wolke enthält Sterne, die mittlere eine Blume und die rechte ein Extraleben. Schießt danach nochmals genau in der Mitte nach oben, um den Schlüssel zu bekommen.



Um die Wolke zu erreichen, könnt Ihr weiter rechts einen Geist schnappen, ihn hier ausspucken (nach oben, damit er nicht zerplatzt) und als unfreiwilliges Sprungbrett nutzen.



Eigentlich geht es hier nur rechts weiter. Schießt Ihr jedoch in der Mitte nach oben, regnen Trampoline auf Euch hernieder ... (Na ja, eigentlich ist es ja nur ein Trampolin.)



Habt Ihr endlich genug von dem Level, müßt Ihr an der gezeigten Stelle auf die Wolke schießen. Sie setzt eine Brücke frei, die Ihr über einen kleinen Umweg nach links erreicht.

Level 6.7: Fels-0-Mania oder „Flintstones, meet the Flintstones“



Diese Passage bestreitet Yoshi eigentlich auf einer Plattform. Ihr solltet aber von dieser abspringen, um alle Blumen und rote Münzen zu holen. Bewaffnen solltet Ihr Euch auch, denn Ihr könnt jedes Ei gebrauchen.



Diese rote Plattform bringt Euch mit High-Speed zu einer Blume.



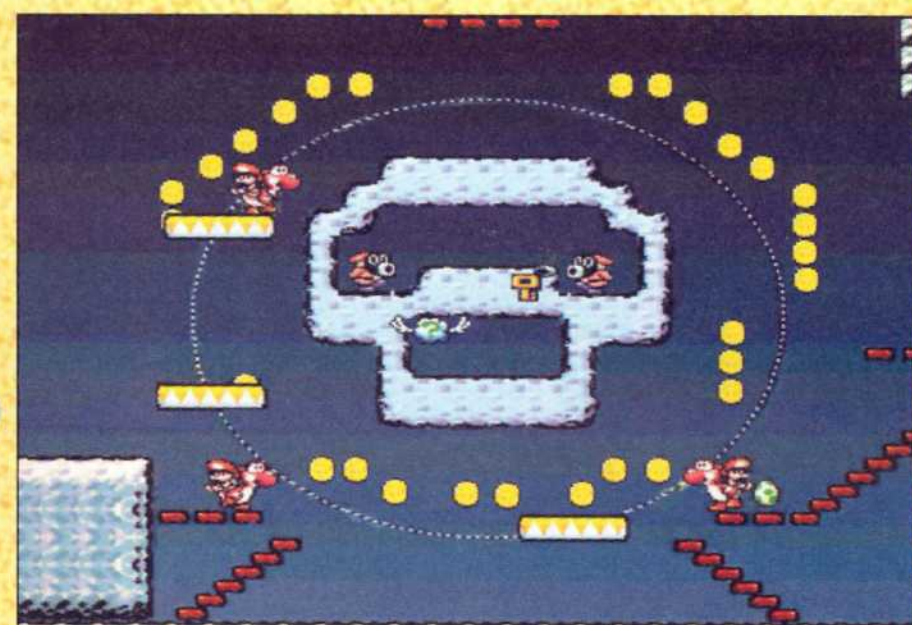
Wenn der Gegner das Tor berührt, öffnet es sich. Schießt in diesem Moment ein Ei hindurch!



Laßt Euch hier in das Loch unter der grünen Plattform mit der Pflanze fallen und ...



... Ihr gelangt in diesen dunklen Bonusraum. Ein Schalter macht die Münzen sichtbar und kennzeichnet weitere versteckte Schalter mit roten Pfeilen. Fühlt Euch also ganz so wie Dagobert Duck.



In dem totenkopfähnlichen Gebilde sind zwei unsichtbare Wolken versteckt. Die linke enthält Zeitsterne, die rechte den Schlüssel zu der Tür, die weiter links oben zu einem Bonusspiel führt.



Level 6.8: Bowser's Schloss oder „Finish him!!!“



Am Anfang des Levels setzt Euch erneut Kameks wilder Besenritt zu. Folgt einfach den Münzen, und Euch kann (fast) nichts passieren – viel Glück!



Ballert hier auf die rotierenden Türen, und laßt das Schicksal entscheiden, welchen Weg Ihr gehen müßt. Wollt Ihr auch die anderen Passagen erkunden, habt Ihr erst nach dem Verlust eines Lebens Gelegenheit dazu.



Tor 1: Eure Wahl war schlecht! Dies ist eindeutig der schwierigste Weg. Aber da Ihr es bis hier geschafft habt, sollte auch dieser Abschnitt kein großes Problem mehr sein.



Tor 2: Der Weg ist weder besonders spektakulär noch sonderlich schwierig. Dafür könnt Ihr Euch noch einmal mit den Maschinengewehr-Geistern vergnügen.



Tor 3: Hier werdet Ihr von einem wildgewordenen Stego gejagt. Mit Hilfe von Eiern könnt Ihr ihn für einen Moment aufhalten, aber er wird sich sofort wieder an Eure Fersen heften.



Tor 4: Herzlichen Glückwunsch, Ihr habt das große Los gezogen. Gefahren gibt es hier kaum, dafür umso mehr Münzen!



Alle Wege führen zu Kamek! In der folgenden Passage belästigt er Euch mit seinen Zaubersprüchen. Wenn Ihr in seine Nähe kommt, verschwindet er für kurze Zeit.



Yoshi und Baby-Bowser machen die Welle. Springt hoch, wenn er auf den Boden aufstumpft und versucht Eurerseits, ihn dreimal mit einer Bodenwelle zu erwischen. „Let's ‚stampf‘ again“, wie wir sagen würden.



Bowser und Kamek sind leider schlechte Verlierer, und so darf Yoshi Mega-Bowser noch ein paar Mega-Eier an die Birne donnern. (Vielleicht hat Bowser das ja ganz gern ...)



Zielt mit dem Fadenkreuz auf seine Augen, um ihn zu treffen. Wenn er Yoshi seinerseits ins Visier nimmt, solltet Ihr schleunigst den Feuerbällen ausweichen.



Irgendwann hat Bowser die Faxen dicke und beginnt, auf Euch zuzustürmen. Bleibt einfach cool und haltet ihn mit Eiern auf Distanz. Das Ende ist nahe!



Diese Stelle ist die einzig nennenswerte. Wer es bis hier hin geschafft hat, den überrascht sonst nichts mehr. Der Yoshi-Schriftzug sieht zwar sehr putzig aus, doch die zahlreichen blauen Dornen sind an wirklich jeder Ecke. Bleibt lieber ein paar Sekunden länger auf einer Plattform stehen, und überlegt Euch Euren nächsten Sprung genau. Notfalls könnt Ihr auch alle Dornen wegballern, wenn Ihr genügend Eier-Karten in der Hinterhand habt. Zum Glück ist kurz vorher ein Rücksetzpunkt.

Level Spezial 6: Spezial Total
oder „All good things must come to an end!“

Was Ihr schon immer über das Erstellen von Komplettlösungen wissen wolltet aber nie zu fragen wagtet:



Volontär Christian an der Stelle seines Wirkens: „Lehrjahre sind keine Herrenjahre“, sagte sein Vater – und er sollte Recht behalten.“

setzte sich aus zirka 500 Einzelbildern (!!!) zusammen. Nachdem sicher war, das garantiert keine Stelle ausgelassen wurde, fingen die

An einem schönen Sommermorgen war die Welt für drei Redaktionsmitglieder noch in Ordnung. Sie schrieben ihre Texte, machten ihre Bilder und aßen Pizza. Doch diese Idylle sollte bald von etwas viel Größerem unterbrochen werden: Yoshi's Island, das mit Abstand beste Game aller Zeiten lag im Testraum. Grund genug, dachte man sich, für ein 100%iges Nintendo-Magazin die Leserschaft mit einer umfangreichen Komplettlösung zu versorgen. Gesagt, getan: Christian, Klaus und Michi wurden dazu auserkoren, dieser Aufgabe gerecht zu werden. Unser SNES wurde mit einem Macintosh-Rechner verbunden, um jeden Pixel dieses Spiels in seinen Datenbänken zu speichern. Allein der Kartenteil in TOTAL! 10/95

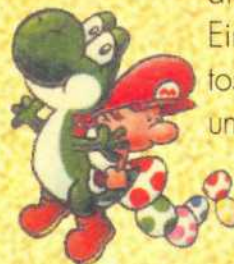
drei in nächtelanger Kleinstarbeit an, die Bilder am Rechner zu Levelkarten zusammenzubasteln.



Klaus(-Dieter) – hier beim „Finishen“ einer Seite – war stets begeistert, daß er auch an der Komplettlösung mitarbeiten „durfte“: „Warum muß ich eigentlich immer die schweren Level spielen ...“

Probleme blieben natürlich nicht ganz aus. Das Parallax-Scrolling ist an sich eine gute Sache in Videospielen. Nur verschob sich bei jedem Bild der Hintergrund, so daß dieser nie zum nächsten Bild paßte. Also wurden die festen Oberflächen sorgfältig ausgeschnitten, wie Ihr es an den unten aufgeführten Fallbeispielen sehen könnt. Doch ganz weiß wollte man den Hintergrund selbstverständlich nicht lassen. Also wurde in die weißen Felder ein Farbverlauf eingepaßt. Mit Hilfe eines ausgeklü-

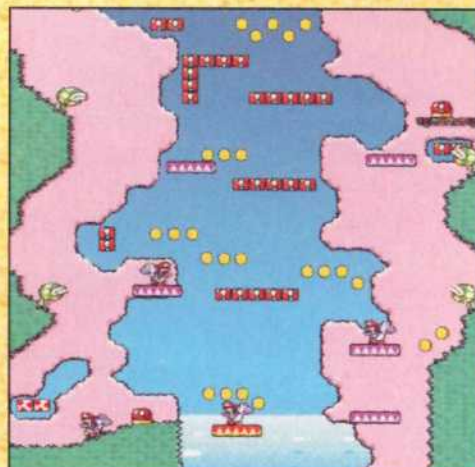
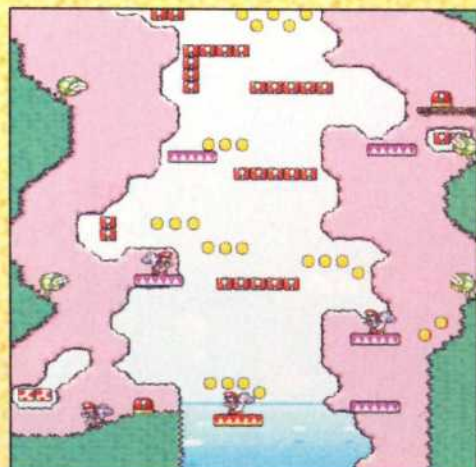
Michi meldete sich als erster Freiwilliger für die Yoshi-Karten. Er sollte es fürchterlich bereuen: „Mist, jetzt kann ich meinen Urlaub ja gar nicht nehmen!“



Grafiker Christoph war stets offen für die Vorschläge der Redaktion. „Was? Wie viele Seiten sollen das werden?“

gelten Grafikprogramms begannen Christian und Michi aus den Bildern die Originalfarbe zu filtern und in die Karte zu passen.

Ein weiteres Problem waren die Autoscroller-Level. Hier war es nämlich unmöglich zu warten, bis das Bild gemacht wurde, da sich der Level immer bewegte. Also wurden die Stages wieder und wieder gespielt, bis alles paßte. Klaus war unter anderem für die schwierigen Bonuslevel zuständig. Damit die Karten nicht einfach so ins Heft geknallt aussahen, bemühte sich Grafiker Christoph dem Ganzen einen gebührenden Rahmen zu verleihen. Nun war es schon fast getan. Noch ein paar Tippfehler ausgemerzt sowie Bilder plazierte und eines abends sollte dann alles fix und fertig sein: Die Komplettlösung sowie vier total (!) übermüdete Kollegen ...





Nintendo

COMPETITION

TOTAL!

Nachdem wir in dieser und den zwei vorigen Ausgaben alle Geheimnisse um das momentan weltbeste Videospiel gelüftet haben, möchten wir – mit freundlicher Unterstützung der Firma Nintendo – unsere Komplettlösung mit einem großen Mario-Quiz inklusive tollem Gewinnspiel beenden. Wer alle Teile unserer Komplettlösung, den 'Yoshi's-Island'-Testbericht sowie unsere zweiteilige Mario-Biographie gelesen hat und sich zudem im Mario-Sektor ein wenig auskennt, sollte keine Probleme mit dem Beantworten unserer Fragen haben.

Frage 1:
Wie heißt der Erfinder und geistige Vater der Mario-Figur?

- A - Shigeru Miyamoto
- B - Gumppei Yokoi
- C - Hiroshi Yamauchi

Frage 2: In welchen Videospiel startete Mario seine beispiellose Heldenkarriere?

- A - Mario Land
- B - Super Mario Bros.
- C - Donkey Kong

Frage 3:
In welchem GB-Spiel ist Yoshi die Hauptfigur?

- A - Yoshi's Cookie
- B - Super Yoshi Land
- C - Yoshi & Koopa

Frage 4:
Aus wie vielen Einzelbildern bestehen die Levelkarten im ersten Teil unserer Yoshi's-Island-Komplettlösung?

- A - ca. 100
- B - ca. 360
- C - ca. 500

Frage 5:
Welcher Spezial-Chip im Yoshi's Island-Modul sorgt für die vielen Grafikeffekte?

- A - ein FX-2-Chip
- B - ein DSP-Chip
- C - ein SA-1-Chip

Frage 6:
Welche Firma entwickelte zusammen mit Nintendo diesen Spezial-Chip?

- A - AM2
- B - Argonaut
- C - Rare

Frage 7:
Wie viele verschiedene Gegner tauchen in Yoshi's Island auf?

- A - ca. 80
- B - ca. 100
- C - ca. 130

Frage 8:
Welcher Gegner in Yoshi's Island ist in Anlehnung an den Namen einer Comicfigur benannt?

- A - Möbius
- B - Xilebo
- C - Big Puschel

Frage 9:
Wie viele Extraleben erhaltet Ihr, wenn Ihr im Memory-Bonusspiel bei Yoshi's Island alle Karten aufdeckt?

- A - 3
- B - 5
- C - 10

Frage 10:
Wie heißt der finale Oberboß in Yoshi's Island?

- A - Bowser
- B - Kamek
- C - Super Kohrs

Schreibt alle Antworten mit den Nummern der jeweiligen Fragen auf eine Postkarte, und schickt diese bis zum 31. Januar 1996 (Einsendeschluß, Datum des Poststempels) ausreichend frankiert an:

X-plain Verlag • Yoshi's Island •
Friedensallee 41 • 22765 Hamburg

Viel Glück wünschen Euch
Nintendo und Euer TOTAL!-Team

Teilnahmebedingungen: Die Gewinne können nicht ausbezahlt werden. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.
Mitarbeiter von X-plain und Nintendo dürfen nicht teilnehmen.

FOLGENDE PREISE WINKEN:

- 5 'Yoshi's-Island'-Module
- plus Nintendo-Spieleberater
- 5 'Super-Mario-World-3'-Module (NES)
- 5 'Wario-Land'-Module (GB)
- 20 'Yoshi's-Island'-Spieleberater
- 1 von der TOTAL!-Redaktion
- handsignierter Mario-Sonderband





Theme Park (SNES)

Tip von Robert Böhm

Ich war schon von der PC-Version voll überzeugt. Es gibt unendlich viele Möglichkeiten, sich seinen 'Traumpark' zu kreieren. Die schön bunte und gut animierte Grafik trägt auch zum Spielspaß bei.

Eure Flops des Monats



Zu den Nieten dieses Monats gehören eindeutig die „Mighty Morphin' Power Rangers“ auf dem SNES! Für manche ist die TV-Serie schon eine Zumutung, da braucht man die Plastik-Kasper-Truppe nicht auch noch auf Konsole. Auch „Street Fighter II Turbo“ scheint einigen von Euch nicht besonders am Herzen zu liegen, was verständlich ist, denn der Nachfolger macht die Turbo Edition völlig überflüssig.



GB

1

ZELDA IV

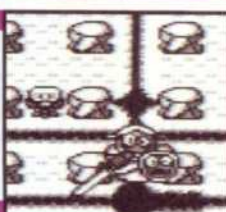
Act./Adv. • Note: 1 • Test 11/93



6

WARIO BLAST

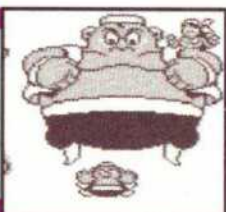
Action • Note: 2+ • Test 4/94



2

WARIO LAND

J&R • Note: 1- • Test 6/94



7

MYSTIC QUEST

Act./Adv. • Note: 2+ • Test 2/95

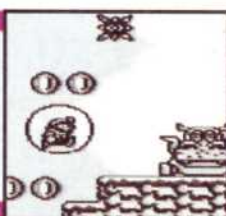


3

SUPER MARIO LAND 2

J&R • Note: 1- • Test 9/94

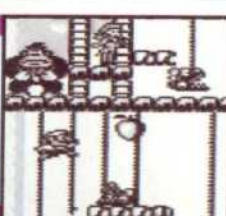
VORMONAT
▲ 5



8

DONKEY KONG

J&R • Note: 1- • Test 9/94



4

DONKEY KONG LAND

J&R • Note: 2- • Test 9/95

VORMONAT
▲ 7



9

PROBOTECTOR 2

Act./J&R • Note: 2+ • Test 10/94



5

COOL SPOT

J&R • Note: 1- • Test 7/94

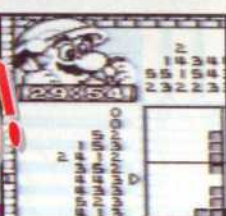
VORMONAT
▲ 9



10

MARIO'S PICROSS

Strategie • Note: 2 • Test 8/95



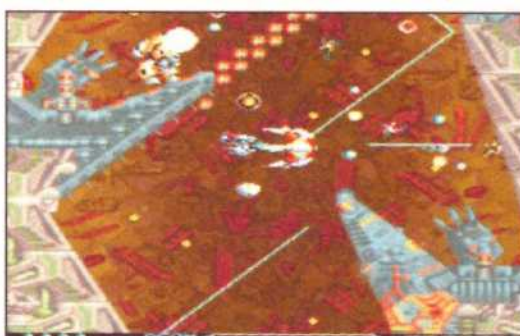
Super Mario Kart (SNES)

Tip von Maik Rafoth

„Super Mario Kart“ gehört zwar zu den Classic-Spielen, aber man sagt ja immer, was alt ist, muß nicht auch schlecht sein. Ich finde, Nintendo hat sich mit diesem Spiel selbst übertroffen. Kauft Euch dieses Spiel!

Der Spieletip der Redaktion - R-Type III (SNES)

Ballerspielfreunde haben heutzutage schlechte Karten, aber sie haben keine schlechten Spiele. Wenn Neuheiten auf sich warten lassen und eines der packendsten Genre dem Aussterben nahe ist, muß man eben auf Bewährtes zurückgreifen. R-Type III bietet dank seines praktischen Waffensystems, den tollen Endgegnern und interessanten Leveln viel Abwechslung. Auf unserer Action-Replay-Seite findet Ihr noch ein paar nützliche Codes zu diesem Shoot-'em-Up-Klassiker.



Cool Spot (SNES)

Flop von Thomas Koch

Anfangs traute ich dem smartie-ähnlichen Sonnenbrillenträger schon nicht so ganz, und als das Spiel dann durchgezockt war, landete es schnell in einer Schublade. Von Dauerspaß kann bei den sehr ähnlich strukturierten Leveln nicht die Rede sein.

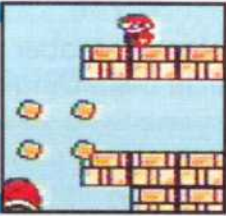
NES

1

SUPER MARIO BROS. 3

J&R • Note: 1 • Test 6/95

VORMONAT
▲ 3



2

ZELDA I

Act./Adv. • Test demnächst

VORMONAT
▼ 1



3

METROID

Act./J&R • Note: 2+ • Test 6/94



Int. Superstar Soccer (SNES)

Tip von Stefan Kloske

Der Sound klingt fast so schön, als wäre man live bei einem BVB-Spiel. Die Grafik ist auch spitze. Ich finde die Superstar-Mannschaften am besten und freue mich schon auf den zweiten Teil.

GEWINNEN!!!

Wenn Ihr die Leser-Charts mitgestalten wollt, so schreibt uns Euer Lieblingsspiel oder eine Chartliste für alle Nintendo-Konsolen-Spiele auf eine Postkarte oder Brief! Erwähnt außerdem Euren persönlichen Flop-Kandidaten des Monats! Wenn Ihr noch ein Foto (z. B. ein Paßfoto oder ein witziger Schnappschuß) von Euch beilegt und ein paar kluge Sätze zu Eurem Lieblingsspiel schreibt – umso besser. Und damit sich Euer Engagement lohnt, verlosen wir unter allen Einsendungen ein Modul Eurer Wahl.

Diesmal heißt der glückliche Gewinner Daniel Koch aus Hamburg.

Viel Spaß mit Killer Instinct! Tschüs, bis nächsten Monat!

X-plain Verlag
TOTAL! Charts
Friedensallee 41
22765
Hamburg

Für Euch quer durch die Republik!
Hier seht Ihr den Zielpunkt unserer phantastischen Reise quer durch Deutschland: Nintendos europäischer Hauptsitz. Dabei stellte unser Voli Christian erstaunt fest, daß das Nintendo-HQ erwiesen größer ist, als das Rathaus von Telkte – Christians Heimatdorf. Mehr dazu im Kasten unten.



Unsere persönliche Meinung zu:

Diddy's Kong Quest, SNES, Seite 18-21

Earthworm Jim 2, SNES, Seite 22-24

WWF WrestleMania, SNES, Seite 30

Tim in Tibet, SNES, Seite 52/53

Zoop SNES, Seite 51

CHRISTIAN



Bevorzugte Genre: Action, Jump&Run
 derzeitiges Lieblingsspiel: Yoshi's Island (SNES)

★★★★ Rare hat, was die Grafik anbelangt, nochmal ordentlich draufgelegt. Das Gameplay ist bis auf minimale Änderungen (leider) gleichgeblieben.

★★★★ Dave Perry beweist zum wiederholten Male, daß geniale Jump&Runs nicht nur aus Japan stammen müssen. In der Kategorie Gags pro Bild schlägt es sogar Yoshi's Island.

★★ Muskelpaketen, die nur so tun als ob sie sich die Birne weichprügeln, konnte ich noch nie etwas abgewinnen. Doch die Grafik ist ganz nett.

★★★ Tolle Comicgrafik läßt Kennerherzen höher schlagen. Aber der Schwierigkeitsgrad ist zu hoch angesetzt, deshalb von mir nur drei Sterne.

MITCH



Bevorzugte Genre: Renn-, Rollenspiele, Strategie
 derzeitiges Lieblingsspiel: Chrono Trigger (SNES)

★★ Alle Jahre wieder zu Weihnachten gerenderte Bananenkonsumenten? Da kann ich mir Angenehmeres vorstellen. Hoffentlich mutieren die Affen nicht zu Mega Männern ...

★★★★ In diesem Spiel ist der Wurm drin! Und wenn es sich dabei um diesen ganz bestimmten Wurm handelt, dann ist das wirklich eine tolle Sache. Aber was erzähle ich Euch ...

★★ Dank Motion Capturing vielleicht das Wrestling-Spiel, das bis jetzt am schönsten anzuschauen ist, mehr aber nicht. Auch wenn mir Doink Prügel androht: Mehr Punkte gibt es nicht ...

★★★ Eine nette Spielidee, leider hat die Sache zwei kleine Haken: Die Hintergrundgrafiken sind eine Spur zu statisch und der Schwierigkeitsgrad einen Tick zu hoch ausgefallen.

★★★ Eine erfrischend neue Spielidee, allerdings fehlt irgendwo doch die Langzeitmotivation. Angesichts des niedrigen Preises könnte man aber einen Blick riskieren.

THOMAS



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

★★★★ Erstauulich, was das SNES zu leisten vermag. Überraschend ist außerdem, daß „DKQ“ noch besser aussieht als der erste Teil. Ich bin entzückt!

★★★★ John Cleese (Monty Python) hätte sich kaum bessere Jokes ausdenken können. Irgendwie krieg' ich dieses breite Grinsen nicht mehr aus meinem Gesicht. Groovy!

★ WWF-Spiele machen der Serienorgie eines Mega Man kräftig Konkurrenz. Mehr Masse macht mich meist müde. Soll heißen, daß mich Wrestling-Games dieser Art zunehmend langweilen.

★★★ Reinhold Messner hätte seine helle Freude an dieser „Bergsteiger-Simulation“. Ich für meinen Teil vermisse jedoch die Gegner, den Spielwitz und ärgere mich über die mangelhafte Steuerung.

MICHI



Bevorzugte Genre: Renn- und Actionspiele
 derzeitiges Lieblingsspiel: Yoshi's Island (SNES)

★★★★ Klar, spielerisch kann „DKQ“ Yoshi's Island nicht das Wasser reichen. Trotz der supertollen Grafik gebe ich nur vier Punkte, denn ein bißchen Abstand zum Oberhammer muß sein.

★★★★ Und noch ein Jump&Run, das um meine Gunst buhlt. Ich spiele es lieber als „DKQ“, weil Jim ohne Ende mein Zwerchfell reizt. Wegen des etwas geringen Umfangs aber auch hier nur vier Punkte.

★★★★ Obwohl es eine 32-MBit-Monster-Cartridge ist, fehlen zwei der acht Automatenkämpfer. Außerdem ist das Game lange nicht so abwechslungsreich wie „WWF Raw“.

★★★★ Optisch sind kaum Unterschiede zu den Comics auszumachen, aber leider haben die Franzosen vergessen, am Gameplay zu feilen. Mir ist es etwas zu zäh.

★★★★ Einige Runden lang ist Zoop wirklich erfrischend, aber Langzeitmotivation mochte bei mir nicht aufkommen. Aufgrund des günstigen Preises sackt das Game bei mir Bonuspunkte ein.

KLAUS



Bevorzugte Genre: Action- und Rollenspiele
 derzeitiges Lieblingsspiel: Yoshi's Island (SNES)

★★★★ Diddy's Kong Quest sieht einfach phänomenal aus! Spielerisch kommt es zwar nicht an Yoshi's Island heran, aber das war ja auch nicht zu erwarten ...

★★★★ Groovy!

—

★★★★ Infogrames hat sich sehr viel Mühe gegeben, den Comicvorlagen gerecht zu werden. Leider werden sie das mit der Spielbarkeit wohl nie lernen ...

★★★★ Die Präsentation von Zoop kommt so antiquiert daher, daß es fast schon wieder cool wirkt. Den Klassikerstatus eines Tetris wird es aber nicht erreichen.

Die Wertungserklärung:

★★★★ TOTAL! genial! Mehr davon!

★★★★ Gutes und interessantes Spiel!

★★★ Noch gut, aber nicht mein Ding!

★★ Lahme Gurke! Brauche ich nicht.

★ Spiele, die die Welt nicht braucht!

TOTAL! Backstage

Um Euch mit Infos zu Nintendos weihnachtlichen Kassenschlagern wie Diddy, Donald und Pinocchio zu versorgen, begaben sich Achim, Christian und Klaus(-Dieter) mitsamt kompletter Macintosh-Anlage (zum Bildermachen) in das 620 Kilometer entfernte Großostheim. Dank der Fahrkünste unseres Chefredakteurs („Aus dem Weg, ich hab 'nen V8!“) verlief die vierstündige Fahrt außer dem obligatorischen Hamburg-Stau und einigen Vollbremsungen („Haben die Leute keine Augen im Kopf?“) ohne nennenswerte Probleme. Nur Klaus, der noch ein paar Minütchen schlafen wollte, kam nicht zur Ruhe, da sich unser Mann am Steuer ständig lauthals über das absurde Fahrverhalten der mit weniger als 250 PS motorisierten „Schleicher“ beschwerte ...

Am Zielort angekommen, erkannte Christian sofort mit messerscharfem Blick, daß das Nintendo-Center deutlich größer als das Rathaus seines Heimat-tote-Hose-Dorfs ‚Telkte‘ ist – wer hätte das zu glauben gewagt ... Kaum aus dem Wagen gestiegen, empfing uns auch schon das obligatorische Ein-Mann-Begrüßungskomitee, das sich über unser Mitbringsel sehr erfreut zeigte („Klasse, da is' ja'n Funny Fant drin!“). Darauf gab's erst einmal 'ne kleine Erfrischung („Boa, die haben auf jeder Etage 'nen Cola-Automaten!“). Nach stundenlangem begeisterten Testspiel kam das, was kommen mußte: Hunger! Nach lächerlichen 90 Minuten brachte der Lieblings-Pizza-Bringdienst des Nintendo-Chefs Ota endlich das heiß ersehnte, aber kalte Mahl. Nachts ging's schließlich mit Tempo 260 zurück. Nach dreieinhalb Stunden Autobahnchaos sichteten die drei endlich die Verlagskatakomben – überlebt!



VENOM/ SPIDER-MAN

SEPERATION ANXIETY

SNES

1 Spieler

Acclaim

ca. DM 140

An seinem neuesten Nintendo-Abenteuer wird Spider-Man nicht sehr viel Freude haben ...

Nachdem wir Euch in TOTAL! 4/95 das Spiel 'Spider-Man' vorgestellt haben, kehrt der kostümierte Spinnenmann nun mit Verstärkung von Venom auf das Super Nintendo zurück. Seite an Seite (oder bei Bedarf auch allein) kämpfen die beiden in fünf Levels, welche in eine Vielzahl von Stages aufgeteilt sind und horizontal scrollen, gegen immergleiche Bösewichter. Diese müssen durch Tritte und Schläge unschädlich gemacht werden. Unterstützt werdet Ihr auch von diversen anderen Superhelden, wie beispielsweise Captain America, die per eingesamelter Icons kurzzeitig aufgerufen werden



können. Um ans Ziel zu gelangen, müßt Ihr Euch durch die Straßen einer Stadt, Wälder und Fabriken schlagen. Da Ihr es meist mit vier oder noch mehr Feinden gleichzeitig zu tun habt, empfiehlt es sich, zu zweit gegen die unsympathischen Schläger anzutreten, damit Ihr überhaupt eine Chance habt, das Ende einer Stage zu erreichen. Die Titelhelden, ihre



Gegner und die Hintergründe sind ordentlich gezeichnet und sehen recht gut aus. Auch der rockig angehauchte Sound läßt sich hören. Leider ist der Schwierigkeitsgrad – wie schon bei 'Maximum Carnage' – total überzogen und entbehrt jeglicher Fairneß. Auch wenn Spider-Man und Venom über einen Block-Move verfügen, läßt es sich nur sehr selten vermeiden, daß die beiden kostbare Lebensenergie verlieren. Selbst im Zwei-spieler-Simultan-Modus ist es nahezu unmöglich, sich den Weg in den nächsten Level zu bahnen. Da hört der Spaß ziemlich schnell auf.

tas



Sogar Captain America ist mit dabei

Gameplay

3-

Die Kollisionsabfrage ist sehr ungenau. Die beiden Helden wirken oftmals ein wenig träge.

Dauerspaß

4-

Durch den unfair hohen Schwierigkeitsgrad kommt der Dauerspaß entschieden zu kurz.

Grafik

3

Abgesehen davon, daß den Gegnern ein Gesicht versagt wurde, sind die Figuren recht gut gezeichnet.

Sound

3

Manchmal ist das musikalische Drumherum etwas nervig, aber im allgemeinen paßt der Sound zum Game.

TOTAL-CHECK

Genre Action
Level 5
Schwierigkeit unfair hoch
Continues Paßwörter
Speicherkapazität 24 MBit
Erhältlich im Handel

FAZIT

4

Was geschah an Ihrem Geburtstag?

Alle wichtigen Ereignisse Ihres Geburtsjahres sowie Ihr ganz persönliches Geburtstagshoroskop finden Sie in Ihrer **Persönlichen Zeitung**. Gedruckt auf hochwertigem Papier (DIN A3), auf Wunsch mit Ihrem Foto, ein ideales Geschenk für Freunde und Verwandte, zu Jubiläen und Geburtstagen.

Hotline für Rückfragen und Bestellungen:
Tel: 040 / 22 71 41 31

Persönliche Zeitung

Gesamtausgabe für Michael Mustermann zum 03. Juli 1972

Schlagerzeilen der J. Woche
München, 02. Juli 1972
Die Schlagerzeilen der J. Woche sind in der Ausgabe der Persönlichen Zeitung vom 03. Juli 1972 zu finden. Die Schlagerzeilen sind in der Ausgabe der Persönlichen Zeitung vom 03. Juli 1972 zu finden.

München
Mordanschlag im Olympia-Quartier
Ein Mordanschlag im Olympia-Quartier in München am 02. Juli 1972. Ein Mann wurde ermordet. Die Polizei sucht nach dem Täter.

Das Jahr 1972 im Überblick
Ein Überblick über das Jahr 1972. Die Ereignisse des Jahres sind in der Ausgabe der Persönlichen Zeitung vom 03. Juli 1972 zu finden.

Wirtschaft
Die Wirtschaft in Deutschland am 02. Juli 1972. Die Wirtschaft ist in der Ausgabe der Persönlichen Zeitung vom 03. Juli 1972 zu finden.

Politik
Die Politik in Deutschland am 02. Juli 1972. Die Politik ist in der Ausgabe der Persönlichen Zeitung vom 03. Juli 1972 zu finden.

Besonderes Ereignis
Ein besonderes Ereignis am 02. Juli 1972. Das Ereignis ist in der Ausgabe der Persönlichen Zeitung vom 03. Juli 1972 zu finden.

Sport
Der Sport in Deutschland am 02. Juli 1972. Der Sport ist in der Ausgabe der Persönlichen Zeitung vom 03. Juli 1972 zu finden.

Sonstiges
Sonstige Ereignisse am 02. Juli 1972. Die Ereignisse sind in der Ausgabe der Persönlichen Zeitung vom 03. Juli 1972 zu finden.

Preis
Der Preis der Persönlichen Zeitung am 02. Juli 1972. Der Preis ist in der Ausgabe der Persönlichen Zeitung vom 03. Juli 1972 zu finden.

Aus den Königshäusern
Die Ereignisse aus den Königshäusern am 02. Juli 1972. Die Ereignisse sind in der Ausgabe der Persönlichen Zeitung vom 03. Juli 1972 zu finden.

Kultur
Die Kultur in Deutschland am 02. Juli 1972. Die Kultur ist in der Ausgabe der Persönlichen Zeitung vom 03. Juli 1972 zu finden.

Bitte diesen Coupon deutlich ausfüllen und einsenden an:

Kinothek Zeitschriften Verlag · Karlstraße 26 · 22085 Hamburg

Ich bestelle _____ **Persönliche Zeitungen** zum Preis von je DM 29,50 zzgl. DM 6,50 Versandkosten und lege ein Paßfoto mit Namensangabe bei, sofern ich die Zeitung mit Foto wünsche.

Name	Vorname	Geburtsdatum	mit Foto
1. _____	_____	_____	☐
2. _____	_____	_____	☐
3. _____	_____	_____	☐

Meine Anschrift:

Name, Vorname _____
Straße _____
PLZ, Ort _____
Tel. Nr. _____
Datum, Unterschrift _____

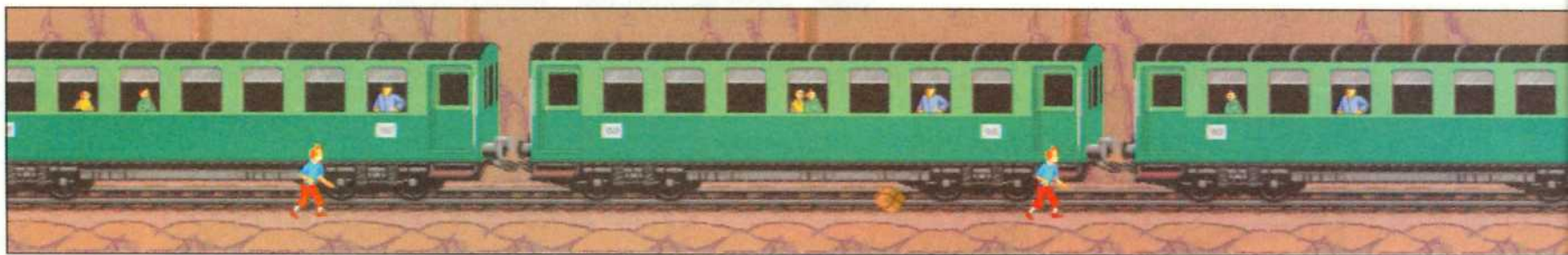
Ich bezahle:

☐ per beiliegendem Verrechnungsscheck

☐ per Nachnahme bei Erhalt der Ware. Bitte beachten Sie, daß zusätzlich DM 6,- als Nachnahmegebühr anfallen.

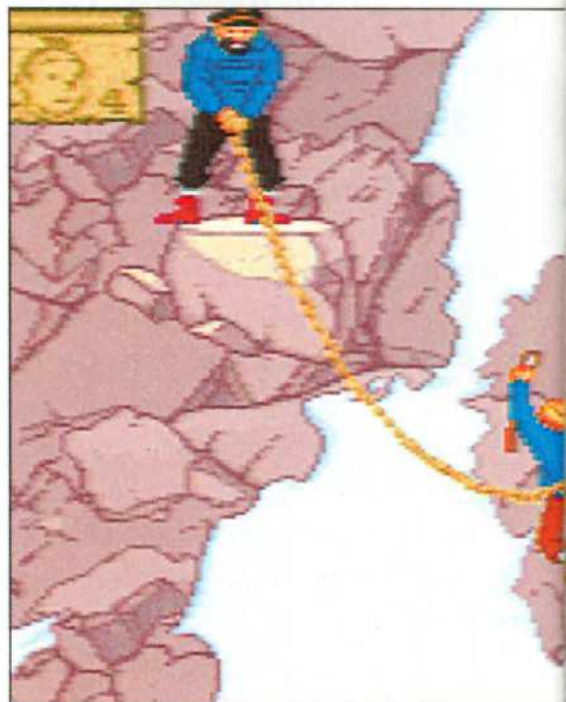


In zwei Schwimmleveln müßt Ihr Eure Freunde vor dem sicheren Tod retten



In dem Flugzeugwrack findet Ihr ein Seil. Auf jeden Fall mitnehmen!

TIM IN



**Allein
im Himalaya! Wenn man gerade
seine Ausbildung zum Mönch absolviert, sicher-
lich eine nette Vorstellung, nach einem Flugzeugab-
sturz in kalten Höhlen verschollen aber schon weniger
wünschenswert. Gut, wenn man dann Freunde hat, die
nach einem suchen. Noch besser, wenn dieser
Freund Tim heißt!**

Hergé

Der Zeichner Hergé, zweifellos einer der bedeutendsten Comic-Künstler, wurde 1907 in Brüssel geboren. Der Künstlername bildet sich aus den Initialen (R und G) seines bürgerlichen Namens Georges Remi. Der Reporter Tim (im französischen Original Tintin) mit dem unbestimmbaren Alter erlebte seinen ersten Auftritt bereits im Jahre 1929 in der Kinderbeilage 'Le Petit Vingtième' einer konservativen Tageszeitung. Schon damals war Foxterrier Struppi sein ständiger Begleiter.

Obwohl (oder weil?) das Abenteuer 'im Land der Sowjets' stark von Vorurteilen und Propaganda geprägt war, wurde der Comic ein gigantischer Erfolg. Keine von Hergés anderen Comicserien ('Stups und Steppke'; 'Jo, Jette und Jocko') reichte auch nur entfernt an diesen Erfolg heran. Die insgesamt 23 Abenteuer wurden in mehr als 50 Sprachen übersetzt, die Gesamtauflage beläuft sich auf nahezu 180 Millionen Exemplare.

Ab dem fünften Tim-Album, 'Der blaue Lotos', war intensive Recherche der politischen und kulturellen Gegebenheiten des jeweiligen Landes von nun an Voraussetzung für die Abenteuer. Alle Alben wurden im Laufe der Jahre ständig überarbeitet und aktualisiert, so daß sie auch heute nicht veraltet wirken. Hergés besonderer, gradliniger Zeichenstil ('ligne claire') hat über die Jahre viele andere Comiczeichner beeinflusst.

Hergé verstarb im Jahre 1983, sein letztes Projekt, 'Tim und die Alpha Kunst', konnte er nicht mehr vollenden. 'Tim in Tibet' (1960) war übrigens sein Lieblingsband, da es sehr stark von seinen persönlichen Interessen und Gedanken geprägt ist.

kdh

Mit 'Tim in Tibet' legen die fleißigen Programmierer von Infogrames eine weitere Umsetzung einer bekannten Comicvorlage vor. Im Gegensatz zu vielen anderen Games, erspielt Ihr Euch die Vorgeschichte in diesem Fall selber! Tim, der Held des Spieles, rettet in den ersten Leveln einen jungen Tibetaner vor dem Ertrinken und gewinnt ihn so zum Freund. Später beabsichtigt der fremdländische Kamerad, Tim zu besuchen. Unglücklicherweise stürzt sein Flugzeug im Himalaya-Gebirge ab. Durch einen Traum alarmiert, glaubt Tim an das Überleben des Tibetaners und macht sich sofort nach Tibet auf, um den Verschollenen aus dem ewigen Eis zu retten. Natürlich sind sein getreuer

Freund und Weggefährte Struppi sowie der ewig fluchende Kapitän Haddock mit von der Partie.

Spielerisch handelt es sich bei Tim in Tibet um ein Action-Jump&Run, bei dem Ihr neben allerlei Gelaufe und Gespringe meist mehrere Personen in korrekter Reihenfolge ansprechen



**Grafikstil ist originalgetreu,
interessante Story,
gute Soundeffekte,
Paßwort**

und bestimmte Handlungen ausführen müßt. Im Hotel-Level beispielsweise kommt Ihr nur weiter, wenn Ihr erst den Portier, dann Haddock und schließlich Professor Bienlein anspre-

recht. Dabei bekommt Ihr jeweils eine Information, auf der das nächste Gespräch aufbaut. Die Antworten Tims sind dabei schon vorgegeben. Zwischen diesen Personen warten bissige Hunde und fleißige Putzfrauen, denen Ihr besser ausweichen solltet. Spielerisch anspruchsvoller gelungen ist z. B. die Bergkletter-Stage. Hier müßt Ihr abwechselnd mit den aneinandergelinkten Tim und Haddock an einer Steilwand hochkraxeln. Nur wenn der eine festen Halt hat, kann der andere sicher klettern. Befindet sich einer der Charaktere auf einem Felsvorsprung, kann der andere sogar hin- und herschwingen, um Schluchten oder vereiste Passagen zu überwinden. In manchen Leveln gilt es auch be-



Im Sause-schritt den Himalaya hinunterlaufen hält fit, sagt Tim





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

SUPER NINTENDO

Action Replay 3	dt. DM 99,00
ASCII Specialized Fighter Pad	dt. DM 49,00
Spieleberater Donkey Kong Country 2	dt. DM 22,95
Spieleberater Super Mario World 2	dt. DM 22,95
Asterix & Obelix	dt. DM 124,95
Big Sky Trooper	dt. DM 119,95
Casper	dt. DM 119,00
Cutthroat Island	dt. DM 114,00
Donald in Maui Mallard	dt. DM 127,95
Donkey Kong Country 2	dt. DM 129,00
Earthworm Jim 2	dt. DM 114,00
Fifa Soccer '96	dt. DM 114,00
Illusion of Time	dt. DM 108,95
Indizierte Spiele	dt. DM i.V.
Int. Super Star Soccer Deluxe	dt. DM 129,00
Izzy's Quest for the Olympic Rings	dt. DM 109,00
Jungle Strike	dt. DM 108,95
Kawasaki Superbikes	dt. DM 99,00
Kid Clown in Crazy Chase	dt. DM 104,95
KI mit CD	dt. DM 149,95
Kirby's Dream Course	dt. DM 89,00
Kirby's Ghost Traps	dt. DM 89,00
Lost Vikings 2	dt. DM 99,00
Mario Basler Fußball	dt. DM 119,00
Micro Machines 2	dt. DM 114,00
Mission Impossible	dt. DM 124,00
NBA Live '96	dt. DM 119,00
NFL Quarterback Club '96	dt. DM 114,00
NHL Hockey '96	dt. DM 119,00
Pac Man 2	dt. DM 104,95
Pinocchio	dt. DM 129,00
Power Rangers	dt. DM 118,95
Revolution X	dt. DM 119,00
Secret of Evermore	dt. DM 109,00
Secret of Mana	dt. DM 109,95
Sim City	dt. DM 89,00
Super Bomberman 3	dt. DM 109,00
Super Mario World 2	dt. DM 109,00
Tetris 2	dt. DM 109,00
Tetris + Dr. Mario	dt. DM 89,00
Theme Park	dt. DM 118,95
Tim in Tibet	dt. DM 124,00
Time Cop	dt. DM 109,00
Total Football	dt. DM 128,95
Unirally	dt. DM 107,95
Urban Strike	dt. DM 119,00
Wayne Gretzky Eishockey	dt. DM 119,00
Weapon Lord	dt. DM 119,00
Whizz	dt. DM 116,95
Worms	dt. DM 124,95
WWF Wrestlemania	dt. DM 114,00

GAME BOY

GAME BOY Special Edition	dt. DM 99,95
SUPER GAME BOY m. Spieleb.	dt. DM 89,95
Asterix + Obelix	dt. DM 59,95
Asteroid / Missile Command	dt. DM 64,95
Bomberman 2	dt. DM 59,00
Casper	dt. DM 59,95
Earthworm Jim	dt. DM 59,95
Galaga / Galaxian	dt. DM 64,95
Mickey Mouse 5	dt. DM 64,95
Micro Machines	dt. DM 59,00
NBA Jam Tournament	dt. DM 59,00
Pac Panic	dt. DM 45,95
Stargate	dt. DM 59,00
Tetris 2	dt. DM 64,95
Urban Strike	dt. DM 69,95
Worms	dt. DM 59,00

IHRE VORTEILE

TOP - PREISE
Original deutsche Versionen
14 Monate Garantie
Versandkosten DM 4,95
Inklusive Schnellservice und
Transportversicherung
Ab 3 Artikeln liefern wir
ohne Versandkosten
Versandkosten DM 3,95 bei Vorkasse
u. bei Bestellungen per Telefax oder
Anrufbeantworter am Wochenende
Vorbestellungen für Neuheiten
werden bevorzugt ausgeliefert
Wir führen auch original SEGA, SONY,
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.

TIBET

Der Portier (ganz rechts unten) gibt
Euch die erste wichtige Info.
Danach müßt Ihr nach rechts oben



stimmte Gegenstände zu sammeln und diese dann geschickt einzusetzen. So muß Tim z. B. mit einem Eispickel steile Berghänge erklimmen oder mittels Kisten unüberwindliche Abgründe überqueren. Für Abwechslung in den Leveln ist gesorgt! Grafisch orientiert sich das SNES-

NEGATN!

Schwierigkeitsgrad recht
hoch (nur für
geübte Spieler)

Abenteuer sehr stark an der Original-Comicvorlage. Selbst das Schriftbild, in den Sprechblasen entspricht dem Vorbild. Besonders schön ist in manchen Leveln der 3-D-Effekt geraten. So

könnt Ihr z. B. mit Tim in Richtung des Spielers laufen, um Gefahren im Hintergrund auszuweichen. Auch die Musik ist sehr ordentlich gelungen und paßt zu den Abenteuern Tims. Die guten Soundeffekte werden geschickt eingesetzt und unterstützen die Atmosphäre des Spieles. Leider krankt Tim in Tibet an dem großen Nachteil, den fast alle Spiele der französischen Software-schmiede gemein haben: den viel zu hohen Schwierigkeitsgrad. Selbst in der einfachsten Einstellung bereiten viele Level unnötig große Probleme. Profis, die sich bei normalschwierigen Games nur langweilen, werden glücklich sein, aber 'Otto-Normal-spieler' werden mit den harten Zeitvorgaben und der sehr knapp be-

messenen Energie ihre Probleme haben. Gerade bei diesem Titel ist das sehr schade, da Tim und Struppi ein sehr großes Publikum ansprechen und Tim in Tibet eine wirklich gute Umsetzung der Comicvorlage ist. Allerdings hat der hohe Schwierigkeitsgrad auch den Vorteil, daß das Spiel nicht so schnell durchzuspielen ist. Außerdem gibt es regelmäßig ein Paßwort, das übermäßigen Frust verhindert. Wer also genügend Geduld aufbringt, erhält viel Abwechslung und Spielspaß für sein investiertes Geld. Ein Probespiel beim Händler sollte Aufschluß geben, ob die eigenen Fähigkeiten für dieses Abenteuer ausreichend sind.

Maris Feldmann



So gewinnt man Freunde! Rettet doch auch
mal ein paar Leute aus Todesgefahr, aber
paßt dabei auf Euch auf!



Gameplay

2+

Verschiedene Level fordern auch verschiedene Aktionen. Tim läßt sich dabei immer gut steuern.

Dauerspaß

2

Die interessante Story animiert immer weiterzuspielen. Wenn nur der hohe Schwierigkeitsgrad nicht wäre ...

Grafik

2+

Das SNES könnte zwar technisch mehr, aber als Umsetzung der Comicvorlage einfach perfekt!

Sound

2

Kein nerviges 'gedudel', sondern passende und technisch gute Musik mit passenden Soundeffekten.

TOTAL-CHECK

Genre Action/Jump&Run
Level 20
Schwierigkeit hoch/einstellbar
Continues Paßwörter
Speicherkapazität 12 MBit
Erhältlich im Handel

FAZIT
2+

TOTAL! HOLT SIE EUCH!



TOTAL!

Ja, ich bestelle die
kommenden 12
TOTAL! Ausgaben im
Abonnement zum Preis
von nur
DM 72,- (Inland) o.
DM 120,- (Ausland)

Abschicken an:
X-plain Verlag GmbH
Friedensallee 41
22765 Hamburg

TOTAL! abo coupon

Vorname, Name

Straße, Hausnummer

PLZ, Ort

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

☐ Bankabbuchung

BLZ:

Kto.-Nr.:

Geldinstitut:

Unterschrift:

☐ Euro-Scheck
zur Verrechnung
unbedingt Kartenummer
angeben

☐ Gegen
Rechnung
Bitte keine
Vorauszahlung leisten.
Rechnung abwarten.

Garantie:

Ich weiß, daß ich diese Bestellung innerhalb von
10 Tagen schriftlich bei X-plain widerrufen kann.
Zur Wahrnehmung der Widerrufsfrist genügt die
Absendung innerhalb von 10 Tagen (Poststempel).
Die Kenntnisnahme dieses Hinweises bestätige ich
durch meine Unterschrift.

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

ZOOOP



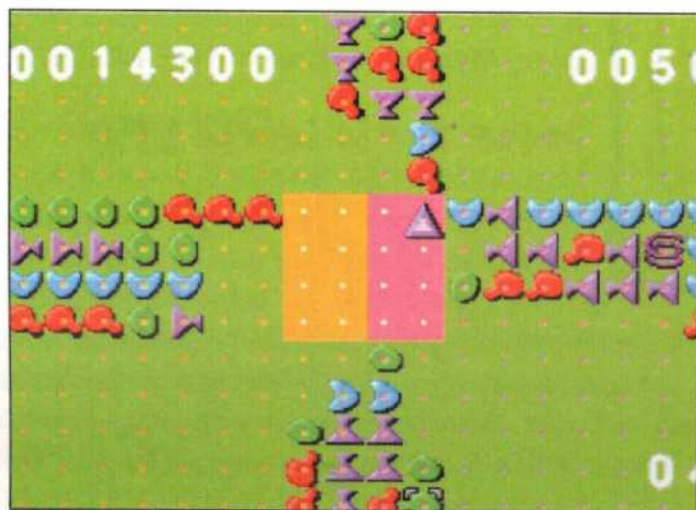
Wer knifflige Puzzlespiele mag, die ganzen Tetris-Klones aber nicht mehr sehen kann, der sollte sich dieses Game mal genauer anschauen.

Das Spielprinzip von „Zoop“ ist eigentlich ganz einfach: Ihr befindet Euch in der Mitte des Spielfelds, wo Ihr Euch auf einer Fläche von vier mal vier Feldern frei bewegen könnt. Das allein ist eigentlich noch nicht besonders aufregend, aber jetzt kommt's – und zwar von allen Seiten!

POSITIV!

Nette Spielidee, herausfordernder Schwierigkeitsgrad

Aus allen vier Himmelsrichtungen marschieren Klötzchen auf Euch zu, und wenn sie Euer Spielfeld erreicht haben, heißt es ‚Game Over‘. Natürlich könnt Ihr der Gefahr Herr werden, indem Ihr die Eindringlinge abschießt, ganz so einfach ist die Sache aber



Zugegeben, optisch macht Zoop nicht viel her ...



... aber ein Grafik-Highlight ist der Evergreen ‚Tetris‘ ja auch nicht

doch nicht: Die Klötzchen haben bestimmte Farben und können nur dann eliminiert werden, wenn Eure Kanone die entsprechende Farbe hat. Hat sie es nicht, so tauschen Geschütz und Gegner die Farben. Das Ziel einer Runde ist es, eine vorgegebene Anzahl von ‚Abschüssen‘ zu erreichen, was natürlich wesentlich schneller geht, wenn mehrere gleichfarbige

Steine in einer Reihe auf einmal ausgeschaltet werden. Das freut zwar auch das Punktekonto, ist aber etwas riskant, da die Bedrohung an anderer Stelle ständig wächst. Schnelle, aber überlegte Aktionen sind angesagt, denn was recht einfach beginnt, wird in den höheren Schwierigkeitsgraden eine echte Herausforderung. Von ihr lebt auch das Spiel, denn ansonsten wird in tech-



Durch gewagte Schüsse läßt sich das Punktekonto sehr schnell füllen. Allerdings braucht man dazu schon einiges an Glück, Konzentration und Reaktion ...

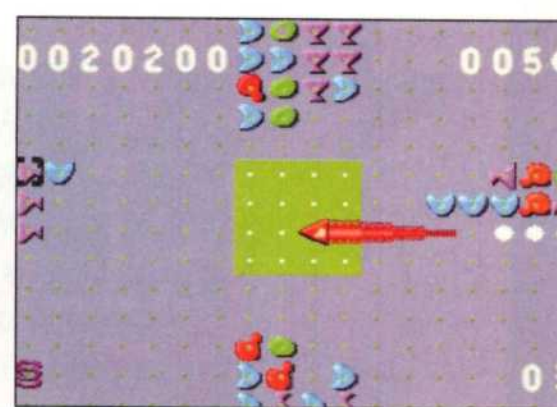


NEGATIV!

Grafisch wenig spektakulär, leicht hektischer Ablauf

nischer Hinsicht nur wenig geboten. Freunde leicht hektischer Reaktions- und Denkspielchen können ruhigen Gewissens einen Blick riskieren – nicht zuletzt auch angesichts des angenehmen niedrigen Preises. Zumindest kurzfristig ist sogar echte Suchtgefahr da, für eine andauernde Abhängigkeit sind jedoch zu wenig Motivationsförderer da, so daß es zu einem echten Dauerbrenner leider doch nicht so ganz reicht.

Michael Anton



Vier gegen einen – wenn das nicht unfair ist

Wenn es von allen Seiten auf Euch einprasselt, wißt Ihr, was Hektik ist



Zapp, da verwandeln sich die Klötzchen in Bonuspunkte

Gameplay

2

Nettes Spielprinzip mit herausforderndem Schwierigkeitsgrad, kein ‚offensichtlicher‘ Tetris-Klone.

Dauerspaß

2-

Kurzfristig extrem hoher Suchtfaktor, für einen Dauerbrenner fehlen jedoch Motivationshilfen.

Grafik

4-

Schlicht, schlichter, am schlichsten – immerhin wird man so nicht durch Spielereien abgelenkt ...

Sound

2-

Funky, jazzig und abwechslungsreich – da hört man gerne ein klein wenig länger zu.

TOTAL! CHECK

GenrePuzzlespiel
Level
Schwierigkeiteinstellbar
Continues
Speicherkapazität4 MBit
Erhältlichim Handel

FAZIT
2-

MARIO



DER
ERFOLGREICHSTE
VIDEOSPIELHELD
ALLER ZEITEN



Auch im zweiten Teil der Biographie rund um den ungekrönten Jump&Run-König haben wir nicht nur in verstaubten Archiven gebuddelt, sondern sogar die permanente Jagd auf Super-Mario-Kart-Bestzeiten für kurze Zeit unterbrochen, um Marios Werdegang weiter zu verfolgen: Von seinem Game-Boy-Debüt im Jahre 1989 bis hin zu einer Zukunftsprognose für die 64-Bit-Premiere des Nintendo-Maskottchens.



Super Mario Land 1989

Nachdem Nintendo über Jahre hinweg einzig vom Erfolg des NES abhängig war, sollte 1989 die Welt der tragbaren Unterhaltung erobert werden: Was bot sich besser an, um den Game Boy entsprechend einzuführen, als ein Mario Abenteuer? In „Super Mario Land“ mußte Mario mal wieder Daisy in schönster „Super-Mario-Bros.-1“-Umgebung retten. Kleine und willkommene Zugaben waren zwei Flugsequenzen in einem Mario-Mobil, in denen erstmalig richtig geballert werden durfte.

Gerade fürs kurze Zwischendurchspielen eignete sich das relativ kleine Klemptner-Abenteuer ganz famos und trug erheblich zum riesigen Erfolg des tragbaren Winzlings bei. Entwickelt wurde es übrigens nicht von Shigeru Miyamotos Team, sondern von Gumpei Yokois „Metroid“-Crew.

Super Mario World 1990

Marios nächster großer Auftritt zur SuperNintendo-Premiere drängte die Konkurrenz gnadenlos an die Wand. In einer riesigen Welt voller perfekt designter Level und mit Yoshi, dem supersüßen Reitsaurier an seiner Seite, trat er erneut gegen den Koopa-Clan an. Fans streiten sich bis heute, ob „Super Mario World“ besser ist als der dritte Teil auf dem NES, hat er doch

nicht ganz so viele Neuerungen. Dafür gelang die Spielbarkeit noch besser, und sicher gab es noch nie vorher ein derart komplexes, umfangreiches und mit versteckten Geheimnissen gefülltes Abenteuer der Mario-Brüder. Und Yoshi ist sowieso unschlagbar: Marios Freund begeisterte die gesamte Videospielwelt und wurde zum eigenständigen Nintendo-Star. Der SuperNES-Hardware verdanken wir, daß man Mario endlich etwas detaillierter erkennen konnte – aus dem plumpen Pixelgebilde von 1981 war ein liebevoll gezeichneter Videospiel-Superstar der 90er Jahre geworden.

Mit zunehmender Popularität nahm Mario neben den auf Dauer öden Klemptnerjobs auch gerne mal andere Berufe und Hobbies an: Er war der Schiedsrichter bei „Tennis“ auf dem Game Boy ('89), spielte „Golf“ auf dem GB ('90) und in den „NES Open“ ('91) und wurde sogar als Mediziner für „Dr. Mario“ ('90) verpflichtet. Ob er für diesen akademischen Beruf noch mal die Schulbank drücken mußte, bleibt unbekannt. Überhaupt wissen wir bis heute nur wenig über das Leben des italienischen Mega-Klemptners, nur eins ist sicher: Er kam mit Hilfe eines typischen Klemptner-Gummi-Saugers auf die Welt – so berichtet es zumindest die amerikanische TV-Zeichentrick- und Real-Serie – und malt in seiner Freizeit gerne, wie man an „Mario Paint“ sieht. Um das interessante Mal-, Animations- und Musikprogramm mit dazugehöriger Computer-Maus für das SuperNES an den Mann bringen zu können, sprang Mario 1992 als Hobbymaler und Maskottchen ein. Seine beliebten Jump&Run-Qualitäten kommen nur dann zum Vorschein, wenn er über die Noten einer gerade komponierten Melodie springt. Spiele-Fans werden Mario Paint langweilig finden, kreative Köpfe können hier mal reinschnuppern, sind aber im großen und ganzen mit Papis PC besser bedient. Ganz unerwartet trat er in dem Strategie-Knüller „Sim City“ ('91) auf: Als Statue für besondere Verdienste bekommt ihn der Spieler vergoldet, komplett mit Sockel und Podest.

Super Mario Kart 1992

Mario fährt fremd! Nach seinen Spring-Eskapaden machte er sich 1992 dazu auf, auch anderen Genres etwas von der Mario-Qualität beizubringen. „Super Mario Kart“, das genialste Rennspiel aller Zeiten, machte ihn endgültig als Allround-Star populär, der nicht nur etwas vom Auf-den-Kopf-Springen versteht. Fast jedes Detail, inklusive vieler Freunde und Feinde, ist aus dem vierten Teil der Hüpf-Saga in die Rennumgebung versetzt worden und bildet die perfekte Umgebung für ein phantastisch spielbares Zweispieler-Vergnügen. Besonders witzig: Alt-Star Donkey Kong Jr. ist auch wieder mit von der Partie und lastet schwergewichtig auf seinem Kart.

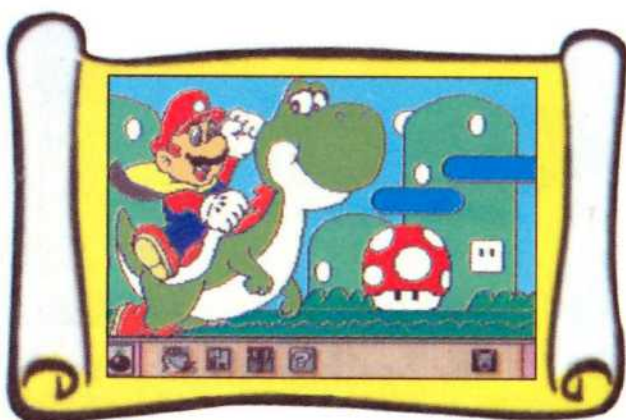
Nach dem immens populären Mario Kart sollte erst einmal unerwartet viel Ruhe um den Klemptner eintreten – jedenfalls was originelle Neuentwicklungen angeht. Es schien ganz so, als habe Miyamoto die Lust an seinem Schützling verloren. Zwar erschien 1992 auf dem Game Boy „Super Mario Land 2“,

UNBEGRENZTER
SPIELSPASS BEI
SUPER MARIO
KART



GRAPHIE

Teil 2



doch auch dieser Teil entstand unter anderer Federführung. Und trotz gigantischen Umfangs und einiger neuer Elemente fehlte das gewisse Etwas. Im dritten Teil mußte Mario 1994 sogar seinen Stamplatz räumen – vertreten wurde er in „Wario Land: Super Mario Land 3“ durch den (Un-) Sympathen Wario. Auch die von Mindscape in Lizenz produzierten Lernspiele („Mario ist Missing“, „Mario's Time Machine“) erreichten nicht die gewohnte Mario-Qualität. Der absolute Karriere-Tiefpunkt folgte 1993 mit dem unsäglichen Super-Mario-Bros.-Kinofilm, der jegliches Potential und den Charm des Helden trotz oder gerade wegen viel Hollywood-Prominenz gnadenlos in Sand setzte – eine Gurke allerersten Ausmaßes und höchstens als Kuriosität erträglich.

Super Mario All-Stars 1993

Im gleichen Jahr erschien aber auch die totale Mario-Mania auf einem einzigen 16-Bit-Modul: Kein Besitzer des SuperNintendos kommt an dieser genialen Spielesammlung vorbei. Damit Marios klassische Abenteuer auch im Zeitalter der 16-Bit-Konsolen nicht ergrauen, peppte Nintendo die Klassiker Super Mario Bros. 1, 2 (Japan und US) und den Star Super Mario Bros. 3 optisch und akustisch SuperNintendo-gemäß auf und schickte die Monster-Sammlung zusätzlich mit einer Batterie zum komfortablen Spielstandspeichern ins Rennen.

Donkey Kong 1994

Zur Einführung des Super Game Boy wurde Mario erneut bemüht, doch als Titelheld feierte „Donkey Kong“ seine triumphale Rückkehr. Neben der üblichen Geschicklichkeit ist diesmal auch Denkarbeit gefragt, um die sage und schreibe 100 Level zu meistern, darunter auch als Hommage die klassischen Donkey-Kong- und Donkey-Kong-Jr.-Level. Hier zeigt sich auch, daß Miyamoto offensichtlich „Super Mario Bros. 2“ (US) immer noch am Herzen liegt, denn einige Elemente wurden aus dem Oldie übernommen.

Yoshi's Island – Super Mario World 2 1995

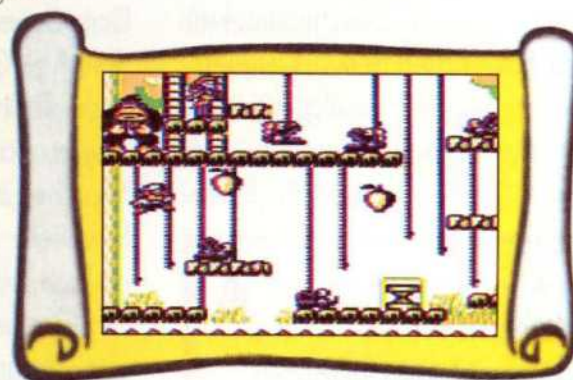
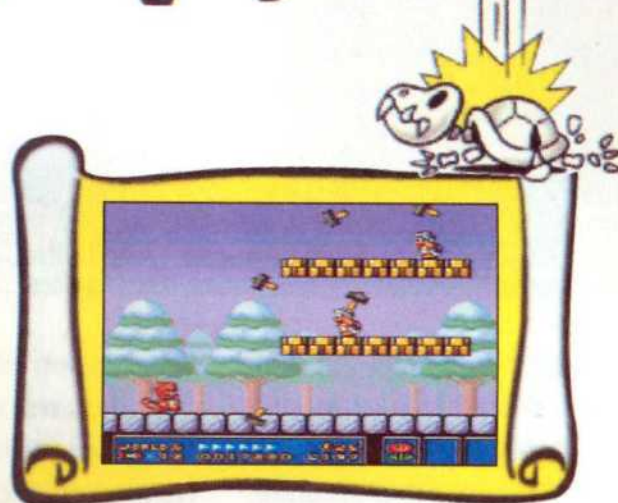
Erst jetzt, Ende 1995 und am Anfang des Endes der 16-Bit-Ära läuft Mario dank seines Vaters Shigeru Miyamoto zu neuer Höchstform auf – auch wenn erneut ein anderer Held im Mittelpunkt steht: Das unglaublich gute „Yoshi's Island“ ist der vorläufige Höhepunkt der Mario-Saga und vermutlich das beste Videospiel aller Zeiten. Selbst hartnäckigste Klempner-Gegner (ja, auch die soll es geben) werden mittels der phantastischen Ideen, Effekte und unschlagbarer Spielbarkeit in den Bann gezogen.

Habt Ihr Euch an diesem Wonnemodul sattgespielt, wartet zu Ostern 1996 eine ganz besondere Überraschung. Zusammen mit der in Japan riesengroßen und sehr populären Rollenspielfirma Square („Secret of Mana“) schufen Miyamoto und ein Teil seines Zelda-Teams ein waschechtes Mario-Action-Rollenspiel. In wunderschön gerenderten Welten in isometrischer Perspektive trifft Ihr auf alte und neue Bekannte – mit 32-MBit und dem Zusatzchip SA-1 sollte „Super Mario RPG“ ein wahres Fest für Nintendo-Fans werden. Und die Zukunft?

Ob Marios und Warios Virtual-Boy-Abenteuer „Mario Clash“ und „Wario's Cruise“ (1995) zusammen mit dem Gerät im diesem Jahr auch in Deutschland auf den Markt kommen werden, steht immer noch nicht fest. Auf jeden Fall wird der Kult-Klempner mit dem Erscheinen des Ultra 64 auch in 64-Bit-Kleider schlüpfen. Ob Mario & Co. in „Ultra Mario Kart“ durch dreidimensionale Welten flitzen werden, oder ob Mario durch gerenderte Landschaften in 16 Millionen Farben springt – Shigeru Miyamoto und sein Sprößling werden uns sicher nicht enttäuschen.

Julian Eggebrecht/kdh

IN YOSHI'S ISLAND SPIELT MARIOS REITSÄURIER DIE ERSTE GEIGE



DONKEY KONG AUF DEM GAME BOY: DIE RÜCKKEHR DES AFFEN



SNES

1-4 Spieler

Konami

ca. DM 140



Der Angriff rollt. Jetzt muß der kürzeste Weg zum Korb gefunden werden



Manchmal gestaltet sich das Spielgeschehen auf dem Parkett etwas unübersichtlich



Welchen Wurf der Spieler nun ausführen wird, liegt ganz bei Euch

NBA - GIVE 'N GO



Die Konami-Programmierer beschließen ihre Arbeit für das Super Nintendo mit einer 3-D-Basketballsimulation, welche ihre Reize hat.

Dabei standen Spielspaß und gutes Scrolling eindeutig im Vordergrund.



Was gibt es schöneres als vom Gegner unbedrängt einen Dunk zu landen?

Player- und Gamestats gibt es bei dieser Basketballsimulation genug



Wieder einmal dürft Ihr mit den besten Basketball-Cracks der Welt aufs Parkett, um in vier Spielmodi – Arcade, Freundschaftsspiel, Play-offs und Liga mit 82 Begegnungen – Eure Geschicklichkeit mit dem Ball unter Beweis stellen. Dabei könnt Ihr gleichzeitig mit noch drei anderen Freunden antreten, zwischen acht verschiedenen Padbele-

POSTIV!

Optionen bis zum Abwinken, flüssiges Scrolling, Vierspieler-Modus

gungen und 27 NBA-Teams plus zwei All-Star-Mannschaften auswählen. Überhaupt wurde sehr viel Wert auf umfangreiche Optionen gelegt. Drei Schwierigkeitsgrade, Strafen für zu langes Ballhalten, Fouls, Länge der Viertel, Heimvorteile und Wie-

derholungen sind ebenso ein- bzw. abstellbar wie die Stimme des Kommentators, welche zur großen Verwunderung auch im xten Spiel noch nicht nervig wird.

Das Spielgeschehen seht Ihr bei „NBA – Give ‘n Go“ stets aus der Sicht der Hinterkorbkamera, was bedeutet, daß Ihr in jedem Viertel eines Matches dreidimensional in die Tiefe spielt. Dabei ist es nicht immer einfach, seine Basketballer von denen des Gegners zu unterscheiden. Vor allem, wenn die Cracks sich zum Rebound in die Höhe strecken und nach dem Ball greifen, verliert man schon



Versucht doch einfach mal aus der Distanz zu treffen. Auch wenn es schiefgeht wird das Publikum für Basketball-Atmosphäre sorgen

mal leicht den Überblick. Der Spielablauf gestaltet sich zwar recht schnell, jedoch ist das Gameplay – im Gegensatz zum Mode-7-Zooming – nicht sehr flüssig, und die Bewegungen der Riesen wirken oft zu abgehackt, obwohl die Spielersprites recht ordentlich animiert wurden. Besonders wenn man in der Verteidigung steht, ist es ziemlich schwierig, den richtigen

NEGATIV!

Keine Pausenfunktion, Gameplay zu zähflüssig, mitunter etwas unübersichtlich

Spieler in der Hitze des Gefechts anzuwählen und mit diesem zusätzlich auch noch einen Block zustande zu bekommen, da die Stars einfach zu langsam agieren. Ist man aber vorm Korb des Gegners, lassen sich tolle, im Vergleich zu Acclaims Über-

flieger „NBA Jam“ jedoch weniger spektakuläre Dunks ausführen. Die schönste Art zum Punkterfolg zu gelangen, ist der „Alley Hoop“. Man spielt den Ball einfach hoch vor den Korb seines Gegenübers, und ein Mannschaftskamerad wird angefliegen kommen und es richten.

NBA – Give ‘n Go ist eine ordentliche Basketballsimulation, welche aufgrund einer fehlenden Pausenfunktion, des mit 45 Stellen viel zu langen Paßwortsystems und des mittelmäßigen Gameplays nur den Sprung in die obere Mittelklasse schafft. *tas*

Gameplay

3

Die Zwei-Meter-Männer sind ziemlich langsam auf dem Parkett unterwegs, lassen sich aber recht gut lenken.

Dauerspaß

3+

Durch die vielen Optionen sowie den Vierspieler-Modus hat man recht lange Freude an dieser Simulation.

Grafik

3+

Gut animierte Sprites und flüssiges Scrolling zeichnen die Grafik des Abschlußwerkes von Konami aus.

Sound

3+

Die ansprechende Sprachausgabe und die jubelnden Fans sorgen für atmosphärische Basketballstimmung.

TOTAL-CHECK

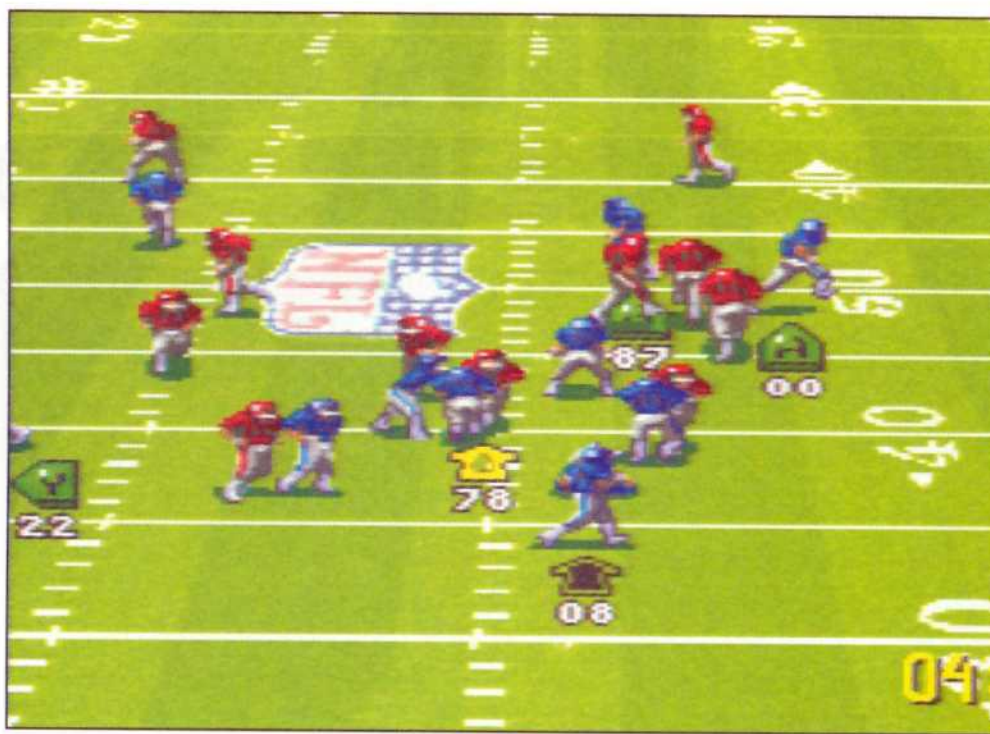
Genre Sport
Level 27 NBA + 2 All-Star-Teams
Schwierigkeit einfach bis hoch
Continues Paßwörter
Speicherkapazität 16 MBit
Erhältlich im Handel

FAZIT

3+



Oben: Über 800 Spielzüge stehen zur Wahl.
Unten: Wenn es schneit, sieht man wenig



Dem geordneten Durcheinander an der 50 Yard-Linie folgt ein Paß und ein Touchdown



SNES

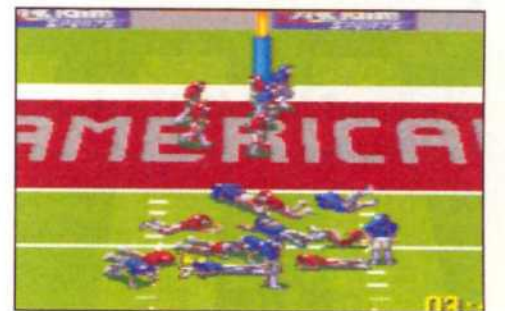
1-5 Spieler

Acclaim

ca. DM 140

NFL QUARTERBACK CLUB '96

Wer ist der Beste? Acclaim schickt den gesamten Quarterback-Club erneut auf den Rasen, um deren König zu krönen. Allerdings muß dieser auf ein gutes Feature der Vorgängerversion verzichten.



Vor gar nicht allzulanger Zeit, nämlich in Total! 5/95, testeten wir für Euch 'NFL Quarterback Club'. Nicht einmal ein Jahr später erscheint bereits die Nachfolgeversion dieses Footballgames.

Allen Freunden des ersten Teils sei vorweg gesagt, daß ein tolles Feature bei der 96er-Fassung fehlt. Man kann nämlich nicht mehr mit den Quarter-

Natürlich stehen alle Footballer der NFL mit Originalnamen und ihren 30 Teams zur Verfügung. Sogar an zwei All-Star-Mannschaften wurde gedacht. In Freundschaftsmatches, Play-offs, Liga oder gleich im Pro Bowl-Finale könnt Ihr Euer Team zum Sieg führen. Erfreulicherweise habt Ihr dabei Einfluß auf das Wetter, die Länge der Viertel und den Schwierigkeitsgrad, welcher drei Stufen umfaßt. Langweilig wird Euch bestimmt nicht, denn es stehen über 800 Spielzüge zur Wahl.

Wie schon beim Vorgängermodul, kann man auch hier wieder in laufende Begegnungen eingreifen und versuchen, das Blatt zum Besseren zu wenden. Neben den 50 gespeicherten Szenarien könnt Ihr jetzt auch selbst welche erstellen.

Das Gameplay ist nicht ganz so flüssig, wie man es beispielsweise von EAs 'Madden NFL'-Serie her gewohnt ist. Auch grafisch hat sich im Vergleich zur Vorgängerversion nicht viel geändert. Die Spielersprites sind etwas klobig, dafür haben sie neue Animationen bekommen. Im Gegensatz zu anderen Sportspielen, welche mit Perspektiven nicht geizen, ver-

folgt man das Geschehen bei 'NFL Quarterback Club '96' wie auch bei Madden NFL stets aus ein und demselben Blickwinkel. Dies ist jedoch nicht weiter tragisch, da viele Kameraeinstellungen kein Garant für Übersicht und gutes Gameplay sind. Alles in allem ist diese Footballsim, bei der mehrere Spielstände per Batterie speicherbar sind, gut spielbar. Schmerzlich vermißt werden allerdings der Editor und die Trainingswettkämpfe, welche jedoch durch den neuen 'Practice-Mode' gut ausgeglichen werden. Tasso Kohlhöfer

POSTIV!

Viele Spielmodi, Fünfspiele-Option, Batterie, Statistiken en masse

backs in Trainingswettkämpfen gegeneinander antreten. Auch der Editor wurde aus dem Programm gestrichen. Dafür ist es nun möglich, alle nur erdenklichen Spielzüge, Würfe, Blocks usw. im Training zu üben.



NEGATIV!

Für Anfänger verwirrend, kein Editor mehr, spärlicher Sound



Gameplay 2+

Spezielle Taktiken und Spielzüge der entsprechenden Quarterbacks wurden ins Spiel integriert.

Dauerspaß 2+

Durch die vielen Modi, den Batteriespeicher und die Mehrspieler-Option hält der Spaß lange an.

Grafik 2-

Sicherlich sind die Sprites keine Meisterleistung, aber ansehnlich ist die Grafik trotzdem.

Sound 3

Richtige Stadionatmosphäre mag bei den spärlichen Sounds beim Publikum nicht aufkommen.

TOTAL!-CHECK

Genre Sport
Level 30 + 2 Teams
Schwierigkeit einstellbar/3 Stufen
Continues Batterie
Speicherkapazität 24 MBit
Erhältlich im Handel

FAZIT 2+

FIFA SOCCER '96

König Fußball regiert die Welt. Auch auf Nintendos Handheld greift er zur Krone. Freundliche Unterstützung erhält er dabei von T•HQs aktueller Fußballsimulation, die mit 217 Teams und gutem Gameplay aufwartet.

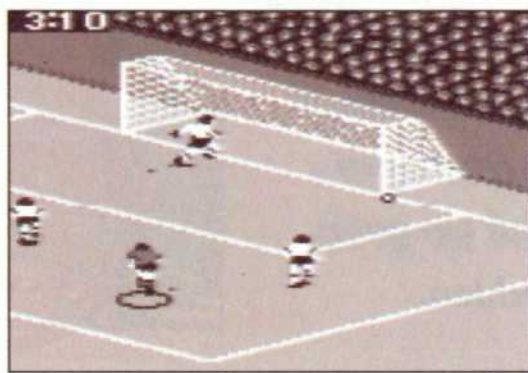
Ein fußballreiches Jahr liegt vor uns. Neben der alljährlichen Entscheidung um die deutsche Meisterschaft steht uns nämlich auch noch die Europameisterschaft in England bevor (Viel Glück, Bertli!). Wer so lange nicht mehr warten möchte, der

TÖRE, TÖRE, TÖRE

kann jetzt mit T•HQs Geniestreich den Ball ins Rollen bringen.

In vier Spielmodi bietet sich die Möglichkeit, mit 59 Nationalmannschaften an den Start zu gehen. Zusätzlich sind noch kontinentbezogene Starauswahlen und acht nationale Ligen in das Kekskasten-Modul integriert worden. So könnt Ihr neben Turnieren, Play-offs und Freundschaftsspielen auch in der Bundesliga mit Eurem Lieblingsklub (St. Pauli ist leider nicht dabei) um die Meisterschale kämpfen. Auch Abstecher in die italienische Division A oder in die englische Pre-

mier League sind durchaus reizvoll. Leider lassen sich die Spielstände nicht speichern, so daß es Euch nicht möglich ist, mitten in der Saison weiterzuspielen, nachdem Ihr die kleine Konsole ausgeschaltet habt. Selbstverständlich wurde bei „FIFA



hüter selbst steuern möchte, die Abseitsregel anwendet oder auf Kunstrasen kicken will, liegt ganz bei Euch. Obendrein sind Stra-

tegie und Spielformation der mehr als 200 Klubs veränderbar. Die MiniBolzer überzeugen durch

POSTIV!

Abwechslungsreiche
Modi, flüssiges Gameplay,
217 Mannschaften

NEGATIV!

Keine Speicherfunktion,
schlechter Sound,
Scrolling ruckelt

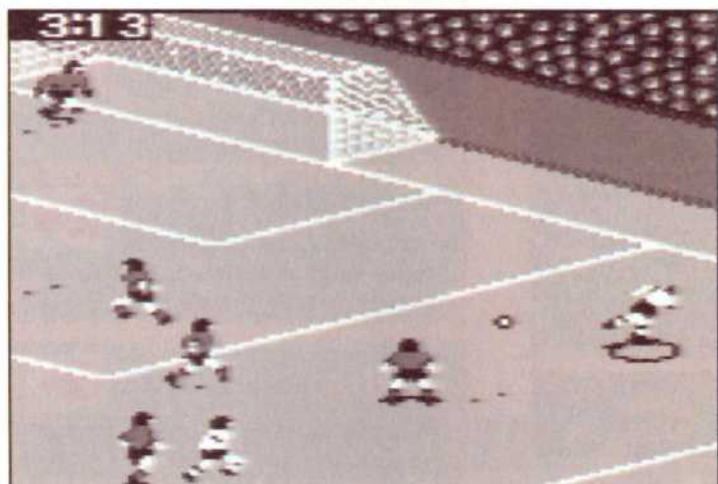
Soccer '96“ an Optionen nicht geizt. Zwei Schwierigkeitsgrade stehen Euch zur Verfügung, und Einfluß auf die Länge der Spiele sowie das Wetter habt Ihr auch. Ob Ihr die Tor-

kinderleichte Handhabung und gute Spielbarkeit. Dribblings lassen sich leicht ausführen und durchdachte Spielzüge bzw. Kombinationen sind durchaus keine Fremdwörter für die

Jungs auf dem Rasen. Selbst Doppelpässe und Flanken bereiten den Kickern keine großen Schwierigkeiten, so daß sich zwangsweise zahlreiche Torszenen ergeben. Allerdings hätten die talentierten Fußballer einen Tick schneller sein können. Mitunter wirken sie nämlich recht träge.

Im grafischen Bereich sollte man seine Erwartungen nicht allzu hoch schrauben, obwohl die Spieler für Game-Boy-Verhältnisse recht ordentlich geraten sind. Die isometrische Ansicht ist zwar übersichtlich, jedoch ruckelt das Scrolling kontinuierlich. Trotz der fehlenden Speicherfunktion, des miserablen Sounds und der Abzüge bei der Grafikkarte ist FIFA Soccer '96 eine tolle Fußballsimulation für Nintendos Handheld, welche ihrem Besitzer dank vieler Optionen, verschiedener Modi und guter Spielbarkeit lange Freude schenken wird.

Tasso Kohlhofer



Durch die gute Spielbarkeit kommen sehr viele Torchancen zustande. Aber es gibt auch die andere Seite der Medaille. Fouls gehören leider auch hier zum Alltag



Links seht Ihr den ägyptischen Staatschef beim Elfmeterschießen. Wer mag da wohl im Tor stehen?



Gameplay 2+

Tolle und interessante Spielzüge lassen sich leicht aufziehen und die Kicker gut steuern.

Dauerspaß 2

Vier Spielmodi, viele nationale Ligen und Teams versprechen grenzenlosen Spielspaß.

Grafik 3+

Beim Scrollen ist die Grafik nicht allzu flüssig. Die Spielersprites sind ordentlich gezeichnet.

Sound 4-

Von den Zuschauern ist leider nichts zu hören. Stadionatmosphäre kommt bei dieser Stille nicht auf.

TOTAL-CHECK
Genre Sport
Level 217 Teams
Schwierigkeit 2 St./einstellbar
Continuos
Speicherkapazität 4 MBit
Erhältlich im Handel

FAZIT
2

NBA LIVE '96



Seit 'NBA Jam' glaubt jeder Softwarehersteller, mit einer NBA-Lizenz läßt sich den Leuten das Geld aus der Tasche ziehen! Nun sind auch die GB-Besitzer dran ...

Kommen wir gleich zur Sache: „NBA Live '96“ ist unspielbar! „Warum?“, werdet Ihr fragen. Nun, ganz einfach: Erstens läuft das gesamte Spiel nur in wahnwitzig langsamer Geschwindigkeit ab, zweitens rennen die Spieler ständig zu einem unübersichtlichen Haufen zusammen, und schließlich flackern die Basketballer, sobald mehr als zwei oder drei nebeneinander stehen. Durch diese kleinen ‚Nettigkeiten‘ wißt Ihr weder, welches Euer Spieler ist noch wer überhaupt zu Eurer Mannschaft gehört – obwohl das eigentlich egal ist, da Ihr dem Gegner sowieso keine Bälle abnehmen könnt. Da nutzen auch die verschiedenen Spielmodi und zahlreichen

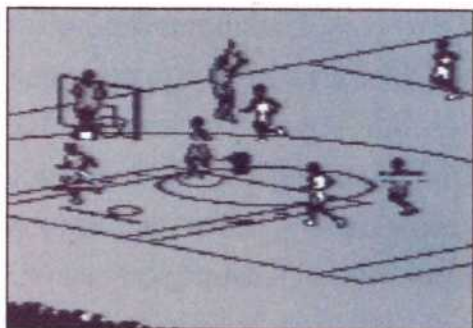
Optionen nichts mehr. Obwohl Ihr sogar im Ligamodus (mit Paßwort) eine ganze Saison nachspielen könnt, lautet der einzig gute Rat, den wir Euch geben können: Finger weg von diesem Modul, selbst wenn es Euch die reiche Erbtante zu Weihnachten geschenkt hat! mf



KEY PLAYERS		
O'NEAL CENTER	K. SMIT GUAR	
40200	POINTS REBOUNDS ASSISTS STEALS BLOCKS	120001

Statistiken gehören mit zum Angebot

Hier zeigen sich schon die ersten Grafikfehler, obwohl noch nicht alle Spieler da sind!



Gameplay 5-

Da Ihr kaum erkennt, welches Euer Spieler ist, kommt kein ordentlicher Spielfluß auf: ganz schlecht!

Dauerspaß 5

Trotz Ligamodus möchte man das Modul nicht dewn GB stecken. Die Spielbarkeit ist einfach zu mies.

Grafik 5-

Soviel Grafikfehler haben wir noch nie auf einem GB gesehen. Wo haben die Programmierer bloß gelernt?

Sound 5

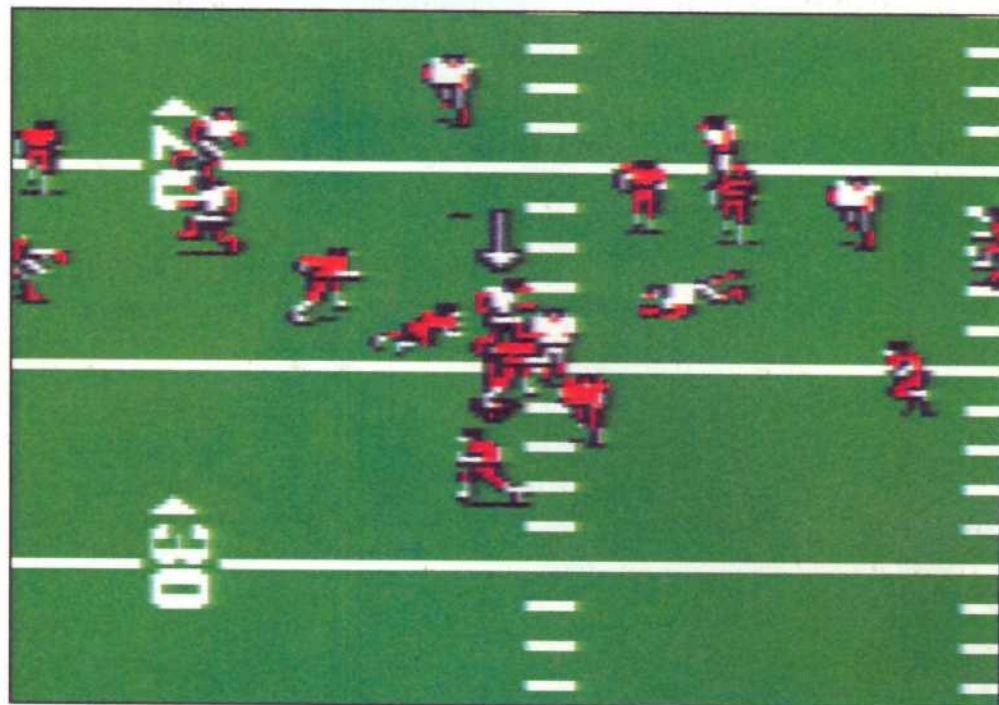
Gekrächze und gepiepe sind GB-User ja gewohnt, aber es muss ja nicht zur Regel werden ...

TOTAL-CHECK

Genre Sport
Level 35 NBA- & Spezial-Teams
Schwierigkeit je nach Paarung
Continues Paßwörter
Speicherkapazität 4 MBit
Erhältlich im Handel

FAZIT
5-

MADDEN NFL '96



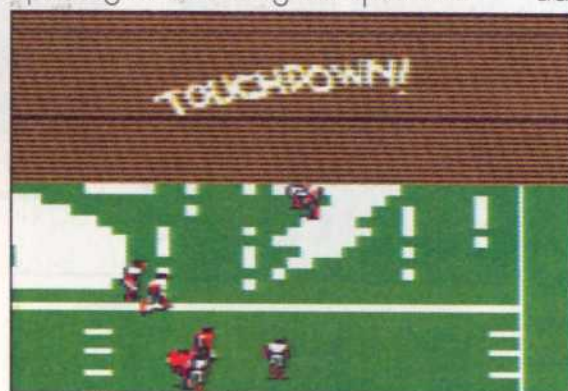
Der amerikanische Footballspezialist John Madden meldet sich für die 96er-Saison der National Football League auf Nintendos Handheld zurück.

Die nächste Footballsaison steht vor der Tür. Da darf natürlich eine überarbeitete Version von EAs Madden-Reihe nicht fehlen. Die Handheld-Fassung hält, wie auch die kommende 16-Bit-Version, eine Menge an Statistiken bereit und wartet mit einer Vielzahl an möglichen Spielzügen auf. Original-Spielerna-

einanderzuhalten. Zwar wird der ballführende Mann durch einen Pfeil gekennzeichnet, doch in dem Getümmel auf dem Rasen ist seine Position meist nur schwer auszumachen. Hinzu kommt, daß die Grafik nicht immer ruckelfrei vertikal scrollt.

Abschließend bleibt festzustellen, daß „Madden '96“ eine Masse an

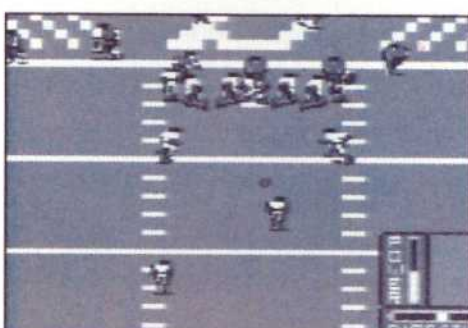
Optionen bietet, jedoch selbst durch den Einsatz eines Super-Game-Boy, bei dem zu zweit simultan gespielt werden kann, nur durchschnittliche Spielqualitäten bietet und somit nicht den Highlights der Handheld-Spiele zuzuordnen ist. tas



men sowie die authentischen Teamlogos konnten aus Platzgründen nicht berücksichtigt werden.

Um in Liga-, Play-off- oder Freundschaftsspielen gegen den Computergegner anzutreten, könnt Ihr zwischen 30 NFL-Teams und einer All-Madden-Mannschaft wählen. Auf dem kleinen Game-Boy-Bildschirm sind die winzigen Spielersprites während eines Matches kaum aus-

Beim Fieldgoalversuch erscheint ein Powerbalken, auf den beim Schuß zu achten ist



Gameplay 3

Der Spielablauf gestaltet sich recht zähflüssig, auch wenn sich die kleinen Sprites gut steuern lassen.

Dauerspaß 3+

Dank der vielen durchführbaren Spielzüge und des Paßwortsystems hält der Spaß länger an.

Grafik 3

Die winzigen Spieler sind oftmals nicht auseinanderzuhalten, und das Scrolling zuckt mitunter.

Sound 3-

Das Publikum hält sich dezent zurück. Die Sounds der Spieler klingen sehr blechern.

TOTAL-CHECK

Genre Sport
Level 30 NFL-Teams
Schwierigkeit je nach Paarung
Continues Paßwörter
Speicherkapazität 4 MBit
Erhältlich im Handel

FAZIT
3

REPORTAGE



Zusatzchips sind nicht erst seit gestern in Mode. Bereits in 'PilotWings' und 'Super Mario Kart' sorgte im Modul ein DSP-Chip für flotte Mode-7-Grafiken auf dem heimischen Fernsehschirm

DER HAUPTSPEICHER:

Im Hauptspeicher (auch mit RAM für 'Random Access Memory' betitelt) werden alle Daten abgelegt oder zwischengelagert, die die CPU benötigt und verarbeiten soll. Von der Scoreanzeige über Bewegungskordinaten der Sprites bis hin zu Playfelddaten ist in dem 128 KByte (1 MBit) großem SNES-RAM alles zu finden. Dieser Speicher fängt ein wenig die 'lahme' Hauptprozessor-Tätigkeit auf, denn im RAM können Ergebnisse von Berechnungen abgelegt werden, noch bevor sie gebraucht werden. Der Hauptspeicher von Segas bekanntem 16-Bitter ist mit 64 KB übrigens nur halb so groß (0,5 MBit)

DER HAUPTPROZESSOR:

Das Wichtigste an einer Videospielekonsole ist der Hauptprozessor, CPU (Central Processing Unit) genannt. Dieses Herzstück steuert den Transfer von Daten und ist für alle Berechnungen zuständig, wie z. B. Kollisionsabfragen und die gesamte 'Spiellogik' (Auftauchen von Gegnern, Bewegen von Objekten etc.). Der 65C16 des SuperNES (eine erweiterte Version des NES-Kernstücks) ist allerdings nicht der leistungsstärkste, denn neben einer Taktfrequenz von 3,58 MHz ist der Baustein nur ein 'aufgemotzter' 8-Bit-Chip, welcher über einige 16-Bit-Zusatzbefehle verfügt. Der Hauptprozessor des Mega Drive ist vergleichsweise leistungsstärker, da die 68000er-Einheit (bekannt aus dem Amiga) zum einen ein 'echter' 16-Bit-Prozessor und zum anderen mit 7,76 MHz getaktet ist

Im abschließenden Teil unserer

Reportage nehmen wir Nintendos Prachtstück auseinander: das SuperNintendo. Lest, was die einzelnen Chip-Bausteine bewirken und warum das SNES die leistungsstärkste 16-Bit-Konsole der Welt ist.

DAS KLEINE GRAFIK-WUNDER NAMENS SUPER NINTENDO

Das Nachfolgemodel des FX-Chips, der FX2, verrichtet z. B. in 'Yoshi's Island' seinen Dienst. Der SA1-Chip wird erstmalig in dem angekündigten Mario-Rollenspiel zum Zuge kommen (siehe rechts oben)



Spiel, Satz, Sieg in Sachen Grafik-Fähigkeiten für Nintendos populäre 16-Bit-Konsole

Die Grafik eines Spiels besteht stets aus mehreren Elementen, zum einen aus sogenannten Sprites, die in der Regel als bewegliche Objekte eingesetzt werden. SNES-Sprites gibt es in vier Größen, entweder in 8 x 8, 16 x 16, 32 x 32 oder 64 x 64 Pixel (Bildpunkten). Ein wenig nachteilig – programmiertechnisch gesehen – ist, daß alle Sprites stets dieselbe Auflösung haben müssen. Fast alle größeren Figuren eines

Bestes Beispiel für die Leistungsfähigkeit des FX-Chips ist der geniale Polygonshooter 'StarWing'. Die FX-Grenzen wurden jedoch besonders im trägen Zweispieler-Modus von 'Stunt Race FX' deutlich

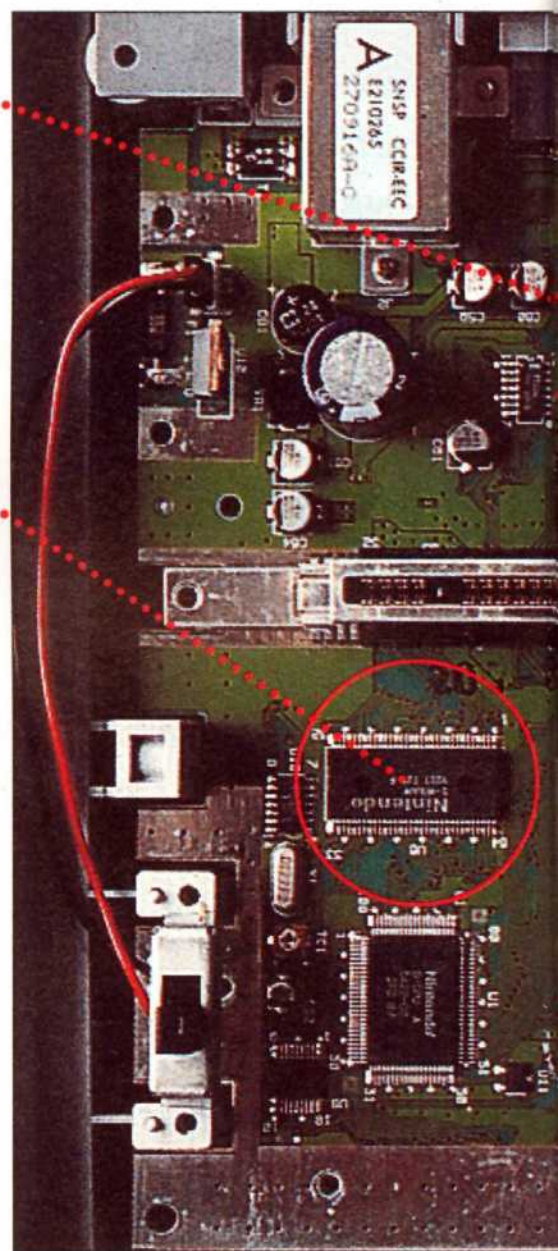


Games bestehen aus mehreren solcher Pixelobjekte, was man sich in etwa wie ein BRAVO-Starschnitt-Poster vorstellen kann. 128 der 8 x 8-Sprites kann das SNES darstellen, wobei für jedes Sprite 16 Farben verwendet werden können. Segas 16-Bitter kann maximal 80 Sprites erzeugen, dafür ist deren Größe (von 8 x 8 über 16 x 16 bis 32 x 32 Pixel) frei variierbar. Das zweite Grafik-Element sind die Playfields, sprich Hintergrundebenen. In Spielen, bei denen ein Level größer als ein Bildschirm ist, wird ein Playfield als 'Fenster' definiert. Das heißt, diese Hintergrundebene zeigt nur einen bestimmten Ausschnitt des Levelbackgrounds. Das SNES kann bis zu vier Playfields überlappend darstellen (Mega Drive nur zwei), und diese auch

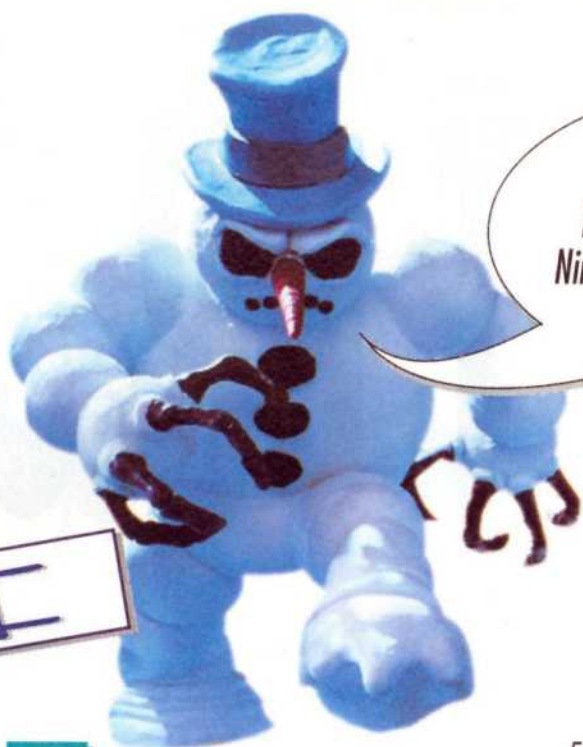
unabhängig voneinander bewegen. Oft wird allein durch das verschiedenschnelle Scrollen von Playfields ein räumlicher Effekt erzeugt. In Sachen Farben hat das SNES bekanntermaßen die Nase vorn. 256 Farben (128 für Playfields und 128 für Sprites) können aus einer Palette von 32.768 Nuancen gewählt und gleichzeitig dargestellt werden. Um ein aufwendiges Intro oder Zwischenbild darzustellen, besteht die Möglichkeit, ein 256farbiges Playfield zu programmieren, was über den Status eines Stand-



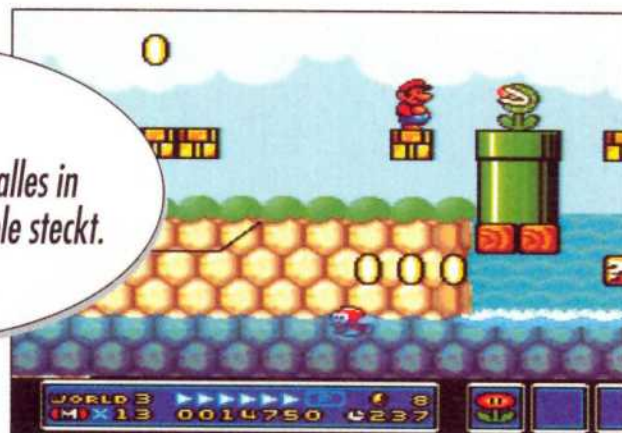
FÜR V NINTENDO



PS TEIL III WAHRE O-PROFIS



Aufgepaßt!
Hier erfahrt Ihr, was alles in
Nintendos 16-Bit-Konsole steckt.



In der Regel bestehen nur die beweglichen Bildschirm-Objekte aus Sprites (hier z. B. Mario, Pflanze, Münzen). Die Hintergründe, feste Objekte (z. B. die Plattformen und das grüne Rohr) sowie die Punktzahl werden durch Playfields dargestellt

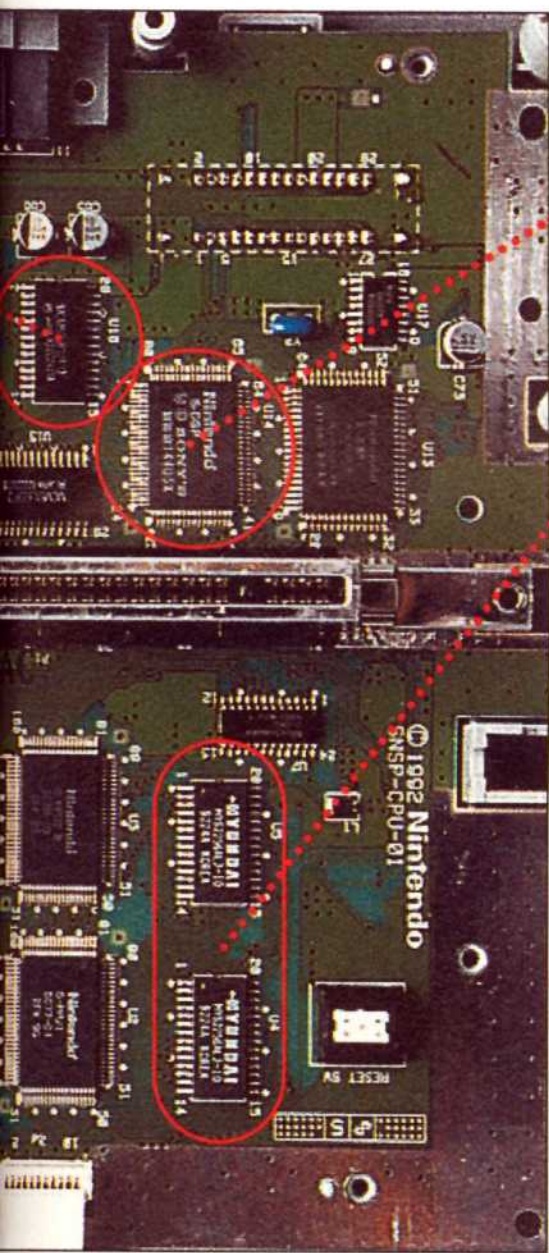
DER SOUNDSPEICHER:

Für alle akustischen Genüsse und Effekte ist der 64 KB starke Sound-DSP-SPC-700-Chip zuständig, welcher übrigens von Sony hergestellt wird. Da die Klang-Aktivitäten vom Hauptprozessor losgelöst sind, ist die Geschwindigkeit des Chips nicht unerheblich. Mit einer Taktrate von 2,48 MHz sorgt er für einen reibungslosen 'Soundcheck' und ist dem Yamaha-Chip des Mega Drive um Längen überlegen. Für Sound und Sprachausgabe stehen acht 16-Bit-Digi-Stimmen zur Verfügung, während die einzige 8-Bit-Digi-Stimme des MD meist nur ein Kratzen von sich gibt

DER VIDEOSPEICHER:

Das 64 KB große Video-RAM ist der Leistungsträger in Sachen SNES-Optik. Sämtliche Informationen, die das Bild eines Spiels betreffen, sind hier abgelegt und werden über acht sogenannte DMA-Kanäle ('Direct Memory Access') an den Hauptprozessor geschickt. Dies muß verständlicherweise sehr fix gehen, denn die CPU kann nur während einer Pause im Bildaufbau auf das Video-RAM zugreifen. Der Videospeicher des MD (ebenfalls 64 KB groß) ist gegenüber dem des SuperNES kaum im Nachteil. Obwohl das Mega Drive 'nur' über eine DMA-Leitung verfügt, gleicht die hohe CPU-Geschwindigkeit dieses Manko aus. Allerdings sind aufwendige Grafik-Effekte nur zu Lasten der Prozessor-Leistung möglich

'Super Turrican 2' demonstrierte jüngst, daß tolle Grafik auch ohne Zusatzchips möglich ist. Hier seht Ihr einen der imposanten Mode-7-Endgegner



448 Pixeln vorzugaukeln – ist ein wenig trickreicher und geschieht im Halbbildverfahren, dem sogenannten Interlace-Modus. Hier werden zwei Bilder abwechselnd dargestellt. Da dies sehr schnell geschieht, glaubt man, eine höhere Auflösung zu erkennen. In diesem Punkt ist das Mega Drive dem SNES überlegen, denn es arbeitet in einer Auflösung von 320 x 224 bis 640 x 448 (Interlace).

Während das MD über wenige und schwer zu programmierende Hardware-Grafik-Spezialeffekte verfügt, protzt Nintendos 16-Bit-Gerät nur so damit. Einfachster 'Trick' ist das Schattieren und Aufhellen von Farben, denn für einen Nebel- oder Spiegeleffekt errechnen die Grafikchips – wie komfortabel – die notwendigen Farbnuancen. Auch 'Laterneneffekte' sind kein Problem, denn durch die Maskierung von Playfields kann eine Hintergrundebene eine andere begrenzen. Die Farben zweier Playfields lassen sich auch mischen, um einen besonderen Tiefeneffekt zu erlangen. Der spektakulärste Trick ist jedoch der

Mode-7-Effekt. Hier kann ein Playfield aus maximal 256 Farben beliebig vergrößert, verkleinert und gedreht werden.

Für zusätzliche Grafikpower wird das SuperNintendo in einigen wenigen Modulen durch spezielle Chips unterstützt. Der DSP-Chip leistete bereits in 'PilotWings' und 'Super Mario Kart' hervorragende Dienste und unterstützte die Mode-7-Sequenzen. Der bekannte FX-Chip sorgte u.a. für die Polygonschlacht in 'StarWing', während sein Nachfolger, der FX2, z. B. für die vielen Grafikzaubereien in 'Yoshi's Island' verantwortlich ist. Der SA1-Chip wird erstmalig im Mario-Rollenspiel zum Zuge kommen. Er ist ein schneller All-Round-Coprozessor (11,8 MHz), der u. a. zum schnellen Entpacken der immensen Grafikdaten genutzt wird. Michael Koczy/Julian Eggebrecht



Die beeindruckenden Untergründe in den vertikalen 'Axelay'-Stages sind eine Playfieldspielerei

Das SNES zeichnet sich durch besonders viele Grafik-Hardware-features aus

bildes jedoch nicht hinauskommt. Auch hier ist das SNES den Möglichkeiten des MD überlegen. Nur eine Palette von 512 Farben steht dort den Programmierern zur Auswahl, von denen maximal 64 gleichzeitig benutzt werden können. Der Grafikzauber kann in vier verschiedenen Bildschirmauflösungen auf den Screen gebracht werden: entweder in 256 x 224 (die übliche Auflösung), 256 x 448 oder in 512 x 224 Bildpunkten. Die vierte Variante – um dem Betrachter die Auflösung von 512 x

TIPS & TRICKS WANTED!

Herzlich Willkommen zu unserer neuen Unterhaltungsshow!!!

Auch diesen Monat gibt es bei uns die tollsten Tips und Tricks für das SNES & Co. Achtung, jetzt folgt ein Aufruf: 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 Mißverständnisse (alles schon dagewesen) vermieden werden können.

Wir erwarten Eure Post! Hier ist unsere Adresse:

**X-plain Verlag
TOTAL-Redaktion
Tips & Tricks
Friedensallee 41, 22765 Hamburg**

Egal ob Game Boy, NES oder SuperNES, ob Modulcode, Kurztipp, Cheat oder umfangreiche Komplettlösung: Schickt es einfach an uns ab!

Vergeßt jedoch nicht, Euren Absender und Euren Modulwunsch (mit Systemangabe) dem Schreiben beizufügen! Und zwar auf den Brief, da wir die Umschläge ganz brutal wegschmeißen! 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 Karten-zeichner, zeichnet Eure Meisterwerke möglichst auf weißem, unkartiertem Papier mit einem schwarzen Filzstift,



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

sonst könnte es Probleme geben, die Karten anständig ins Heft zu bringen. An eines solltet Ihr aber immer denken: Wir alle können Fehler machen, also verteuft uns nicht gleich, falls ein Trick mal nicht funktionieren sollte! Wir bemühen uns redlich!

Die glücklichen Gewinner aus Heft 11/95 heißen:

**Mike Danko, Pfeddersheim
Sascha Khayat, Rosenheim
Thomas Grill, Rosenheim (komischer Zufall!?)**

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 X-plain Verlag über. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.)

TIPS &

SUPER NES

SUPER BOMBERMAN 3



Die dritte Version dieses bombigen Mehrspieler-Ereignisses wartet mit noch mehr Features auf. Abgedrehte Extras, lustige, aber auch höchst spannende Welten (z. B. die Zirkus- oder die Unterwasserwelt) machen „Super Bomberman 3“ zu einem ultimativen Spielspaß, den



Ihr sogar zu fünf genießen könnt! Nun kommen die Levelcodes!

Level 1.1	9486
Level 1.2	4332
Level 1.3	3306
Level 1.4	2280
Level 2.1	6408
Level 2.2	5862
Level 2.3	4636
Level 2.4	7938
Level 2.5	6912
Level 3.1	9438
Level 3.2	8412
Level 3.3	7386
Level 3.4	5880
Level 3.5	4854
Level 4.1	8916
Level 4.2	7890
Level 4.3	6360
Level 4.4	3309
Level 4.5	6411
Level 5.1	5865
Level 5.2	8967
Level 5.3	2787
Level 5.4	9473
Level 5.5	2301

Oliver Hüttinger



MEGA MAN 7

Capcom zeichnet bekanntlich auch für „Street Fighter II“ und „Final Fight“ verantwortlich, weshalb auch

dieses Mega-Man-Abenteuer einen Versus-Mode hat. Gebt das folgende Paßwort ein und haltet nach der Eingabe die L- und R-Button weiterhin gedrückt.

Da wir gerade beim Thema sind, hier noch schnell ein paar Moves. Mega Man
Arrow Slash: in einer fließenden Bewegung unten, unten rechts, rechts, Y
Leg Breaker: unten, oben, B
Feint Warp: oben, oben

FORTE

Booster Kick: in einer fließenden Bewegung unten, unten rechts, rechts, Y
Sonic Crusher: im Sprung rechts, rechts, Y
Feint Warp: oben, oben
Rudolph Coppenrath, Marburg

SAMURAI SHODOWN

In unserer Ausgabe 5/95 verrieten wir Euch, wie Ihr Amakusa anwählt. Nun sind seine Special-Moves fällig. Also denn:
Teleport: unten, unten rechts, rechts & X oder A (vorwärts), oder Y oder B (zurück)
Lebender Feuerball: X während des Wandsprungs
Dark Thunder: A, Y, X und B
Ghost: unten, links unten, links & X oder A
Außerdem könnt Ihr ihn auch beim Vs.-Battle Amakusa anwählen. Drückt beim Takara-Logo B, Y, X und A. Bei der Spielerauswahl



müßt Ihr dann LB und RB gedrückt halten und Start drücken
M. K., Freiburg
Jens Rutkowski, Witten

WWF RAW (SNES)

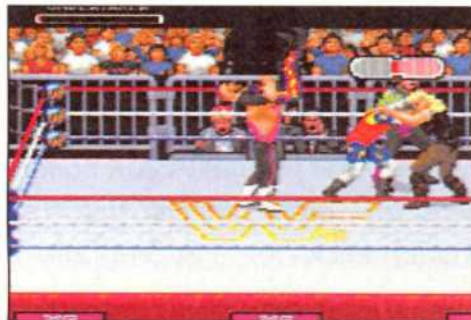
Einige Leute vertreten ja die Auffassung, daß Ringrichter beim

TRICKS

Shorties.



Wrestling nur die Schlägerei unnötig stören. Um diesem Treiben ein Ende zu setzen, sucht Ihr Euch im One-on-One- oder Tag-team-Mode ein neues Opfer in Form des Schiris. Wenn Ihr ihn oft genug vermöbelt habt, vergeht ihm



plötzlich die Lust, und er macht einen Abgang. Von jetzt an gilt es, den Gegner zuerst k.o. zu schlagen. Viel Vergnügen. (Absender unbekannt)

INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER



Während wir das Sequel zu diesem genialen Fußballgame testen durften, flog uns ein Cheat für den Erstling ins Haus. Drückt im Titelbild oben, oben, unten, unten, links,



rechts, links, rechts, B, A. Habt Ihr ihn erkannt? Richtig der klassi-

sche Konami-Cheat bringt Euch alle Spieler Eures Teams mit voller Energie.
Ismail Khalaf, Hemer

SPARKSTER

Um Sparkster zu Beginn mit voller



Energie auszustatten, drückt Ihr im Titelbild links, links, rechts, rechts, unten, oben, unten, oben, A, X.
Ismail Kahlaf, Hemer

SUPER PUNCH-OUT

Drückt während des Nintendo-Logos die L- und R-Button des zweiten Pads. Mit A könnt Ihr dann in der Sound Library die einzelnen Sounds ausprobieren.

Andreas Bauer, Salzgitter



MEGA MAN X2

Die folgenden Paßwörter sind in der Reihenfolge angegeben, wie man die Gegner am



leichtesten besiegen kann.

Weel Gator:

7821 7232 3121 2446

Bubble Crab:

5843 8382 3841 4426

Flame Stag:

5835 6884 3744 4451

Morph Moth:

8843 8282 3841 6426

Magna Centipede:

7861 7232 3151 2446

Crystal Snail:

5588 6834 3551 2581

Overdrive Ostrich:

4128 3854 3451 2581

Wire Sponge:

5533 6885 3741 1551



Und hier noch ein paar Leckerbissen (Mahlzeit):

Weel Gator & Bubble Crab:

2528 3134 3421 2281

Bubble Crab & Flame Stag:

8835 6184 3744 4651

Flame Stag & Morph Moth:

2581 7232 3154 8246

Morph Moth & Magna Centipede:

7861 7232 3151 8646

Magna Centipede & Crystal Snail:

3863 5271 3211 2786

Crystal Snail & Overdrive Ostrich:

8283 1251 7211 2786

Overdrive Ostrich & Wire Sponge:

7288 7256 3151 5646

Wire Sponge & Weel Gator:

3845 8287 3881 1626

Christoph Sommerauer,

Waldkraiburg

PRIMAL RAGE

Zur fossil anmutenden Steinzeitklopperei haben wir die Moves der Kreidekämpfer. Wie immer gelten die Richtungsangaben für den links stehenden Dino.



Armadon

Iron Maiden

A & Y halten, links, oben, rechts

Mega Charge

A & X halten, links, unten, rechts

Spikt Shot

B & Y halten, links, oben

Spikeball

A & Y halten, unten, oben

MEGA TRADE

GmbH

Mega-Hits zu Superpreisen

Super Nintendo		Super Nintendo		Game Boy		Sony	
Action Replay Pro	89,-	NHL 96	109,-	Action Replay Pro	59,-	Action Replay	56,90
Adapter US / PAL	39,90	Operation Logic Bomb	39,90	Allen 3	39,90	Controller	54,-
Controller Pad Sup.P.	39,90	Operation Logic B. us	29,90	Game Light Plus	19,90	Euro-Scart-Kabel	72,-
Sprint Pad - transparent	34,90	Pac-Attack	79,90	GB-Basis-Set u. Tetris	114,90	HF-Adapter	44,-
Infrarot Joypad	104,-	Pac Man 2	79,90	Spielberater 1 + 2	25,-	Mouse	54,-
Partnerstet	104,-	Page Master	79,90	Spielberater Zelda	25,-	Memory Card	44,-
6-Player Adapter - umschaltbar	64,90	Pinocchio	129,-	Asterix u. Obelix	59,90	neGcon	89,-
Asterix	99,-	Porky Pig's H.H.	119,-	Batman Forever	56,90	Spez. ASCII Pad	62,90
Asterix u. Obelix	129,-	Power Drive	59,90	BC Kid 2	56,90	Spez. ASCII Stick	108,-
Big Sky Trooper	109,-	Secret of Evermore	106,90	Crash Dummies	39,90	Air Combat	85,-
Batman Forever	119,-	+ Spielberater	109,-	Donkey Kong Land	60,90	Battle Ar.Toshinden	82,-
Beauty and the Beast	99,-	Secret of Mana	109,-	Dr. Mario d. A.	49,90	Destruction Derby	95,-
Chuck Rock	60,-	+ Spielberater	109,-	Earth Worm Jim	59,90	Extreme Games	84,90
Clayfighter	49,90	Shootout Soccer	109,-	F1-Race 4 Player	39,90	Fifa Soccer 96	89,90
Demolition Man	114,-	Skyblazer	49,90	Foreman R.A. Boxing	56,90	Fifa Soccer 96	89,90
Donkey Kong 2	132,90	Soulblazer	119,-	Golf Classic	57,90	Goal Storm	85,90
Dr. Franken	49,90	Stargate	129,-	Itchy & Scratchy	39,90	Hi Octane	89,90
Dschungelbuch	99,-	Star Trek - Deep S.Nin	119,-	Judge Dredd	56,90	J. Madden Football	89,90
Earth Worm Jim II	119,-	Star Trek T.N.G.	109,-	Jungle Strike	59,90	Jumping Flash	82,-
Fifa Soccer 96	109,-	Super BC Kid	114,-	Kirbys Dreamland	49,90	Kileak The Blood	85,-
Foreman R.A. Boxing	119,-	Super Bomberman 2	99,-	Kirbys Dreamland 2	60,90	Lemmings 3D	85,-
Hagane	114,-	Super Bomberman 3	114,-	Mario Land 3	59,90	NBA-Jam Tournm.	88,90
Harleys H.Advent. us	39,90	Super Gho!s'n Ghosts	49,90	Mario Picross	42,90	NHL Hockey 96	89,90
Hurricanes	49,90	Super Hockey	49,90	Mickey Mouse V	59,90	Novastorm	84,90
Illusions of Time	109,-	Super Indiana Jones	109,-	NBA Jam	62,90	Parodius de Lux	85,90
Intern.Superst. Soccer	124,-	Super Mario Allstars	69,90	NHL-Hockey 95	62,90	PGA-Tour Golf 96	89,90
J. Madden Football	109,-	Super Mario Kart Cla.	69,90	Pac in Time	49,90	Primal Rage	85,90
Jordan Adventure	109,-	Super Mario Paint Cla.	69,90	Page Master	49,90	Raiden Proj.	85,-
Judge Dredd	129,-	Super Mario World 2	106,90	PGA-Europ. Tour	62,90	Raymann	85,90
Jungle Strike	109,-	Super Punch Out	109,-	Pinball Dreams	49,90	Ridge Racer	92,-
Jurassic Park II	99,-	Super Turrican 2	129,-	Pinocchio	59,90	Road Rash	89,90
Kid Clown i.Cr.Chase	109,-	Tetris 2	106,90	Stargate	39,90	Shell Shock	74,90
King of Dragons	94,90	Theme Park	119,-	Streelfighter 2	59,90	Shockwave Assault	89,90
Lawnmower Man	49,90	Unirally	109,-	Super Probotector 2	59,90	Street Fighter T.M.	88,90
Lost Vikings	79,90	Wario's Woods	89,-	Tetris	39,90	Striker 96	96,90
Madden '95	109,-	Warlock	109,-	Tetris 2	59,90	Thekken	102,-
Marios's Time M/C	79,90	Waterworlds	109,-	True Lies	56,90	Theme Park	89,90
Megaman X2	119,-	Wolverine	109,-	Wario Blast	59,90	Viewpoint	89,90
Megaman 7	109,-	World Masters Golf	104,-	WWF-Raw	44,90	War Hawk	85,-
Megarobot Golf us	29,90	Yogi Bär	49,90	Yogi Bear	59,90	Wing Commander III	100,90
Micro Machine	79,90	Zelda	89,-	Zelda	59,90	Wipe out	95,-
Mighty M. Power 2	119,-					WWF-Wrestle Mania	89,90
NBA-LIVE 96	109,-					X-Com (UFO)	82,90
		SMCD ab 49,90		SMD ab 29,90			
		SMS ab 19,-		SGG ab 19,90			

MEGA TRADE GmbH Versand & Gameshop

Ekkehardstr. 16a 78224 Singen

Tel: 07731/66634 Fax: 07731/64521

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

Horn-Throw
A & X & Y
halten, rechts, links

Charge
A & X & Y halten, unten,
unten rechts, rechts

Devour
A & B & X & Y halten,
oben, rechts, links

Blizzard
Freeze Breath
B & X & Y halten,
links, rechts

Mega Punch (kurz)
A & X halten,
links, rechts



Mega Punch (lang)
B & Y halten,
links, rechts

Dodge
A & X halten,
unten, oben

Grab 'n Pound
B & X halten, rechts,
unten links, oben
(nah am Gegner)

Ice Wall
B & X & Y halten,
unten, oben

Devour
A & B & X & Y halten,
links, oben, rechts,
unten

Chaos
Ground Shaker
A & Y halten, links,
oben, unten

Power Puke (langsam)
B & X halten,
oben, rechts

Power Puke (schnell)
A & Y halten,
oben, rechts

Mega Fart
A & Y halten, unten,
rechts, oben, links

Shoulder Block
A & X halten,
rechts, rechts

Power Throw
B & Y halten, rechts, links
(nah am Gegner)

Devour
A & B & X & Y halten,
rechts, unten, links, oben

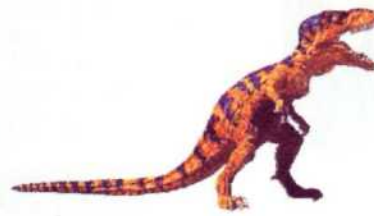
Diablo
Torch
A & X halten,
oben, rechts

Hot Foot
B & Y halten, links,
unten rechts

Vomiting Fire
B & Y halten,
unten, rechts

Running Headbutt
B & X halten,

TIPS &



links, unten, rechts

Teleport
A & B & X halten,
oben, oben

Devour
A & B & X & Y halten,
unten, oben, unten,

Sauron
Earthquake Stomp
B & X & Y halten,
oben, unten

Primal Scream
A & X halten,
unten, oben

Blast
A & X halten, links, rechts

Jumping Headbutt
B & X halten,
unten, oben

Bite
B & Y halten, rechts, links
(nah am Gegner)

Stomp 'n Bite
A & Y halten,
unten, oben, unten

Devour
A & B & X & Y halten,
unten, unten, oben

Talon
Brain Brasher
A & X halten,
links, oben, rechts

Frantic Fury
B & X halten,
unten, rechts

Frantic
A & Y halten, rechts,
unten, rechts

Claw Ripper
A & B & X
halten, unten, rechts (nah
am Gegner)

Biting Talon
B & Y halten,
unten, rechts

Devour
A & B & X & Y halten,
rechts, unten, links

Vertigo
Teleport
B & Y halten, unten,
unten

Venom Spit (langsam)
B & Y halten,
rechts, rechts

Venom Spit (schnell)
A & X halten,
rechts, rechts

Poison Prick
A & Y halten,
rechts, rechts

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: X-plain Verlag • Friedensallee 41 • D-22765 Hamburg

TRICKS

Sound-Wave A & Y halten, l
inks, links (nah am
Gegner)

Draw near A & X halten, l
inks, links

Devour A & B & X & Y halten,
unten, rechts, oben

Tobias Brendel, Pinneberg

KILLER INSTINCT

Genau wie wir es bei so einem Prügelnatter erwartet haben, werden mittlerweile von Tips und Moves überschwemmt! So soll's sein, macht fleißig weiter so!

Turbo Modus: Wählt im 1-Player-Menü Euren Spieler und wartet auf den Vs.-Screen. Haltet nun l und drückt die drei Schlagbuttons. Ein kurzes Schlaggeräusch verkündet Euch, daß alles richtig war.



Combobreaker: Haltet im Vs.-Screen u und drückt Start. Die passende Sprachausgabe verkündet Eure richtige Eingabe.

Eyedol spielen: Wählt zuerst Cinder und haltet dann im Versus-Screen r gedrückt und gebt LB, RB, X, B, Y und A ein. Als Bestätigung flüstert eine Stimme „Eyedol“.

Eyedols Moves: Headbutt-Rush:
l, r und QP

Zepter-Schlag: l, r und FP

Ground Stomp: u, lu und l

Feuerball: u, ru, r und

Punch

Dreier Feuerball: l und MP (wenn
er stampft: u, ru, r und
Punch)

Combo Breaker: l, r, Punch

9 Hit Combo: lu und QP, r
und QP, l und MK, r
und FP



Hintergründe wählen: Im Zweispieler-Modus könnt Ihr nach den Fightern auch den Hintergrund wählen.

Für: Glacius' o und QP
Cinders o und FK
Orchids o und MK
Fulgore u und FK
Sabrewulf u und MK
Spinals o und QK
Riptors u und MP
Thunders u und QP
Eyedols u und FP
Chicago u und QK
Höhle o und MP
Eis-Statue o und FP
Sky-Plattform u und
MK (halten)

Zusammengetragen aus den
Zuschriften von:

**Oliver Orlikowski,
Duisburg – Meiderich
Krunoslav Seda, Kreuztal
Delaine Gilma, Graz**

OGRE BATTLE

Wenn Ihr als Namen „FIRE SEAL“
eingeht, könnt Ihr eine



Überraschung erleben.

Janusch Siorak, Wildungen

FINAL FANTASY III

Um an das Experience Egg in
Darill's Tomb heranzukommen,
müßt Ihr die vier Steintafeln in



der richtigen Reihenfolge lesen –
The world is Square! Verlaßt den
Raum, geht nach unten, dann
nach rechts und schließlich eine
Treppe runter. Laßt nun bei einer
Schatztruhe rechts durch die
Wand, dort findet sich endlich
das langgesuchte Stück!

Janusch Siorak, Wildungen

YOSHI'S ISLAND

Einen kleinen Tip wollen wir
Euch an dieser Stelle geben,
ohne allerdings Michi und Henni
in ihrer kompetenten Yoshi
Lösung zu nahe zu treten! Wenn
Ihr Probleme habt, die
fliegenden roten Münzen zu
erwischen, pausiert, sobald Ihr
sie seht und benutzt dann eine



POW- oder Wolkenkarte, so
können sie nicht mehr abhauen.

Mario Kliemann, Grosswudicke

YOSHI'S ISLAND

Und noch einmal Yoshi! Ihr wollt
99 Leben (fast) ohne einen
Finger zu rühren? Kein Problem.
Schnappt Euch in Level 1.7
einfach einen der harmlosen
Kugelgegner. Tragt ihn zu der
Röhre kurz vor dem Continue-
Ring, ohne ihn runterzu-
schlucken. Spruckt ihn nun rechts
neben die Röhre, stellt Euch
nach oben – und lehnt Euch
zurück. Alle paar Sekunden
springt ein Gegner aus der



Röhre – direkt auf den Ball. Ab
Nummer acht gibt es für jeden
weiteren Gegner ein Extraleben.
Dadurch könnt Ihr unbegrenzte

Frei-Yoshis erspielen – und ganz
nebenbei Zelda IV auf dem
Game Boy durchspielen.

Mirko Spieß

DONKEY KONG COUNTRY

Ein aufmerksamer Leser (und
einer unserer treuesten –
Mitglied seit 6/93!) hat eine
Abkürzung gefunden. Also
dann! In der Wimpfel Kommune
benutzt Ihr gleich am Anfang
den ersten Biber als Sprungbrett



auf den Geier (zur Not geht es
auch ohne Biber-Sprungbrett).
Direkt über dem fliegenden
Gesellen hängt ein Gummireifen
außerhalb des Bildschirms, sein
unteres Ende ist vorher sogar ein



klein wenig sichtbar. Von dort
aus ist es nur noch ein
Katzensprung (pardon, Affen-
sprung) bis zum Levelende.
Dorthin befördert Euch ein direkt
über dem Reifen verstecktes Faß.

Alexander Kanseas, Motzen

(Wir hoffen, der Ortsname hat
nichts mit den Lieblings-
beschäftigungen seiner
Einwohner zu tun!)

UNIRALLY

Habt Ihr vielleicht auch
Probleme, in den Stunt-Levels
genügend Punkte zu bekommen?
Ist doch gar nicht so schwer!
Zuerst könnt Ihr schon einmal aus
dem Stand die einfachen Rollen
und Twister machen (dazu
kommt man später nämlich gar
nicht mehr!), dann seid Ihr reif
für den Head Stomp! Dazu
springt Ihr einfach hoch, drückt
in der Luft X und kommt auf dem
Sattel auf – super Punkte! Nun
könt Ihr losfahren und die
Actionpunkte abkassieren. Auch
der (geheime) Tabletop ist
übrigens nicht so schwierig.
Drückt in der Luft möglichst oft X
und kommt einfach wieder auf
dem Rad auf!

Sascha Thode, Tornesch

HALLO FREUNDE!

AN DIESER (ODER ÄHNLICHER STELLE) WOLLEN WIR EUCH EINEN NEUEN SERVICE BIETEN: DIE CLASSIC CORNER! DAS BEDEUTET KONKRET, DASS IHR HIER GUTE TIPS ZU ÄLTEREN (GUTEN) SPIELEN FINDEN WERDET. DEN ANFANG MACHEN ZWEI UNVERGESSLICHE EVERGREENS AUS UNSERER ERSTEN AUSGABE 6/93! ABER NATÜRLICH IST AUCH DIESE RUBRIK AUF EURE STÄTIGE MITHILFE ANGEWIESEN. WENN IHR ALSO T&T ZU ÄLTEREN TOP-TITELN HABT: SCHICKT SIE UNS! VERGESST DABEI BITTE DEN HINWEIS CLASSIC CORNER NICHT. BIS DANN, WIR SEHEN UNS!

SNES

STARFOX/STARWING

Ein kleiner Ausflug ins Schwarze Loch gefällig?



Wählt zuerst Level eins, den leichten Weg. Sucht dann in dem Asteroidenlevel eine fünfer Asteroidengruppe, die sich um einen orangenen Meteor in der Mitte dreht!

Diesen mittleren Meteor müßt Ihr nun so spät wie möglich abschießen. Wiederholt dies bei den folgenden beiden Asteroidengruppen und ein grinsender Meteor erscheint! Wenn Ihr diesen rammt, seid Ihr im Schwarzen Loch! Ein ganz anderes Extralevel findet sich im Asteroidenfeld von Level drei. Dort gibt es zwei sehr langsam fliegende Gesteinsbrocken. Schießt den rechten ab und wartet bis aus dem (dann auftauchenden) Ei ein Vogel geschlüpft ist. Wenn Ihr diesen rammt, gelangt Ihr zu dem geheimnisvollen Spielautomaten! Holt Euch den Jackpot!

SNES

SIM CITY

Seit es Sim City gibt, haben die Spieler (angeblich) immer zu wenig Geld. Während man auf dem Amiga mit F. U. N. D. seine Finanzen aufbessern konnte, ist es am SNES etwas komplizierter. Zuerst braucht Ihr zumindest 2000 Einwohner. Gebt nun bis zum Dezember alles Geld aus und setzt Steuern und Ausgaben auf 0%. Wenn dann der

Budget-Schirm (automatisch) erscheint, drückt die LB-Taste und laßt sie nicht mehr los! Geht nun aus dem Screen und sofort (über Menü) wieder rein, setzt alle Ausgaben auf 100% aber laßt die Steuern bei 0%. Wenn Ihr nun wieder den Budget-Screen verlaßt und (endlich) die LB-Taste loslaßt, habt Ihr ganze 999.999\$. So einen Trick kann unsere Regierung auch für ihre ständig leeren Kassen gebrauchen!



DIE KÜNSTLERISCHE ECKE

Auch diesen Monat können wir Euch wieder mit den Kunstwerken Eurer Mitleser beglücken. Natürlich gilt auch hier: Je reger die Teilnahme, desto gehaltvoller die Auswahl! Und denkt bloß an den ganzen Ruhm!



Der begnadete Meister dieses Ryu's vergaß leider sein Kunstwerk zu signieren – geschweige denn die Adresse auf die Rückseite zu schreiben

Diesen Yoshi (und seinen Bruder in den T&T) sandte uns Stephan Galle aus Eberswalde



Wir fragen Sascha Hagmann aus Biel besser nicht, wie die TOTAL! dort hingekommen ist



Dieses wertvolle Gemälde erreichte uns im Hartcover-Umschlag von Maurice Hüllelin aus Wilhelmshaven



Ah, ein Kenner der Materie. Stefan Kubena aus Bremen weiß wovon er malt

**TOTAL!****ci**

Vertriebsgemeinschaft

Gewinnt den Wettkampf!

Passend zum Kinostart des Mortal-Kombat-Films veranstalten TOTAL! und die CI Vertriebsgemeinschaft einen Wettbewerb mit vielen tollen Preisen.

Folgende Gewinne winken:

10 Taschenbücher zum Kinofilm

10 Filmsoundtracks auf CD

10 Non-Permanent-Tattoo-Bilder

Preisfrage:

Welcher Schauspieler schlüpfte in dem Film in die Rolle des Donnergottes Rayden?

A - Charles Bronson

B - Kevin Costner

C - Christopher Lambert

Schreibt die Antwort auf eine Postkarte, und schickt diese bis zum 31. Januar 1996 (Einsendeschluß, Datum des Poststempels) ausreichend frankiert an:

X-plain Verlag • Filmgewinnspiel •
Friedensallee 41 • 22765 Hamburg

Viel Glück wünschen Euch die CI-Vertriebsgemeinschaft und Euer TOTAL!-Team.

Teilnahmebedingungen: Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter von X-plain und der CI Vertriebsgemeinschaft dürfen nicht teilnehmen.



MORTAL KOMBAT

Der Film - ungekürzt - unzensiert

Ab 18. Januar im Kino

Erst ab 16 Jahre!

NEW LINE CINEMA PRÄSENTIERT

EINE LAWRENCE KASANOFF/THRESHOLD ENTERTAINMENT PRODUKTION

EIN PAUL ANDERSON FILM "MORTAL KOMBAT" LINDEN ASHBY CARY-HIROYUKI TAGAWA

ROBIN SHOU BRIDGETTE WILSON TALISA SOTO UND CHRISTOPHER LAMBERT

CASTING FERN CHAMPION, C.S.A. MUSIC SUPERVISOR SHARON BOYLE SPEZIALEFFEKTE GOBO ALEC GILLIS UND TOM WOODRUFF, JR.

MUSIK GEORGE CLINTON KÜNSTLERISCHE GESTALTUNG JONATHAN CARLSON KOSTÜME HA NGUYEN

SCHNITT MARTIN HUNTER KAMERA JOHN R. LEONETTI AUSFÜHRENDER PRODUZENT BOB ENGELMAN

AUSFÜHRENDER PRODUZENT DANNY SIMON BUCH KEVIN DRONEY

PRODUZENT LAWRENCE KASANOFF REGIE PAUL ANDERSON

NEW LINE CINEMA

DOLBY DIGITAL

MORTAL KOMBAT® AND THE MORTAL KOMBAT DRAGON LOGO IS A TRADEMARK OF MIDWAY® MANUFACTURING COMPANY. USED UNDER LICENSE.

DIGITAL

ci

Vertriebsgemeinschaft

Fragen

STREET RACER (SNES)

Stefan Basfeld hat gerüchtheilber gehört, daß es einen Cheat geben



soll, mit dem man vier weitere Strecken auswählen kann. Wenn ja, wie wird er aktiviert?

SUPER ALESTE (SNES)

Für dieses Game sucht Stefan jede Menge Cheats. Wer kann ihm weiterhelfen?

CLAYMATES (SNES)

Jennifer Röhle sucht Tips, Tricks und Cheats hierzu, allerdings sollten sie alle auch ohne Action Replay funktionieren. Wer hat welche auf Lager?

SATURDAY NIGHT SLAM-MASTERS (SNES)

Christian Schostag würde sich über einige hilfreiche Action-Replay-Codes sehr freuen.

STARFLEET ACADEMY (SNES)

Mission 301 bereitet Ralf Dohrmann einiges Kopfzerbrechen: Egal, ob er nun die Romulaner abschießt oder nicht, die Mission wird als nicht erfüllt gewertet. Welcher vulkanische Schlaumeier kann ihm an dieser Stelle weiterhelfen?

PRIMAL RAGE (GB)

Lukas Kula sucht nach einer Auflistung aller Special-Moves der Westentaschen-Dinosaurier.

Antworten

JURASSIC PARK 2 (SNES)

Oliver Orlikowski liefert Bernhard endlich die ARP-Codes für unbegrenzte Energie: Sie lauten 7EBO 3228 und 7EBO 9704.

BREATH OF FIRE (SNES)

Robert Heller fragt sich, wie man den fiesen Moth im Dream Tower besiegen kann. Bei der ersten Begegnung ist dies noch nicht möglich, da hilft nur die Flucht. Erst wenn man die Höhle südlich des

Dorfes erforscht und Mogu in der Traum-Party hat, kann man Moth Manieren beibringen.

DIE SCHLÜMPFE (SNES)

Darius Kolodziej hilft Marcus weiter: Das Paßwort für Level 5 lautet Brillenschlumpf, Schlumpfine, Tortenschlumpf, Überraschungsschlumpf. Nach Level 9 führen Papa Schlumpf, Überraschungsschlumpf, Brillenschlumpf und Tortenschlumpf. Der letzte Code schließlich lautet Muskelschlumpf, Tortenschlumpf, Papa Schlumpf, Schlumpfine.

Und zwei schlumpfige Action-Replay-Codes gibt es auch noch: 7E04 E203 sorgt für unendlich Herzen, 7E04 E104 ist für die Leben zuständig.

SUPER BOMBERMAN 2 (SNES)

Thorstens Bitte um Action-Replay-Codes wurde von Dominique Hærtlé erhört. Die folgenden Codes gelten für Normal- und Battlemodus, anstelle des ‚x‘ ist die Nummer des entsprechenden Spielers einzusetzen, also ‚0‘ für Spieler 1, ‚1‘ für Spieler 2 usw.:

7E8x E109 max. Bomben
7E8x E209 max. Reichweite
7E8x E309 Zeitbomben
7E8x F005 max. Geschw.
7E8x EF03 Unverwundbarkeit
Einzelspieler können sich im Story-Mode mit 7E5E 123A unbegrenzt Zeit und mit 7E1C 6C04 unbegrenzt Leben beschaffen.

PLOK (SNES)

Marcel Johnas kennt eine Warpzone, mit der André etwas Zeit spart: Wenn man in den Famosa-Wasserspielen auf dem Baum ist, muß man vom Sicherheitsgerüst neben dem Baum unter den Baum springen. An die Frucht kommt man nur, wenn man neben dem Baum ins Wasser springt: Erst dann wird man nämlich hoch genug geschleudert, um die Warpfrucht erfolgreich zu treffen.

SWORD OF HOPE (GB)

Andreas Gall hat einige praktische ARP-Codes für Thorsten auf Lager: Mit 04xx 09C5 braucht man sich um die Magiepunkte keine Sorgen mehr zu machen, 04xx 0AC5 besorgt dies in Sachen Gesundheit. Mit 0403 06C5 kommt man sehr schnell an die Platin-Rüstung, mit 0A04 67C7 hat man immer die ‚Trifuit‘ zur Hand. Und gleich noch zwei Codes: 0AFF 62C7 liefert schon zu Spielbe-

TIPS & 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:

X-plain Verlag • TOTAL! Helpline
Friedensallee 41 • 22765 Hamburg

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

ginn volle Magiekraft, mit 0404 05C5 braucht man sich nur noch durch das Underground Castle kämpfen.

CHRONO TRIGGER (SNES)

Stefan Platter wundert sich, für wen die Star Scythe eigentlich gedacht ist, die er am Death Peak gefunden hat. Außerdem würde er gerne wissen, wann die vom Kanzler versprochene Moonlight Parade stattfindet. Hier die Antworten: Nach dem Ableben von Crono



sollte man nochmals bei der ehemaligen Earth Cave vorbeischaun. Dort trifft man auf Magus, der sich, sofern man ihn nicht (!) verprügelt, der Party anschließt und eine recht flotte Sichel schwingt.

Die Moonlight Parade gibt es erst im Abspann zu sehen, wenn man (fast) alles richtig gemacht hat. Und noch ein kleiner Hinweis: Versäumt im kommenden Heft keinesfalls unsere Komplettlösung!

MIGHT & MAGIC II (SNES)

Bettina Voigt hilft Heinz-Bert weiter: Sherman wird mit seinem Kumpel Nakazawa bei B4 x10/y1 festgehalten. Bringt man ihn zurück zu seinem Daddy, Lord Peabody, nach Castle Pinehurst, so darf man die dortige Zeitmaschine benutzen. Der Frostdrache haust in dem alten Schacht bei C3 x15/y0 und dort an den Koordinaten x8/y8. Um zu ihm zu gelangen, muß man im Dungeon von Norden her durch die Wand laufen!

SHADOWGATE (NES)

André Messerschmidt hilft Sascha beim Türenöffnen: Der gesuchte Schlüssel befindet sich in einem der Totenköpfe über den Türen in der Eingangshalle.

TRICKS

Action Replay

A **Guten Tag, liebe Freunde!** **R**
C Wir begrüßen Euch auf den Schummelcode- **E**
T Seiten! Jeder, der ein Action-Replay-Modul besitzt **P**
I (möglichst das ARP Pro MK II), kann hier **L**
O interessante Codes für alte und neue Spiele aller **A**
N möglichen Genres erhaschen. **Y**
 Wir freuen uns auf Eure Post. Schickt uns deshalb
 Eure gesammelten Codes! Sind sie interessant,
 drucken wir sie in einer der kommenden Ausgaben
 ab! Also, nichts wie ran an die Konsole, fleißig
 suchen, den Absender nicht vergessen und
 umgehend an folgende Adresse schicken:

X-plain Verlag
TOTAL! ARP-Codes
Friedensallee 41
22765 Hamburg

Vielen Dank an: Sebastian Maier, Karl-Heinz und Michael Muth,
 Patrick Mahler, Mitch, Marc Dethlefs, Christian Röttgen, Alex-
 ander Schirmer, Ferdinand P. und seine Freunde Andi, Chris,
 Rainer, Matze und DJ Tobi. Schöne Grüße an Dave und Martin!

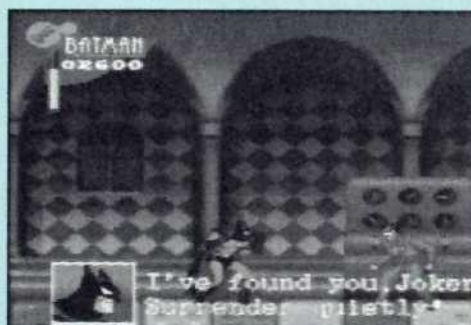
GESUCHT - GEFUNDEN!

Unser Aufruf 'Vermißte Codes' kam bei Euch an wie ein Notarzwagen im
 Falle einer Herzattacke. Zahlreiche, manchmal zu Tränen rührende
 Zuschriften erreichten das TOTAL! Hauptquartier. So viele, daß wir nicht
 allen auf einmal nachkommen können. Doch seid gewiß, wir
 berücksichtigen Eure Wünsche in den kommenden Ausgaben. Einzig
 indizierte Spiele und solche, zu denen wir beim besten Willen nichts
 herausfinden können, müssen außen vorbleiben.

Selbstverständlich geht unsere Hilfsaktion weiter. Wer Codes zu
 bestimmten Spielen sucht, sollte einfach unter dem Stichwort 'Vermißte
 Codes' an uns schreiben. Wir tun unser Menschenmöglichstes.
 Aber nun zu Codes, die Ihr gesucht habt:

SUPERNES

THE ADVENTURES OF BATMAN AND ROBIN



Die Codes gelten für Batman!
 7E00 9603 unendl. Leben
 7E00 9828 unendl. Energie
 7E00 A404 unendl. Batarangs
 7E00 A204 unendl. Bomben
 7E00 A609 unendl. Schlafbomben

BIG SKY TROOPER

7E1E 0C14 unendl. Energie

BUBSY

7E02 14XX Levelanwahl,
 XX = 00 - 13

THE HUMANS

7E01 09XX Levelanwahl,
 XX = 00 - 80
 7E01 0B63 99 Leben

JUNGLE STRIKE



Für den Helicopter:

7F08 B203 unendl. Leben
 7F11 3409 unendl. Hellfire
 7F11 363C unendl. Hydras
 7F11 38FF unendl. Gunfire
 7F11 3258 unendl. Fuel
 7F41 5CFF unendl. Armor
 7F41 5D1F unendl. Armor
 (Wert: 7936)

Für den Hoverkraft:

7F11 4A09 unendl. Minen
 7F11 4C33 unendl. Hydras
 7F11 4EFF unendl. Gunfire
 7F11 48FF unendl. Fuel
 7F4B 54FF unendl. Armor

Für das Motorrad:

7F11 6009 unendl. Minen
 7F11 62FF unendl. Hydras
 7F11 53FF unendl. Fuel
 7F42 44FF unendl. Armor

Für den Stealth 117-A:

7F11 D0FF unendl. Armor
 7E0D 3603 unendl. Leben

JUSTICE LEAGUE

7E05 3760 Energiebalken von
 Player 1 bleibt rot
 7E0C F760 unendl. Energie Pl. 1
 7E05 4560 immer Supertreffer für
 Player 1
 7E05 3960 Energiebalken von
 Player 2 bleibt rot
 7E0C F960 unendl. Energie Pl. 2
 7E05 4360 immer Supertreffer für
 Player 2

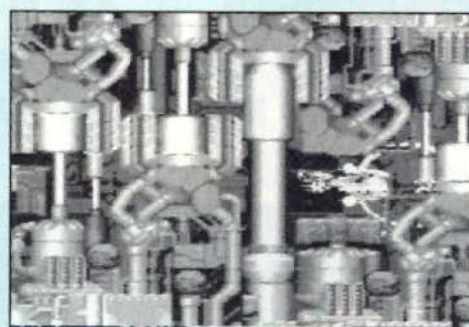
LAGOON

7E05 2901 unendl. viel Geld
 7E05 2099 unendl. Energie
 7E05 229F unendl. Zauberkraft

MAXIMUM CARNAGE

7E0B 7A30 unendl. Energie
 7E09 8E03 unendl. Leben

R-TYPE III



7E03 DCD9 Beamstrahl in nur einer
 Sekunden aufgeladen
 7E11 4480 Unverwundbarkeit und
 durch Mauern fliegen

SUPER BOMBERMAN 2

7E8X F304 Superbombe für Pl. X
 7E8X F309 Schwabbelbombe für
 Player X
 7E8X F301 Fernzünder für Player X
 7E8X F302 Powerbombe für Pl. X
 7E8X EF01 Extraherz für Player X
 7E1C CD0X Zwei andere Welten im

7E8X FY0F

X = 0
 X = 1
 X = 2
 X = 3
 Y = 1
 Y = 2
 Y = 4
 Y = 5
 Y = A
 Y = B
 Y = E
 Y = F

Battle-Mode, X = A o. B

unendl. Extras für alle
 vier Spieler
 Player 1
 Player 2
 Player 3
 Player 4
 unendl. Bomben
 unendl. Flammen
 unendl. Krankheit A
 unendl. Krankheit B
 unendl. Bombenblocker
 unendl. Steinblocker
 unendl. Handschuh
 unendl. Kick

SUPER MARIO KART

7E00 74C9 unendl. Pilze

SUPER PROBOTECTOR

7E00 860X Levelanwahl
 7E1F 8A63 unendl. Leben Pl. 1
 7E1F CA63 unendl. Leben Pl. 2
 7E1F 8C02 unendl. Bomben Pl. 1
 7E1F CC02 unendl. Bomben Pl. 2
 7E1F 840X X bestimmt die 1.
 Waffe von Player 1
 7E1F 860X X bestimmt die 2.
 Waffe von Player 1
 7E1F C40X X bestimmt die 1.
 Waffe von Player 2
 7E1F C60X X bestimmt die 2.
 Waffe von Player 2

ULTRAMAN

7E03 9360 unendl. Energie
 7E02 1880 unendl. Zeit

WING COMMANDER

7E08 A800 unendl. Energie
 7E0D A964 unendl. Waffenenergie
 7E15 3D28 unendl. Schutzschild
 vorne
 7E15 4F28 unendl. Schutzschild
 hinten
 7E16 9107 unendl. Raketen
 7E1D 610F unendl. Benzin

X-MEN

7E0C 3510 unendl. Energie
 7E0C 4405 mehr Speed
 7E0B 7E05 unendl. Leben für
 Wolverine
 7E0B 8205 unendl. Leben für Beast
 7E0B 8105 unendl. Leben für
 Gambit
 7E0B 8005 unendl. Leben für
 Psylocke
 7E0B 7F05 unendl. Leben für
 Cyclops

ZELDA 3 - A LINK TO THE PAST

7EF3 7746 70 Pfeile
 7EF3 43XX Bomben, XX = 00 - 99

GAME BOY

BATMAN - RETURN OF THE JOKER

0105 67C7 unendl. Continues

WAS, IHR SAMMELT
TRADING CARDS UND



KENNT DAS
TKJ NOCH
NICHT?

JEDEN MONAT
BERICHTEN
WIR ÜBER
ALLE NEUEN
CARDS UND

DIE HINTERGRÜNDE.
EIN PROBEHEFT GIBT'S
NATÜRLICH **KOSTENLOS**.
EINFACH 04832 - 95050
ANRUFEN! MACHT SPASS!

JEDEN MONAT
ALLE NEUEN
INFOS ÜBER:

- X TELEFONKARTEN**
- X TRADING CARDS**
- X Ü-EI-FIGUREN**



**JETZT
TESTEN!**

BAUSÄTZE



X-WING FIGHTER
Best. Nr. 871
DM 49,95

Länge ca. 25 cm

LIMITED GOLD-EDITION

TIE INTERCEPTOR
Best. Nr. 870
DM 49,95



Länge ca. 20 cm

U.S.S. Excelsior

Best. Nr. 828 DM 49,95

Dr McCoy

Best. Nr. 831 DM 59,95

Captain Kirk

Best. Nr. 830 DM 59,95

Mr Spock

Best. Nr. 860 DM 59,95

Mr Scott

Best. Nr. 861 DM 59,95

U.S.S. Enterprise 3-Teile-Bausatz

Best. Nr. 809 DM 49,95

Deep Space Nine Station

Best. Nr. 811 DM 54,95

Klingonen Kampfkreuzer

Best. Nr. 810 DM 39,95

U.S.S. Enterprise inkl. LEDs, Sound, Batterien

Best. Nr. 819 DM 99,95

X-Wing Fighter

Best. Nr. 815 DM 34,95

DIE 95ER FORMEL 1 MODELLE SIND DA!

M. Schumacher, Bestell Nr. 850
D. Hill, Bestell Nr. 852
G. Berger, Bestell Nr. 856
H.-H. Frenzen, Bestell Nr. 854

Maßstab: 1:18
je DM 89,95

M. Schumacher, Bestell Nr. 851
D. Hill, Bestell Nr. 853
G. Berger, Bestell Nr. 857
H.-H. Frenzen, Bestell Nr. 855

Maßstab: 1:43
je DM 44,95



Abb.: Benetton Ford '94

**Weitere Modelle aus der Formel 1,
Deutsche Tourenwagen Meisterschaft '95 auf Anfrage**

WIEDER LIEFERBAR STREETWEAR

US Quality

Windbreaker Jacke (gefüttert)

FBI DM 119,- Best. Nr. 249

Windbreaker Jacke (gefüttert)

NASA DM 119,- Best. Nr. 250

Kapuzensweater

FBI DM 99,- Best. Nr. 251

Kapuzensweater

NASA DM 99,- Best. Nr. 252

Cap, bestickt FBI

DM 39,- Best. Nr. 253

Cap, bestickt NASA

DM 39,- Best. Nr. 254

Wollmütze, bestickt

FBI DM 39,- Best. Nr. 255

Wollmütze, bestickt

NASA DM 39,- Best. Nr. 256

GRÖßEN
L/XL

**Original-
Farbkombinationen:**
FBI: gelb auf blau,
weiß auf schwarz
NASA: gold auf blau,
silber auf schwarz
Bitte Best. Nr., Farbe und
Größe angeben.



MEGA-POSTER

Größe im allgemeinen variierend zwischen
DinA1 (60x80 cm und ca. 70x100 (Langbahn-
bzw. Türposter bis zu 66x196 cm).



DM 19.95

Best. Nr. 2000



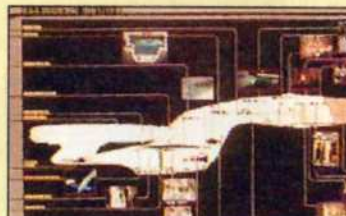
DM 19.95

Best. Nr. 2001



DM 19.95

Best. Nr. 2002



DM 16.95

Best. Nr. 2003



DM 16.95

Best. Nr. 2004



DM 14.95

Best. Nr. 2005



DM 14.95

Best. Nr. 2006



DM 14.95

Best. Nr. 2007



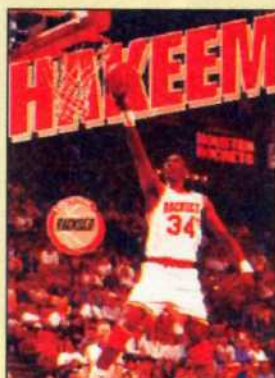
DM 14.95

Best. Nr. 2008



DM 14.95

Best. Nr. 2009



DM 14.95

Best. Nr. 2010



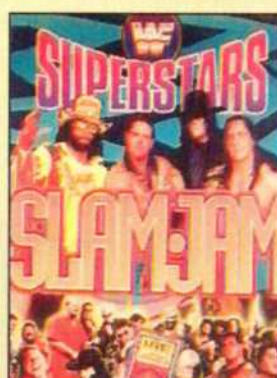
DM 14.95

Best. Nr. 2011



DM 14.95

Best. Nr. 2012



DM 14.95

Best. Nr. 2013

ab
14,95
pro Poster

5

SHOP

AMERICAN SPORTS



**CAPS JE
DM 29,95**

**RUCKSÄCKE
JE DM 29,95**

Dallas Cowboys

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

Los Angeles Raiders

Cap Best.-Nr. 233 Rucks. Best.-Nr. 234

Mighty Ducks of Anaheim

Cap Best.-Nr. 235 Rucks. Best.-Nr. 236

Orlando Magic

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

San Francisco '49ers

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

Charlotte Hornets

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

New York Yankees

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

Chicago Bulls

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

San Jose Sharks

Cap Best.-Nr. 263 Rucks. Best.-Nr. 262

Chicago White Sox

Cap Best.-Nr. 265 Rucks. Best.-Nr. 264

Washington Redskins

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

Preissenkung!
alle vorbestellten Donkey
Kongs werden zu den neuen
Preisen ausgeliefert



ENDLICH EINGETROFFEN!

DONKEY KONG

Donkey Kong 45 cm
Artikelnummer 841 DM 94,95

Donkey Kong 30 cm
Artikelnummer 842 DM 49,95

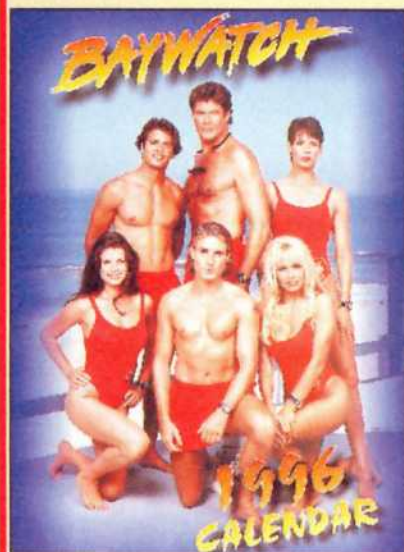
Donkey Kong 15 cm
Artikelnummer 843 DM 19,95

Donkey-Kong-Figuren
5fach sortiert,
Artikelnummer 844 DM 24,95

Donkey-Kong-
Schlüsselanhänger,
Artikelnummer 845 DM 4,95

Donkey Kong Softplüsch 30 cm
Artikelnummer 847 DM 39,95

DM **94,95**
DONKEY KONG 45cm



Baywatch
Best. Nr. 1000

**jetzt nur
19,95
pro Kalender**

NEU!

Andre Agassi
Best. Nr. 1036

Michael Jordan
Best. Nr. 1037

DIE BRANDNEUEN

Beverly Hills 90210

Bestellnummer 1004

Bon Jovi

Bestellnummer 1001

B.Mönchengladbach

Bestellnummer 1030

Caught in the Act

Bestellnummer 1034

Cranberries

Bestellnummer 1010

Die Prinzen

Bestellnummer 1026

Disney 101 Dalmatiner

Bestellnummer 1019

East 17

Bestellnummer 1002

FC Kaiserslautern

Bestellnummer 1029

FC Schalke 04

Bestellnummer 1031

Franziska van Almsick

Bestellnummer 1024

Formel 1 (Auto)

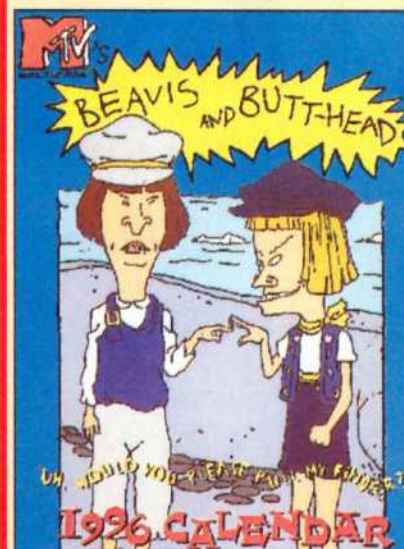
Bestellnummer 1022

Guns 'n Roses

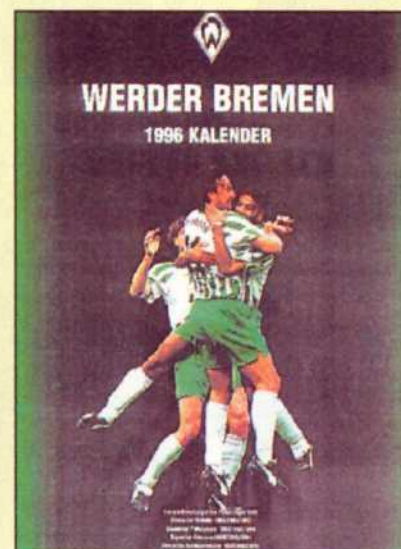
Bestellnummer 1008

Gute Zeiten, schl. Zeiten

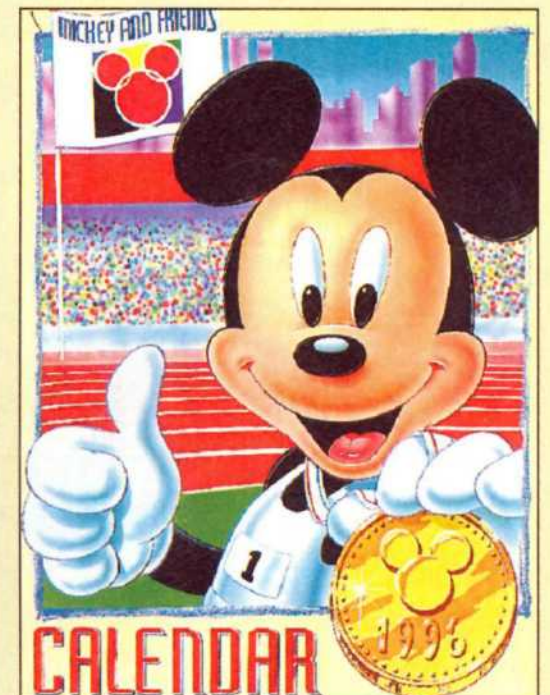
Bestellnummer 1021



Beavis & Butt-Head
Bestellnummer 1005



Werder Bremen
Bestellnummer 1028



Mickey & Freunde
Bestellnummer 1009

Hotline 089 96241030

Mo. - Fr. 12 -



Wecker Raumschiff Enterprise

Zur Weckzeit ruft eine Stimme:
„Beam uns hoch, Scotty!“ Und
es ertönt das original Beam-
Geräusch.

Bestellnummer 432
DM 69,95

WECKER

Wecker Super Mario

Zur Weckzeit ruft eine Stimme:
„Wach' auf – es ist Zeit Traum-
land zu verlassen!“

Bestellnummer 431
DM 69,95



je
69,95

KALENDER 1996

Harley Davidson

Bestellnummer 1007

Henry Maske

Bestellnummer 1023

Metallica

Bestellnummer 1012

Michael Jackson

Bestellnummer 1013

NFL Quarterback Club

Bestellnummer 1006

Pocahontas

Bestellnummer 1020

R.E.M.

Bestellnummer 1015

Roxette

Bestellnummer 1016

Take That

Bestellnummer 1017

The Kelly Family

Bestellnummer 1025

Van Halen

Bestellnummer 1035

VfB Stuttgart

Bestellnummer 1032



Bayern München
Bestellnummer 1027

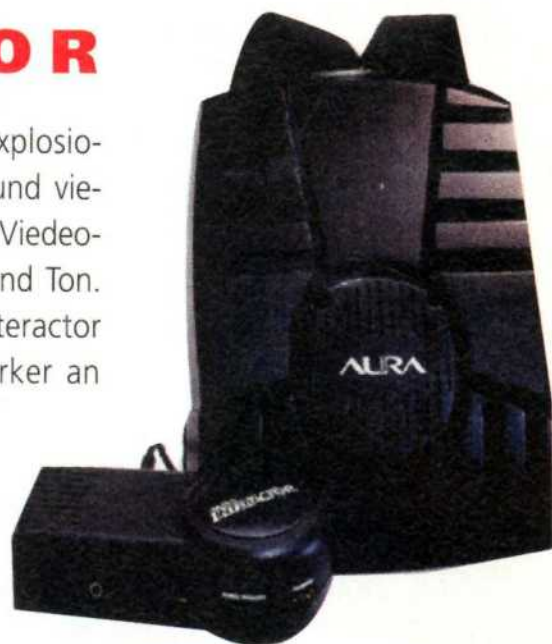


WWF
Bestellnummer 1003

INTERACTOR



Jetzt fühlt Ihr ... Schläge, Explosio-
nen, Stöße, Aufwärtshaken und vie-
les mehr. Bislang gab es bei Video-
spielen nur zwei Dimensionen: Bild und Ton.
Ihr braucht nur den verstellbaren Interactor
anzulegen und den Leistungsverstärker an
den Audioausgang Eures Video-
spielsystems anzuschließen – und
schon könnt Ihr den Spielvorgang
mitfühlen. Der Interactor kann an
folgende Geräte angeschlossen
werden: Sega Mega Drive,
Super Nintendo, Hifi-Anlage, CD-Player,
Fernseher und Videogeräte. Inkl. Netzadapter



**NUR
DM 199,-**

Bestellnummer 430

HINEIN INS ACTION-VERGNÜGEN!

Mit 3-D-
Effekt!



**NUR
DM 89,-**

Bestellnummer 428



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-Augenklappe
Deines Headsets. Jump and Run total! Komplette mit Control-Pad und
Spielmodul (Batman Forever).

BESTELLCOUPON einsenden an:

SKYmedia Entertainment, Schloßstr. 12, 85737 Ismaning

Schicken Sie mir:

Zahlungsart:

(zzgl. DM 8,- Versandkosten* Ausland DM15,-,
entfällt ab einem Bestellwert von DM 180,-)

Ich zahle mit Kreditkarte
☐ Visa ☐ Eurocard

☐ Ich zahle per
Nachnahme (zzgl. 7,- DM)
☐ Ich zahle per Eurocheck
zur Verrechnung unbedingt
Kartennummer angeben!

Bankinstitut

Kreditkartennummer

(16 stellig)

Gültig bis

Kreditkarteninhaber

Name, Vorname

Geb. Datum

Straße

PLZ/Ort

Datum, Unterschrift:

KLEIN BÖRSE ANZEIGE

SNES

Tausche SNES- und NES-Spiele. Suche Rollenspiele, Strategie- und Sportspiele. (US-Versionen). Tel.: 06441-24263, Melanie

Suche Lagoon und Soul Blazer für je DM 60. Suche auch dringend Anleitung oder Kopie von Lord of the Rings. Tel.: 030-4524768, Daniela

Verkaufe für SNES: NBA Jam T. E. DM 75, All-Stars DM 50, Prince of Persia DM 35, PGA T. Golf DM 55, Ghouls 'n' Ghosts DM 30, Super Tennis DM 30 und für GB: Castlevania 1 und Bart & The Beanstalk. Tel.: 030-9443183, Steven

Suche Killer Instinct, Vampire's Kiss, Primal Rage. GB: SF 2. Biete: Pitfall, True Lies, Ninja Warriors, Sparkster, Clayfighter 1 u. 2, Asterix 2, Final Fight 2 und viele mehr. Tel.: 08502-3006, Felix

Verkaufe Zelda 3, Parodius für DM 40, Alien 3, Battletoads und Plok für je DM 49, SF 2 und Ghouls 'n' Ghosts für je DM 30. Alles fast neu und in Top Zustand! Tel.: 07551-1256, Stefan

Tausche Aladdin gegen SF 2 Turbo, F-Zero gegen SM All-Stars, WL Basketball gegen Striker (alles dt. mit Anleitung und Verpackung, Top-Zustand). Tel.: 02243-3512, Henning

Verkaufe Secret of Mana für DM 80. Suche Verpackung für Super Mario World. Zahle DM 5. Tel.: 02842-719917, Ralf

Tausche Wing Commander, Stanley Cup, S. Wrestle Mania. Suche Nigel Mansell's Indy Car und Exhaust Heat 2. Zu erreichen von Mo.-Fr. 20-

21 Uhr, Sa 15-16 Uhr. Tel.: 040-5344426, Frank

Verkaufe SNES-Konsole, zwei Pads, Audio-Adapter, vier Spiele wie z. B. Zelda, Super Tennis, Kevin Allein zu Haus und Golf für DM 600, außerdem TOTAL! 6/95, 8/95, normaler Preis. Tel.: 040-5344426, Frank

Tausche Wer tauscht mit mir StarWing, Legend gegen Action Replay 2. Mo.-Fr. von 14-15.30 Uhr. Tel.: 06806-480210, Björn

Verkaufe SNES-Konsole mit vier Spielen (F-Zero, StarWing, usw.) VB DM 400. Tausche SNES-Spiele: Illusion of Time, Syndicate usw. Suche Yoshi's Island u. a. Tel.: 09161-60110, Olaf

Tausche Judge Dredd. Tel.: 04371-6514, Henrik

Verkaufe für SNES: Dschungelbuch, Bubsy, Striker, König der Löwen, NHL '94 (alle dt. inkl. Verpackung und Anleitung), neuwertig. Tel.: 06441-28615 oder 34628, Dirk Leidecker

Suche SNES- und GB-Spiele. Auch alte bevorzugt. Ganze Sammlungen, alles anbieten! Tel.: 02331-688645, Sigi

Verkaufe SNES mit sieben Spielen, z. B. Rock 'n' Roll Racing, Super Metroid, Legend, Street Fighter 2, Jurassic Park, Race Drive, Brawl Brothers für DM 600. Tel.: 0221-785489, Tomislav

Verkaufe SNES mit zwei Controlpads, US-Adapter und elf Spielen (Raw, Dragoon, Wolverine, Alien 3, StarWing usw.) DM 700. Tel.: 03385-502417, Christian

Tausche/Verkaufe SNES-Spiele. Street Racer für DM 70, R. Rumble für DM 30, W.C. Striker für DM 40. Suche: Theme Park, NBA Jam T. E., The Flintstones. Tel.: 07354-7195, Stefan

Verkaufe SNES mit sechs Spielen, z. B. Secret of Mana, Cybernator, Fatal Fury mit zwei Joysticks für DM 600. Tel.: 08274-69932, Lukas

Verkaufe First Samurai, Spider Man, X-Men je DM 35, Cybernator DM 30, Batman Returns DM 45, Top Gear 3000 DM 65, Super Street Fighter 2 DM 75. Tel.: 07391-4788, ab 18

Uhr, Christopher

Verkaufe Rollenspiele, DKC, M & M 3, SOM, Earthbound, Breath of Fire, Battle & Robotrek. Suche Theme Park und Brandish. Tel.: 02237-51828 oder von 9-18 Uhr Tel.: 0221-322344, Torsten Kittler

Verkaufe/Tausche Jungle Strike, Pitfall, Street Fighter 2 Turbo, Star Wars, Magical Quest, Rasenmähermann, Bust's Loose, Hook, Battletoads, Double Dragon, Space Ace, StarWing und andere. Tel.: 02844-368, Heinz

Verkaufe für SNES Donkey Kong Country 2, VP DM 159. Tel.: 08026-58504, Ernst

Tausche Populous 2 PAL gegen Super Metroid, Bomberman 2 oder World Cup Striker (nur PAL). Tel.: 09672-50732, Michael Gruber

Verkaufe Fatal Fury Special für DM 90, Goof Troop für DM 30, NBA Live '95 für DM 40. Tel.: 02181-64551, Markus

Verkaufe SNES-Spiele: FIFA Soccer für DM 50, Earthworm Jim DM 50, DKC DM 50, World Cup Striker DM 45, WWF Royal Rumble für DM 40. Tel.: 06257-84799, Stefan

Verkaufe für SNES DKC 2, für VP DM 159. Tel.: 08026-58504, Ernst

Verkaufe drei Spiele für SNES. Lamborghini A. C., Nigel Mansell's W.C., Star Trek für zusammen DM 800. Tel.: 02752-9603, ab 18 Uhr, Sebastian

Kauf/Verkaufe Spiele für SNES, auch Sammlungen mit Konsole. Habe Chrono Trigger, Final Fantasy, Theme Park u. a. Suche Sony PS-X und Saturn mit Spielen. Tel.: 04774-1789, Rainer

Verkaufe E WJ DM 70, Action Replay MK 2 DM 75, Indiana J. DM 75, Tiny Toons Adventures DM 40, StarWing DM 40. Suche: Tetris & Dr. Mario. Tel.: 040-6903142, Boris

Tausche/Suche SNES-Spiele. Habe: Zelda, Street Racer, True Lies, ARP 3, Fatal Fury Special, Shaq-Fu, Stunt R.. Tausche auch 2 bis 3 gegen 1. Suche: Prügelspiele, Rock 'n' Roll R. Tel.: 02324-33262, Mark

Suche Blackhawk, Zelda 3, Illusion of

Time, Flashback, Soul Blazer, Lagoon, Young Merlin, überhaupt Rollenspiele bis DM 50. Verkaufe auch diverse Spiele. Suche SNES-Grundgerät. Tel.: 04561-3565, Michael

Verkaufe EWJ DM 35, DKC DM 30, Sparkster DM 25, StarWing DM 15, Parodius DM 15, Lost Vikings DM 20, Mario All-Stars DM 15. Tel.: 06021-25909, Pascal

Verkaufe Terminator, Cool Spot, Asterix je DM 40, Shaq-Fu DM 50. Für Game Boy: Duck Tales 3 DM 20. Suche für SNES: King of Dragon's, Legend of Mystical Ninja. Tel.: 04361-1238, Heinz

Verkaufe/Tausche 27 Spiele, z. B.: Brainlord, Pocky & Rocky, S. of Mana, Gaia, RRR (alle US). WWF, NFL, PGA Golf, Pilotwings, Axelay, Populous, Pitfall, Dracula, Capt. America, Syndicate, M. Marines. Tel.: 02501-58613, Jörg

Verkaufe SNES mit Street Fighter 2 Turbo, zwei Pads und Scartkabel. Tel.: 05723-8688, Marcus

Verkaufe für SNES: Legend of the Mystical Ninja DM 40, Micro Machines DM 40, SSF 2 (US) DM 75, EWJ DM 75 (US). Tel.: 07031-673774, Michael

Verkaufe fünf SNES-Spiele, z. B.: Street Fighter 2 Turbo für DM 90, Nigel Mansell's World Championship für DM 70, Super R-Type und Turtles in Time für je DM 60. Tel.: 08282-5274, Rolf

Verkaufe Alien 3 oder tausche. Suche Flintstones nur mit Anleitung. Nach 17 Uhr. Tel.: 0481-2856, Herbert

Verkaufe SNES mit 14 Spielen, z. B.: SF 2, Rise o. t. R., DKC, Stunt Race FX, Super Metroid, SM All-Stars usw., zwei Infrarot-Joypads und Joysticks für DM 950. Tel.: 030-4892251, Jan

Verkaufe/Kauf fast alles an SNES-, Game-Boy-, NES-Spielen (kaufe auch Konsolen). Habe z. B.: International Superstar Soccer. Tel.: 07581-5438, Heinrich

Tausche Lemmings 2, Chuck Rock oder Might and Magic 2 gegen Utopia oder Populous 2. Tel.: 038378-

BÖRSEN - FORMULAR

NUR 5 DM

(BITTE DEUTLICH IN BLOCKBUCHSTABEN SCHREIBEN)

NAME

STRASSE

PLZ/ORT

TELEFON

Bitte kreuzt an, in welcher Rubrik Eure Anzeige erscheinen soll:

- ☐ SNES-Spiele ☐ Hardware+Zubehör
☐ NES-Spiele ☐ Sonstiges
☐ GAME-BOY-Spiele

Eine Kleinanzeige (maximal 5 Zeilen mit je 30 Anschlägen) kostet 5 Mark. Bitte legt den Betrag in Form eines neuen 5-Mark-Scheines (oder Scheck) bei. Es besteht kein Anspruch auf Mitnahme der Anzeige für eine bestimmte Heftnummer. TOTAL! vermittelt lediglich die Kontaktaufnahme und kann für das daraus folgende Vertragsverhältnis nicht verantwortlich gemacht werden. TOTAL! kann und will die Seriosität der Anzeigeninhalte nicht überprüfen. Adressen und Telefonnummern müssen im Anzeigentext stehen.

Schickt dieses Börsen-Formular an: X-plain Verlag, TOTAL! Börse, Friedensallee 41, 22765 Hamburg

31943, Dagmar

Verkaufe Star Trek-TNG Future's Past' für SNES mit Original Anleitung und Verpackung für DM 120, mit Portokosten. Tel.: 033674-5199 ab 14 Uhr, Bastian

Suche Zelda 3 mit Anleitung in deutsch. Malte Mende, Ostring 20, 24143 Kiel. Tel.: 0431-735558

Achtung! Verkaufe SNES mit zehn Spielen, z. B. NBA Jam T. E., Donkey Kong Country, Unirally, Super Bomberman 2, alles PAL für nur DM 650. Tel.: 040-2793015, Daniel

Verkaufe Eye of the Beholder, Might and Magic 3, Ogre Battle, Arcana, Mega-Lo-Mania, Shadowrun, Page-master, Knights of the Round, 7th Saga, Robotrek. Suche Videofilm Herr der Ringe'. Tel.: 09943-3993, Eva

Dringend! Suche Mega Man X2. Biete

Street Fighter 2 und Pop 'n Twinbee, beide PAL-Version und mit Anleitung. Tel.: 06393-230, Jason

Verkaufe 11 SNES-Spiele, z. B.: Flashback, SF 2 Turbo, Might and Magic 2 dt., Super Mario W. usw. Alles PAL-Versionen für DM 700. Tel.: 0341-4283476, ab 18 Uhr, Nicky

Verkaufe Street Racer, S. Bomberman 2, Virtual Bart für je DM 60. Pop 'n Twinbee. S. R-Type, Parodius, Zombies, Pilotwings, Paperboy 2, First Samurai für je DM 35. Tel.: 05332-3430, Thomas

Verkaufe SNES-Spiele: Jurassic Park DM 40, Pitfall DM 50, Smash Tennis DM 60, R. o. t. R. DM 50, Vortex DM 30, Mega Man X DM 60, Flashback DM 50, Micro Machines DM 40. Tel.: 05055-1214, Timo

Verkaufe SNES-Spiele, ca. 80 St auch einzeln, kein Tausch. Tel.: 04529-624, Sönke

Verkaufe dt. SNES mit zwei Joypads und folgenden Spielen: Super Mario World, FIFA Soccer, Super Probotector, StarWing, NBA Jam, F-Zero. Gesamt für DM 250. Tel.: 06021-412393, Mathias

Verkaufe Goof Troop, Tiny Toons Adv. je DM 50, Aladdin, Daffy Duck je DM 70, Road Runner, Dennis je DM 80, Actraiser 1 u. 2 je DM 80, zus. DM 150 oder tausche gegen Young Merlin. Tel.: 04177-258, Andrea

Verkaufe DK Country DM 70, Super Metroid, Dragon, Street Racer, M. Mania je DM 60, Pitfall, Mystical Ninja, Lemmings 2, Sparkster, Desert Fighter je DM 50, Actraiser DM 40. Tel.: 09122-5265, Oliver

Verkaufe Secret of Mana, Royal Rumble, The Magical Quest, StarWing, Mickey Maus und Super Hockey. Pro Spiel: DM 50 oder alle zusammen DM 200. Tel.: 02592-7534, Michael

Verkaufe/Tausche Pitfall, Micro Machines, Flashback, Lemmings 2, Populous, Pilotwings, alles ab DM 35. Suche: Unirally, Stunt Race FX. US-Module. Tel.: 06187-22390, Adrian

Verkaufe SNES mit zwei Pads und 11 Spielen. Z. B.: Donkey Kong Country, NBA Jam, WWF Raw, Saturday Night Slammasters, Pitfall uva. für DM

900 mit 15 TOTALI-Heften. Tel.: 040-5225976, Bojan

Verkaufe Batman Returns, Flashback, Demon's Crest, Super Probotector, Utopia, Super Metroid und Spieleberater, Indiana Jones. Tel.: 05351-7710, Carsten

Verkaufe Zelda und StarWing je DM 49. Für GB Turrican und Parodius je DM 28, Mega Man u. Kwirk je DM 25, sowie für Amiga 500 Battle Chess 2 u. F19 zus. für DM 20. Tel.: 06241-74726, Oliver

Verkaufe für SNES: Illusion of Time, Soul Blazer je DM 70, Claymates, Pitfall, Sim City, Flashback, Ghoul Patrol, The Brainies je DM 50. Alles originalverpackt, per NN. Tel.: 08571-8915, Anita

Tausche Pop 'n Twinbee 2, Secret of Mana, Brutal, Earthworm Jim, Pilotwings, Super Tennis, StarWing. Tel.: 06188-7386, Christian

Tausche Clayfighter 2, Royal Rumble, Mega-Lo-Mania, Metal Marines, Cybernator gegen Utopia, Shadowrun, WWF Raw, Slammaster, Metroid oder gegen King A. W. Tel.: 08276-484, Jakob

Verkaufe/Tausche Utopia, S. Metroid je DM 50, Mario All-Stars, Royal Rumble, Mystic Quest je DM 40, Mario World DM 20. Suche King of Dragons, Chaos Engine je DM 50. Tel.: 08782-793, Thomas

Verkaufe/Tausche Pitfall, Blackhawk, Axel, Pilotwings. Suche: Illusion of Time, Young Merlin, S. Air Diver, Rock 'n' Roll Racing, King Arthur's World. Tel.: 035322-2453, Andreas

Verkaufe SNES mit zwei Pads, SSF 2, WWF Raw, Pitfall, Sim City, Fatal Fury, einem Universal-Adapter (US/deutsch), usw. für DM 870. Der erste Anrufer bekommt gratis 19 Nintendo-Zeitungen dazu! Ruft an unter Tel.: 02523-6156, 16-18 Uhr, André

Tausche Hook, Blackhawk, Warlock, Pitfall, Lion King, M. Mouse, L. Vikings, Schlümpfe. Suche: Street Racer, StarGate, Yoshi's Island, Batman Forever, Asterix & Obelix u. neue. Tel.: 0391-714409, Ronald

Verkaufe SNES mit zwei Pads, US-Adapter, 19 Spielen z. B. NBA Live, FF 3, Syndicate, DKC, John Madden '95, S. T. TNG kpl. für nur DM 1000 VHB. Tel.: 06134-725995, abends 06128-1487, Alexander

Verkaufe SF 2 DM 42, Alien 3 DM 55, Super Tennis DM 40. Suche: Biker Mice, Lamborghini. Biete DM 50 je Spiel! Tel.: 08723-3367, Thomas

Tausche Soccer Shootout, Super Game Boy, WWF 1, Winter Olympics, StarWing. Suche: WWF Raw, ARP 2, Theme Park, Jungle Strike. Tel.: 06034-7275 ab 14 Uhr, Katalin

Tausche Super Mario K. Striker, Mystic Quest, Mario All-Stars, Super Tennis gegen Jungle Strike, True Lies, Theme Park, Utopia, Populous 2. Tel.: 0761-5827, Claudio

Verkaufe Earthworm Jim DM 80, Act Raiser, Pitfall je DM 70, Super Mario All-Stars DM 50. Tel.: 0711-5282797, Uwe **Tausche** zwei SNES-Spiele gegen eins. Suche Beavis and Butt-Head. Habe WWF Raw, T. M. H. T. Tournament Fighter und an-

Persönliche Bestellannahme

Mo.-Fr. 9.00-22.00 Uhr

Sa. 10.00-18.00 Uhr

An-/Verkauf von

Gebrauchtspielen

Weseler Str. 54 • 48151 Münster

FREAK'S SHOP

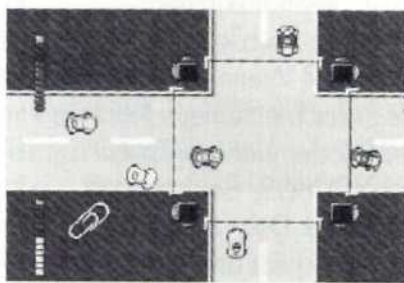
Asterix & Obelix 109,95



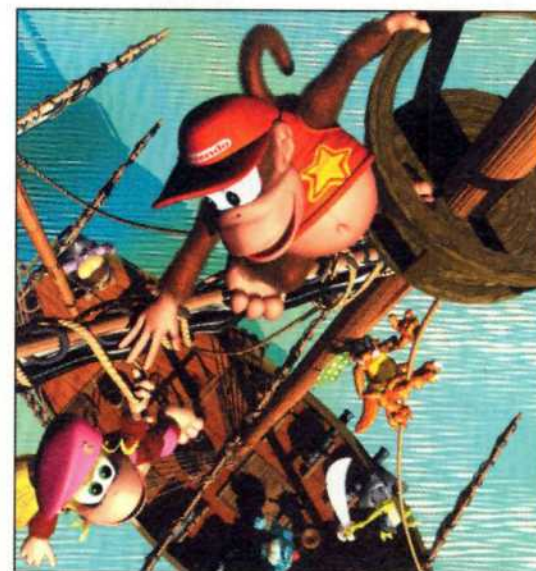
Int. Superstar Soccer Dix. 119,95



Micro Machines 2 119,95



Donkey Kong Country 2 119,95



Killer Instinct & CD 139,95



FIFA Soccer '96 99,95



Super Mario World 2 99,95



Secret of Evermore 109,95



dere. Tel.: 07541-6346, Victor

Verkaufe Battletoads, StarWing je DM 30, S. Adventure Island DM 55, Mystical Ninja, Mario All-Stars je DM 60, Goof Troop DM 65. Tel.: 03322-237407, ab 18 Uhr, Körner

Verkaufe SNES-Power-3-Set und vier Spiele, wie z. B.: Earthworm Jim, Super Mario Kart und Top Secret Spieleberater für zusammen DM 680. Tel.: 05404-1550, Pascal

Suche Exhaust Heat 2, StarGate, NBA Live, Schlümpfe, F1 Pole Pos. 2, LT. Basketball. Habe: Fever Pitch Soccer, Dragon, Street F. 2 Turbo, Dschungelbuch, Mr. Nutz, FIFA Soccer. Tel.: 07305-23726, Czibula

Tausche Schlümpfe, Flashback, Alien 3, Pilotwings, König der Löwen, Young Merlin. Suche: Star Wars 3, Indy, Might and Magic 2 u. 3 oder Angebote. Tel.: 04371-6669, Göran

Suche Rock 'n' Roll Racing und Top Gear 2, beide Spiele möglichst billig. Verkaufe auch GB-Spiele. Tel.: 03841-732266, ab 14 Uhr, Andreas

Verkaufe/Tausche Pitfall, Earthworm Jim, Blackhawk, Super Probotector, Stunt Race FX. Suche: True Lies, Unirally, L. of Mystical Ninja, Final Fantasy 3. Tel.: 089-1404995, Klaus

Verkaufe Merlin, Twinbee, Mystical Ninja, Equinox zu je DM 50. Shadowrun DM 100 zzgl. Porto. Tel.: 0172-3124276, ab 19 Uhr, Michael (rufe auch zurück)

Verkaufe The Terminator, NHLPA Hockey, Striker, World League Basketball, Krusty's Super Funhouse, True Lies für je DM 55. Tausche auch gegen WWF Raw, Indiana Jones Gr. Adv. Tel.: 04501-1453, Lars

Suche Neuheiten und kompl. Sammlungen für SNES, GB, NES etc. Suche auch Saturn und PS-X mit Spielen. Tel.: 0641-71250, Kirsten

Verkaufe für SNES: Lord of the Rings, The Magical Quest, Mario is Missing, Asterix, Aladdin je DM 80, Lagoon, Magic Sword je DM 70, Dragon's Lair DM 90. Tel.: 04421-55823, Manfred

Kauf jedes SNES-MD-Spiel (deutsch), wenn der Preis okay ist. Auch ältere Spiele, Postenware, Überbleibsel. Angebot gilt immer. Preisliste an: Klaus Braun, Heimstätterstr. 7, 95195 Röslau

Suche Parodius 2, Fantastic Journey, Japan-Import, dringend gesucht. Zahle gut. Tel.: 0203-765962, nach 18 Uhr, Ulf

Tausche Shadowrun gegen Unirally. Verkaufe: StarWing DM 30, Sim City DM 30, Flashback DM 40 oder alle für DM 90. Tel.: 08321-71431, bis 14 Uhr, Carsten

Suche Rock 'n' Roll Racing. Gut erhalten und mit Bedienungsanleitung! Bitte öfter versuchen, wenn niemand abnimmt! Tel.: 0811-3624, Thomas

Suche SNES-Spiele und Game-Boy-Puzzle-Bobble und die Lösung von Merlin. Tel.: 02365-691072, ab 20 Uhr, bitte länger läuten, Jutta

Verkaufe Earthworm Jim, Demon's Crest, Blackhawk für je DM 60, StarWing, Mystical Ninja, Equinox je DM 40. Tel.: 07051-30395, Stephan (evtl. Anrufbeant.)

Verkaufe Blackhawk, Sparkster, Super Conflict, ARP 2 je DM 65, Mario All-Stars, Pocky & Rocky, Young Merlin je DM 45, Tiny Toons DM 35 alle dt. kpl. DM 300. Super Metroid jp. DM 60. Tel.: 0711-613502, Sabine

Verkaufe Indiana Jones, neu DM 75, Jurassic Park 2, neu DM 65, Zelda 3 DM 60, Congo's Caper DM 45 oder komplett DM 220. Suche Spiele bis DM 50 und Rollenspiele. Tel.: 04561-3565, Michael

Verkaufe SNES mit 11 Spielen und Zubehör, u. a. Flashback, SF 2, Utopia, Striker, zwei Infrarot-Pads und ein SNES-Pro-Pad. Nur komplett! NP DM 1800, für DM 1200 VHB. Tel.: 069-514921, Manuel

NES

Verkaufe für NES zehn Spiele mit Grundgerät und zwei Joypads für DM 230. Z. B. Mega Man 2, Lawn Man, Probotector, Terminator 2, Pinball, Alien 3, Super Mario Bros. u. a. Tel.: 034953-88909, Danny

Verkaufe NES (PAL) mit 23 Spielen, sieben versch. Pads, drei Spieleberatern (GB, SNES, NES) für DM 600 (Nachnahme), nur zusammen. Fam. Mayer, Reichenberger Str. 22, 83071 Stephanskirchen

Achtung! An alle NES-Fans! Ist euer NES defekt? Wenn ja, dann kauft euch doch einfach eine neue Konsole – nur DM 30 (oder weniger!!). Ruft an! Tel.: 0911-899862, Benjamin

Verkaufe Defender of the Crown, Zelda 2, Swords and Serpents, Arch Rivals, Skate or Die, Tetris. Mit Verpackung und Anleitung (bis auf Zelda), Tel.: 02243-3512, Henning

Verkaufe zwei NES-Konsolen, acht Joysticks, 30 Spiele und Zubehör für DM 800 VHB. Einzelverkauf ist möglich! Weitere Infos über Tel.: 06434-1096, Sven Meyer

Verkaufe Sammlung 16 Spiele ab DM 20. Z. B.: Mario 1, Duck T., Flintst., Boulder D., Gauntlet, Snake R&R, Monster in my Pocket, Trog, North & South, Turtles 1, Chip & Chap, Pro Am, V-Ball. Tel.: 0250158613, Jörg

Gesucht wird Micro Machines und Godzilla für NES, zahle gut! Tel.: 05633-5322, Fritz

Suche Mega Man 1 u. 2. Tausche entweder gegen TOTAL! 6/93 oder zahle gut! Tel.: 0202-730891, Alexander

Verkaufe Ice Climber, Excite Bike, Noah's Ark, Pac-Man für jeweils DM 30 und NES-Advantage Joystick DM 50, Vierspieler-Adapter und drei Pads für DM 50. Tel.: 09191-94255, Stefan

Verkaufe NES mit neun Spielen. SMB 1-3, Zelda 1 u. 2, Startropics, Dream Master, Blades of Steel, Snake's Revenge und vier Joypads für DM 200. Tel.: 089-1404995, Klaus

Verkaufe NES-Spiele: The Dream Master DM 30, Kabuki, Quantum Fighter je DM 30, Probotector 2 DM 30, Top Gun 1 DM 10, Chip 'n Dale 1 DM 20, Dreierkassette DM 30, Mario 2 u. 3 DM 50. Tel.: 06897-85217, Michael

GAME BOY

Suche Sammlungen und Neuheiten für GB, SNES und NES. Suche auch Sony PS-X, Saturn und 3DO mit Spielen. Tel.: 0641-71250, Kirsten

Verkaufe Game Boy mit sieben Spielen, nur komplett. Evt. auch mit Super Game Boy. Preis VHB. Tel.: 0481-2856, nach 17 Uhr, Herbert

Verkaufe für Game Boy, Top-Cass. 58 in 1, z. B. Jungle Book, Wario Land 3, Lamborghini usw. oder 76 in 1, z. B. Tom & Jerry, Tiny Toon usw. günstig oder tausche gegen Game-Gear-Gerät. Tel.: 0541-62636, Kai

Verkaufe Game Boy mit 14 Spielen, darunter RoboCop, Spider-Man 1, F 1 Race, Asterix, Dynablast, Duck Tales zum Preis von DM 150. Auch Einzelverkauf möglich. Tel.: 06897-85217, Michael

HARDWARE

Verkaufe meine MD-, NEO•GEO-, SNES-Sammlung. Verkaufe auch MD-2-Gerät. Tel.: 03332-412451, ab 19 Uhr, am Wochenende ab 14 Uhr, Frank Berger

Weihnachten?? Mal eine andere Konsole? Ja klar, und ich hab' sie bestimmt. Von SNES bis PS-X, einfach alles. Tausche, verkaufe (suche neuere Spiele). Tel.: 0172-8588721, von 12-13 Uhr und ab 16.30 Uhr, Tuncay

Verkaufe SNES und 80 Spiele (z. B. Killer Instinct, Stunt Race FX, Bomberman 3 uvm.) und Adapter, zwei Ascii-Joypads, Action Replay MK 3, verkaufe an Höchstbietenden, mind. DM 1300. Kein Einzelverkauf. Move-Liste von Killer Instinct. Tel.: 07081-7592, Michael

Verkaufe Super Nintendo mit 12 Spielen für DM 760. Darunter Top-Spiele wie z. B.: Donkey Kong Country, NBA Live, NBA Jam u.v.m. Tel.: Schweiz 01/3814639, Oliver Porges

Verkaufe SNES, RGB, 50/60Hz, Joyboards: Street Winner 2, XE 1 (beide jp.), Superscope und zwei Module, Maus, ARP 2 und viele Spiele ab DM 400. Spiele und Zubehör auch einzeln! Tel.: 07354-2873, Stefan

Verkaufe SNES mit 15 Spielen, z. B.: SF 2, Rise o. t. R., Super Metroid, DKC, Stunt Race FX, StarWing, SM All-Stars und Infrarot-Joypads, Joystick und Adapter für A-Spiele, DM 900. Tel.: 030-4892251, Jan

Achtung! PC-Spiel Warlords 2 mit bis zu acht weiteren Zockern in ganz Deutschland (!) spielen? So wird's gemacht: Anrufen, Informieren und los geht's! Tel.: 06663-1488, Marco

Achtung! Verkaufe SNES (PAL) mit zwei Pads und ein Ascii-Pad, Verlängerung, und Spiele, wie z. B.: SMW, F-Zero, StarWing, Tiny Toons, Plok, Micky Mania, Indy, EWJ, Pitfall, DKC, S. Bomberman, S. Metroid, Flashback, Super Game Boy (alles PAL). Alles 100%ig o. k., mit Anleitungen und Verpackungen, alles neuwertig, für DM

1000! NP DM 1700. Tel.: 05768-1356, zwischen 18 u. 20 Uhr, Stefan
Suche dringend Super Game Boy und Donkey Kong Land GB. Tausche gegen SSF 2, Illusion of Time, Zelda 3 usw. Habe auch Sega MD und Game-Boy-Spiele. Tel.: 07191-88494, Mo.-Do. von 13-18 Uhr, Alex

Verkaufe SNES mit sechs Spielen und zwei Controllern (SMW, DKC, Super Mario All-Stars, Asterix, F-Zero, Super Mario Kart) für DM 400. Tel.: 08622-350, Thomas

SONSTIGES

SNES-Freaks! Aufgepaßt! Ab sofort gibt's das neue Magazin SNESPoint! Module, Tausch, Kauf, Verkauf, News, Tips & Tricks usw. Info: AmigaPoint, Abt. SNES, Oberweg 1, CH-3360 Herzogenbuchsee

Total billig! Paperboy, F-Zero, Zelda 3 für je DM 30, Mario World DM 20, Aladdin DM 35, Turtles in Time DM 40. GB: Kwirk DM 15, Mario Land, Duck Tales, Probotector für je DM 20, Metroid 2 DM 25. Tel.: 07144-283650, Denny

Weihnachten?? Mal eine andere Konsole? Ja klar, und ich habe sie bestimmt. Von SNES bis PS-X, einfach alles. Tausche, verkaufe (suche neuere Spiele). Tel.: 0172-8588721, von 12-13 Uhr und ab 16.30 Uhr, Tuncay

Verkaufe ARP 2 und verschiedene NES-und SNES-Spiele, z. B. Cool Spot, Stunt Race FX, Star Tropics, Pirates, Metroid, SMB 1-3 uvm. Preis VS Tel.: 0202-773439 ab 18 Uhr, Gerd

Hilfe!! Suche TOTAL! von 7/93-10/95, billig! Auch einzeln, alles anbieten! Suche ARP-Codes gegen Portorückstellung. Anrufen und Adresse erfragen! Suche ARP-Code für Super Pinball! Hilfe! Tel.: 08677-4585, Claudia

Verkaufe Game-Boy-Spiele zu DM 20-30 und NES-Konsole mit Mario Bros. 1 u. 3, Mega Man 3, ein Controller und TOTAL! Special Mario Band 1, 100%ig o.k. für DM 130. Tel.: 0201-688822, Thomas

Verkaufe MD, 32X, MD-Spiele, ca. 60 St., 32X ca. zehn St., MCD ca. 30 St. auch einzeln, kein Tausch. Tel.: 04529-624, Sönke

Suche Games (auch Sammlungen und Konsolen) für SNES, NES, GB. Suche Neuheiten, z. B. Theme Park. Suche auch PS-X, Saturn und 3DO mit Spielen. Tel.: 0641-71250, Kirsten

Suche Neuheiten, sowie Sammlungen für GB, SNES, NES, MD usw. Suche Saturn (PAL) und Sony PS-X (PAL) mit Spielen. Suche auch 3DO-Spiele. Tel.: 0641-791740, Monika

SNES-Freaks! Aufgepaßt! Ab sofort gibt's das neue Magazin SNESPoint! Modul-Tausch, Kauf, Verkauf, News, Tips & Tricks usw. INFO: AmigaPoint, Abt. SNES, Oberweg 1, CH-3360 Herzogenbuchsee

Verkaufe/Kauf fast alles an SNES-, Game-Boy-, NES-Spielen (kaufe auch Konsolen). Habe z. B.: Int. Superstar Soccer. Tel.: 07581-5438, Heinrich

REGISTER!

Ihr sucht einen bestimmten Test, Report, die spaßigen 3-D-Bilder, Referenz-Spiele oder ähnliches? Fragen über Fragen – auf den folgenden Seiten findet Ihr die Antworten. Den ultimativen Überblick bietet Euch dieses feine Register!

Titel	Heft	Note	Genre	Titel	Heft	Note	Genre	Titel	Heft	Note	Genre
Diverses:				Cool Spot	7/94	2	Jump&Run	NHL Hockey	10/95	4+	Sport
3-D-Bild I	10/94			Daffy Duck	10/94	3-	Jump&Run	Out to Lunch	2/94	4+	Jump&Run
3-D-Bild II	12/94			Darkwing Duck	6/93	2	Jump&Run	Pac in Time	9/95	3	J&R/Strat.
3-D-Bild III	1/95			Desert Strike	1/95	2-	Action/Strat.	Pagemaster, the	1/95	4+	Jump&Run
3-D-Bild IV	2/95			Donkey Kong	9/94	1-	J&R/Strat.	Palamedes	11/94	4-	Strategie
Action-Replay-Kurs	12/93			Donkey Kong Land	9/95	2-	Jump&Run	Pang!	1/94	2	Action
ARP- & Game-Mage-Codes	11/94			Dr. Franken II	11/93	3+	Jump&Run	Paradius	6/94	2+	Shoot 'em Up
Action-Replay-Modul-Test	3/94			Dschungelbuch, das	5/94	2	Jump&Run	PGA European Tour	10/95	2-	Sport
Best of '93	1/94			Dynablaster	10/94	2-	Action/Strat.	Pinball Deluxe	10/95	3	Flipper
Best of '94	2/95			Earthworm Jim	8/95	2+	Act./J&R	Pinball Dreams	11/93	3+	Flipper
Interview: Shigeru Miyamoto	5/94			Empire Strikes Back, the	5/94	4+	Action/J&R	Pop 'n Twinbee	4/94	3+	Shoot 'em Up
Joystick-Test I	7/93			F 1 – Pole Position	1/94	3-	Rennspiel	Popeye 2	8/93	3	Jump&Run
Joystick-Test II	4/94			F 1 Race	9/95	2	Rennspiel	Probotector 2	10/94	2+	Action/J&R
MK-II-Indizierung, Report	12/94			F-15 Strike Eagle	6/93	4	Shoot 'em Up	Prophecy Viking Child	2/94	5-	Jump&Run
Mortal Kombat II auf Index	11/94			Felix the Cat	10/93	2	Jump&Run	Pugsley's Scavenger Hunt	12/93	4	Jump&Run
Poster: Donkey Kong Country	2/95			Fidgets, the	2/94	2-	Jump&Run	Quarth	11/94	2+	Action/Strat.
Referenz Actionspiele	10/94			Final Fantasy Legend III	11/93	1	Rollenspiel	R-Type	8/95	2	Shoot 'em Up
Referenz Game-Boy-Spiele	5/95			Fire Fighter	8/93	3+	Jump&Run	R-Type 2	8/93	2+	Shoot 'em Up
Referenz Jump&Run-Spiele	9/94			Foreman For Real	11/95	5+	Sport	Race Days	10/94	3	Rennspiel
Referenz Prügelspiele	9/94			Game Boy Gallery	5/95	4-	Action	Raging Fighter	9/93	4+	Prügelspiel
Referenz Rennspiele	8/94			Garfield Labyrinth	11/93	3	Jump&Run	Revenge of the Gator	8/94	2	Flipper
Referenz Sportspiele	11/94			Gear Works	1/94	3+	Action/Strat.	Riddick Bowe Boxing	11/95	3-	Sport
Referenz Strategiespiele	8/94			Golf	5/95	2-	Sport	Rodland	7/93	3-	Jump&Run
Report: 3-D-Bilder	2/95			Golf Classic	2/95	4+	Sport	Samurai Shodown	2/95	2-	Prügelspiel
Report Shadowrun	8/93			Great Greed	1/94	2+	Rollenspiel	Schlümpfe, die	9/94	2	Jump&Run
Report: SNES-Technik	7/94			Hammerin' Harry	1/94	3+	Action	SeaQuest DSV	4/95	4+	Action
Report: Ultra 64	2/95			Hook	11/93	4	Jump&Run	Sensible Soccer	1/94	2-	Sport
Report: Werbung in USA	3/95			Humans, the	6/93	2-	Action/Strat.	Space Date	1/94	3-	Action
Spielen & Sparen, Teil 1	4/94			Hyper Dunk	4/94	4+	Sport	Speedball 2	6/93	3	Action/Sport
Spielen & Sparen, Teil 2	5/95			Indiana Jones 3	1/94	5+	Jump&Run	Speedy Gonzales	12/93	2-	Jump&Run
Super-Mario-Bros.-Film	8/93			Itchy & Scratchy	2/95	4+	Jump&Run	Star Trek: Next Generation	9/93	3	Action/Strat.
The Making of Indiana Jones	9/94			Jelly Boy	3/95	2-	Jump&Run	StarGate	3/95	2+	Action/Strat.
Videospiele im neuen Look	1/95			Jimmy Connors Tennis	12/93	3+	Sport	Super Chase H. Q.	2/95	3-	Rennspiel
Tests GAME BOY:				Judge Dredd	8/95	4-	Action/J&R	Super Mario Land	7/94	2	Jump&Run
4-in-1-Pack Vol. II	11/93	4	diverse	Jungle Strike	4/95	2	Action/Strat.	Super Mario Land 2	9/94	1-	Jump&Run
Adventure Island II	7/93	3-	Jump&Run	Jurassic Park	9/93	2-	Action	Super R. C. Pro AM	1/95	2	Rennspiel
Aladdin	11/94	2	Jump&Run	Jurassic Park 2: The C. Cont.	3/95	3-	Action/J&R	Super Space Invaders	2/95	3	Shoot 'em Up
Alfred Chicken	8/93	2	Jump&Run	Kid Dracula	6/93	2-	Jump&Run	Tale Spin	6/93	2-	Action
Alien 3	6/93	3-	Action	Kirby's Dream Land 2	8/95	2	Jump&Run	Tale Spin	7/94	4	Action
Alien vs Predator	11/94	5+	Prügelspiel	Kirby's Pinball Land	3/94	1-	Flipper	Tarzan	12/94	3-	Jump&Run
Animaniacs	7/95	3+	Jump&Run	Konami Golf	4/94	2	Sport	Tesseract	12/93	3-	Strategie
Arielle	8/94	4+	Action	L.U.C.I.E.	9/94	3+	Strategie	Tetris	8/94	1-	Action/Strat.
Asterix	7/93	3+	Jump&Run	Lamborghini American Ch.	9/94	4	Rennspiel	Tetris 2	11/95	2	Action/Strat.
Asterix & Oberlix	9/95	3+	Jump&Run	Last Action Hero	1/94	4+	Action	Tiny Toons 2: Movie Madness	11/93	2	Jump&Run
Asteroids & Missile Command	11/95	2-	Act./Shoot	Lawnmower Man, the	3/94	3-	Action/J&R	Tiny Toons: W&W Sports	12/94	4-	Sport
B.C. Kid	6/95	2-	Jump&Run	Lethal Weapon	6/93	5	Action/J&R	Titus the Fox	11/93	3+	Jump&Run
Baby T-Rex	8/93	3	Jump&Run	Madden '95	3/95	3+	Sport	Tom & Jerry: Frantic Antics	9/93	2-	Jump&Run
Bart and the Beanstalk	5/94	3-	Jump&Run	Mario's Picross	8/95	2	Lernspiel	True Lies	9/95	2	Action
Batman Forever	9/95	3-	Action	Max	4/94	3-	Action/J&R	Tumble Pop	6/93	3+	Jump&Run
Batman – The Animated Series	11/93	2-	Jump&Run	Mega Man 3	6/93	2	Action/J&R	Turtles II: Back from t. Sewers	3/95	2	Jump&Run
Battle of Olympus	12/93	3+	Action/Adv.	Mega Man 3	6/95	2-	Action/J&R	Turtles III: Radical Rescue	11/93	2	Action
Battletoads	8/93	3	Action	Mega Man 4	11/95	2-	Action/J&R	Wario Blast	4/95	2+	Action
Battletoads – Double Dragon	10/94	4-	Prügelspiel	Megalit	1/95	3-	Strategie	Wario Land	6/94	1-	Jump&Run
Beavis and Butt-Head	11/95	3-	Jump&Run	Metroid II – Return of Samus	12/94	2+	Action/J&R	WCW – The Main Event	1/94	3+	Prügelspiel
Bionic Commando	6/94	3	Action/J&R	Mickey Mouse	12/94	3+	J&R/Strat.	Winter Gold	3/95	4-	Sport
Blues Brothers – Jukebox Adv.	11/94	4-	Jump&Run	Micro Machines	2/95	2	Rennspiel	Winter Olympics	5/94	4	Sport
Bomberman 2	11/95	3-	Action	MM Power Rangers	1/95	6+	Action	Wordtris	2/94	3-	Strategie
Boulder Dash	7/95	2	Action/Strat.	Monster Max	12/94	2+	Action/Adv.	World Cup Striker	6/94	2	Sport
Boxxle II	8/93	4	Action/Strat.	Monster Truck Wars	2/95	5+	Rennspiel	World Cup USA '94	10/94	3	Sport
Brainbender	4/95	3-	Strategie	Mr. Nutz	1/95	2	Jump&Run	World Heroes 2 Jet	9/95	3	Prügelspiel
Bram Stoker's Dracula	2/94	4-	Jump&Run	Ms. Pac-Man	10/94	4+	Action	WWF – King of the Ring	1/94	4-	Prügelspiel
Bubble Bobble Part 2	1/95	2	Jump&Run	Muhammad Ali	1/94	4	Sport	WWF Raw	1/95	3	Prügelspiel
Burger Time Deluxe	4/95	2-	Action	Mystic Quest	2/95	2+	Action/Adv.	Yogi Bear's Gold Rush	10/94	3	Jump&Run
Castle Quest	1/94	1-	Strategie	N. Mansell's World Ch.	12/93	2-	Rennspiel	Yoshi's Cookie	11/93	3+	Action/Strat.
Choplifter 3	12/94	2	Action	NBA All-Star Challenge 2	7/93	3-	Sport	Zelda: Link's Awakening	11/93	1	Action/Adv.
Chuck Rock	2/94	3+	Jump&Run	NBA Jam	2/95	2-	Action/Sport	ZEN – Intergalactic Ninja	9/93	3+	Action
Cliffhanger	4/94	5+	Act./J&R	NBA Jam – T. E.	8/95	2	Sport	Zool	12/93	3+	Jump&Run
				NFL Quarterback	2/94	6	Sport				

Titel	Heft	Note	Genre	Titel	Heft	Note	Genre	Titel	Heft	Note	Genre
Tests NES:				Alfred Chicken	1/94	3	Jump&Run	F 1 World Championship	8/95	4	Rennspiel
Action in New York	8/93	2	Action	Alien 3	6/93	2+	Action	F-Zero	10/94	2+	Rennspiel
Alfred Chicken	10/93	2	Jump&Run	Alien vs. Predator	10/93	4-	Prügelspiel	F 1 - Pole Position	12/93	2-	Rennspiel
Alien 3	6/93	2+	Action	Amazing Tennis	7/93	2-	Sport	F 1 - Pole Position 2	12/94	2-	Rennspiel
Asterix	11/93	3+	Jump&Run	Animaniacs	12/94	3+	Jump&Run	Fatal Fury	7/93	3+	Prügelspiel
Banana Prince	11/94	3-	Jump&Run	Another World	4/95	3-	Action/Adv.	Fatal Fury 2	9/94	3	Prügelspiel
Batman Returns	6/93	3	Action/J&R	Art of Fighting	2/94	3-	Prügelspiel	Fatal Fury Special	6/95	3+	Prügelspiel
Battleships	1/94	5	Strategie	Asterix	8/93	3-	Jump&Run	Fever Pitch Soccer	8/95	2	Action/Sport
Blues Brothers	7/93	4	Jump&Run	Asterix & Obelix	8/95	2	Jump&Run	Fievel goes West	12/94	5+	Jump&Run
Bucky O'Hare	6/94	2	Jump&Run	Astro Gal Gol	8/94	3-	Rennspiel	FIFA Soccer	7/94	2-	Sport
Castlevania III	3/94	2+	Action/J&R	Axelay	6/94	2-	Shoot 'em Up	Final Fantasy III	2/95	1	Rollenspiel
Chip 'n Dale 2	4/95	3-	Jump&Run	B.O.B.	7/93	2	Action/J&R	Final Fight 2	6/94	4	Prügelspiel
Cosmic Spacehead	11/93	2	Adventure	Barkley: Shut Up and Jam!	2/95	4+	Sport	Firemen, the	6/95	2-	Action
Darkwing Duck	1/94	3	Jump&Run	Bass'n's Black Bass	10/95	3-	Angel-Simulation	Firepower 2000	6/93	3+	Shoot 'em Up
Dschungelbuch, das	10/94	2-	Jump&Run	Batman Forever	9/95	2	Action/J&R	First Samurai	8/93	4-	Action/J&R
Duck Tales 2	6/95	2-	Jump&Run	Batman Returns	7/93	1-	Action/J&R	Flashback	1/94	1-	Action/Adv.
Dynablaster	9/94	2-	Action/Strat.	Battle Cars	5/94	4+	Rennspiel	Flintstones	6/95	4+	Jump&Run
Excite Bike	11/94	2	Rennspiel	Battletoads - Double Dragon	1/94	4+	Prügelspiel	Flintstones, the	4/94	2-	Jump&Run
Fantastic Adv. of Dizzy, the	7/93	3-	Jump&Run	Battletoads in Battlemaniacs	10/93	3	Action/J&R	Foreman For Real	11/95	4-	Sport
Firehawk	9/93	3+	Shoot 'em Up	Beethoven's 2nd	12/93	6+	Jump&Run	Front Mission	7/95	2+	Strategie
Formula One Sensation	6/93	3+	Rennspiel	Best of the Best	8/93	4+	Sport	Full Throttle Racing	12/94	5	Rennspiel
Goonies II	1/95	2-	Action/Adv.	Big Sky Trooper	8/95	2	Action/Adv.	Fun 'n Games	10/94	5+	Kreativprog.
Hook	11/93	4-	Jump&Run	Biker Mice from Mars	1/95	3-	Rennspiel	Ghoul Patrol	1/95	2-	Action
Indiana Jones 3	1/94	5-	Jump&Run	Blackhawk	1/95	1-	Action/Adv.	Goof Troop	11/93	2	Action/Adv.
Jimmy Connors Tennis	12/93	3	Sport	Bonkers	6/95	4	Jump&Run	GP 1	9/93	3-	Rennspiel
Kid Icarus	3/95	2	Jump&Run	Boxing Legends of the Ring	2/94	4-	Sport	Gradius 3	2/95	2	Shoot 'em Up
Kirby's Adventure	6/94	2	Jump&Run	Brain Lord	2/95	3	Adventure	Great Circus Mystery, the	10/95	2-	Jump&Run
Life Force	10/94	2	Shoot 'em Up	Bram Stoker's Dracula	2/94	5	Jump&Run	Hagane	5/95	3+	Action
Mario & Yoshi	5/94	5+	Action/Strat.	Break Thru!	7/95	3	Strategie	Hammerlock	3/95	5+	Prügelspiel
Mega Man 3	9/95	3+	Action/J&R	Breath of Fire	10/94	2	Adventure	Hardball 3	9/94	3-	Sport
Mega Man 4	5/94	2-	Action/J&R	Brett Hull Hockey	1/94	3	Sport	Hebereke's Popoitto	11/95	3-	Puzzelspiel
Metroid	6/94	2+	Action/J&R	Bubsy	8/93	2	Jump&Run	Hebereke's Popoon	1/95	3+	Action/Strat.
Micro Machines	8/93	2+	Rennspiel	Bugs Bunny - Rabbit R.	6/94	2	Jump&Run	Herr der Ringe, der	12/94	3-	Rollenspiel
MiG 29	9/93	3	Shoot 'em Up	Bulls vs. Blazers	7/93	3-	Sport	Hook	11/93	3	Jump&Run
Mighty Final Fight	6/94	4	Prügelspiel	Cal Ripken jr. Baseball	8/93	4+	Sport	Hulk, the Incredible	10/94	3	Action/J&R
N. Mansell's World Ch.	1/94	3-	Rennspiel	Captain America	10/93	4	Prügelspiel	Humans, the	1/94	2	Strategie
Over Horizon	12/94	2+	Shoot 'em Up	Captain Commando	7/95	5+	Prügelspiel	Hyper V-Ball	7/94	3-	Sport
Pac-Man	9/94	3-	Action	Castlevania - Vampire's Kiss	10/95	2-	Action/J&R	Illusion of Gaia	2/95	2-	Action/Adv.
Pirates!	6/93	2+	Strategie	Ch. World Class Soccer	7/94	4-	Sport	Illusion of Time	8/95	2-	Action/Adv.
Probotector	4/94	2+	Action	Championship Pool	12/93	4+	Sport	Incredible Crash Dummies	2/94	4	Jump&Run
Rackets & Rivals	8/93	3	Sport	Choplifter 3	9/94	3-	Action	Indiana Jones - G. Adv.	12/94	2	Action/J&R
Schlümpfe, die	5/95	2	Jump&Run	Chaos Engine	7/94	2-	Action	Int. Superstar Soccer	3/95	2	Sport
Snake Rattle 'n' Roll	4/95	2	Action	Chrono Trigger	11/95	1-	Rollenspiel	Int. Superstar Soccer Deluxe	11/95	1	Sport
Solomon's Key	8/94	2	Action/Strat.	Chuck Rock	12/93	2-	Jump&Run	James Pond 2: Robocod	10/93	3	Jump&Run
Solstice	5/95	2-	Action/Adv.	Clayfighter	5/94	2+	Prügelspiel	James Pond Crazy Sports	8/93	3	Sport
Star Trek	8/93	3	Action/Adv.	Clayfighter 2	5/95	2	Prügelspiel	Jelly Boy	3/95	2	Jump&Run
Street Gangs	8/93	4-	Prügelspiel	Claymates	5/94	2-	Jump&Run	Jim Power: Lost Dimension 3D	4/94	4+	Action
Super Adventure Quests	12/93	3+	Jump&Run	Cliffhanger	1/94	5+	Action/J&R	J. Connors Pro Tennis Tour	6/93	1-	Sport
Super Mario Bros.	7/94	2+	Jump&Run	Congo's Caper	8/93	2	Jump&Run	Joe & Mac 3	12/94	3-	Jump&Run
Super Mario Bros. 2	8/94	2	Jump&Run	Cool Spot	11/93	1-	Jump&Run	John Madden Football '93	7/93	2-	Sport
Super Mario Bros. 3	6/95	1	Jump&Run	Cool World	6/93	3+	Action/Adv.	Judge Dredd	8/95	2	Action/J&R
Super Sports Challenge	7/93	2-	Sport	Cosmo Gang - The Video	9/93	3	Shoot 'em Up	Jungle Strike	9/95	2+	Action/Strat.
Tiny Toons 2	9/93	3+	Jump&Run	Cybernator	6/93	3+	Shoot 'em Up	Jurassic Park	11/93	4	Action
Tiny Toons Cartoon Workshop	9/93	3-	Kreativprog.	Daffy Duck	1/94	3+	Jump&Run	Jurassic Park 2	2/95	3	Action
T.M.H.T. Tournament Fighters	12/93	3	Prügelspiel	Dead Dance	10/93	3-	Action	Justice League	8/95	3	Prügelspiel
Trolls in Crazy Land	10/93	4+	Jump&Run	D. and Return of Superman	11/94	4+	Action/J&R	K.-H. R. Player Manager	12/93	4-	Sport/Strat.
Ultimate Stuntman	9/93	3+	Action	Demolition Man	11/95	3	Action/J&R	Kick Off 3 - European Ch.	2/95	3	Sport
Wario's Woods	7/95	3+	Strategie	Demon's Crest	4/95	2+	Action/J&R	Kid Klown in Crazy Chase	3/95	2+	Jump&Run
WWF - King of the Ring	2/94	4+	Prügelspiel	Desert Fighter	9/94	2	Shoot 'em Up	Killer Instinct	10/95	2+	Prügelspiel
Zelda II - The Adv. of Link	2/95	2-	Action/Adv.	Dino Dini's Soccer	12/94	3	Sport	King Arthur's World	6/93	2+	Strategie
ZEN - Intergalactic Ninja	9/93	2	Action	Dirt Racer FX	7/95	5	Rennspiel	King of Dragons	6/94	3-	Prügelspiel
Tests SNES:				Donkey Kong Country	1/95	1-	Jump&Run	König der Löwen, der	1/95	4-	Jump&Run
7th Saga	12/93	2+	Rollenspiel	Double Dragon V	2/95	4-	Prügelspiel	Knights of the Round	11/94	5+	Prügelspiel
ACME A. Factory	7/95	4+	Kreativprog.	Dragon - The Bruce Lee Story	11/94	2+	Prügelspiel	Lagoon	1/95	2-	Action/Adv.
Actraiser 2	2/94	3+	Action	Dragon View	2/95	3+	Action/Adv.	Lamborghini American Ch.	2/94	3+	Rennspiel
Addams Family Values	6/95	3-	Action/Adv.	Dschungelbuch, das	9/94	1-	Jump&Run	Last Action Hero	1/94	5-	Action
Adv. of Batman & Robin, the	12/94	2-	Action	Dungeon Master	9/93	2+	Rollenspiel	Lawnmower Man, the	3/94	4+	Action/J&R
Adventures of Dr. Franken	4/94	3-	Jump&Run	E.V.O.	10/93	2+	Jump&Run	Legend	12/94	4-	Prügelspiel
Aero the Acro-Bat	12/93	3+	Jump&Run	Earthbound	8/95	2+	Rollenspiel	Legend of the Mystical Ninja	4/94	1-	Action/Adv.
Aerobiz	3/95	3+	Strategie	Earthworm Jim	12/94	1	Jump&Run	Lemmings 2	1/95	2	Action/Strat.
Aguri Suzuki F 1 Super Driving	7/93	4-	Rennspiel	Eek! the Cat	10/94	4-	Jump&Run	Lester the Unlikely	5/94	4	Jump&Run
Al Unser Jr.'s Road to the Top	7/95	4	Rennspiel	ESPN Baseball Tonight	12/94	3-	Sport	Lethal Weapon	6/93	5	Action/J&R
Aladdin	1/94	2	Jump&Run	Exhaust Heat 2	8/93	1-	Rennspiel	Loony Toons Basket.	6/95	2-	Action/Sport
				Eye of the Beholder	8/94	2-	Rollenspiel	Lost Vikings, the	7/93	1-	J&R/Strat.

Titel	Heft	Note	Genre	Titel	Heft	Note	Genre	Titel	Heft	Note	Genre
Lothar Matthäus Super Soccer	10/95	4+	Sport	Puzzle Bobble	6/95	2+	Action/Strat.	Super R-Type III	2/94	2-	Shoot 'em Up
Lufia & The Fortress of Doom	4/94	2-	Rollenspiel	Radical Rex	12/94	2	Jump&Run	Super Return of the Jedi	12/94	2-	Action/J&R
Madden NFL '94	3/94	1-	Sport	Rainbow Bell Adventures	4/94	2+	Jump&Run	Super Slap Shot	10/93	3-	Sport
Madden NFL '95	1/95	2-	Sport	Ren & Stimpy: Time Warp	3/95	-	Jump&Run	Super Solitaire	3/94	3+	Strategie
Magic Boy	10/94	3-	Jump&Run	Rise of the Robots	2/95	4-	Prügelspiel	Super Star Wars	12/94	2	Action/J&R
Major League Baseball	5/94	2-	Sport	Road Runner	7/93	2	Jump&Run	Super Street Fighter II	9/94	1	Prügelspiel
Major Title	1/94	2-	Sport	Robotrek	3/95	3+	Rollenspiel	Super Strike Eagle	6/93	2-	Shoot 'em Up
Mario is Missing	5/94	3	Strategie	Rock 'n' Roll Racing	2/94	1-	Rennspiel	Super SWIV	5/95	3+	Shoot 'em Up
Marios Time Machine	8/94	5+	Lernspiel	Rocky Rodent	12/93	2	Jump&Run	Super Tetris 2 & Bombliss	10/93	2+	Action/Strat.
Marko's Magic Football	10/95	3+	Jump&Run	Run Saber	2/94	3+	Action/J&R	Super The Empire Strikes Back	3/94	2	Action/J&R
Maximum Carnage	11/94	3-	Prügelspiel	Samurai Shodown	11/94	2	Prügelspiel	Super Tiny Toons	6/93	2	Jump&Run
Mechwarrior	11/93	2	Action/Strat.	Saturday Night Slammasters	10/94	2	Prügelspiel	Super Troll Islands	2/94	3+	Jump&Run
Mega-Lo-Mania	2/94	3+	Strategie	Schlümpfe, die	9/94	3-	Jump&Run	Super Turricon	11/93	2+	Action/J&R
Mega Man Soccer	6/94	4+	Sport	Schöne und das Biest, die	2/95	4-	Jump&Run	Super Turricon 2	7/95	1-	Action/J&R
Mega Man X	5/94	2	Action/J&R	Secret of the Stars	9/95	2-	Rollenspiel	Suzuka 8 Hours	11/94	4	Rennspiel
Mega Man X2	11/95	3+	Action	Secret of Mana	12/93	1-	Action/Adv.	Syndicate	1/95	3+	Action/Strat.
Metal Marines	4/94	3	Strategie	Sensible Soccer	12/93	2	Sport	T2 - Judgment Day	5/94	3-	Action
Metal Warriors	7/95	2+	Action	Shadowrun	8/93	1-	Rollenspiel	T2 - The Arcade Game	6/94	4+	Action
Michael Jordan:				Shanghai II - Dragon's Eye	7/93	2	Strategie	Tecmo Super NBA Basketball	7/93	2+	Sport
Chaos in the Windy City	2/95	3	Jump&Run	Shaq-Fu	12/94	3	Prügelspiel	Test Drive 2	7/93	4	Rennspiel
Mickey Mania	12/94	2-	Jump&Run	Side Pocket	3/94	3	Sport	Tetris 2	10/94	2-	Strategie
Mickey Mouse - M. Quest	6/93	1-	Jump&Run	Sim Ant	1/94	2-	Strategie	Tetris 2	11/95	2-	Strategie
Micro Machines	1/95	4	Rennspiel	Sim City	2/94	1-	Strategie	Tetris Battle Gaiden	4/94	2	Action/Strat.
Might & Magic II	3/94	2-	Rollenspiel	Skyblazer	3/94	2-	Jump&Run	Tetris & Dr. Mario	4/95	2	Action/Strat.
Might & Magic III	5/95	2+	Rollenspiel	Smash Tennis	7/94	1-	Sport	Theme Park	7/95	1-	Strategie
MM Power Rangers	1/95	5-	Action	Soccer Shootout	7/95	3+	Sport	Time Trax	8/94	4	Action
Milon's Secret Castle	2/95	2	Jump&Run	S.O.S. - Sink or Swim	7/94	5+	Jump&Run/Adv.	Tiny Toons:			
Monday Night Football	3/94	3-	Sport	Soul Blazer	10/93	2+	Action/Adv.	Wild & Wacky Sports	12/94	4+	Sport
Mr. Nutz	3/94	1-	Jump&Run	Space Ace	6/94	6+	Adventure	T.M.H.T. Tournament Fighters	12/93	2	Prügelspiel
Mr. Tuff	7/95	3	Jump&Run	Spanky's Quest	8/93	3-	Jump&Run	Tom & Jerry	6/93	3-	Jump&Run
Mystic Quest	12/93	2-	Rollenspiel	Sparkster	11/94	2+	Action/J&R	Top Gear 2	1/94	2-	Rennspiel
Mystical Ninja 3	7/95	1-	Jump&Run	Spectre	6/94	5	Action	Top Gear 3000	4/95	3-	Rennspiel
N. Mansell's World Ch.	10/93	2-	Rennspiel	Spider-Man	4/95	2-	Action	Toys	7/93	4	Action
NBA All-Star Challenge	7/93	4	Sport	Spindizzy Worlds	9/93	2-	Action	Troddlers	8/93	3+	Action/Strat.
NBA Jam	4/94	1-	Action/Sport	Spunky's Dangerous Day	7/94	3+	Action	Troy Aikman NFL Football	12/94	4	Sport
NBA Jam -				Star Trek: Starfleet Academy	3/95	4	Shoot 'em Up	True Lies	4/95	2-	Action
Tournament Edition	3/95	1-	Action/Sport	Star Trek: TNG	7/95	3+	Action/Strat.	Turn 'n Burn	10/94	3-	Action
NBA Live '95	1/95	2	Sport	StarFox	6/93	1-	Shoot 'em Up	U. N. Squadron	3/95	3+	Shoot 'em Up
NBA Showdown	3/94	3+	Sport	StarGate	7/95	3+	Action/J&R	Ultima - Runes of Virtue II	2/95	4-	Action/Adv.
Newman Haas Indy Car R.	2/95	4+	Rennspiel	StarWing	9/94	1-	Shoot 'em Up	Ultima VI	8/94	2+	Rollenspiel
NFL Football	4/94	4-	Sport	Street Fighter II	10/94	1	Prügelspiel	Unirally	6/95	2+	Rennspiel
NFL Quarterback Club	5/95	2	Sport	Street Fighter II Turbo Edition	10/93	1	Prügelspiel	Untouchables, the	11/94	3	Action
NHL Hockey '94	3/94	1-	Sport	Street Racer	12/94	2-	Rennspiel	Utopia	8/94	2+	Strategie
NHL Hockey '95	1/95	2	Sport	Striker	9/93	1-	Sport	Val d'Isère Championship	12/94	5	Sport
Ninja Warriors	7/95	4+	Prügelspiel	Stunt Race FX	8/94	2+	Rennspiel	Virtual Bart	11/94	4+	Action/J&R
Operation Logic Bomb	12/93	3	Action	Sunset Riders	10/93	3+	Shoot 'em Up	Virtual Soccer	3/94	2+	Sport
Operation Starfish	7/95	4	Jump&Run	Super Adventure Island 2	1/95	2	Action/Adv.	Vortex	12/94	4+	Action
Out to Lunch	10/93	2-	Jump&Run	Super Air Diver	12/93	2-	Shoot 'em Up	Wario's Woods	7/95	3	Strategie
Outlander	7/93	5	Rennspiel	Super Aleste	9/93	1-	Shoot 'em Up	Warlock	5/95	3-	Action/J&R
Pac in Time	1/95	3	Jump&Run	Super Baseball 2020	11/93	3+	Sport	Wayne's World	6/93	5	Jump&Run
Pac-Attack	1/94	2-	Action/Strat.	Super Battleship	4/94	4-	Strategie	We're Back	10/93	3+	Jump&Run
Pac-Man 2	5/95	4-	Adventure	Super Battle Tank 2	10/94	3	Action	Where in the World is			
Pagemaster, the	1/95	3-	Jump&Run	Super Bomberman	9/93	2	Action/Strat.	Carmen Sandiego?	10/93	5	Adventure
Paladin's Quest	2/94	2+	Rollenspiel	Super Bomberman 2	12/94	2	Action/Strat.	Wild Guns	7/95	2-	Shoot 'em Up
Parodius	6/94	1-	Shoot 'em Up	Super Bomberman 3	11/95	2+	Action	Wing Commander -			
Paws of Fury	3/95	3-	Prügelspiel	Super Castlevania IV	7/94	2-	Action/J&R	Secret Missions	10/93	2-	Shoot 'em Up
Peace Keepers, the	6/94	4-	Action	Super Conflict	7/93	1-	Strategie	Winter Olympics	4/94	3+	Sport
Pilotwings	6/94	2-	Sport	Super Dropzone	12/94	3+	Shoot 'em Up	Wizardry V	6/94	2-	Rollenspiel
Pinball Dreams	3/94	3-	Flipper	Super Family Tennis	9/93	1-	Sport	Wolverine	1/95	4+	Action
Pinball Fantasies	3/95	3-	Flipper	Super Formation Soccer II	9/93	3-	Sport	Wordtris	6/93	3	Strategie
Pink Panther g. to Hollywood	6/94	4+	Jump&Run	Super Ghouls 'n' Ghosts	11/94	2	Jump&Run	World Cup Striker	6/94	1-	Sport
Pirates of Dark Water, the	8/94	4+	Action/J&R	Super Godzilla	10/94	5+	Prügelspiel	World Cup USA '94	8/94	2	Sport
Pitfall - The Mayan Adv.	1/95	2+	Action/J&R	Super Mario All-Stars	9/93	1	Jump&Run	World Heroes	1/94	3-	Prügelspiel
Plok	12/93	2+	Jump&Run	Super Mario Kart	10/93	1	Rennspiel	WWF 2 - Royal Rumble	7/93	2-	Prügelspiel
Pocky & Rocky	10/93	2-	Action	Super Mario World	8/94	1	Jump&Run	WWF Raw	1/95	2	Prügelspiel
Pocky & Rocky 2	5/95	2	Action	Super Metroid	8/94	1	Action/Adv.	X-Kaliber 2097	1/95	5	Prügelspiel
Pop 'n Twinbee	6/93	2-	Shoot 'em Up	Super Morph	2/95	3+	Action/Strat.	X-Men	7/95	3	Action
Populous	6/95	2+	Jump&Run	Super Nova	2/94	3+	Shoot 'em Up	Yogi Bear's	10/94	4	Jump&Run
Populous II	8/94	1-	Strategie	Super Off Road	9/93	3	Rennspiel	Yoshi's Island	10/95	1+	Jump&Run
Power Drive	3/95	3-	Rennspiel	Super Pang	8/94	4+	Action	Young Merlin	11/93	2+	Adventure
Powermonger	8/93	2	Strategie	Super Pinball b. the Mask	2/95	4-	Flipper	Zelda III	8/94	1	Action/Adv.
Primal Rage	10/95	3-	Prügelspiel	Super Probotector	4/94	1-	Action	Zero the Kamikaze Squirrel	7/95	2-	Jump&Run
Pugsley's Scavenger Hunt	7/93	4+	Jump&Run	Super Punch Out	4/95	2-	Sport	Zombies	10/93	2-	Action
Putty Squad	7/95	2	Jump&Run	Super Putty	1/94	2-	Action/J&R	Zool	1/94	3+	Jump&Run



Zeitreisen

▲ Habt Ihr Euch auf Eurer Reise mit Crono hoffnungslos in den Jahrhunderten verlaufen? Don't panic, denn mit unserer Komplettlösung zu **Chrono Trigger** schicken wir Euch wieder auf den richtigen Weg. Die mehrteilige Serie beginnt in der kommenden Ausgabe.



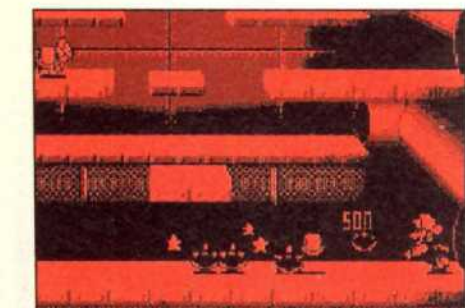
Geheimnisvolles Wunderland

▲ Endlich wieder ein Game von Squaresoft in hiesigen Gefilden. **Secret of Evermore** entführt die Freunde von Action-Adventures in ein Land voller Gefahren und Überraschungen. Packt schon mal die Koffer!



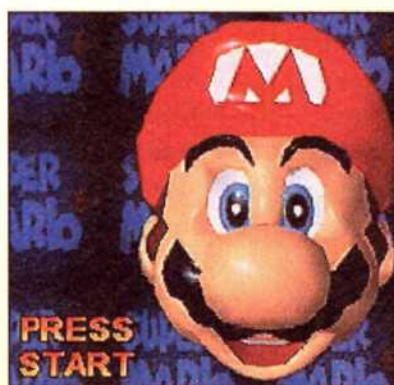
Shoshinkai, die 2.

▲ Leider konnten wir dem **Ultra 64** in dieser Ausgabe nicht den Platz einräumen, der Big Ns neuer Wunderkonsole eigentlich gebührt. In der kommenden Ausgabe werden wir Euch alle Spiele ausführlich vorstellen und detailliert über die Technik berichten. Wir hoffen, daß sich Nintendo Deutschland bis dahin zu einer Aussage über den Deutschland-Release bewegen läßt. Seid Ihr interessiert an der übernächsten Konsolengeneration? Dann verpaßt auf keinen Fall die TOTAL! 2/96!



Shoshinkai, die 3.

▲ Natürlich war auf der Nintendomesse nicht nur das Ultra 64 zu bestaunen. Auch das ehrwürdige **SNES** sowie der **Virtual Boy** waren vertreten. Mehr dazu erfahrt Ihr in der kommenden Ausgabe.



Flohzirkus auf der Konsole

▲ Irgendwie scheinen Kriech- und Krabbeltiere als Helden von Videospielen immer mehr in Mode zu kommen. In **Frantic Flea** ist nämlich eine Invasion der Flöhe auf Eurem SNES angesagt. Ob man mit konventionellem Flohpulver gegen die kleinen Biester etwas ausrichten kann, das erfahren wir in Kürze.



TOTAL!

IMPRESSUM

Chefredakteur (bis zum 11. 12. 1995): Hans-Joachim Amann (hja)

Redaktionelle Leitung (ab dem 12. 12. 95): Klaus-Dieter Hartwig (kdh), Michael Koczy (mik)

Redaktion: Michael Anton (man), Thomas Hellwig (th), Christian Henning (ch), Klaus Kock (kk)

ViSdP für den redaktionellen Inhalt: Thomas Schulz

Freie Mitarbeit: Julian Eggebrecht (je)

Produktionsleitung: Britta Jakobsen

Grafikleitung: Britta Jakobsen, Christoph Poetis (stellv.)

Verlagsleiter: Sven Jakobsen

Anzeigenleitung: Michael Gremilza (ViSdP)
Tel.: 040-856474, Fax: 040-8512808

Druck: Ewers Druck GmbH, 25697 Meldorf

Verlag: X-plain Verlag GmbH, Friedensallee 41, 22765 Hamburg

Titel: © 1995 CI Verlagsgemeinschaft

Nachdruck nur mit vorheriger, schriftlicher Genehmigung durch den Verlag. Keine Haftung für unverlangte Manuskripte, Fotos etc.

TOTAL! erscheint am vierten Mittwoch jedes Monats zum Einzelpreis von DM 6,80

Der Jahresbezugspreis (12 Ausgaben) für ein TOTAL!-Abonnement beträgt im Inland DM 72,-, im Ausland DM 120,-

TOTAL! erscheint als Lizenzausgabe mit freundlicher Genehmigung der Fa. Future Publishing Ltd., GB & Pierson Entertainment Ltd., GB

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 LEVELS STARTEN U.S.W. ALLES JE NACH SPIEL.
ERHÄLTlich FÜR FAST ALLE SPIELKONSOLEN

ACTION REPLAY™ MK 3 FÜR SNES™ IN DEUTSCH

- ★ **MULTI-CODE-EINGABE** - Eingabe-Möglichkeit bis zu 100 Codes auf einmal.
 - ★ **ENTHÄLT JETZT NOCH MEHR EINGEBAUTE CODES** - Tausende eingebauter 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% bis 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!**

KOMPLETT-PREIS DM 109,-
INKLUSIVE UHR

ACTION REPLAY™ FÜR MEGADRIVE™

- ★ **MEGA CODE INPUTSCREEN** - Eingabe-Möglichkeit bis zu 100 Codes auf einmal.
 - ★ **MEHR ALS 500 EINGEBAUTE CODES** - Einfach den 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" und einer Uhr ausgeliefert!
- ACTION REPLAY™, "ISHIDO"-GAME
 UND UHR ALS KOMPLETT-PAKET**
 (SOLANGE DER VORRAT REICHT)

DM 99,-

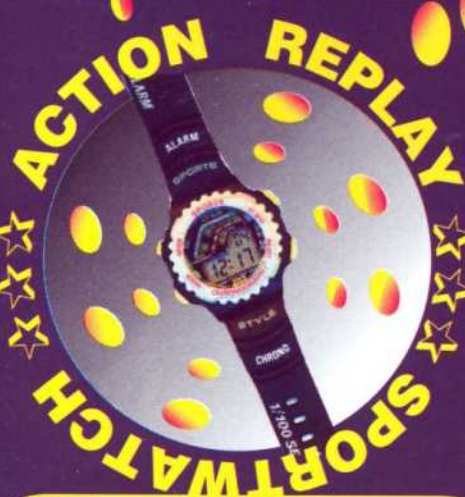
ACTION REPLAY™ FÜR NES™, MASTER SYSTEM™, GAMEBOY™ UND GAME GEAR™

- ★ **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 GAME BOY™ DM 59,- FÜR NES™ DM 99,-

**ALLE PREISE SIND KOMPLETT-PREISE,
 INKLUSIVE ACTION-REPLAY-TAUCHERUHR**

NUR FÜR ACTION-REPLAY-CLUBMITGLIEDER!

Diesen "HOTLINE TERMINAL" (zur Bedienung der interaktiven Sprachcomputer-Hotline für neue Codes, News usw.) kann man als Clubmitglied für DM 25,- direkt bei DATAFLASH bestellen.
WICHTIG: DATAFLASH liefert jedes Action Replay™ mit einer Registrierkarte für den ACTION-REPLAY-CLUB aus.



ACTION-REPLAY-UHR

Wenn Du dein Action Replay direkt bei Dataflash bestellst, ist die Action-Replay-Sportwatch im Preis inbegriffen. Diese Sportwatch gibt Dir die Möglichkeit, Deine genauen Spielzeiten zu messen und zu stoppen.
 Paketinhalt: Action Replay und Action-Replay-Sportwatch (bis 30m wasserdicht).

Abbildung kann abweichen.

Nur für Endkunden.

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.

3DO™ Speedpad

Joypad-Ersatz; für die Benutzung mit jedem 3DO™ Interaktiv-Multiplayer™-System.



DM 49,-

TV SYSTEM CONVERTER

Benutze NTSC-Geräte auf einem PAL-Monitor/TV. Ideal für 3DO™, JAGUAR™, SATURN™, PLAYSTATION™ U.S.W. **DM 139,-**



ADAPTER, UM IMPORT-GAMES ZU SPIELEN

für SNES™ **DM 39,-** für Mega CD™ **DM 59,-** für Megadrive™ **DM 59,-**
 für Megadrive™ **DM 39,-** für SNES™ (PROGR.) **DM 59,-** (für den Einsatz von Master System™ Games)

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", "MASTER SYSTEM" 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 CORP.

Achtung!

Das Donkey Kong-Fieber

breitet sich weiter aus.

DONKEY KONG COUNTRY 2TM DIDDY'S KONG QUESTTM



Exklusiv für
Super Nintendo

- 32-Bit-Qualität
- Deutscher
Bildschirmtext
- Ganz neue Story

Neu!



Jetzt wird Dich das Donkey Kong-Fieber tierisch packen. Noch schneller. Noch heftiger. Noch heißer. Die Symptome: Unglaubliche 3-D-Special-Effects verschlagen Dir den Atem, affengeile Action treibt Dir den Schweiß auf die Stirn, und bei den Animationen bleibt Dir die Spucke weg. Fieberhaft wirst Du mit Diddy und seiner neuen Freundin Dixie nach dem entführten Donkey Kong suchen. Das Gegenmittel? Ist nicht bekannt. Aber probier's mal mit Bananen.

Nintendo®

HAVE MORE FUN