

100% NINTENDO

TOTAL!

DAS UNABHÄNGIGE MAGAZIN

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

Reportagen

- Shoshinkai-Messebericht
- Best of 1995 - Tops & Flops
- Genre-Durchblick: Prügelspiele

Tests & Infos

- Ultra 64
- Secret of Evermore
- WeaponLord
- Micro Machines 2
- Dirt Trax FX
- Power Rangers

TIPS & TRICKS

16 Seiten Tips zu den aktuellen
Spiele-Hits Diddy's Kong Quest,
WeaponLord und anderen



nonplusultra

Ultra 64

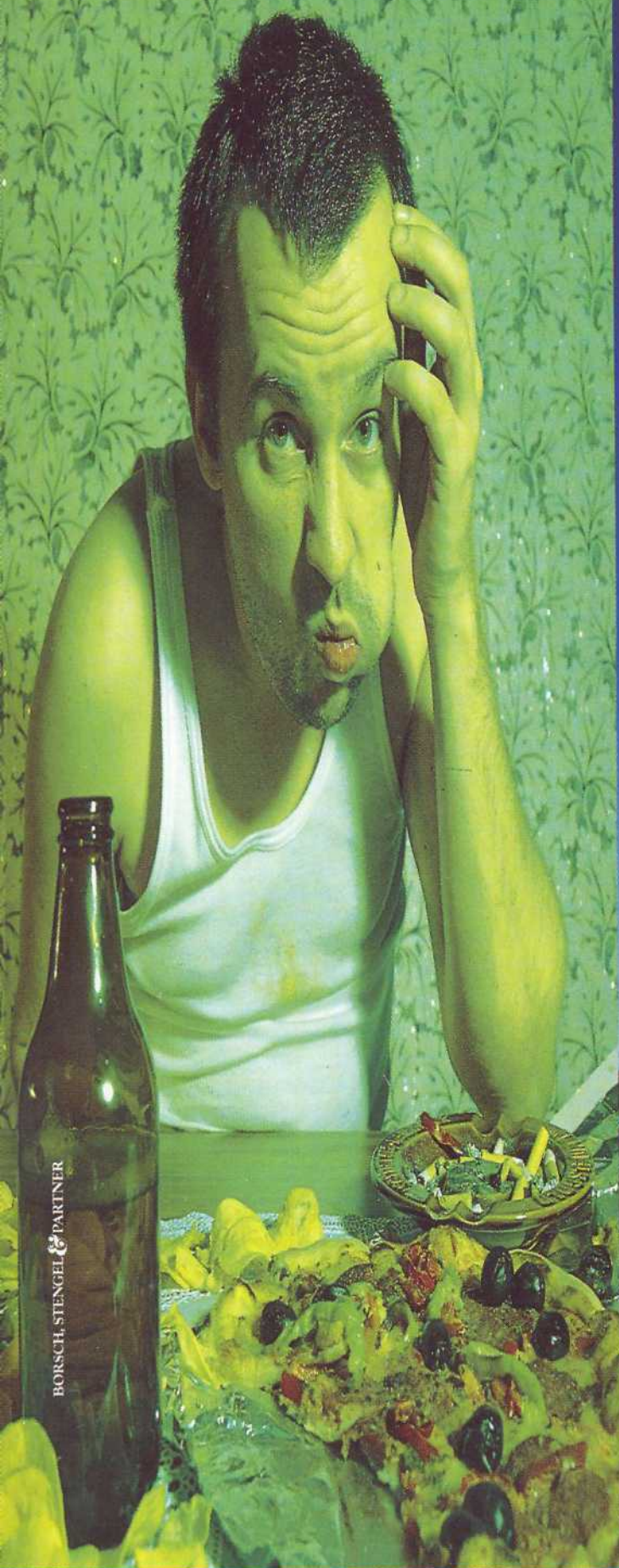
Die Konsole,
die Spiele,
die Zukunft –
alle Facts auf
10 Seiten



Diddy's Kong Quest

Poster und Spieletips zum Nintendo-Hammer

Durchschnittlich verdrückt der deutsche Fußballfan 10 Flaschen Bier, 2 Pizzas und 3 Tüten Chips pro Länderspiel.



International Superstar Soccer Deluxe ist so bombenscharf, da wirst Du kaum zum Essen kommen.



INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER DELUXE. MÜLLER-BOMBE STATT ZAHNARZT-PLOMBE.



Nintendo, SNES, NES, GAME BOY, the Nintendo Producer Seal and other marks designated as "TM" 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-Videoispiele gibt es für Super Nintendo Entertainment System, Gameboy, Sega Saturn, Sega Mega Drive, Sega Game und Sony Playstation.

Olé, Olé, Olé!!! Bombenstimmung mit International Superstar Soccer Deluxe. **Maniac 11/95:** „... das beste Fußball, das man in digitaler Form erleben kann... das Videospiel des Jahres.“ Wertung: 90 %. **TOTAL! 11/95:** „... Wahnsinn, was KONAMI uns mit diesem Programm beschert!“ Note: 1. **Videogames 11/95:** „Das neue, beste SNES-Fußball aller Zeiten heißt wieder ISS...“ Wertung: 90 %. **Gamepro 12/95:** „... ohne Übertreibung kann man von einer perfekten Fußballsimulation sprechen.“ Note: 1. **Fun Generation 11/95:** „... der nochmal gesteigerte Realitätsgrad wird Begeisterungstürme hervorrufen.“ Wertung: 9/10. Zurück zur Werbung...



Präsentiert von:



KONAMI (Deutschland) GmbH,
Postfach 560180, 60406 Frankfurt

EDITORIAL

„Vielleicht hätte er jemanden fragen sollen, der sich mit sowas auskennt ...“

Ist die Katze aus dem Haus, tanzen die Mäuse auf dem Dach. Wieder einmal zeigte sich, daß an Sprichwörtern viel Wahres dran ist. Kaum ist die TOTAL! zwei Monate nicht auf dem Markt, schon greifen selbsternannte Insider zur Feder, plaudern aus einer nichtexistenten Szene und sorgen mit erdichteten Behauptungen für heilloses Durcheinander unter den Videospielern.

Was zwischenzeitlich passiert war? Nun, Nintendo stellte im November 1995, nach einem Jahr des Wartens, der Ankündigungen und Spekulationen, endlich das Ultra 64 (bzw. Nintendo 64, wie es in Japan heißen wird) auf der Tokyoter Shoshinkai-Messe vor. Live vor Ort war für uns Julian Eggebrecht, der seit der ersten Ausgabe vor zweieinhalb Jahren (6/93) dem TOTAL!-Team angehört. Während er sich mit ‚Super Mario 64‘ vergnügte und mit allem, was in der Branche Rang und Namen hat, über das Potential der brandneuen Hardware fachsimpelte, durften wir uns in Hamburg vorerst mit Bildern von der Messe und Screenshots der Spiele begnügen.

Anfangs hielt sich die Begeisterung bei einigen Redaktionsmitgliedern noch in Grenzen. Das Joypad wirkte erschreckend groß und kompliziert, die Bilder sahen unbestreitbar gut aus, aber sie boten noch nicht die erwartete Sensation. Die leichte Skepsis erwies sich mit dem Eintreffen des Ultra-64-Demovideos jedoch als völlig unbegründet. Die Standbilder allein machen die Überlegenheit von Nintendos 64-Bitter gegenüber den handelsüblichen 32-Bit-Konsolen der Mitbewerber nur eingeschränkt deutlich – erst im bewegten Bild wird der technische Quantensprung deutlich. Wer am 28. Januar den Shoshinkai-Bericht bei ‚Bravo TV‘ auf RTL 2 verfolgt hat, weiß, wovon wir hier schreiben. Kein ruckeliger Polygonaufbau, quasi unendliche Blicktiefe, freie ‚Kamerafahrten‘, keine quälenden Ladezeiten von CD: Nintendo-Boss Hiroshi Yamauchi hat nicht übertrieben, als er Super Mario 64 wie eine Revolution ankündigte. Außerdem bestätigte uns unser ‚Augenzeuge‘, daß der Controller schlichtweg genial sei. Bedenkt man dann noch den für so viel Technik günstigen Preis von 25.000 Yen/250 \$ (daß sind umgerechnet derzeit etwa 375 DM), kann man wohl zu recht auf einen Preis von unter 500 DM hoffen – auch in diesem Punkt setzt man sich positiv von der Konkurrenz ab.

Wie sich jemand, der gar nicht selbst auf der Messe anwesend war (!), zu den oben angesprochenen negativen Kommentaren hinreißen lassen kann, ist uns ein Rätsel.

Keinesfalls sollten sich Nintendo-Fans davon irritieren lassen. Wer umfassend, kritisch und kompetent über Nintendo-Konsolen informiert werden will, der hat gerade das richtige Magazin in der Hand. Wir jedenfalls gehen davon aus, daß Nintendo im Endeffekt wieder die Nase vorn haben wird – und mit *Super Mario 64*, *Super Mario Kart R*, *WaveRace 64*, *Legend of Zelda 64* und anderen Werken von Shigeru Miyamoto können in punkto Spielequalität eigentlich keine Wünsche offenbleiben.

Abschließend möchten wir Euch nochmals auf unsere neue Anschrift hinweisen:

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

Auf den Leserpostseiten, die normalerweise für Eure Fragen, Kritiken und Anregungen offenstehen, findet Ihr noch einmal eine ausführliche Erklärung der Situation – was es mit dem X-plain Verlag auf sich hat, warum es keine TOTAL! 12/95 gab, und wie es sich mit Abos, Gewinnern, usw. verhält.

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

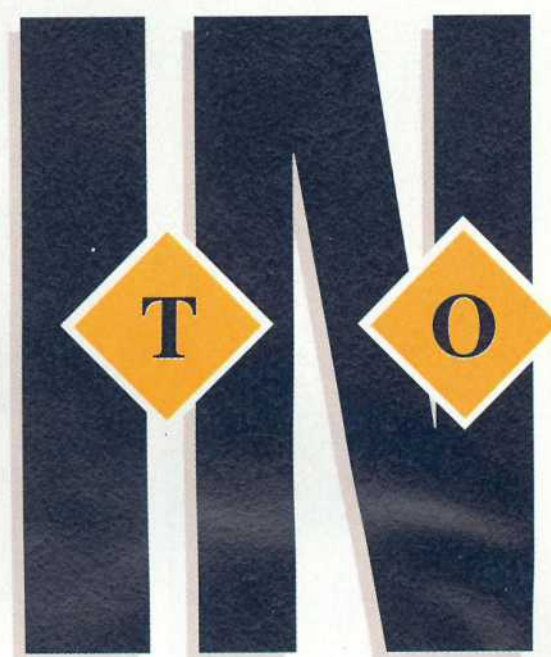




SQUARE USA IM ALLEINGANG

Mit „Secret of Evermore“ liefert Squaresoft USA das erste eigenständige Action-Adventure ab. Basierend auf der bewährten Secret-of-Mana-Engine des japanischen Stammhauses wurde ein Abenteuer geschaffen, das mehr Rücksicht auf westliche Geschmäcker nehmen will. Was dabei schließlich heraus- und auch offiziell nach Deutschland gekommen ist, nehmen wir in diesem Heft genauer unter die Lupe.

18



MESSEFIEBER

Ganz im Zeichen des Ultra 64 stand die Shoshinkai-Messe in Tokyo. Nach schier endlos scheinender Zeit wurde die Wunderkonsole der nächsten Generation nebst zahlreichen Spielen endlich dem Publikum präsentiert. Wir stellen Euch in unserem Messebericht nicht nur die Technik der Zauberkiste bis ins letzte Detail vor, sondern werfen auch einen Blick



12



REPORTAGEN

Best of 1995 – Tops & Flops	50
Genre-Durchblick: Prügelspiele	60
Messereport: Shoshinkai-Messe, Tokyo	12

WETTBEWERBE

Virgin	7
--------------	---

TESTS

SNES

90 Minutes European Prime Goal	58
Konami läßt die Fußbälle fliegen. Aber ob sie gegen die Konkurrenz in diesem Genre noch bestehen können? Lassen wir uns doch ganz einfach überraschen ...	
Dirt Trax FX	34
Mechwarrior 3050	36
Micro Machines 2 – Turbo Tournament	32
Mighty Morphin Power Rangers – The Fighting Edition	40
Der Ranger läßt das Morphen nicht! Die altbekannten Helden geben sich nun in einer One-on-one-Prügelei die Ehre. Und machen dabei gar keine schlechte Figur!	

NHL Hockey '96

59

So langsam wird es zur Gewohnheit: Alle Jahre wieder bringt Electronic Arts ein Update ihrer Sportspiele heraus. Was sich wohl in Sachen Eishockey so alles getan hat?

Secret of Evermore

26

Urban Strike

37

Überflieger oder Absturz? Der letzte Teil der Strike-Trilogie setzt auf dem SNES zum Start an und degradiert den heldenhaften Piloten stellenweise sogar zum Fußgänger.

WeaponLord

30

World Masters Golf

57

Virtuelle Golfspieler hatten auf dem SNES bislang nur wenig Gelegenheit, ihrem Hobby nachzugehen. Doch dank Virgin hat die lange Wartezeit nun ein Ende ...

GAME BOY

Bomberman GB

33

Was denn nun, Bomberman 2 oder Bomberman GB? So ganz sicher war man sich da bei Virgin wohl nicht und stellte uns für unseren Test in Ausgabe 11/95 eine Vorversion zur Verfügung. Das endgültige Produkt ist wesentlich besser ausgefallen und wird nochmals vorgestellt.

Super Return of Jedi

56

Street Fighter II

38

Der Prügel-Klassiker jetzt auch auf der Keksdose?

BLEIFÜSSE

Zwei recht unterschiedliche Rennspiele werben in dieser Ausgabe um Eure Gunst. Während Motorradfans bei „Dirt Trax FX“ voll auf ihre Kosten kommen, bietet sich „Micro Machines 2“ als idealer Multiplayer-Partyspaß an.



32

BLECHKÖPFE

BattleTech-Freunde, aufgepaßt! Wer schon immer mal einige Tonnen Schwermetall durch die Gegend steuern wollte, der sollte sich und seinem SuperNES „Mechwarrior 3050“ gönnen – es lohnt sich mit Sicherheit.



36

JAHRESRÜCKBLICK

Ein ereignis- und spielereiches Jahr ist vorbei – Grund genug, noch einmal ausführlich Bilanz zu ziehen. Wir stellen Euch die Tops und Flops des vergangenen Jahres in der Zusammenfassung vor. Schaut doch mal rein und erinnert Euch ...

50



HALT!

Wie haben die Programmierer diese Muskelprotze wohl nur in diese kleinen Module bekommen! Super Battle Tank41 Waterworld56 Kevin allein auf dem Game Boy? Wir stellen Euch die Umsetzung des Kostner'schen Wasserdramas genauer vor.

TIPS & TRICKS

WeaponLord: Die kompletten Special-Moves, Teil 164 Gebt Euren Kumpels keine Chance! Wer mit Hilfe unserer Tips fleißig trainiert, der hat den Meistertitel beinahe schon in der Tasche.

Chrono Trigger: Komplettlösung, Teil 166 Kreuz und quer hüpfen Crono und Konsorten durch die Jahrhunderte. Wer bei diesem 'Heute hier, übermorgen dort' die Orientierung verloren hat, der sollte schleunigst unseren Reiseführer zu Rate ziehen.

Shorties68
Helpline78
Action-Replay-Codes79

RUBRIKEN

Editorial3
News6

Leserbriefe8 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.

Charts42 Fast so wichtig wie das täglich' Brot: die allmonatlichen TOTAL!-Charts. Diesmal zur Abwechslung mal mit Jahresauswertung.

Poster: Diddy's Kong Quest44
TOTAL!-Intern48 Die Statements der TOTAL!-Crew.

Das TOTAL!-Horoskop49 Sind Euch die Sterne freundlich gesonnen? Laßt Euch überraschen ...

TOTAL!-Shop80 Unverzichtbare Fan-Ausstattung! Von praktischem Zubehör bis hin zu freakigen Accessoires und günstigen Klassikern findet Ihr hier alles, was das (Spieler-)Herz begehrt.

Register83 Erste Hilfe für den gefrusteten Spieler: Unsere praktische Übersicht verrät Euch in dieser Ausgabe, welche Tips, Tricks und Komplettlösungen wo und wann abgedruckt wurden.

Sammelkarten19, 64
Impressum86
Vorschau86 Was gibt's wohl in der kommenden TOTAL!-Ausgabe? Wir machen Euch den Mund wäßrig.

KNOCHENBRECHER

Ob Ihr nun Street-Fighter-Fans seid oder eher auf die Power Rangers steht: Wir bieten Euch das volle Prügel-Programm. Nicht nur mit den Tests zu „WeaponLord“ (SNES), „Power Rangers – The Fighting Edition“ oder „Street Fighter II“ (GB), sondern zeigen Euch in unserem Genre-Durchblick auch, was es sonst noch Spielenswertes auf dem Markt gibt.

30



AFFENSTARK

Auch wenn es vielleicht nicht ganz mit den offiziellen Kalendern übereinstimmt: Nintendo hat das Jahr des Affen eingeläutet. Wir spendieren Euch zum ‚Neujahrsfest‘ ein affenstarkes Poster mit vielen hilfreichen Tips & Tricks.



43

TIPS & TRICKS

64

Auch in dieser Ausgabe braucht Ihr auf die altbewährten Cheats, Tips, Codes und Hilfestellungen nicht verzichten – und neben der Pflicht gibt es auch noch die Kür: Prügelfans



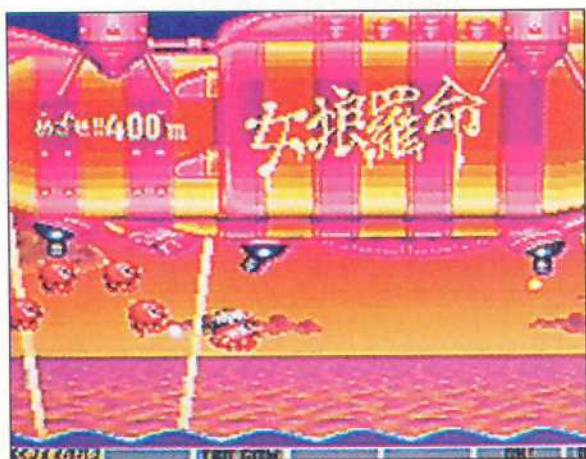
dürftet sich über die Move-Liste zu „WeaponLord“ freuen, Abenteurer werden die Hilfen zu „Chrono Trigger“ zu schätzen wissen.



ANDERE LÄNDER, ANDERE SITTEN



Da staunt der Amerikaner, und der Westeuropäer wundert sich. Seit 1989 sorgen die japanischen 'Parodius'-Spiele nun schon für Irritationen in der westlichen Hemisphäre. Mit bis an die Zähne bewaffneten Pinguinen und Kraken allerhand skurrile Gegner unsanft vom Bildschirm zu entfernen, ist eben nicht jedermanns Sache. Unbestritten ist jedoch die traditionell hervorragende Spielbarkeit, und so geht Parodius auf dem SNES bereits in die dritte Runde – und wartet mit einer Besonderheit auf! Denn das Modul enthält Nintendos neuen SA-1-Zusatzchip, der eigentlich in 'Super Mario RPG' erstmalig zum Einsatz kommen sollte. Richtig abgedreht ist jedoch, wozu Konamis Designer den Prozessor benutzen: für Online-Sprachausgabe, d. h. ein Sprecher kommentiert Euer Spiel! Obwohl 'Parodius 3' (der genaue Titel lautet 'Jikkyo Oshaberi Parodius') mit Sicherheit nie im Westen auf den Markt kommen wird, werden wir Euch dieses wohl eigenartigste Spiel unter der Sonne kommenden Monat genauer vorstellen. Denn das SA-1-Debüt wollen wir Euch und uns nicht entgehen lassen.



Home sweet home!
So wohnt also ein
weltberühmter
Klempner



WAS LANGE WÄHRT ...

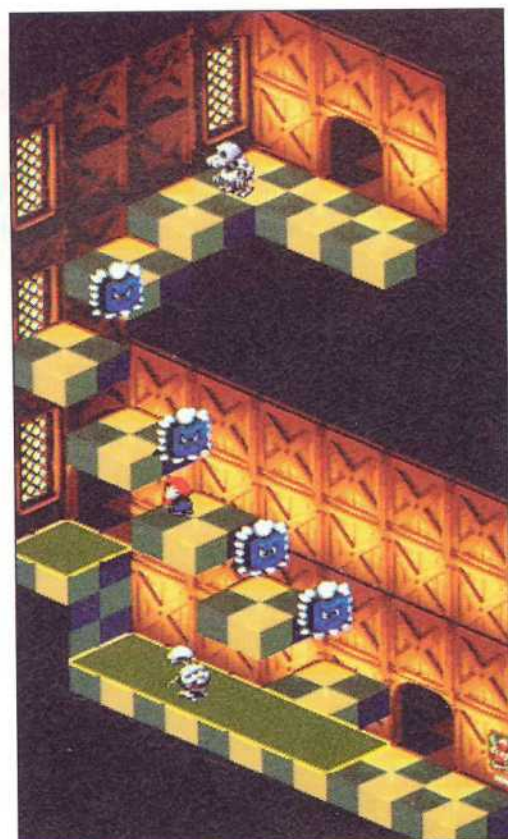
... wird endlich gut. Und da 'Super Mario RPG' (SNES) etwas ganz Besonderes werden soll, nehmen sich Nintendo und



Square ein paar zusätzliche Wochen Zeit, um dem Klempner-Abenteuer den letzten Feinschliff zu geben. Hieß es vor einigen Monaten noch, das Modul solle am 21. Januar dieses Jahres in Japan erscheinen, ist nun der 21. März der aktuelle Stichtag. Aufgrund der Verzögerung verschiebt sich natürlich auch der geplante Deutschland-Start. Den April-Termin könnt Ihr getrost aus Euren Kalendern streichen – hoffen wir, daß Nintendo Deutschland Super Mario RPG nicht erst als großen Weihnachtstitel bringen wird. Möglicherweise wird dieser Tage auf der Nürnberger Spielwarenmesse eine Vorversion präsentiert, sicher ist das aber nicht. In der Hoffnung, Euch kommenden Monat genaueres berichten zu können, präsentieren wir Euch zur Überbrückung einige neue Screenshots.



Übersetzer bei Nintendo müßte man sein, dann könnte man Super Mario RPG als erster in Deutschland spielen



LIGHT MY FIRE

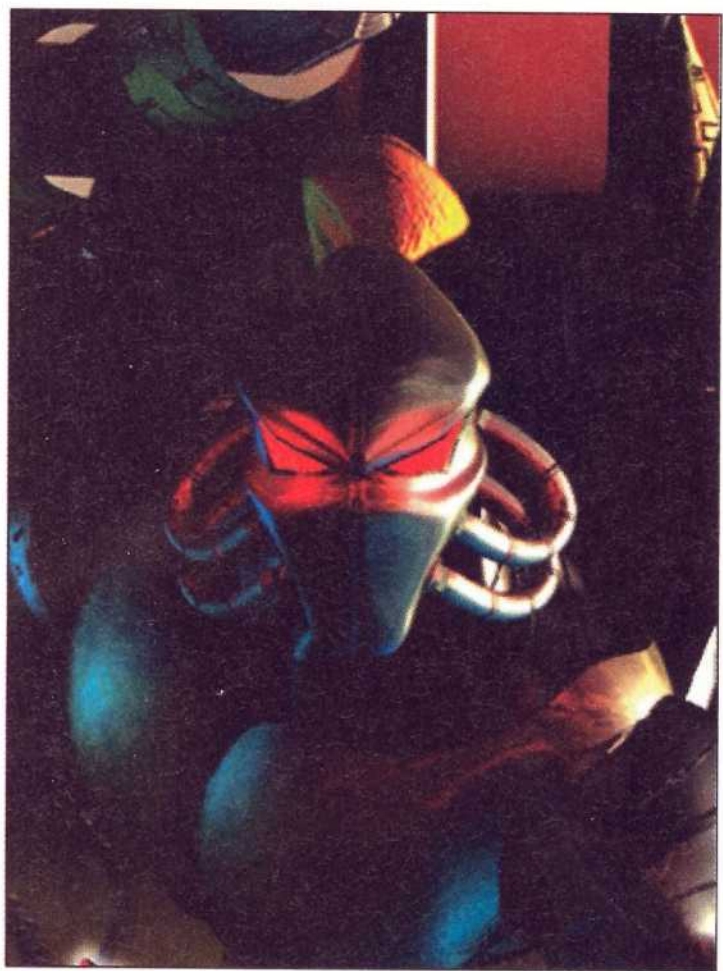
Aus Fehlern lernt man wohl: Capcom hatte seinerzeit die Rechte für die US-Version von 'Breath of Fire' an die Konkurrenz von Squaresoft verschertelt. Das Game war sehr erfolgreich, und bei Capcom ärgerte man sich. Den Nachfolger 'Breath of Fire II' dagegen hält Capcom nicht nur fest in der Hand, sondern bringt ihn sogar nach Deutschland – Ende März soll es soweit sein.

Wie schon im ersten Teil zieht ein buntgemischter Haufen schräger Abenteuerer los, um die Welt zu retten. Es erwarten sie zahllose Dungeons voller Monster und viele Rätsel, die zu lösen sind. Kampf- und Magiesystem



(typisch Capcom: einer der Sprüche heißt 'Sonic Boom') wurden ebenso aufpoliert wie grafische Gestaltung und Sound, auch sind einige nette neue Features eingebaut. Eine recht hitverdächtige Angelegenheit, über die wir Euch auf dem Laufenden halten.





LICENSE TO KILL

„Ich komme wieder!“ –
Wir können es kaum
erwarten

Auf der Shoshinkai hielt das gespannte Fachpublikum vergeblich Ausschau nach der Ultra-64-Umsetzung von Rares Prügel-Hit ‚Killer Instinct (2)‘. Einige tausend Kilometer weiter wurde man derweil fündig: In US-amerikanischen Spielhallen wurden überraschenderweise Vorversionen von Killer-Instinct-2-Automaten gesichtet. Obwohl die Hardware nicht gewechselt wurde – also weiterhin herzlich wenig mit dem Ultra 64 gemein hat – wurde die Grafik deutlich verbessert und soll nun alles andere tief in den Schatten stellen. Erste Bilder folgen demnächst ...

PLAY IT AGAIN, SAM

„Round three, fight!“ Um ganz sicher zu gehen, haben wir extra im Wörterbuch nachgeschlagen, und unsere Vermutung wurde bestätigt: Unter dem Eintrag „final“ wird tatsächlich „endgültig“, „ent-



scheidend“ als mögliche Übersetzung angeboten. So genau scheint man es bei

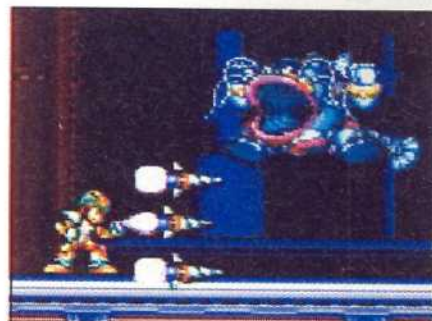
Capcom aber nicht zu nehmen, denn inzwischen erscheint der dritte Teil der Prügelserie unter dem Titel „Final Fight 3“ (SNES). Die Veteranen Guy und Haggar bekommen diesmal Verstärkung durch zwei Newcomer. Neu dazugekommen sind unter anderem auch Super Special Moves, der computergesteuerte Mitspieler sowie die Möglichkeit, zwischen verschiedenen Wegen zu wählen. Fans des Genres dürfen sich den März vormerken; dann kommt Final Fight 3 offiziell nach Deutschland.

Keine Überraschung dürfte sein, daß demnächst mit „Mega Man X3“



ein weiteres Abenteuer mit dem unermüdlichen Blech-Helden vor der Tür steht. Und diesmal hat er

Verstärkung mitgebracht. Robot-Kollege Zero hatte bereits im ersten Teil eine Nebenrolle, nun könnt Ihr mit ihm sogar aktiv ins



Geschehen eingreifen. Selbstredend besitzt er andere Fähigkeiten als Mega Man. Wie schon ‚Mega Man X2‘ enthält auch dieses Modul den Capcom-eigenen ‚C4-Spezialchip‘, der für besondere Grafikeffekte sorgen soll. Das Spiel wird voraussichtlich im März erhältlich sein – wir bleiben am Ball.



Ob es in Zukunft auch Zero Man X geben wird?

DAS 2. - JAHR

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

Zu gewinnen gibt es ...

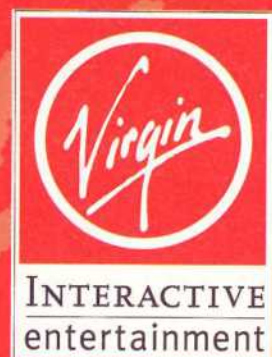
... viermal je ein „EARTHWORM-JIM-2“-MODUL

Die Preisfrage dieses Monats lautet: „Was muß Jim benutzen, um in EWJ 2 an Bob und Nummer 4 vorbeizukommen?“

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

TOTAL! • Virgin 2/96 • Friedensallee 41 • D-22765 Hamburg

Einsendeschluß: 28.02.1996. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.
Mitarbeiter des X-plain Verlages und Virgin dürfen nicht teilnehmen.



IN EIGENER SACHE

Kaum war die TOTAL! 1/96 am Kiosk erschienen, trudelten auch schon die ersten Leserbriefe ein. Neben Glückwünschen zum neuen Verlag und Freude über das Fortführen der TOTAL! waren vor allem Fragen über den Niedergang des alten Verlages zu lesen. Als exemplarisches Beispiel haben wir den Leserbrief von unserem Stammler und Abonnenten Oliver Kern aus Alzey-Schaffhausen herausgepickt. Wir, die TOTAL!-Redaktion und unser neuer Verlag, sehen uns veranlaßt, ein hoffentliches letztes Mal auf die Ereignisse der vergangenen Monate einzugehen.

Ein Punkt, den wir bisher noch nicht klären konnten, ist die Belieferung unserer Abonnenten. Liebend gerne hätten wir die TOTAL! 1/96 und auch diese Ausgabe zu unseren Abonnenten nach Haus geschickt. Da sich aber unser ehemaliger Abo-Vertrieb gegen die Herausgabe des Adressenstammes sperrt, können wir unseren Abonnenten nur folgendes anbieten: Harrt noch ein wenig aus und schickt uns umgehend die Postkarte, die Ihr außen um unser Magazin gebunden findet.

Solltet Ihr noch Fragen, Kritik oder Anregungen haben, Glückwünsche aussprechen wollen oder Euch einfach nur mal etwas von Seele schreiben wollen, dann nichts wie her mit Euren Briefen, Postkarten und Zeichnungen! Unsere Adresse:

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

IN EIGENER SACHE

Hallo TOTAL!-Team,

ich hoffe, Ihr hattet einen guten Rutsch ins neue Jahr. Was ist mit Euch los? Ich bekomme Eure Zeitschrift nicht mehr, obwohl ich sie abonniert habe. Die 11/95 habe ich mit einer riesigen Verzögerung erhalten. Als ich bei Euch anrief (im alten Verlag, Anmerkung der Red.), erklärte man mir, daß die Druckerei bei der 11/95 einen Fehldruck hatte. Doch nun hätte ich bereits die 12/95 und die 1/96 erhalten sollen. Streikt die Druckerei? Ist der Postwagen verunglückt? Oder wart Ihr bankrott (was meine Mutter vermutet)?

...
Oliver Kern, Alzey-Schaffhausen

Liebe Leserin und Leser,

wir bedauern sehr die Tatsache, daß TOTAL! 12/1995 nicht erschienen ist, doch hat unser alter Verlag MVL Anfang Dezember 1995 Konkurs angemeldet.

Dies war, sowohl für Euch, als auch für uns eine große Enttäuschung.

Aber: In jedem Niedergang liegt die Chance für einen Neuanfang.

Wir Ehemaligen wollten uns damit nicht abfinden und besorgten uns bei der englischen Mutterzeitschrift „TOTAL!“ eine neue Lizenz zur Herausgabe des Magazins. Natürlich werden wir auch GAMERS weiterführen, mehr noch: wir haben für Euch eine große Überraschung in petto (schaut mal auf Seite 62).

Jetzt etwas zum Thema ABOs:

Leider liegen die ABOverträge, und auch das Geld dafür, in der Konkursmasse unseres alten Verlages begraben und es wird noch eine ganze Weile dauern, bis wir die Belieferung unserer ABOnnenten wieder aufnehmen können.

Unsere Bitte an Euch: Falls Ihr ein ABO hattet, füllt die angeheftete Postkarte aus und schickt sie an uns. Das bedeutet für uns, Ihr erhaltet die Hefte, aber wir verdienen kein Geld! Also: falls Ihr **kein** ABO hattet, füllt den ABO-Antrag aus, und vergeßt nicht Eure Eltern unterschreiben zu lassen. Damit helft Ihr uns, auch weiterhin ein **unabhängiges** Nintendo-Magazin zu bleiben!

Wie in der Vergangenheit sind wir Euch äußerst dankbar für jede Anregung. Wir, also der X-plain Verlag, werden alles daran setzen um die Zukunft, die Nintendo und seine Produkte ohne Zweifel haben, kritisch und lebendig begleiten zu können. Natürlich werden wir weiterhin alles tun, damit die TOTAL! Eurer zuverlässigster Reiseführer im Nintendo-Universum bleibt. Versprochen!

Sven Jakobsen, Verlagsleiter

Klaus-Dieter Hartwig und Michael Koczy, Leitende Redakteure

Wenn Du etwas

 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 Problemo?«

Kurzinfo im Comicstil

Absender:

Name

Straße, Hausnr.

PLZ, Ort

Ausschneiden, aufkleben und ab an die
BZgA, 51101 Köln

Liebe/108

... frag Conny, hieß
es immer in der Klasse.
Aber dann stellte sich
heraus, daß Connys
blumige Beschreibun-
gen aus ihrem neuesten
Liebesroman stammten.

Wenn Du Dir Deine
eigene Meinung über
Liebe, Sexualität und
Verhütung bilden
willst, bestell' Dir
unsere kostenlosen
Info-Broschüren.

Über Sex wissen willst...

WICHTIG

**BETRIFFT:
INDIZIERTE UND
BESCHLAGNAHME
VIDEOSPIELE
für Nintendo-Konsolen**

WICHTIG

Cannon Fodder
Lethal Enforcers
Mortal Kombat
Mortal Kombat 2
Mortal Kombat 3
Super Double Dragon
Total Carnage
Wolfenstein 3D

Die links genannten Spiele sind indiziert bzw. beschlagnahmt. Aus diesem Grund ist es völlig zwecklos, zu diesen Titeln Fragen in der Leserpost zu stellen (auf Kritik bezüglich der Indizierungsmaßnahmen dürfen wir aber weiterhin eingehen). Weiterhin können bzw. dürfen wir zu diesen Spielen keine Tips&Tricks abdrucken – und auch bei Einsendung eines frankierten und adressierten Rückumschlages nicht persönlich zuschicken. Auch dann nicht, wenn das Leben Eures Wellensittichs oder Eurer kleinen Schwester davon abhängt. Schließlich und endlich dürfen diese Spiele nicht in der Börse angeboten werden. Bitte versucht es erst gar nicht, auch nicht mit irgendwelchen Abkürzungen oder phantasievollen Verklausulierungen – das bereitet uns und Euch nur zusätzliche Arbeit!

KOSTENLOSE KLEINANZEIGEN!

**Da durch den Konkurs unseres alten Verlages
viele Eurer Börsen-Zuschriften verlorengegangen sind
(und somit auch die beigelegten 5 Mark),
haben wir uns entschlossen, Eure Kleinanzeigen
vorerst **KOSTENLOS** abzudrucken.
Wir hoffen, damit all diejenigen zu entschädigen,
deren Einsendungen verschollen sind.
Desweiteren werden wir all denjenigen,
die uns in den vergangenen Wochen eine Kleinanzeige
geschickt haben, ihre 5 Mark zurücksenden!**

Ever TOTAL!-Team

KOSTENLOSE KLEINANZEIGEN!

BÖRSEN - FORMULAR

GRATIS!

(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

[illegible]

Eine Kleinanzeige (maximal 5 Zeilen mit je 30 Anschlägen) ist kostenlos! 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

A.B. GAMES

Andreas Bender

Ankauf & Verkauf von Videospielen und Geräten

SUPER NES

Super NES	dt 149,-*
Action Replay II	dt 79,-*
Action Replay III	dt 89,-*
Actraiser II	dt 79,-*
Actraiser II	us 59,-*
Addams Family	us 39,-*
Addams Family II	dt 69,-*
Addams Family II	us 59,-*
Aero the Acro Bat	dt 69,-*
Asterix & Obelix	dt 129,-*
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 Hintbook	us 49,-*
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 49,-*
Clayfighter	dt 99,-*
Claymates	dt 79,-*
Cut Throat Island	dt 119,-*
Cybernator	dt 59,-*
Darius Twin	dt 89,-*
Donald in Mau Mal.	dt 129,-*
Demolition Man	dt 99,-*
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,-*
Donkey K. Country II	us 149,-*
D. K. II Spieleberater	dt 24,-*
Dracula	dt 59,-*
Dragon	dt 69,-*
Dragon View	us 129,-*
Dragon's Lair	dt 59,-*
Dschungelbuch	dt 99,-*
Dschungelbuch	dt 79,-*
Earth Defense Force	us 59,-*
Earth Worm Jim II	dt 119,-*
Eye of the Beholder	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,-*

Der Knaller
des Monats!
**Killer
Instinct
99,-**

Final Fant. III HintBook	us 59,-*
Final Fant. III Pl. Guide	us 49,-*
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 79,-*
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 99,-*
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,-*
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,-*
Micromachines II	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,-*
Prehistoric 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 129,-*
Road Runner	dt 65,-*
Road Runner	us 49,-*
Robocob vs Termin.	dt 79,-*

**Donkey
Kong
Country II
dt 129,-**

Romance IV	us 159,-*
Run Saber	dt 89,-*
Samurai Shodown	dt 99,-*
Secret of Evermore	dt 109,-*
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,-*
Skülljagger	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,-*
SMW II Spieleberater	dt 24,-*
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 Turricon 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,-*
Tetris & Dr. Mario	dt 99,-*
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,-*
Wing Commander	dt 79,-*
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,-*
Worms	dt 119,-*
WWF Raw	dt 89,-*
WWF Wrestl Arcade	dt 119,-*
Waterworld	dt 99,-*
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,-*
Chrono Trigger	us 149,-*
Breath of Fire II	us 149,-*
The 7th Saga II	us 149,-*
Lufia	us 149,-*
Brain Lord	us 129,-*
Robotrek	us 129,-*

Händler sind willkommen !
Fax.: 04521-10 25

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

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

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

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

Annahmeverweigerung, der von uns gelieferten Waren, berechnen wir die uns entstandenen Lieferkosten mit DM 20,-.

Unser Recht auf Erfüllung des Kaufvertrages bleibt hiervon unberührt. Unfreie Lieferungen werden nicht angenommen. Lieferbedingungen: Seite DM 6.



Nintendo startet durch — das Ultra-64-Debüt in Japan

Kein Weg war uns zu weit, keine Quelle blieb unangezapft, auf der Suche nach Nintendos 64-Bit-Konsole der Zukunft. Auf der Tokyoter Shoshinkai-Messe am Rande der Riesen-Metropole fanden und spielten wir sie.

■ Erwartungsvoll versammelten sich Hunderte von Videospiel-Experten aus aller Welt, als Nintendo-Boss Hiroshi Yamauchi



Der Urvater aller Videospielhelden ist Nintendos Vorreiter für die nächste Generation

in seiner Rede zur Generalabrechnung ansetzte: Vor dem großen Knall bekamen all jene einen Schuß vor den Bug, die in Yamauchis Augen den Videospielmarkt durch viel zu viele schlechte und überflüssige Machwerke kaputt machen – denn im Endeffekt

könnte man eine Konsole nur mit einem Mittel erfolgreich auf den Markt bringen und am Leben erhalten: Mit phantastisch spielbaren Spielen. Gerade erst habe man mit dem mißglückten Virtual-Boy-Start genau diese Grundlektion deutlich vorgeführt bekommen.



Nach diesen bitteren (und wahren) Pillen verabreichte Yamauchi dann genau die Medizin, auf die Videospieler auf aller Welt sehnlichst warten: Zum ersten Mal wurde der 64-Bit-Hammer des Konsolengiganten samt Spielen präsentiert – das

Nicht ein fertiges Spiel war zu sehen

Ultra 64 (bzw. Nintendo 64, wie es in Japan heißen wird) trat ins Rampenlicht. Doch wer die im Vorfeld versprochenen spielbaren Versionen von zehn Titeln erwartete, wurde enttäuscht. Bei vorsichtiger Annäherung entdeckte man zwar Dutzende von absolut fertigen Seriengeräten der Traumkonsole – zwar unter Plexiglas vor allzu begeisterten Fans geschützt, dennoch weit von einem Marketing-Trick entfernt.

Die angekündigten Demos waren zwar für die Messe von Nintendo und den Mitgliedern des Dream Team in vielen Überstunden fertiggestellt worden, doch eine knappe und leider unwiderrufliche Entscheidung von Hiroshi Yamauchi verbannte alle Spiele auf ein Endlos-Video, das im Hintergrund lief. Alle Spiele bis auf zwei:

Super Mario 64 – Die Revolution!?

Mit 'Super Mario 64' präsentierte Nintendo das wohl revolutionärste Spiel seit Jahren – und mit 'Kirby Bowl 64' ein unspektakuläres „Viele-Spiele-in-einem-Modul“. Warum das noch recht langweilig und technisch mittelmäßig wirkende Kirby Bowl die Ehre hatte, neben Vorzeige-Held Mario die 64-Bit-Zukunft einzuleiten, ist fraglich. Plausibelste Erklärung für das verfrühte Debüt ist der Vierspieler-Simultan-Modus, mit dem Nintendo zeigen wollte, daß die von vornherein eingebauten vier Joypad-Buchsen in vielen Ultra-64-Werken zum Einsatz kommen werden. Unsere Eindrücke von Mario findet Ihr auf den nächsten Seiten.

Über die spielbare Kirby-Bowl-Version kann man außer der Tatsache, daß die Version erst zu zwanzig Prozent fertig war, nicht viel vermelden. Ungeklärt bleiben wird wohl, warum Nintendo nicht den Vierspieler-Modus von 'Super Mario Kart R', einem aufgepeppten Nachfolger des SuperNES-Kultspiels, präsentierte.

Kaum auf den Fotos zu erkennen ist die Größe der Maschine: Die exzentrisch-geniiale Design-Mixtur aus Volksempfänger-



Kleiner als ein SuperNintendo: Das Ultra 64

Radio der 30er Jahre und einem Videorecorder ist kaum größer als das SNES geraten – wirkt aber dennoch sehr viel gediegener und strotzt nur so vor Anschlüssen. Besonders auffällig die SNES-kompatible Multifunktionsbuchse – d. h., daß Ihr Ever



Die Shoshinkai stand ganz im Zeichen des U64



Ob Mario erneut der Sieger sein wird?

die bevorzugte Standardgröße zu sein. Doch damit nicht genug, denn laut Howard Lincoln sind auch Module mit bis zu 256 MBit kein Problem. Erstaunlicherweise wird der Preis der Spiele dabei nicht so

Modul statt CD



Auf der Messe gab es noch überdimensionale Vormodule, später ist SNES-Größe angesagt



aus dem Rahmen fallen wie die Größen – rechnet einfach mit derzeitigen Durchschnittspreisen für SNES-Module. Direktes Resultat der 64-Bit-Invasion wird natürlich eine massive Preissenkung der SNES-Titel sein: 32-MBit-Monstren sollen in Zukunft sehr viel erschwinglicher sein.

Vermißt Ihr unter den Spiele-Erstlingen des Dream Teams noch illustre japanische Namen wie Capcom und Konami? Laut Yamauchi wurden inzwischen auch diese Firmen in die Geheimnisse der Konsole eingeweiht – doch mit Spielen ist kaum vor Ende 1996 oder Anfang 1997 zu rechnen.

Richtet man sich nach den Reaktionen der Videospiel-Fanatiker und Branchengrößen auf der Messe, sollte Nintendo die Zukunft in der Tasche haben: 'Earthworm-Jim'-Macher Dave Perry schwärmte von den Möglichkeiten der Maschine genauso wie Ar-

Das Joypad



AV-beziehungsweise RGB-Kabel vom SNES unverändert weiterbenutzen könnt. Bezeichnend ist der Speichererweiterungs-Slot auf der Oberseite – ob Nintendo damit rechnet, daß satte 4,5 Megabyte nicht reichen? Ungewöhnlich ist auch das etwas aus dem Gehäuse herausragende Netzteil, das ganz den Eindruck macht, je nach Verkaufsort und Anforderungen leicht austauschbar zu sein.



wird zumindest für japanische Nintendo-Fans zum Freudentag werden. Zwar nannte er in seiner Rede den Wunsch, das Ultra 64 in den

USA fast zeitgleich erscheinen zu lassen, doch auch diese Beteuerung nützt geplagten deutschen Spielern nichts. Erst nach vielen Diskussionen und einigem Hin und Her legte sich Nintendo-Vize Howard Lincoln auf einen Start „so schnell wie möglich“ für Europa fest – d. h., daß Ihr ver-

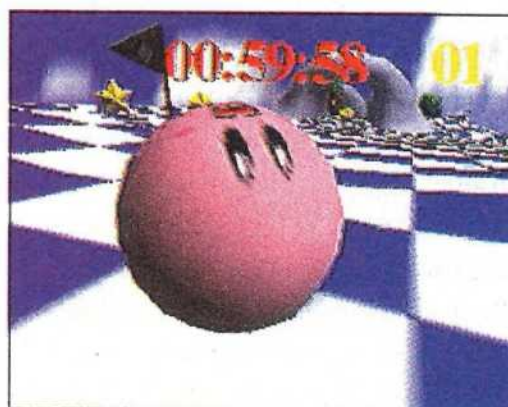
Julian Eggebrecht/kdh

Noch kein offizieller Termin für Deutschland

mutlich schon im Sommer das U64 für deutlich unter 500 DM im Laden kaufen könnt. Zwar ist dies noch nicht offiziell, doch vieles deutet auf den 15. August als das magische Datum in good old Germany hin – in unseren Ländern vermutlich inklusive Super Mario 64. (Auch SNES und Game Boy erschienen jeweils am 15. 8.) Noch nicht recht festlegen wollte man sich auch bezüglich der Modulgröße: Die ursprünglich geplanten 64 MBit werden wohl für Mario nicht ausreichen. 96 MBit scheinen nun



Neben der Konsole und den Spielen beeindruckte vor allem das einfallsreiche Joypad und die damit verbundenen Möglichkeiten – doch dazu später mehr. Bleibt noch die brennende Frage nach dem Erscheinungsdatum zu klären. Hiroshi Yamauchi wollte sich leider nur auf ein Datum festlegen lassen: Der 21. April 1996



Neben Super Mario 64 war auf der Messe lediglich das frühe Kirby Bowl 64 spielbar



NINTENDO 64



Quantensprung oder müder Hüpfer - das Ultra-64 **intern**

Nintendo überschlägt sich mit nebulösen Fachbegriffen - doch wer weiß schon, was wirklich hinter solchen Sprachmonstern wie „Tri-Linear-Mip-Mapping“ steckt?

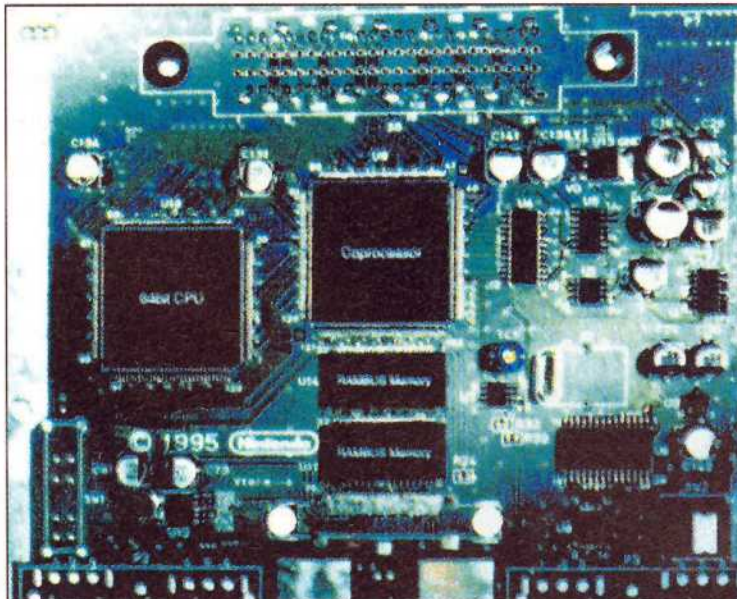
TOTAL! klärt total auf und kann Euch exklusiv Details über die bisher totgeschwiegenen Soundfähigkeiten des Ultra 64 verraten.

■ Nachdem das SNES eigentlich gar keine echte 16-Bit Konsole ist (entscheidende Elemente stammen aus 8-Bit-Tagen), sei die Frage erlaubt, ob die 64 Bit des SNES-Nachfolgers denn „echt“ oder eine Marketing-Erfindung sind. Schaut man der Traumkonsole unter die Haube, entdeckt man schnell, daß Nintendo es diesmal ehrlich meint: Als Herz der Maschine tickt eine waschechte 64-Bit RISC-CPU aus der MIPS-Reihe mit Namen R4300i.

Getaktet ist das extrem flinke Stück Silizium mit satten 93,7 MHz (zum Vergleich dazu: Das SNES läuft mit 3,58 MHz). Im direkten Vergleich mit Hauptkonkurrent Sony und dessen 32-Bitter PlayStation ist das Ultra 64 bis zu sechsmal so leistungsfähig.

Auch der Speicherplatz des U64 ist nicht gerade klein: Satte 4,5 Megabyte schnelles Rambus-Ram sollten für Haupt- und Co-Prozessor genug sein. Von der Firma Rambus stammt auch die interne Kommunikation des Ultra 64, die dank einer ausgeklügelten 64-Bit-Architektur extrem schnell vonstatten geht. Einziger Bremsen ist die Verbindung zum Modul - d. h. daß Daten, die aus dem Modul nachgeschauelt werden, etwas träge sind. Träge ist allerdings relativ, verglichen mit den mehrere hundertmal langsameren Ladezeiten einer CD.

Wirft man einen Blick auf die Platine des U64, ist neben der CPU nur ein weiterer großer Chip zu erkennen: In dem „Reality Immersion Engine“ genannten 64-Bit-Integra-



Modernste Technik auf engstem Raum: Ein Blick unter die Haube von Nintendos 64-Bit-Maschine

tions-Wunderwerk aus der Chip-Schmiede Silicon Graphics, das mit 62,5 MHz getaktet ist, schlummern erstaunlicherweise alle Grafik- und Soundfähigkeiten des U64.

Grafik perfekt

Im Gegensatz zu den eingeschränkten vier Bildschirmauflösungen des SNES (von denen fast ausschließlich immer nur eine Verwendung findet), bietet das Ultra 64 dem Entwickler eine fast unbegrenzte Fülle: Von der klassischen NES/SNES-Auflösung von 256x224 Pixeln (Bildpunkten) bis hin zu High-Resolution-Grafik in 640x480 Pixeln bietet das U64 in beliebigen Abstufungen alles, was ein moderner Fernseher darstellen kann. Sollte ein entsprechender Spezial-Monitor vorhanden sein, ist sogar ein flackerfreies High-Res Bild möglich.

Im Bereich der Farbenpracht ist die Zeit der Einschränkungen endgültig vorbei: Aus 16,8

Millionen können die Entwickler völlig frei wählen - und dank einer besonders ausgeklügelten Rasterungs-Methode scheint das Ultra 64 zu jeder Zeit echte 16,8 Millionen (!!!) Farben darzustellen - auch wenn es meist nur 32.000 sind. Zusätzlich zur unbeschränkten 24-Bit Farbanzahl bescherten die SGI-Tüffler dem Ultra einen 8-Bit Alpha Channel. Mit Hilfe dieser zusätzlichen 8 Bit in der Farbauflösung kann jedem Punkt auf dem Bildschirm eine beliebige Transparenz zugeordnet werden. Transparenz-Pionier Nintendo (das SNES beherrschte als erste Konsole wirklich gute Transparenz-Effekte) treibt damit auf die Spitze, was der Konkurrenz Probleme bereitet. Besonders gut kann man die unbegrenzten Alpha-Channel-Möglichkeiten bei den Flammen/Rauch-Effekten und Geistern in „Super Mario 64“ oder bei Rares „Blastdozer“ erkennen.



Transparente Explosionen bei Blastdozer

Aufbruch in die dritte Dimension

Wie auch Sonys PlayStation ist das U64 eine stark 3D-geprägte Konsole: Klassische Hintergründe für Parallax-Ebenen wie beim SNES

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.

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™



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



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**

ACTION REPLAY CLUB

Die von uns gelieferten ACTION REPLAY's werden mit einer Registrierkarte für den ACTION-REPLAY-CLUB ausgeliefert, für Tips & Tricks, Computer-Hotline, Angebote, usw. ACHTEN SIE AUF DAS EUROSISTEMS-GARANTIE-SIEGEL !



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,-



oder gar Hardware-Sprites sucht man vergeblich. Doch durch die sehr hohe Zeichengeschwindigkeit der Hardware ist auch bei 2D das U64 sehr viel potenter als die in diesem Bereich vielkritisierte PlayStation. Ob die Performance bei ganz klassischen 2D-Spielen allerdings an die des 2D-Spezialisten Saturn heranreicht, ist fraglich.



Gnadenlos im Schatten läßt die Reality Immersion Engine die Konkurrenz, wenn es in die dritte Dimension geht. Dabei beruht die 3D-Grafik natürlich noch immer auf den von 'Star-Wing' im Videospielebereich eingeführten Polygonen.

Doch waren die Abenteuer von FoxMcCloud noch eckig und teilweise etwas abstrakt, schickt sich das Ultra64 an, dreidimensionale Welten dank vieler Spezialeffekte perfekt darzustellen.

Damit Ihr im Wirrwarr der Begriffe mitreden könnt, haben wir die wichtigsten Spezialfähigkeiten der Reality Immersion Engine auseinandergenommen:

Tri-Linear-Mip-Mapping



Hinter diesem Wort-Monster verbirgt sich nichts anderes als das Verschwimmen der berühmtesten groben Pixel, wenn die 'Kamera' Texturen und Bitmap-Objekten zu nahe kommt. Anstelle der äußerst unschönen Pixelwüsten anderer 3D-Konsolen erzeugt die Ultra-Hardware eine künstliche Unschärfe, sobald Grafiken zu grob zu werden drohen. Durch diesen wichtigen Effekt können U64 Spiele viel freier mit der Gestaltung ihrer Welten und Wesen umgehen.

Load Management & Z-Buffering

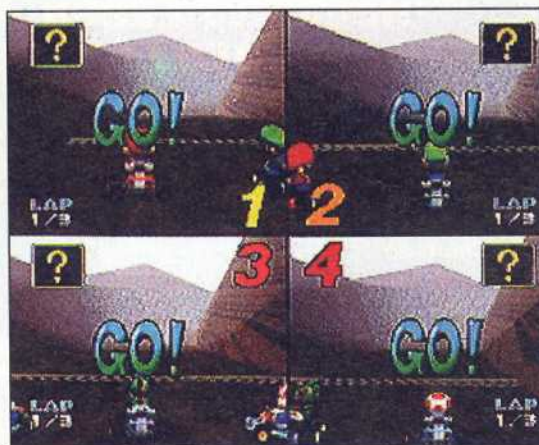
Mit diesem fabulösen Feature soll angeblich das berühmte 'Hineinploppen' von weit

entfernten Polygonen eliminiert werden. Solltet Ihr schon mal 'StarWing' oder 'Stunt Race FX' gespielt haben, kommt Euch das Problem sicher bekannt vor.

Load Management ist zwar ein reiner Fantasie-Begriff, beim Ultra ist mit Ploppereien dennoch Schluß. Hauptsächlich verantwortlich dafür ist das in der Hardware eingebaute Z-Buffering. Diese Traumfunktion jedes 3D-Programmierers sorgt automatisch dafür, daß

Polygone in der richtigen Reihenfolge auf dem Bildschirm gezeichnet werden, und daß sie punktgenau in der Tiefe (der Z-Achse) abgeschnitten werden können. Das Ergebnis: Pixelgenau tauchen die 3D-Landschaften nun auf - ein bißchen Nebel mit Hilfe der Alpha-Channel-Transparenz-Effekte darübergelegt, und schon sieht es perfekt aus. Schluß auch mit den typischen Polygon-Flackereien, weil die CPU mit der mathematisch genauen Lösung des Problems überfordert ist. Besonders beeindruckend bedient sich Super Mario 64 dieser Möglichkeiten: Beim Kampf mit Bowser z. B. packt der Klempner

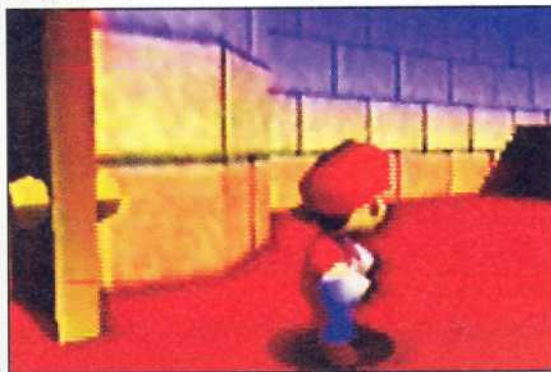
Spezielle Grafik-Features ermöglichen detaillierte Grafik trotz relativ geringer Polygonmengen



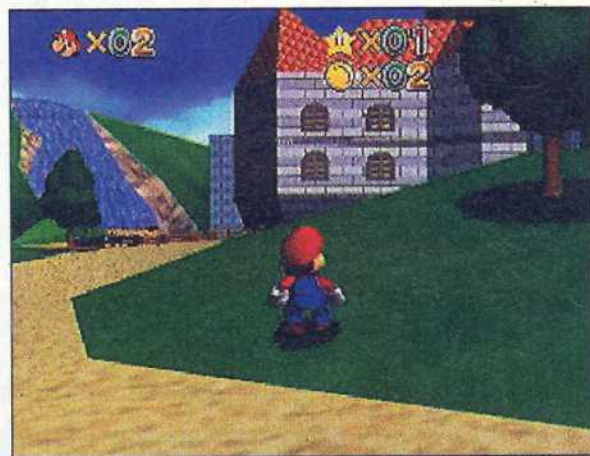
Nebelleffekte im Hintergrund verhindern das lästige Polygon-Ploppen



DER TRAUM DER SPIELEPROGRAMMIERER



Die Hardware ermöglicht verschiedene Shading-Effekte



ihn am Schwanz und wirbelt den Koopa-König herum - ohne daß irgendwelche Grafik-Bugs auftreten. Auf Maschinen ohne Z-Buffer undenkbar.

Perspektivisches Texture Mapping

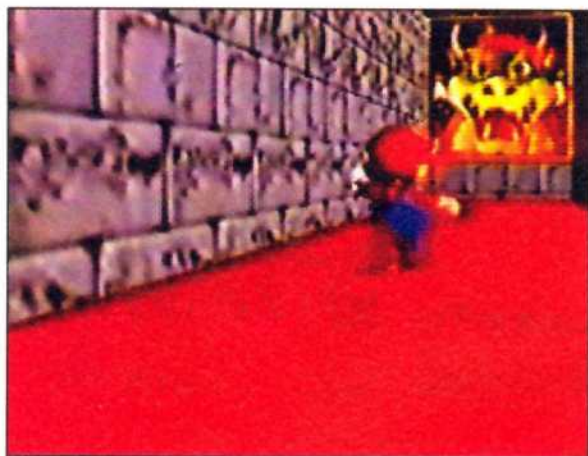
Auch hinter diesem kryptischen Begriff verbirgt sich die Lösung eines vor allem die PlayStation plagenden Problems: Sieht man auf Sonys Konsole aus einem ungünstigen Winkel auf Texturen und bewegt sich dann, scheinen sie ein Eigenleben zu entwickeln und verzerren sich aufs wildeste. Um diesen Effekt zu minimieren, müssen 3D-Landschaften auf der PlayStation aus sehr vielen Polygonen bestehen - denn je größer

die Polygone, desto stärker die Verzerrungen der auf sie projizierten Texturen. Das Problem stellt in diesem Fall die fehlende Perspektiven-Korrektur der Texturen dar. Dem U64 ist auch dieser Effekt unbekannt: Da Texturen perspektivisch korrekt auf Polygone gelegt werden, kommt man bei besserem Aussehen mit viel weniger Polygonen aus. So bestehen Mauern in Mario 64 teilweise aus nur einem Polygon, die auf anderen Konsolen Dutzende von Polygonen verbrauchen würden. Einzige Einschränkung: Jede einzelne Textur kann nicht größer als 4 KByte (z. B. 64x64 Pixel in 256 Farben) sein - mehr

Platz bietet die Reality Immersion Engine nicht auf einen Rutsch.

Gouraud- und Phong-Shading

Unter 'Shading' an sich versteht man das automatische Abschattieren von Flächen durch die Hardware: Der Programmierer gibt die Eck-Farbwerte an, den schönen Verlauf über das Polygon erzeugt die Grafikkarte. Die einfachste Form des Shadings ist das Gouraud-Shading. Das Ultra 64 bietet nicht nur Gouraud Shading à la PlayStation, dank des superstarken Prozessors ist sogar eine vereinfachte Variante



Keine Verzerr-Effekte bei sehr großen Texturen

des aufwendigen Phong-Shadings möglich: Im Titelbild von Mario 64 kann man sehr gut die Lichtreflektionen und Farbverläufe erkennen, die diese Shading-Art erzeugt – echtes Phong-Shading ist es jedoch nicht.

Anti-Aliasing

Mit Hilfe dieser Funktion wird der typische Treppchen-Effekt auf Schrägen und Kanten minimiert: Durch geschicktes Verrechnen werden Unschärfen erzeugt, die eine höhere Auflösung suggerieren und vor allem das berüchtigte Flackern bei weit entfernten Strukturen eliminieren.



Perfekte 3D-Grafik: Marios rasante Rutschpartie

Alleine an dieser kurzen Auflistung der wichtigsten Hardware-Features sieht Ihr schon, wie stark sich das Ultra 64 vom SNES und auch der 32-Bit-Konkurrenz absetzt – im 3D-Grafikbereich ist Nintendos Traumkonsole ein echter Hammer.

UNBEGRENZTE SOUNDFÄHIG- KEITEN

Von Nintendo totgeschwiegen wird der Sound des 64-Bit-Boliden – aus gutem Grund. Nicht etwa weil der Audio-Teil allzu schlecht daherkommt, sondern weil genaue Angaben über den Sound unmöglich sind. Im Gegensatz zu allen anderen Konsolen ist auf dem Ultra 64 Schluß mit dem Erbsenzählen von „möglichen Stimmen“ und „Samplingraten“. Das U64 erzeugt seinen Sound mit

phics geliefert wird und 16 bis 64 Digi-Stimmen in perfekter CD-Qualität ermöglicht. Gerade in diesem Bereich können findige Programmierer mit einiger Erfahrung ganz neue Fähigkeiten ‚entdecken‘.

Auch sonst ist das U64 eine für Programmierer offene Konsole: Keine hinderlichen ‚Hilfs-Bibliotheken‘ wie bei Sonys PlayStation verwehren den Zugriff auf die Hardware. Und dank des genial einfachen Aufbaus der Maschine sind Anlaufschwierigkeiten wegen allzu großer Komplexität – wie etwa bei Segas Saturn – ein Fremdwort.

Hatte Nintendo den SNES-Programmierern mit einem zu langsamen Prozessor noch harte Nüsse zu knacken gegeben, sind die Zeiten der unausgewogenen Hardware mit dem Ultra 64 definitiv vorbei.

So viel Rechenpower wie hier hatten Spiele-Macher noch nie zu Ihrer Verfügung – selbst superschnelle Pentium-PCs sind gegen das Ultra 64 lahme Krücken. Super Mario 64 mit seiner komplexen 3D-Welt und die phantastisch-realen Effekte, wie zum Beispiel die Wasserbewegungen in ‚Wave

Race‘, lassen andere 3D-Spiele simpel und statisch erscheinen, und dank der super-flinken Module sind Ladezeiten ein Problem der Konkurrenz. Nintendo-Fans können sich auf eine brillante Zukunft freuen, denn der Quantensprung ist wirklich gelungen!

Julian Eggebrecht/kdh



demselben Co-Prozessor, der auch für die Grafik zuständig ist – grob gesagt ist es der Reality Immersion Engine egal, ob sie Textur-Daten oder Digi-Samples bearbeiten muß. Logische Schlußfolgerung: Der Programmierer kann völlig frei bestimmen, wieviel seiner Performance er dem Sound überläßt. Theo-



Zahlen, Daten & Fakten

CPU: R4300i 64-Bit MIPS RISC / 93,7 MHz
16KByte Instruktions-Cache, 8KByte Daten-Cache

Reality Immersion Engine: 64-Bit / 62,5 MHz
Reality Display Prozessor: 4KByte Textur-Cache
Reality Signal Prozessor: 4KByte Instruktions- und Daten-Cache

Bildschirmauflösungen: 256x224 bis 640x480

Anzahl der Farben: 16,8 Millionen (True Color)

Standard-Farb-Modus: 32.000 Farben
(inkl. Hardware-Dithering)

Farbtiefe: 32-Bit (inklusive 8-Bit Alpha-Channel für Transparenz)

Sound: Anzahl der Kanäle und Samplingrate auf Kosten von CPU und Co-Prozessor-Zeit frei wählbar

Polygon-Fähigkeiten:
(Werte für durchschnittliche Anwendungen)

Mit allen Spezialeffekten: 2.000 Polygone pro Bild bei 60 Bildern pro Sekunde (120.000 Polygone pro Sekunde)

Ohne Z-Buffering: 4.000 Polygone pro Bild bei 60 Bildern pro Sekunde (240.000 Polygone pro Sekunde)

Ohne Anti-Aliasing: 2.600 Polygone pro Bild bei 60 Bildern pro Sekunde (156.000 Polygone pro Sekunde)

Für die 3D-Spiele-typische Bildrate von 30 Bildern pro Sekunde können die angegebenen Werte pro Bild verdoppelt werden.



Im Titelbild könnt Ihr Marios Polygon-Kopf nach eigenem Gutdünken deformieren

Super Mario 64 —

zurück in die Zukunft?

■ Echte Revolutionen sind in der Welt der Videospiele höchst selten – doch genau diese erlebten alle Besucher auf der Shoshinkai-Messe Ende 1995 auf höchst beeindruckende Weise: Mario is back!

Gerade erst noch als Hosenmatz und Nebendarsteller in 'Yoshi's Island' ganz auf 2D eingestellt, läutet Nintendo das 64-Bit-Zeitalter – dank Vordenker Shigeru Miyamoto und einer gigantischen Entwickler-Crew – mit einem tiefen Griff in die Trickkiste ein.

MIT MARIO IN DIE NÄCHSTE GENERATION

Schon angesichts des Titelbildes von „Super Mario 64“ wird die neue Form des Klempners klar:

Ein bildschirmfüllender Mario-Polygon-Kopf begrüßt den Spieler. Schon hier ist die Power der Maschine an phantastisch-diffizilen Licht-Spielereien, dynamisch-flüssigen Bewegungen und dem erstaunlichen, Polygon-untypisch runden Look des Kult-Helden zu erkennen. Nachdem man sich vom interaktiven Titelbild losgerissen und



Das Tor zu grenzenlosen Spielwelten

feinfühlig mittels eines einfachen Daumendrucks bestimmt.

Findet Ihr die Kameraposition unvorteilhaft, könnt Ihr mit den vier gelben Kamerabuttons die Position völlig frei verändern. Zumindest in der angeblich fünfzigprozentigen Messe-Version sorgte die etwas unselbstständige Kamera für einige Probleme, denn allzu oft mußte man selbst Hand an die Perspektive legen – Shigeru Miyamoto versprach prompt Besserung in der Endversion.

Auf dem Weg in Bowlers unheimliche Trutzburg bleibt viel Spielraum, um die neuartige Steuerung auszuprobieren – doch der Ernst des Spielerlebens be-

SPIEL OHNE (!!!) GRENZEN

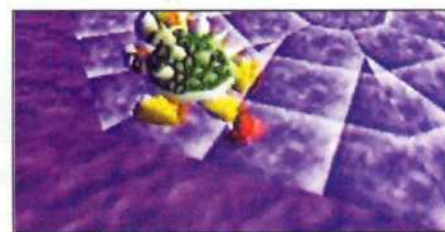
Nintendo-Jüngern kommt der Klempner auch im 64-Bit Zeitalter nicht abhanden. Nur ein Aufguß alter Jump&Run-Ideen mit mehr Farben und Formen oder eine spielerische Revolution? TOTAL! legte in Tokyo Hand an Marios Aufbruch in die schöne neue 3D-Welt.

Action zu stecken. Wer flugs mittels des althergebrachten Steuerkreuzes loshetzen will, bleibt wie angenagelt stehen. Mit der totalen Beweglichkeit kommt der Analog-Stick des U64-Pads ins Spiel: Kinderleicht tippelt, rennt und rast Ihr mit Mario durch den begrünten Vorhof von Bowlers Schloß. Die Klempner-Geschwindigkeit wird vom Spieler analog-

Totesmutig packt der Klempner Bowser am Schwanz und wirbelt ihn herum



den knallroten Start-Button gedrückt hat, findet man sich samt Mario in einer dreidimensionalen Landschaft inmitten eines Schloßparks wieder. Die Kamera folgt dem Protagonisten meist in dezenter Entfernung – entfernt genug, um den Überblick zu wahren, und nah genug, um mitten in der





Nicht nur im Unterwasserlevel zeigt die U64-Hardware, was sie kann

tendos bezüglich der Messe-Version noch keine konkreten Aussagen machen: Bisher stakste und rodelte Mario unbeholfen durch die Wirren einer Eiswelt, brachte Jung-Pinguine zur herumwatschelnden Mutter, paddelte durch gigantische Schloßgräben und Kanalsysteme, auf versunkene Schiffe und ein U-Boot zu, verbrutzelte seinen blauen Overall in einem Lava-Level mit herrlichen Feuer-Effekten,



Miyamotos Ziel, eine glaubwürdige Mario-Marionette zu erschaffen, mehr als erreicht wurde. Ebenso knuddelig süß und erstaunlich rund kommen auch Gegner sowie anderes Getier daher.

Angesichts der totalen 360-Grad Bewegungsfreiheit mußten sich Marios Fähigkeiten ändern: Neben simplem Laufen, Rennen und Hüpfen kann er – grafisch mit Spezialeffekten gespickt – über und unter Wasser schwimmen (und tauchen), klettern, rutschen, mittels einer gigantischen Kanone fliegen, Purzelbäume schlagen, sich



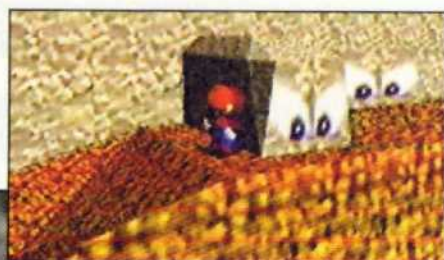
In jeder Umgebung Herr der Lage: Nintendo-Maskottchen Mario macht auch unter Wasser eine hervorragende Figur

DAS BESTE VIDEOSPIEL ALLER ZEITEN?

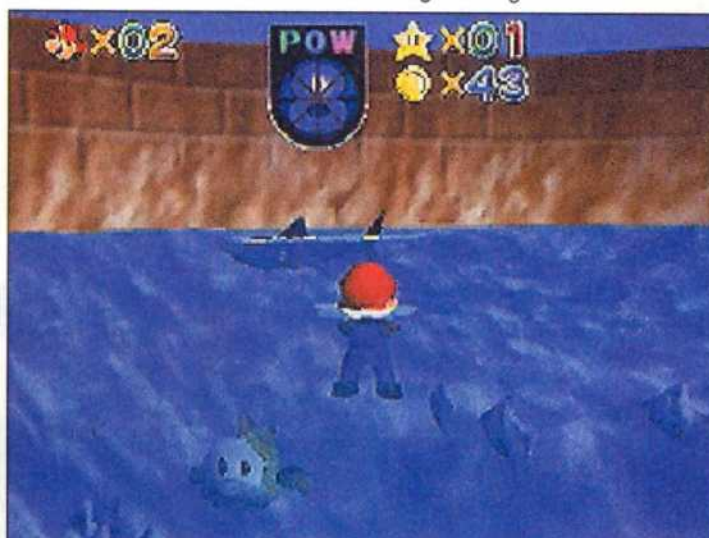
ginnt bereits hinter dem ersten Portal. Fünf Türen stehen in einer großen Halle zur Auswahl, eine jede führt in eine andere Welt. Wer angesichts der Gegner im ersten Level beherzt zum Sprung ansetzt, wird unsanft eines Besseren belehrt: Da in 3D das zielgenaue Gegner-Plätten durch Sprung-Attacken ungewohnt frustig wäre, geht Mario mittels seiner weißen Handschuhe unter die Boxer. Die Klopereien sind wie auch alle anderen Klempler-Funktionen fließend im köstlichsten Cartoon-Stil animiert. Ob Ihr verzweifelt an einer Klippe baumelt, ob Mario unsanft auf dem Allerwertesten landet und sich benommen aufrappelt, jede einzelne Animation ist so liebevoll gemacht, daß



„Ich schau dir in die Augen, Kleiner!“



an Wände gedrückt auf Zehenspitzen schleichen, Freund und Feind tragen und sogar Giganto-Gegner Bowser am Schwanz packen und wuchtig durch die Luft schleudern. Über den Umfang und den endgültigen Welten-Inhalt kann man angesichts der nebulösen Statements Nin-



Laut Miyamoto ist Super Mario 64 erst zu fünfzig Prozent fertiggestellt, man darf also sogar noch auf einige Verbesserungen hoffen



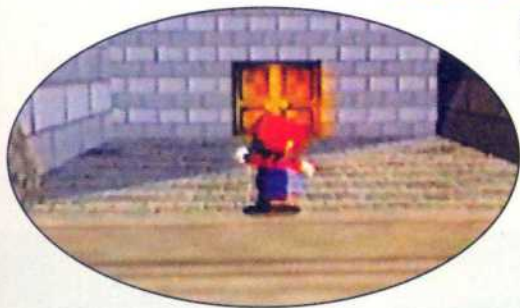


Ob Super Mario 64 das nonplusULTRA wird?



trachtung hauptsächlich als Präsentationswunder mit spielerisch stupiden Grenzen entpuppen, ist Super Mario 64 einfach grenzenlos.

Shigeru Miyamoto



Neben all der ultra-flüssigen Gra-

fikpracht (30 Bilder pro Sekunde) bestach auch der makellose Sound des Spiels. In bester 16-Bit-Samplequalität strotzt das Spiel vor atmosphärischen Soundeffekten und Mario-typischen, passend minimalistischen Musiken.

Super Mario 64 wird wohl eines der besten Argumente für die Modul-Politik Nintendos werden, denn an Spielspaß-raubenden Ladeorgien à la PlayStation und Saturn ist nicht zu denken. Dies ist auch eines der wichtigsten Elemente beim Versuch, dem Spieler eine echte Alternativ-Welt vorzugaukeln: Während sich andere 3D-Spiele bei genauer Be-

träumte schon als Kind von der Erkundung ganz neuer Welten außerhalb des öden Alltags und versucht seit 15 Jahren dieses Ziel in seinen Videospiel-Welten zu erreichen – mit Super Mario 64 kommt er der Virtual Reality näher denn je.

Am 21. April dieses Jahres wird sich zeigen, ob Nintendo-Chef Hiroshi Yamauchi mit seiner Vermutung recht hat, daß Super Mario 64 das beste Videospiel aller Zeiten wird. Die Chancen stehen jedenfalls nicht schlecht.

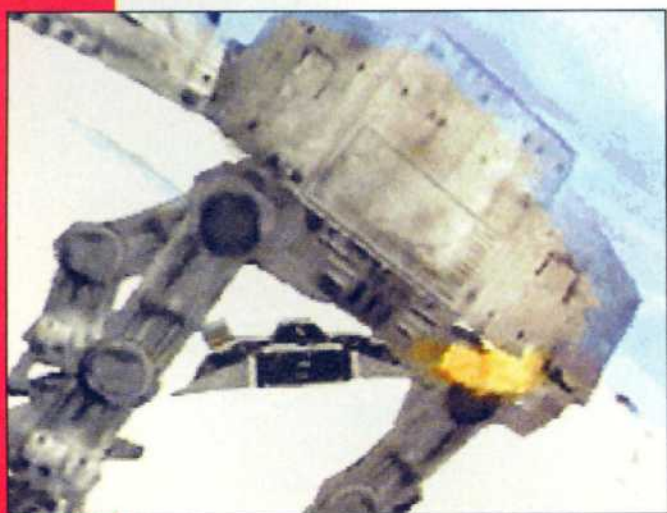
Julian Eggebrecht/kdh



rutschte mit qualem Hinterteil in einer quasi-Rennspiel-Einlage auf einer Gespenster-Rutschbahn in die Tiefe und prüllte sich – bis zu den Knien in einem Brunnen voller Wasser hockend – mit halbtransparenten Geistern.



Living on Video ...



■ Leider nur auf Video, aber nichtsdestotrotz sehr imposant, präsentierten sich die weiteren U64-Titel. Besonders gut (und besonders weit fortgeschritten) sahen eindeutig Nintendo/Paradigms 'PilotWings 64' und die Nintendo-Eigenproduktion 'WaveRace 64' aus. Daher auch unsere Vermutung, daß diese beiden Titel zusammen mit Super Mario 64 als erste das Licht der Welt erblicken werden. Altgedienten Nintendo-Fans fällt auf, daß

UND WO BLEIBT DAS DREAM TEAM?

1990 auf den japanischen Markt kam. Neben dem durch realistische Wasseroberflächenbewegungen beeindruckenden futuristischen Motorboot-Rennen WaveRace stach PilotWing 64 sowohl grafisch als auch inhaltlich aus den vorgestellten Spielen hervor: Mittels diverser Fluggeräte werdet Ihr alle schönen und interessanten Orte der USA anfliegen und in Umgebun-

gen wie dem Grand Canyon und auf Cape Canaveral Missionen absolvieren können.

Von den anderen Spielen wurden lediglich kurze Ausschnitte von frühen Demoversionen auf Video gezeigt



Wie auch bei Super Mario 64 stand natürlich Shigeru Miyamoto bei der Entwicklung Pate – schöne Aussichten für den Sommer.

Alle weiteren vorgestellten Titel werden wir in der nächsten TOTAL! mit aktuellen Screenshots und neuen Infos genauer unter die Lupe nehmen – plant also schon mal brandheiße News zu 'Star Wars: Shadows of the Empire' und den anderen in der vergangenen Ausgabe vorgestellten U64-Exklusiv-Titeln ein.

Julian Eggebrecht/kdh



An die Zukunft angeschlossen



Neben der bestechenden Haupteinheit und den ebenso beeindruckenden Software-Titeln überrascht das Ultra 64 durch die durchdachtste und revolutionärste Ansammlung von Peripherie - vom genialen Analog-Joyypad bis hin zum neuen magnetischen Disk

Drive '64 DD' stellt Nintendo die Videospielwelt auf den Kopf.

Das Joyypad läßt sich auf drei verschiedene Arten bedienen



Selbst Videospiel-Unkundigen wäre bei der Shoshinkai-Ultra-64-Präsentation eines

gleich ins Auge gefallen: Das ungewöhnliche und neuartige Joyypad. Hat man sich an die Kreuzung aus Baterang und SNES-Design erst einmal optisch gewöhnt, schließt man die neue Steuerung nach wenigen Minuten ins Herz. Wie auf den Illustrationen zu erkennen, können Spiele das Pad natürlich ganz SNES-typisch mittels Digital-Pad und Buttons nutzen. Doch sobald der Sprung in

die dritte Dimension folgt, tritt der Analog-Stick ins Geschehen. Dachte die Konkurrenz an Polygon-Hardware in Ihren Maschinen, vergaß man, auch über die weitergehenden Anforderungen einer dreidimensionalen



Analog-Sticks haben sich bei PC-3D-Spielen bewährt

Spielwelt an den Spieler nachzugrübeln. Nur Nintendo schloß messerscharf, daß es mit neuer Optik nicht getan ist, denn erst mit einer neuen Steuerung kann man die Möglichkeiten der unbegrenzten Bewegung auch unbegrenzt gut umsetzen: Schluß ist mittels Analog-Stick mit acht lächerlichen Richtungen - volle 360 Grad Bewegungsfreiheit lassen Euch auch in den absurdesten Kamerawinkeln die Kontrolle über Eure Spielfigur pixelgenau behalten. Da jede Bewegung und Ihre Stärke registriert werden, reagieren Spielfiguren je nach



Saturn • Playstation • Gameverleih

Händleranfragen erwünscht

VIDEO & GAME

Tel. 030 421 37 67

Fax 030 421 37 68

An- & Verkauf

Cooler Preise

Auszüge aus unserer Preisliste

Super NES		Saturn		PSX		Multimediasshops Berlin	
						Hier könnt Ihr alle Spiele auch leihen	
Breath of Fire 2	US 139	Black Fire	US 119	Chaos Control	Dt 95	3 DO	
Bomberman 3	Dt 109	FIFA Soccer	Dt 99	FIFA Soccer 96	Dt 99	Creature Shock	Dt 99
Chrono Trigger	US 144	F 1 Live Information	Jp 129	Lone Soldier	Dt 95	Captain Quazar	US a/Anfr
Final Fight 3	US 129	Golden Axe of Duell	Jp 129	Loaded	US 119	Deadalus Encounter	US 139
Front Mission 2	Jp a/Anfr	Hang On GP 95	Jp 129	NHL Hockey 96	Dt 99	D	US 129
FIFA Soccer '96	Dt 109	Layer Section	Jp 109	PGA Tour Golf 96	Dt 99	Death Keep	US 119
Killer Instinct	DV 79	Minnesota Pool Billard	US 109	Primal Rage	Dt 99	Dragon Lore	US 119
Mechwarrior 2	Dt 109	Military Commander	Jp 155	Panzer General	Dt 99	4 Spiele Paket	US 99
NHL Hockey 96	Dt 109	NBA JAM TE	Dt 99	Ridge Racer Revolution	Jp 139	Killing Time	Dt 109
NBA Live '96	Dt 109	Virtua Fighter 2	Dt 109	Road Rash	Dt 99	NHL Hockey 96	US 119
Super Turrican 2	Dt 99	Primal Rage	Dt 99	Shell Shock	Dt 89	Need for Speed	GV 79
Secret of Evermore	Dt 119	Panzer General	Dt 99	Striker	Dt 99	Poed	US 109
Secret of Mana 2	US 139	Sim City 2000	US 119	Toshinden 2	Jp a/Anfr	Primal Rage	US 119
Super Mario RPG	Jp a/Anfr	SEGA Rally	US 119	Tekken	Dt 105	Space Hulk	US 109
Theme Park	Dt 109	Theme Park	Dt 99	Theme Park	Dt 99	Slayer 2	US 129
Urban Strike	Dt 119	Thunderhawk II	Dt 99	Twisted Metal	Dt 99	Brain Dead 13	US 119
Superstar soccer de lux	Dt 129	Toshinden	Jp 129	Thunderhawk 2	Dt 99	Waterworld	US 119
Waterworld	Dt 109	Viewpoint	Dt 99	Viewpoint	Dt 99	Viele Gebrauchtspiele a. Anfr.	ab 59
Weapon Lord	Dt 129	Wing Arms	US 119	Wing Commander 3	US 119	3 DO-Konsole	ab 499
WWF Wrestlemania	Dt 119	Action Replay m. Backup	Dt 99	Zoop	Dt 99		
Gebrauchtspiele schon	ab 19	Infrarot Controller - 2mal	US 109	RGB Kabel	39		
Action Replay 3	Dt 99	gebr. Saturn Geräte	ab 579	Universal Umbau-alles spielt	39		

Geschäftszeiten: Montag bis Sonnabend 12.00 Uhr - 20.00 Uhr. Schnellversand: Bis 17.00 Uhr bestellte Waren werden noch am selben Tag abgesendet (Lagerware). Für nichtabgenommene Ware berechnen wir pauschal 17 DM. Unfreie Sendungen werden nicht angenommen! Ankauf bequem per Post nach telefonischer Absprache. Postanschrift: Video & Game, 10407 Berlin, Hans-Otto-Str. 28.

Ladenpreise können abweichen!

Besucht unsere Läden in Berlin: Prenzlauer Berg Hans-Otto-Str. 28 • Marzahn Marzahn Promenade 47
Wir haben ca. 800 Gebrauchtspiele am Lager. Bitte telefonisch erfragen. Versandkosten 8 DM + 3 DM Zahlkarte. Ab 300 DM Versandkostenfrei.



Die Demo von Zelda 64 soll die grafischen Möglichkeiten demonstrieren. Vom Spiel existiert bislang angeblich nichts



Druck auf den Stick unterschiedlich stark – preßt Ihr ihn panisch nach vorn, rennt Mario mit aller Kraft voran, stupst Ihr ihn nur ein wenig, schleicht der Klempner. Damit die liebgewonnenen R- und L-Tasten auf der Pad-Rückseite auch im Zusammen-



Die Memory-Cart gehört bei Next-Generation-Konsolen zum guten Ton

spiel mit dem Stick vorhanden sind, spendierte Nintendo der Unterseite des Stick-Arms den Z-Button. Er dient bei Analog-Spielen als Ersatz für die L-Taste und kann wie ein Pistolen-Abzug betätigt werden. Auf der rechten Seite des Pads finden sich zwei ganz normale Action-Buttons und vier Kamera-Tasten: Kann man alle sechs für Prügelspiele gut einsetzen, dienen die mit Pfeilen beschrifteten Kamera-Buttons in allen 3D-Spielen zum Bewegen der Kamera. So könnt Ihr mittels der vier gelben Tasten bei Super Mario 64 oder PilotWings 64 völlig frei den Blickwinkel einstellen.

Als ob das Wunderpad damit noch nicht genug Funktionen hätte, ragt an der Unterseite auch noch ein kleiner Modulport heraus. In diesen Port steckt Ihr sogenannte

Memory Module, die mit satten 256 KByte batteriegepuffertem RAM bestückt und als individuelle Speichermöglichkeiten gedacht sind. So individuell, daß

Ihr beispielsweise Eure persönliche Pad-Konfiguration übernehmen könnt.

Neben den Joypads, für die vier Buchsen von vornherein an der Konsole vorhanden sind, trumpfte Nintendo mit der Ankündigung eines ganz neuen Speichermediums

auf: Werden im ersten Jahr alle Spiele noch auf Modul erscheinen, wird Anfang 1997 als Peripheriegerät ein sehr billiger magnetischer Disk Drive, das sogenannte 64 DD erscheinen. Wie Nintendo-Boss Yamuchi in seiner Rede klarmachte, werden umfangreiche Rollenspiele erst auf den zwischen 64 und 100 Megabyte großen Disks möglich sein. Damit fassen 64-DD-Spiele zwar nur ein Sechstel einer CD, dafür ist die Disk der CD in der Geschwindigkeit mit 1,3 Megabyte pro Sekunde und einer Zugriffszeit von 150 Millisekunden um das doppelte bis vierfache überlegen. Besonderer Clou und im Reich der Videospiele einmalig ist die Tatsache, daß min-

destens 20 Megabyte der Spiele-Disks beschreibbar sind. Schluß mit mickrigen Spielständen und unflexiblen Spielabläufen. Spiel-Designer können auf Wunsch ganz neue Welten erschaffen, und Ihr selbst könnt via Editor ins Spiel tief eingreifen.

KEIN MANGEL AN SPEICHERPLATZ MEHR

Ein Hintergedanke der beschreibbaren Disks ist sicherlich auch der Transfer von Programmteilen oder gar ganzer Spiele per Telefon/Kabelnetz mittels eines Modems – so bekommt Ihr das nächste 'Final Fantasy' vielleicht stückchenweise präsentiert. Langfristig soll dies nicht nur die Tür zum weltweiten Internet darstellen, sondern auch die Bedeutung der Händler einschränken. Erste Produkte für das 64 DD werden unter anderem ein 64-Bit-Zelda (von dem eine laut Howard Lincoln schnell zusammengeschusterte 'Minimalst-Demo'



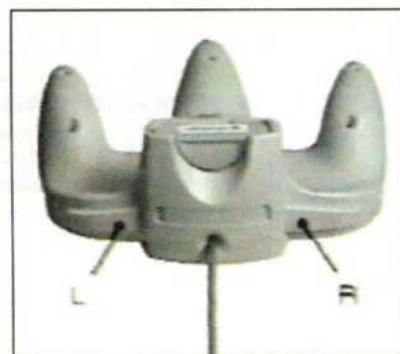
Auf der Messe wurde eine ganze Batterie an bunten Joypads gezeigt – offenbar ließ man sich von den neuen Game Boys inspirieren

zu sehen war) und die in Japan sehnsüchtig erwarteten Rollenspiele 'Final Fantasy VII' von Square und 'DragonQuest VII' von Enix sein.

Julian Eggebrecht/kdh



Rollenspiele sind in Japan angesagter denn je. 'Dragon-Quest VI' (SNES) zum Beispiel verkaufte sich vor Weihnachten in kürzester Zeit 3 Mio. mal!



Wie schon beim SuperNES-Pad finden sich auf der Rückseite L- und R-Button

Und auf dieser Seite, stehen die **SONDERANGEBOTE!**

MEGA DRIVE

Action Replay 89,90
6 Button Joypad 29,90
Joypad Verlängerung 9,90
4 Spieler Adapter 69,90
Abraham's Battletank d 59,90
Aero the Acrobat 2 d 29,90
Alienstorm d 29,90
Arch Rivals d 29,90
Ariel d 49,90
Arrowflash d 29,90
Atomic Runner d 29,90
Balljacks d 29,90
Ballz d 29,90
Batman Forever d 89,90
Battletoads d 29,90
Beavis & Butthead d 49,90
Bill Walsh d 19,90
Bubsy 2 d 39,90
Captain America 29,90
Captain Planet d 29,90
Castlevania d 49,90
Chakan d 29,90
Chuck Rock 2 d 49,90
Comix Zone d 109,90
Corporation d 29,90
Crackdown d 29,90
Crudedudes d 29,90
Cyborg Justice d 29,90
Death & Ret Superman d 79,90
Demolition Man d 79,90
Dino Dini Soccer d 29,90
DJ Boy d 29,90
Donald Duck Maui M. 109,90
Double Clutch d 39,90
Double Sports d 49,90
Dracula 39,90
Dschungelbuch d 79,90
Dynamite Duke d 39,90
Earthworm Jim us 59,90
Earthworm Jim 2d 99,90
Ecco 2 d 49,90
Empire of Steel 39,90
Eternal Champions d 49,90
Ex Mutants d 29,90
Fantasy Zone d 39,90
Fatal Fury d 49,90
Fatal Rewind d 29,90
FIFA '96 d 89,90
Fire Shark d 49,90
Flink d 39,90
Flintstones d 59,90
Galahad d 29,90
Garfield d 109,90
Generations Lost d 39,90
Ghouls'n Ghosts d 39,90
Izzy's Quest d 79,90
Jewel Master d 29,90
John Madden 92 d 29,90

John Madden '96 d 89,90
Jurassic Park 2 d 49,90
Justice League d 49,90
Last Battle d 39,90
Lemmings 2 d 49,90
Light Crusader d 119,90
Maximun Carnage d 49,90
Megalomania d 39,90
Megaman Wily Wars d 49,90
Megaturrican d 39,90
Mickey Mania d 49,90
Mighty Max d 29,90
Micro Machines 96 99,90
Monaco GP 2 d 79,90
Mr. Nutz d 49,90
Mutant League Football d 29,90
Mystic Defender d 39,90
NBA Live '96 89,90
NHL '96 d 99,90
Paws of Fury 39,90
PGA Tourgolf '96 99,90
Phantasy Star 4 d 119,90
Phelios d 29,90
Pirate of Dark Water d 49,90
Pitfall d 39,90
Pro Move Soccer d 19,90
Psycho Pinball d 79,90
Punisher d 49,90
Radical Rex d 39,90
Ranger X d 39,90
Risky Woods d 39,90
Roadrash 3 d 69,90
Rocket Knight Adv. d 39,90
Samurai Showdown d 89,90
Sepp Maier Soccer d 29,90
Shadow of Beast d 29,90
Shadow of Beast 2 d 29,90
Shaq Fu d 49,90
Skidmarks 99,90
Skitchin d 49,90
Slam Master d 49,90
Soleil d 89,90
Sonic & Knuckles d 69,90
Space Harrier d 29,90
Sparkster d 39,90
Stargate d 49,90
Steel Talons d 39,90
Streets of Rage 39,90
Sylvester & Tweety d 49,90
Syndicate d 49,90
Talmi's Adventure d 29,90
T2 Arcade 39,90
Thunderforce 4 d 99,90
Tiny Toons d 59,90
Toe, Jam & Earl d 49,90
Toki d 49,90
Total Fussball d 109,90
Toughman Boxing 39,90

True Lies d 49,90
Two Crude Dudes 29,90
Vectorman d 99,90
Vermillion 39,90
Virtua Racing d 99,90
Wani Wani World I 19,90
Warpspeed d 39,90
Winterchallenge 19,90
Winterolympics 39,90
World Class Soccer d 29,90
WWF Wrestlemania d 99,90
Xenon 2 d 29,90
Zero the Kamikaze d 39,90
Zero Wings d 29,90
Zombies d 39,90

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 3 d 99,90
Brainlord us 69,90
Bubsy d 49,90
Captain Comando d 49,90
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 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
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
Goofroop d 69,90
Hagane d 39,90
Hebereke Popcoon d 39,90
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
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 Shootout d 99,90
Soulblazer d 89,90
Sparkster d 39,90
Spindizzy World eu 49,90
Stargate d 49,90
Startrek Next Gener. d 119,90
Streetracer d 49,90
Syndicate d 49,90
T2 Arcade d 39,90
Tetris 2 d 109,90
Tetris & Dr. Mario d 79,90
Themepark d 119,90
Tim 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

PLAYSTATION

FIFA '96 89,90
Hi-Octane d 89,90
Loaded d 89,90
Lone Soldier d 89,90
NBA TE 79,90
PGA '96 d 89,90
Rapid Reload d 89,90
Thunderhawk 2 d 89,90
Warhawk d 89,90
Worms d 89,90
WWF Raw Arcade d 99,90

MEGA CD

MEGA CD 2 m. Spiel 199,90
Batman Return d 19,90

Lieferung erfolgt gemäß unseren Geschäftsbedingungen!



Tel.: 089-480 29 13

Orleansstr. 63 · 81667 München

Laden und Versand

10.00-18.30
Samstag: 10.00-13.00

SNES

1 Spieler

Nintendo

ca. DM 140



SECRET OF



Evermore: Gefährliche Traumwelten irgendwo inmitten von Raum und Zeit

Die Helden in voller Aktion: Auch winzig kleine Gegner können ziemlich fies und gefährlich sein ...

Mit leichter Verspätung hat es Nintendo doch noch geschafft, die erste Eigenproduktion von Squaresoft USA nach Deutschland zu bringen. Lüften wir also das Geheimnis von Evermore ...

Eigentlich hätte die Sache so schön sein können: Mal ein paar Stunden in eine ganz persönliche Traumwelt reisen und dort so richtig auszuspannen ist sicherlich sehr angenehm. Genau dieses erlaubt die Maschine, die der geniale Wissenschaftler Dr. Seltsam entwickelt hat. Sie versetzt die Benutzer in eine Phan-

tasiewelt namens Evermore, in der sie tun und lassen können, was sie wollen. Doch schon beim ersten Probelauf geht so einiges schief, denn mit den ersten vier Besuchern kommen auch ihre bösen Ichs nach Evermore. Diese Doppelgänger sorgen für ziemliches Chaos, und was ursprünglich als dreistündiger Kurzurlaub geplant war,

entwickelt sich für die Reisenden zu einem jahrelangen Horrortrip. Der hat jedoch ein Ende, als nach 30 langen Jahren erneut Besucher nach Evermore kommen. Eher zufällig entdecken ein Junge und sein Hund die schon leicht angestaubte Maschine und werden auch sofort nach Evermore gebeamt. Dort gefällt es den beiden natürlich nicht allzu sehr (keine Kinos, keine Video-

GEFANGEN IN EINER BIZARREN WELT

spiele, keine TOTAL! – einfach grauenvoll), und so ist ihr Herzenswunsch ganz klar: Nichts wie weg von hier! Das ist allerdings leichter gesagt als getan, denn um in die reale Welt zurückkehren zu können, muß zuerst wieder für Ordnung in Evermore gesorgt werden. Immerhin hatten die bösen Doppelgänger lange genug Zeit, ihre Macht zu festigen und die Traumwelt nach ihren üblen Vorstellungen zu gestalten.

Entsprechend gefährlich ist das Leben in Evermore denn auch: Zahlreiche Monster und Schergen der Doppelgänger machen die Gegend unsicher und das Leben der braven Einwohner zur Hölle. Da kommt so ein jugendlicher Held voller Tatendrang gerade recht, und freundlicherweise machen sich die beiden Neuankömmlinge auch so-

fort auf den Weg, um den Bösewichten das Handwerk zu legen. Ihre Reise beginnt in der Welt der Zora Zottelkopf, früher einmal Enkelin des Doktors, inzwischen Häuptling eines prähistorischen Stammes und von ihren Untertanen liebevoll Feuerauge genannt. Ganz zeitgemäß wimmelt es in dieser Epoche von Dino-



Die riesigen Zwischen- und Endgegner haben zwar einige fiese Tricks auf dem Kasten ...

... aber zum Glück auch ihre Schwachpunkte, an denen man sie freundlich kitzeln kann!



Ladenschlußzeiten kennen die Händler in Evermore nicht, sie sind eigentlich fast immer für den Helden und seine Wünsche offen



EVERMORE



Die bösen Doppelgänger sind für den ganzen Ärger in Evermore verantwortlich. Oder handeln sie vielleicht auf höheren Befehl?



mals Bibliothekarin, hat sich zur Königin eines mittelalterlichen Reiches ernannt. Und Dr. Seltsam schließlich hat sich in eine futuristische HiTech-Welt zurückgezogen. In allen vier Welten

ALTBEWÄHRTES SPIELPRINZIP

müssen unsere beiden Helden die jeweiligen Doppelgänger ausfindig machen und besiegen – wahrlich keine leichte Aufgabe.

Gegen die zahlreichen Gefahren von Evermore steht den Reisenden ein breites Arsenal von Hilfsmitteln zur Verfügung. Da wären zunächst einmal diverse Arten von Rüstungen zum Schutz vor Angriffen oder Heil-

kräuter für die kleinen Wehwehchen, die sich im Laufe der Reise so einstellen. Diese praktischen Dinge gibt es in Shops zu kaufen oder in Truhen zu finden. Argumentationsverstärker zum Einsatz gegen Fieslinge sind natürlich auch vorhanden. Für Handgreiflichkeiten gibt es diverse Waffen, der Held von Welt beherrscht aber auch Magie. Die gibt es in Evermore gleich in doppelter Ausführung: Einmal als alchemistische Magie, bei der die Kombination aus Zauberformeln und Zutaten beachtliche Effekte bewirkt. Die Formeln lernt der Abenteurer im Verlauf des Spiels, die Zutaten können gekauft oder mit Hilfe des Hundes gesucht werden. Wei-

terhin bieten die Chefs der einzelnen Welten ihre magischen Dienste an: Mit (nur begrenzt verfügbaren) Zauberperlen kann man sie rufen und tätig werden lassen.

Wer schon einmal Secret of Mana gespielt hat, der wird sich in „Secret of Evermore“ sofort heimisch fühlen:

Der Gebrauch von Waffen und Magie muß fleißig geübt werden, denn mit jeder Anwendung steigt die Wirkung – und



sauriern und anderen Widerlichkeiten des Steinzeitlebens. Nicht minder exotisch auch die Geschmäcker der anderen Zwangsurlauber von Evermore: Hektor Lektor, der früher im städtischen Museum versauerte, betätigt sich nun als Archäologe in einer antiken griechisch-ägyptischen Welt, Frau von Fettamsel dagegen, vor-

SOUND & VISION SPIELEVERSAND

0 4 6 1 / 3 6 2 8 0

SUPER NINTENDO GAMEBOY NES SONY PLAYSTATION SEGA MEGA DRIVE SEGA SATURN



SUPER NINTENDO

ACME ANIMATION FACTORY	49,95
ACTION REPLAY MK3	94,95
ASTERIX & OBELIX	119,00
BATMAN FOREVER	89,00
BOOGERMAN	109,00
BUBSY 2	124,95
CASPER	119,00
CHRONO TRIGGER	159,95
DIDDY'S KONG QUEST DKC 2	129,00
DK SPIELEBERATER	24,95
DONALD IN MAUI MALLARD	129,00
DONKEY KONG COUNTRY	129,00
EARTH WORM JIM 2	99,00
FIFA SOCCER 96	99,95
FOREMAN FOR REAL BOXING	99,00
HEBEREKE'S POPOON	59,95
ILLUSION OF TIME	99,00
INDIANA JONES	49,95
INTERN. SUPERSTAR SOCCER D.	118,00
JUNGLE STRIKE	69,95
JUSTICE LEAGUE	59,00
KILLER INSTINCT	99,95
L.T. ROAD RUNNER	49,95
LOST VIKINGS II	109,00
MADDEN NFL 96	109,95
MARIO BASLER FEVER PITCH S.	79,95
MARIO KART	59,95
MARIO PAINT	59,00
MECHWARRIOR 3050	109,00
MEGA MAN X	89,00
MEGAMAN 7	99,00

SUPER NINTENDO

MEGAMAN X2	99,00
MICKEYS GREAT CIRCUS (A)	89,00
MIGHTY M. POWER RANGERS	118,95
NBA GIVEN' GO	119,95
NBA JAM T.E.	79,00
NBA LIVE 96	109,00
NFL QUARTERBACK CLUB 96	119,95
NHL HOCKEY 96	109,95
PGA TOUR GOLF 96	119,95
PHANTOM 2040	59,95
PINOCHIO	139,95
ROBOCOP vs TERM.	69,00
SECRET OF EVERMORE	109,00
SECRET OF MANA	99,00
SIM CITY	89,95
STAR TREK: DEEP SPACE NINE	119,95
SUPER BOMBERMAN 3	109,95
SUPER MARIO ALLSTARS	59,00
SUPER MARIO KART	59,00
SUPER MARIO WORLD YOSHIE 2	109,00
TETRIS II	109,00
THEME PARK	99,00
TIM & STRUPPI IN TIBET	119,00
TIME COP	109,00
URBAN STRIKE	99,95
WATERWORLD	109,00
WWF RAW	49,95
WWF WRESTLEMANIA ARCADE	99,00
Hardware	
Power Station	189,00
Super Game Boy Adapt.	49,95
MORE FUN SET	279,00

GAMEBOY

ACCU SET HANDY POWER	69,95
ALLEWAY	49,95
ASTEROIDS & MISSILE COMM.	59,95
AUTO ADAPTER	9,95
BC KID 2	29,95
DIE SCHLÜMPFE	59,95
EARTH WORM JIM	54,95
FIFA SOCCER 96	59,95
GALAGA ARCADE	59,95
JOHN MADDEN 96	59,95
MARIO & YOSHI	39,95
MARIOS PICROSS	59,95
MICKEY MOUSE 5	59,95
MILONS SECRET CASTLE	29,95
MS PACMAN	49,95
NBA LIVE 96	59,95
PGA TOUR GOLF	59,95
PINOCCIO	59,95
POWER RANGERS	59,95
PRIMAL RAGE	59,95
SPACE INVADERS	29,95
STAR TREK	59,95
SUPER MARIO LAND 2	49,95
SUPER MARIO LAND 3	49,95
SUPER RETURN OF THE JEDI	59,95
TETRIS 2	59,95
TIM IN TIBET	59,95
TRUE LIES	29,95
WARIO BLAST	29,95
weiteres Zubehör auf Anfrage	

Versandkosten : 7,- DM zzgl. Nachnahmegebühr Ausland: 18,- DM - Händleranfragen erwünscht
SOUND & VISION Mürwiker Straße 196 24944 Flensburg Tel: 0461/36280 Fax: 0461/36290
FORDERN SIE UNSERE KOSTENLOSE PREISLISTE AN !!!

SECRET OF EVERMORE

die ist spätestens bei den zahlreich vorhandenen Zwischen- und Endbossen auch dringend nötig. Einziger Schwachpunkt hierbei ist, daß jede neu gefundene Waffe auch zeitaufwendig neu trainiert werden muß, eine generelle Waffenbeherrschung

giebalken, der vor einer Attacke mit der Waffe erst aufgeladen werden muß, was natürlich dauert.

Im Vergleich zum klassischen Vorbild fehlen jedoch auch einige Features, beispielsweise der Mehrspieler-Modus. Eine der beiden Figuren wird immer (wenngleich nicht immer optimal) von der Konsole gesteuert, bei einigen Rätseln ist tatsächlich ein Umschalten zwischen den Charakteren nötig. Weiterhin erreicht auch die Story nicht ganz

Länge, Tiefe und Charme des Vorbilds: Zumindest in der Anfangsphase ist es doch recht öde, auf begrenztem Areal langwierig Level anzutrainieren, um überhaupt weiterzukommen. Wer diese Hürde jedoch genommen hat, den erwartet ab der zweiten Welt schon erheblich mehr

POSTIV!

Stimmungsvolle Grafiken, gute Soundeffekte, komplett eingedeutscht

Abwechslung.

In technischer Hinsicht ist Evermore recht gut gelungen: Die Digi-Sounds sind erste Sahne und auch die Mu-



siken sind hörenswert, wenngleich recht sparsam eingesetzt. Einziger Schwachpunkt in Sachen Grafik sind die stellenweise nur düftig animierten Figuren, was allerdings durch die

EIN ABENTEUER NICHT NUR FÜR FANS

genialen Animationen der Zaubersprüche teilweise wieder wettgemacht wird. Alles in allem wirkt Secret of Evermore für den japanische Extravaganzen gewohnten Spieler zwar etwas bieder und trocken, dennoch sollten nicht nur Fans des Genres mal



Aus dieser idyllischen Kleinstadt stammen die Helden angeblich ...



wie bei Secret of Mana gibt es leider nicht. Mana-Fans dürften auch mit zwei weiteren Features bestens vertraut sein, nämlich den überaus praktischen Ringmenüs zur Verwaltung des Inventars und dem manchmal überaus lästigen Ener-

Formeln		R	ZUTATEN
48×Hitzeblitz	5:6	1	2
99×Schlammombe	0:0	1	1
32×Saureregen	1:45	1	3
98×Energieschild	0:0	1	1
49×Heilaura	0:10	2	1
97×Krafthauch	0:0	1	1
95×Telekinese	0:40	1	1
95×Höllenzauber	0:0	1	1
48×Turboantrieb	0:0	1	2

Benutze L/R, um umzuschalten.

Ein cooler Zauberspruch für jede Gelegenheit – und das ist auch nur eine kleine Auswahl ...



Auf den Marktplätzen läßt sich so manches Schnäppchen machen



Im unteren Bild besichtigen die Helden Evermore aus der Luft

Aaachtung, Königin von rechts! Aber ist es auch die echte???



NEGATIV!

Story etwas zu dünn und linear, Animationen stellenweise etwas lieblos

einen genaueren Blick riskieren. Zumindest ab der zweiten Welt könnte es doch der Beginn einer wunderbaren Freundschaft werden. Der Start ist zwar etwas schwerfällig, mit der Zeit kommen die Helden aber doch noch ordentlich auf Touren. Etwas Geduld ist also nötig ...

Michael Anton

Muster: ECS, Hamburg



Gameplay

2

Die Hintergrundstory ist etwas mager und die Handlung einen Tick zu linear ausgefallen.

Dauerspaß

2-

Nach einer öden Startphase kommt Freude auf, einige Elemente nutzen sich im Laufe der Zeit jedoch ab.

Grafik

2

Die Animationen mancher Figuren wirken etwas lieblos, die übrigen Features können jedoch überzeugen.

Sound

2+

Die Soundeffekte sind gut gelungen, lediglich von den tollen Musiken würde man gerne mehr hören.

TOTAL!-CHECK

Genre Action/Adv.
Level 4 Welten
Schwierigkeit ansteigend
Continues Batterie
Speicherkapazität 24 MBit
Erhältlich im Handel

FAZIT

2

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!**

SNES

1-2 Spieler

Konami/Namco

ca. DM 130



Aufgepaßt! Die Amazone Divada kann sich teleportieren.

Der Koloß Bane ist zwar stark aber leider zu langsam



In dieser Stage kämpft Ihr auf dem Bauch eines Riesen.

Sechs finstere Krieger sind aus allen Teilen der Erde zusammengekommen, um an einem teuflischen Turnier auf Leben und Tod teilzunehmen. Derjenige, der als Sieger aus dem Wettkampf her-

EIN TEUFELICHES TURNIER AUF LEBEN UND TOD

vorgeht, soll dem dämonischen Zarak den Garaus machen. Um sich im Kampf zu behaupten, hat sich jeder der tapferen Recken auf einen besonderen Kampfstil spezialisiert. Die Amazone Talazia wirbelt mit messerscharfen Klingen herum, der Krie-



ger Korr setzt seinen Gegnern mit einem Bihänder-Schwert zu, während sich der Koloß Bane seiner mächtigen Streitaxt bedient. Die Charaktere sind allesamt sehr einfallsreich gestaltet, es hätten jedoch ruhig ein paar mehr sein dürfen. Zusätzlich zu dem Arcade-Mode bietet das Spiel einen Story-Mode, in dem vor und zwischen den Kämpfen das Geschehen näher erläutert wird. Neben dem obligatorischen Zweispieler-Modus wird auch, ähnlich wie bei Super Street Fighter II, eine Tournament-Option geboten, die es bis zu acht Spielern erlaubt, sich im

Rahmen eines Wettstreits miteinander zu messen. Eine gute Idee, doch spätestens ab einer Spieleranzahl von über vier Leuten wird mehr erwartet als geprügelt. Habt Ihr einen der sechs Kämpfer – im

Düstere Arenen, klirrende Schwerter und barbarische Kämpfer. In Konamis neuestem Fantasy-Prügelspiel „WeaponLord“ verspricht es Euch in ein ungemütliches Zeitalter, in

dem ein äußerst unangenehmer Dämon namens Zarak für Angst und Schrecken sorgt. Doch eine Horde entschlossener Helden macht sich auf, ihm das Fürchten zu lehren.

Versus-Mode steht zusätzlich Endgegner Zarak zur Verfügung – zu Eurem Favoriten auserkoren, geht es los. Schon nach wenigen Minuten im Kampfgetümmel wird klar, daß WeaponLord eine Vielzahl spielerischer Feinheiten aufweist. Jeder der Charaktere beherrscht bis zu zehn Special-Moves. Von Feuerbällen über Wirbelstürme bis hin zu Power-Slashes ist alles dabei, was das Rüpelherz begehrt. Die Ausführung der Spezialattacken ist ein wenig gewöhnungsbedürftig, nach kurzer Zeit erlangt man jedoch die Kontrolle über die Kämpfer. Zudem findet Ihr bei WeaponLord ein gut durchdachtes Combo-System

Tagesordnung. Aber auch im Defense-Bereich haben sich die Programmierer Gedanken gemacht. Jedem einigermaßen routinierten Street-Fighter-Spieler dürften die Nachteile

MULTIPLE-HIT-COMBOS SIND AN DER TAGESORDNUNG

eines normalen Blocking-Systems bekannt sein: Bei zu langen Schlagabfolgen kann man nur blocken und abwarten, anderenfalls gelangt man nur unter Einbußen von Lebensenergie aus dem schützenden Block heraus. Bei WeaponLord verhält sich dies anders. Wenn Ihr Euch in der



POSTIN!
Hohe Spielbarkeit, tolle Grafik und atmosphärische Soundkulisse

vor. Alle Trefferserien werden gezählt, und nahezu sämtliche Special-Moves lassen sich in effektive Kombinationen einbauen. Normale 4-Hit-Kombinationen sowie Multiple-Hit-Air-luaale-Combos sind an der



Defensive befindet, könnt Ihr durch 'Guard Dropping' die Deckung fallen lassen, um mit einem gezielten Gegenschlag zu kontern. Oder Ihr laßt es gar nicht soweit kommen und blockt den Hieb des Gegners ebenfalls mit einem Schlag ab, um ihm dann unter Zuhilfenahme einer Combo in den Boden zu stampfen. Dieser recht komplizierte Vorgang nennt sich 'Weapon-To-Weapon-Blocking', ist aber nur fortgeschrittenen Spielern zu empfehlen, da perfektes Timing für diese Technik unerlässlich ist.

JEDER KÄMPFER HAT BIS ZU ZEHN SPECIAL-MOVES

Doch WeaponLord ist nicht nur spielerisch stark. Auch im grafischen Bereich weiß die Chaos-Keilerei zu gefallen. Die großen, mit viel Liebe zum Detail gezeichneten Kämpfer sind gut animiert und passen zu den nicht minder finsternen Hintergründen. Die meisten von diesen wirken jedoch



Nach ein paar gezielten Hieben hört der Kontrahent die Glocken läuten.



leider ein wenig farblos. Und noch einen Nachteil bringt die Grafik mit sich: Wenn zwei Haudegen zu eng aneinander geraten, kann man oftmals nur noch erahnen, wer wen gerade mit seinen Hieben trifft. Zudem könnte die Spielgeschwindigkeit ein wenig höher oder wenigstens variabel sein. Besonders die großen Charaktere bewegen sich zu langsam. Die musikalische Untermalung von Weapon-Lord weiß wiederum zu gefallen.



Eine gut durchdachte Kampftaktik führt schnell zum Sieg.

Meine Axt ist groß,
mein Herz ist rein,
ich schlage Dir das
Helmchen ein



aufwendiges und spielerisch starkes Beat 'em Up, das aufgrund seiner rohen Gewaltdarstellung zart besaitet

NEGATIV!

Nur sieben Kämpfer,
Spielgeschwindigkeit nicht
variabel, unübersichtlich

te Gemüter abschrecken wird, und damit definitiv nicht in die Hände von Kindern gehört. Genre-Liebhaber und solche die es werden wollen sollten jedoch schnell zuschlagen, da dieser martialische Titel in höchstem Maße indizierungsgefährdet ist.

Klaus Kock



WL bietet mehrere Block-Varianten



Nur noch wenige Gegner und Ihr seid durch!



Gameplay

2

Da die Steuerung sehr präzise ist, gehen die zahlreichen Attacks der Kämpfer leicht von der Hand.

Dauerspaß

2

Aufgrund des hohen Schwierigkeitsgrades und der Mehrspieler-Option kann WL lange begeistern.

Grafik

2+

Die durchgestylte, detailreiche Optik kann man als rundum gelungen betrachten.

Sound

2

Atmosphärische Musik und realistische Soundeffekte sorgen für ein düsteres Ambiente.

TOTALI-CHECK

GenrePrügelspiele
Level7 Kämpfer
Schwierigkeitvier Stufen
Continuesunbegrenzt
Speicherkapazität24 MBit
Erhältlichim Handel

FAZIT

2

SNES**1-16 Spieler****Codemasters/Konami****ca. DM 140**

Sieger dank gnadenlosen Fahrstils: Mitch

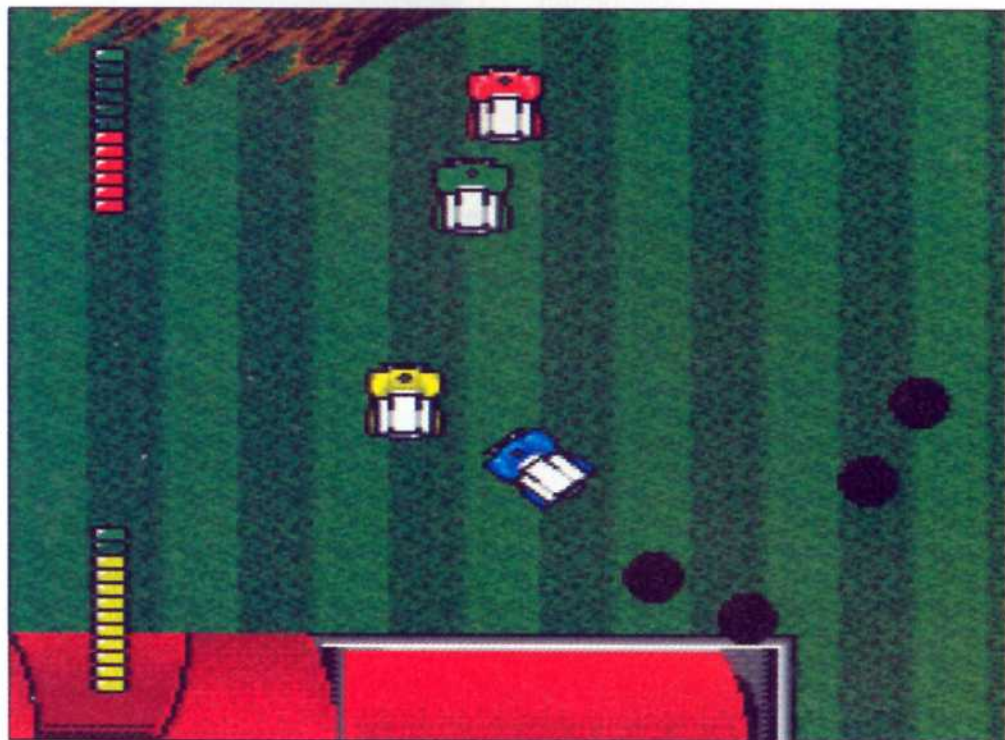
Und sie flitzen wieder!
Über Tische und Bänke,
durch Keller und Regen-
rinnen, die Micro
Machines lassen bitten.

Mit der schon fast obligatorischen Verspätung wird der zweite Teil des putzig-brachialen Rennspiels für Nintendos 16-Bitter umgesetzt. Während sich die Mega-Drive-Besitzer nämlich schon mit der '96er-Variante (inklusive Construction-Kit zum Editieren eigener Kurse und Batterieunterstützung) amüsieren, erscheint dieser Tage das Pendant zum dem ein Jahr alten MD-Vorbild.

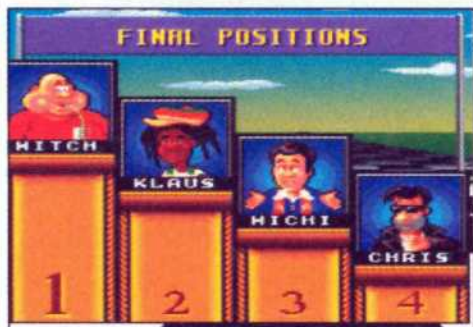
„Micro Machines 2 – Turbo Tournament“ ist, wie der erste Teil ein Rennspiel, bei dem die Spieler mit Kleinst-



Die Dachrinnensprungschance im Treehouse-Kurs erfordert Geschick und Timing



MICRO MACHINES TURBO TOURNAMENT

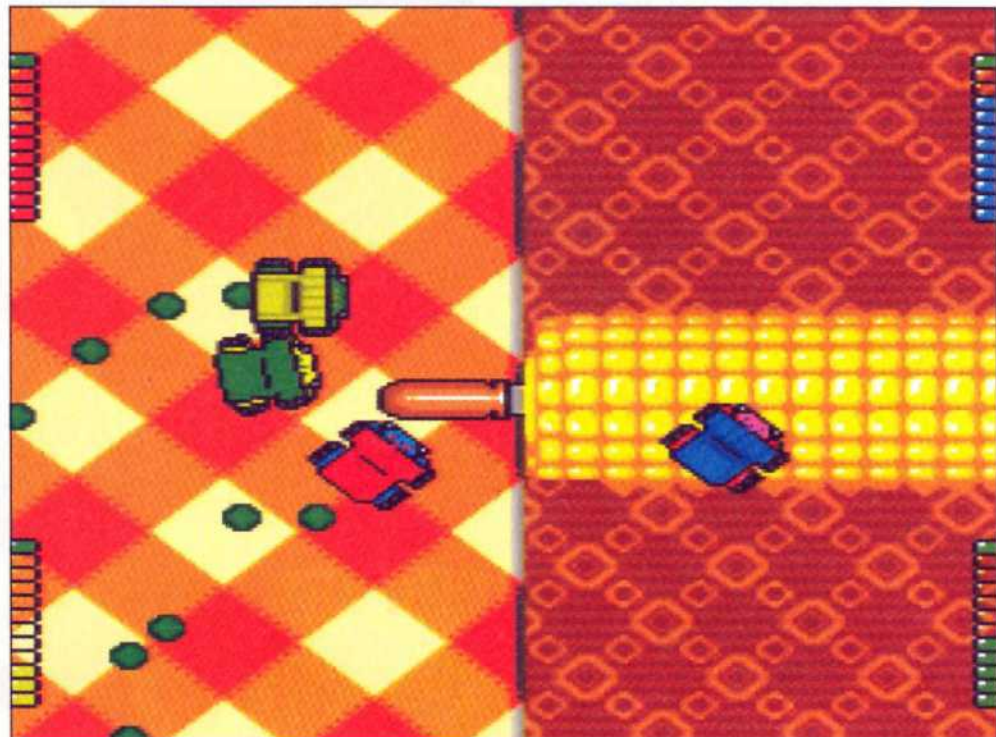


fahrzeugen den Bildschirm unsicher machen. Hierfür stehen 25 Strecken mit 16 verschiedenen Fahrzeugen



Bis zu 16 Spieler, abwechslungsreiche Strecken, diverse Spielmodi

und Fahrern zur Verfügung. Neben einem Time-Trail-Modus und neuen Features (z.B. Statistiken mit Bestzeiten), gibt es im Knockout-Mode sogar die Möglichkeit, abwechselnd mit bis zu 16 Freunden vom Fernseher Platz zu nehmen – vorausgesetzt Ihr habt ein ausreichend großes Zimmer. Gegenüber dem Vorgänger wurden etliche Mankos beseitigt. Die Kurse



sind sehr farbenfroh und mit vielerlei Gags bestückt. So müßt Ihr beispielsweise auf einem Spülschwamm

VIELE GAGS UND ABGEFAHRENE IDEEN

ein Waschbecken oder auf einem sich drehenden Maiskolben einen Abgrund überqueren. Weiterhin gibt es am Streckenrand Gerätschaften, denen Ihr besser nicht zu nahe kommt – wer wird schon gerne von einer Bohrmaschine in die Tiefe gestoßen oder von einer Kettensäge erfaßt.

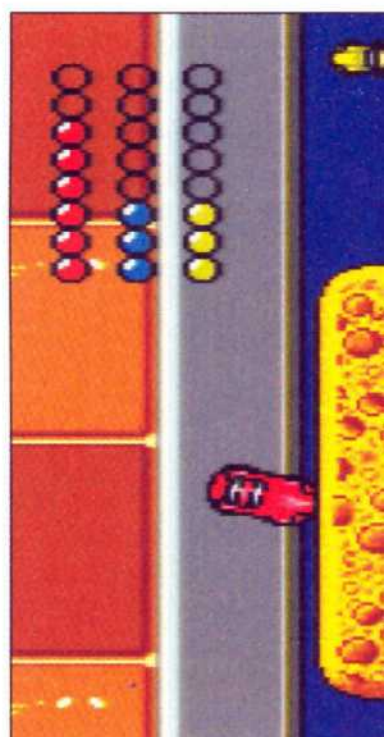
Die Fahrer aus dem ersten MM wurden übernommen, sind aber optisch gealtert. So läuft, pardon fährt, z.B. Spider jetzt mit Dreitage-Bart herum. Der ehemals doch recht langweilige Einspieler-Modus hat neue Varianten erhalten, wie beispielsweise den Super-League-Modus. Ihr könnt auf Bestzeiten oder in einem Tunier mit allen Rennpiloten um die Spitzen-

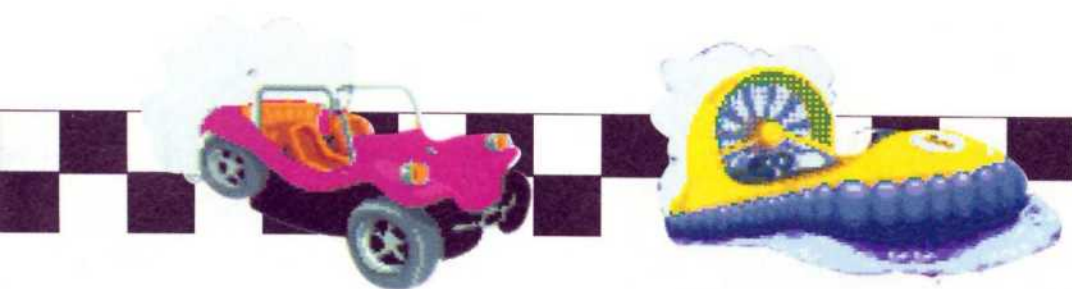
plätze fahren. Leider wurde dem 8-MBit-Modul keine Batterie spendiert, um Bestzeiten, geänderte Namen und Plazierungen in den Einspieler-Modi speichern zu können.

So richtig in Fahrt kommt das Game natürlich erst dann, wenn vier Spielern zum Pad greifen. Alle Fahrzeuge starten gleichzeitig, und jeder versucht die Spitzenposition zu ergattern sowie



Wenn eine Stelle fies ist, dann ist es die Spülbeckenpassage in 'Ferry Fiasko'

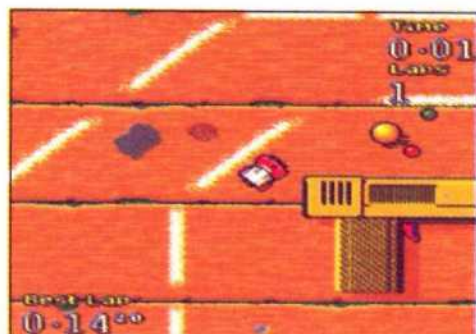




NES 2 - MENT



Im Time-Trail-Modus fahrt Ihr gegen den Schatten-Wagen des Bestzeiten-Inhabers



die anderen vom Bildschirm zu drängen. Der Gewinner der Jagd bekommt Punkte, und der Spaß beginnt erneut, bis ein Spieler nach Punkten gewonnen hat. Was so einfach klingt, ist in der Praxis ein Kampf um jeden Bildschirm-Millimeter. Ein Feh-

▼ **NEGATIV!** ▼

Keine Batterie, gelegentlich tritt ein leichtes Ruckeln auf

ler beim Lenken, und ein hämisches Grinsen huscht über die Gesichter der verbleibenden Fahrer.

Die 25 Strecken sind allesamt witzig und abwechslungsreich gestaltet, und selbst einfache Kurse brillieren durch

famose Spielbarkeit (Schon mal auf einer Klobrille die Kumpels versagt?!). Somit bleibt – trotz der simplen Spie-

MEHRSPIELERSPAß IST GARANTIRT

lideo – langfristig MM2 motivierend. Die Sounds und Effekte sind zudem fetzig und passen perfekt zum Game. Ohne Frage, für vier Rennfreaks ist „Micro Machines 2 – Turbo Tournament“ ein Muß, denn Mehrspielerspaß ist garantiert. Allein ist das Spiel auch sehr unterhaltsam, doch eine Batterie zum Speichern der Bestzeiten wäre schön gewesen.

Michael Koczy

Gameplay 2+

Einfache Steuerung, viele Optionen, abwechslungsreiche Strecken mit tollen Gags – Fun ohne Ende!

Dauerspaß 2

Mit mehreren Spielern ist das Game unsagbar Klasse, auch der Einspieler-Modus weiß zu begeistern.

Grafik 2-

Farbenfrohe und ideenreich gestaltete Strecken, jedoch ruckelt es gelegentlich.

Sound 2

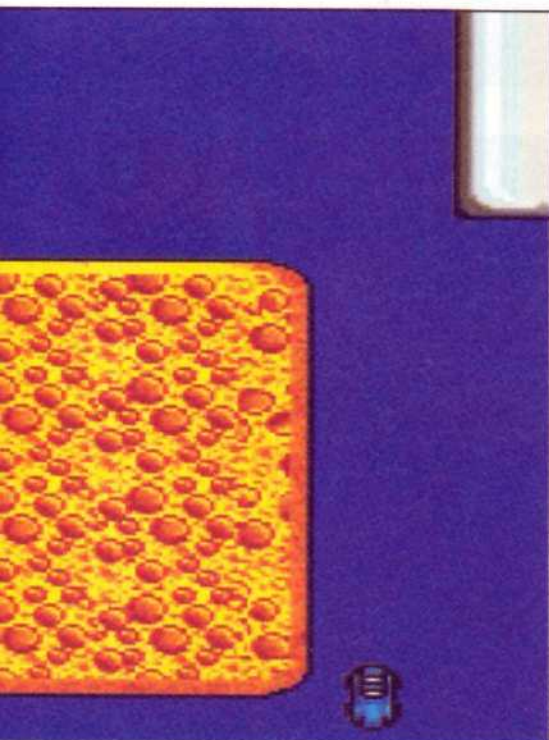
Fetzig Melodien und eine witzige Geräuschalette – relativ simpel, aber ungemein passend.

TOTAL-CHECK

Genre Rennspiel
Level 25 Kurse
Schwierigkeit je nach Kurs
Continues
Speicherkapazität 8 MBit
Erhältlich im Handel

FAZIT

2



BOMBERMAN

Doppelt hält besser, dachten wir uns, und nehmen das ‚neue‘ Bomberman für GB erneut unter die Lupe.



Da waren wir doch nicht wenig erstaunt, als wir kürzlich „Bomberman GB“ in die Finger bekamen. Offensichtlich hatte uns Virgin, ohne darauf hinzuweisen, seinerzeit eine recht unfertige Vorversion zur Verfügung gestellt (Test in Ausgabe 11/95 als „Bomberman 2“).

Die Änderungen der Endversion schlagen sich natürlich positiv auf die Note nieder. Im Battle-Modus könnt Ihr nun doch gegen bis zu drei Computergegner antreten, die allerdings nicht sehr spielstark sind. Mittels Super Game Boy und Multi-Tap-Adapter können sich vier Leute die Bomben um die Ohren schieben. Sechs Spielfelder mit unterschiedlichen Features stehen dabei zur Auswahl. Leider wird der Game-Boy-Link nicht unterstützt. Der Story-Modus besteht nun aus acht Welten; bei denen Ihr jeweils zwischen zwei unterschiedlichen „Aufgabenstellungen“ wählen könnt. In Level eins müßt Ihr z. B. entweder alle Gegner innerhalb eines Zeitlimits

erledigen, oder aber sie in einer bestimmten Reihenfolge bekämpfen. Das bringt zwar etwas mehr Ab-



wechslung ins Spiel, im Endeffekt bleibt der Story-Modus jedoch recht langweilig.

kdh

Gameplay 3+

Die Möglichkeit, alle Welten auf zwei Arten zu lösen, ist eine originelle Idee.

Dauerspaß 2-

Umfangreicher Einspielermodus. Die Computergegner im Battle sind zu schwach.

Grafik 3+

Per Super Game Boy gibt es ein paar zusätzliche Farben in der Statuszeile und den Zwischenbildern.

Sound 3-

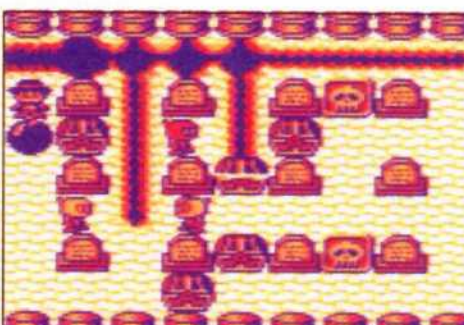
Die Musik reißt nicht gerade zu Begeisterungstürmen hin. Positiv: Ein paar Super-Game-Boy-Effekte.

TOTAL-CHECK

Genre Action
Level 8 Welten
Schwierigkeit leicht
Continues Paßwörter
Speicherkapazität 2 MBit
Erhältlich im Handel

FAZIT

3+



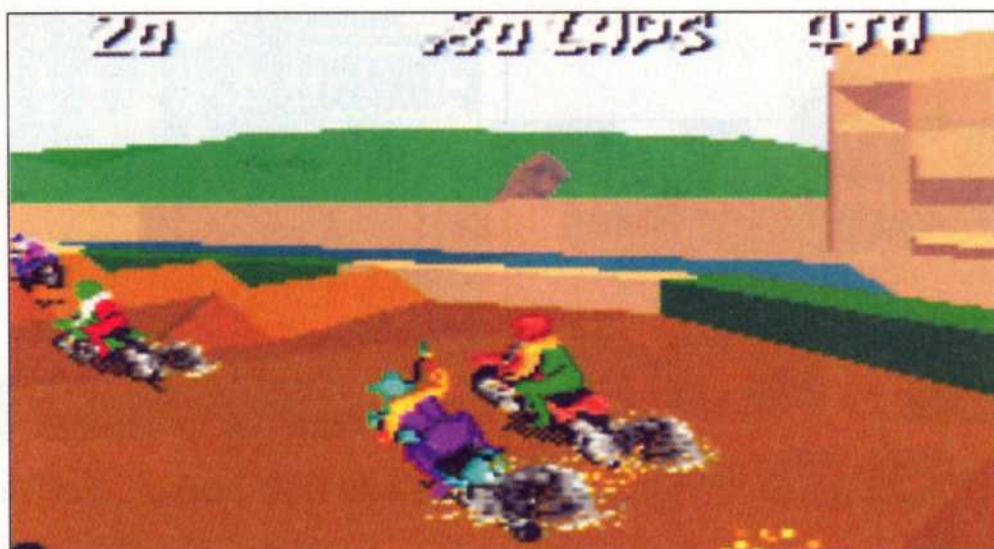
SNES

1-8 Spieler

Acclaim

ca. DM 140

Acht Fahrer mit unterschiedlichen Eigenschaften stehen zur Auswahl. Nach jedem Rennen folgt eine statistische Auswertung



RANK	PLAYER	TIME	PTS
1	TALON	3:21.28	20
2	T-REX	3:21.65	15
3	SLADE	3:35.50	12
4	JIM	3:39.98	10
5	LISA	-1 LAPS	9
6	STAN	-1 LAPS	8
7	DAN	-1 LAPS	7



Während der FX-2-Chip bei 'Yoshi's Island' für die vielen Grafikeffekte zuständig war, besannen sich die Entwickler dieses Spiels auf die Hauptaufgabe seines Vorgängers: Polygondarstellung.

Polygone hatten es nicht immer leicht. Obwohl 'StarWing' eines der besten Shoot 'em Ups ist und es auch 'Stunt Race FX' nicht an spielerischer Tiefe mangelt, haben die beiden besten SuperNES-Polygon-Games nur einen relativ kleinen Freundeskreis gefunden. Viele störten sich an der ungewohnten Grafik, denn in puncto Baller- bzw. Rennspielen war man bis dato einen anderen Stil gewohnt. Mittlerweile sind Polygone aus der Videospielwelt nicht mehr wegzudenken. Grafisch bombastische Automaten Spiele sowie aktuelle PlayStation- und Saturn-Hits wie z. B. 'Ridge Racer' und 'Virtua Fighter 2' lassen die Kritiker von einst verstummen.

men. Demnächst wird sogar Klempner Mario auf dem Ultra 64 durch Polygon-Landschaften wandeln – zu alten StarWing-Zeiten wäre dies noch



absolut undenkbar gewesen. Mit 'Dirt Trax FX' ist die Super-Nintendo-Welt nun um ein Motorradrennspiel reicher. Ihr entscheidet



Euch zuerst zwischen drei Spielstufen beziehungsweise Motorradklassen (50er, 125er und 250er), um anschließend zwischen acht Fahrern die Qual der Wahl zu haben. Sie unterscheiden sich in puncto Höchstgeschwindigkeit, Beschleunigung, Kurvenverhalten und Bremsstärke (man sollte meinen, daß dies eher die Eigenschaften von Motorrädern sind, als von Rennfahrern ...).

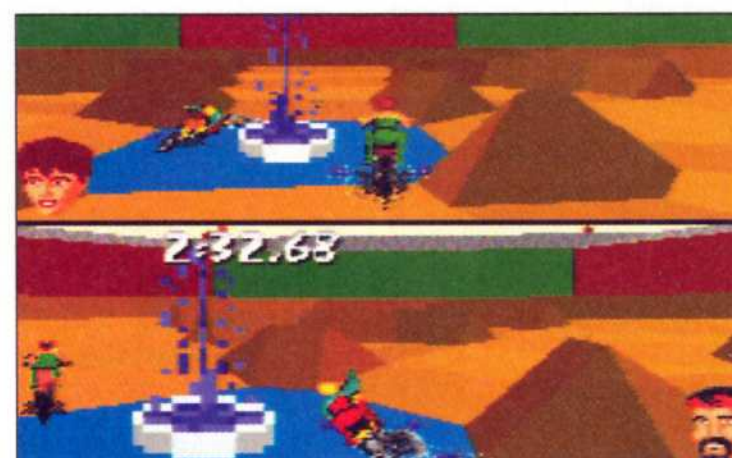


Sind diese Formalitäten erledigt, könnt Ihr im Trainings-Modus ein paar Proberunden drehen, oder den Kontrahenten im Circuit-Mode Euren Staub schlucken lassen. Der erste

FIXE GRAFIK UND AGRESSIVE KONTRAHENTEN

Kurs – ein relativ schlichtes Oval – ist für den Einstieg genau das Richtige. Mittels der L- und R-Tasten könnt Ihr Euch stärker in die Kurven legen, und diese so besonders eng fahren. Ferner läßt sich das Vorderrad Eures Bikes hochziehen, um Hindernisse schneller und besser überwinden zu

können. Auf der anschließenden Strecke wird die Jagd nach einem der vorderen Plätze schon schwieriger. Fies platzierte Sprungschancen und Wassergräben erfordern hier fahrerisches Können. Danach wird es extrem holprig, denn der dritte Parcours hat neben scharfen Kurven reichlich Hügel zu bieten. Nach der vierten Strecke – einer Art Half-Pipe – geht es ab auf ein übles Off-Road-Gelände. Gewinnt Ihr dieses Rennen, eröffnet sich Euch der nächste Cup. Insgesamt sind fünf Cup-Rennen und 22 Kurse (!!!) im Modul versteckt. Wer ferner mit dem 250er-Motorrad im letzten



Parcours erster durchs Ziel rauscht, erhält das Paßwort

Im Rad-Tag-Mode, dem Battle-Modus dieses Moduls, spielt man auf zwei Motorrädern Fangen. Auch hier ist in der Splitscreen-Darstellung kein Ruckeln festzustellen

ROTIERENDE STRECKENAUSWAHL

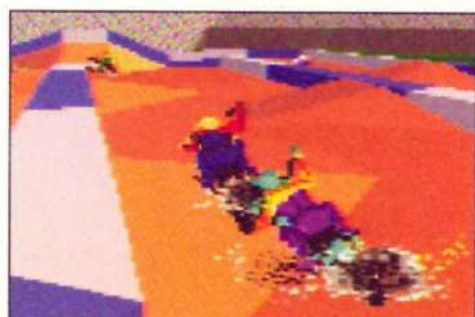


Wenn Ihr nur einen Kurs fahren wollt oder einen Fight im Battle-Mode austragen wollt, so werden die einzelnen Strecken aus einer isometrischen Perspektive dargestellt – und, sie rotieren ohne jegliches Ruckeln!





Auf dieser Strecke wird Euer Fahrvermögen durch Wasserpfützen und Schlammgruben hart auf die Probe gestellt



TRAX FX

zur 500er-Maschine. Ein Paßwort erhältet Ihr übrigens nach jedem Rennen – zum Glück, denn Continues gibt es keine.

Als kleines Bonbon wurde dem 16-

22 STRECKEN WOLLEN ERST EINMAL GESCHAFFT SEIN!

MBit-Modul noch ein dritter Spielmodus spendiert. In drei verschiedenen Arenen können zwei Kontrahenten starten, um innerhalb eines Zeitlimits den Gegner zu rammen. Ist der Mitspieler bzw. Computergegner getroffen, läuft seine Zeit. Jetzt muß er versuchen Euch zu erwischen, bevor seine Uhr auf null steht.



Auch zu zweit bleibt alles übersichtlich, allein die Motorrad-Sprites sind kleiner

Alle Modi lassen sich selbstverständlich zu zweit bestreiten, wobei der Bildschirm in „Mario-Kart“-Manier geteilt ist. Im Multi-Player-Modus können abwechselnd sogar bis zu acht Piloten zum Pad greifen.

Wie schon bei Stunt Race FX wird nicht der ganze Bildschirm für die Darstellung genutzt. Dafür werdet Ihr

NEGATIV!

Triste Farbpalette, müder Sound, Plazierungen werden nicht eingeblendet

mit sauberer und schneller Polygongrafik entschädigt, wenngleich sie nicht sonderlich bunt ist. Einziger Schwachpunkt des Moduls ist der triste Sound – man hat fast das Gefühl, in alte dumpfe 8-Bit-Zeiten zurückversetzt zu werden.

Leider wurde nicht daran gedacht, die Plazierungen der anderen Fahrer auf dem Screen mit einzublenden. So müßt Ihr Euch wohl oder übel die



Trikotfarben der Kontrahenten einprägen, die Euch überholen.

Trotz kleinerer Schwächen ist Dirt Trax FX ein lange motivierendes Motorradrennspiel, dessen Battle-Mode Kultambitionen aufweist. Dank des FX-2-Chips wird allen Genreintressenten ein äußerst flottes Spiel geboten.

Michael Koczy

Gnadenlose Verfolgungsjagden steigern den Blutdruck



Zieht vor jeder Schanze das Vorderrad Eures Bikes hoch, so springt Ihr richtig weit!

Gameplay 3+

Solide Steuerung, leicht schwammige Kollisionsabfrage, Einblendungen der Plazierungen fehlen.

Dauerspaß 2+

Herausfordernder Schwierigkeitsgrad und viele Kurse – Rennfahrerherz, was willst Du mehr?!

Grafik 2

Schnelle und flüssige Polygongrafik. Etwas farbenfroher hätte es aber schon sein können.

Sound 4+

Reichlich dumpfe Musik, die sich außerdem viel zu schnell wiederholt. Wenig Soundeffekte.

TOTAL-CHECK

Genre Rennspiel
Level 22 Strecken
Schwierigkeit 4 Stufen
Continues Paßwort
Speicherkapazität 16 MBit
Erhältlich im Handel

FAZIT
2

SNES

1-2 Spieler

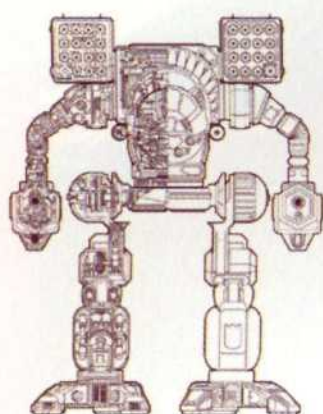
Activision

ca. DM 130

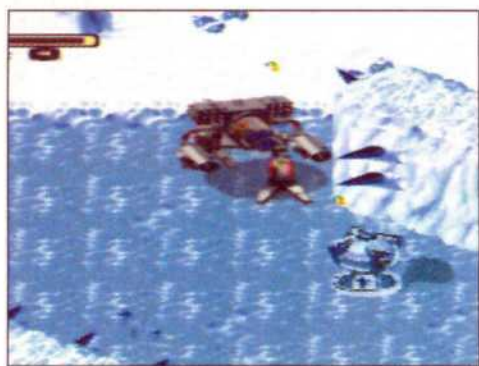
MECHWARRIOR 3050

Wenn ein BattleMech seine 75 Tonnen Lebendgewicht in Bewegung setzt und dazu noch seine Waffen aktiviert, dann bleibt kein Stein mehr auf dem anderen.

Willkommen im Jahre 3050. Nicht unbedingt eine schöne, ruhige Zeit angesichts der diversen Reibereien zwischen Clans, Herrschaftshäusern und Wirtschaftskonzernen, aber so ist das Leben nun mal. Als junger MechPilot und Mitglied des Wolfs-Clan müßt Ihr Euer Können unter Beweis stellen und mit Eurem Madcat-BattleMech diverse Aufträge erledigen. Diese führen Euch mitten ins Feindesland auf fünf verschiedene Planeten, und entsprechend unruhig geht es dort natürlich



So ein Battle-Mech ist schon ein technisches Wunderwerk



Je nach zu absolvierendem Einsatzgebiet und Missionsart wird auch eine Änderung der Bewaffnung notwendig ...



zu. Der Gegner reagiert auf solch ungebeten Besuch nämlich recht allgerisch und setzt alles, was er so an Kriegsmaterial zur Hand hat, gegen

MECHPILOTEN IM DAUERSTRESS

Euch in Bewegung. Doch das ist noch nicht genug, denn so nebenbei müßt Ihr auch noch mit den Gefahren der örtlichen Landschaften fertigwer-

▲ POSITIV! ▲

Gut gemachte Actionkost, interessanter Zweispieler-Modus, Levelcodes

den: Auf einem Lavaplaneten gerät selbst ein BattleMech ordentlich ins Schwitzen, auch sind 75 Tonnen Schwermetall auf spielgelglattem Eis nicht unbedingt einfach zu steuern.



Nachdem in der Einsatzbesprechung der Auftrag genau vorgestellt wurde, könnt Ihr Euch in der Waffenkammer die passende Bewaffnung Eures Mechs zusammenstellen. Für jedes der drei Waffensysteme stehen drei Optionen zur Wahl, das Angebot reicht von der Partikelkanone über Laser bis hin zu diversen Raketen. Anschließend werdet Ihr auf den Zielplaneten gebracht, und die Schlacht kann beginnen. Auf der Oberfläche steuert Ihr den Mech in der Außenperspektive. Es bedarf zwar einiger Übung, bis man den Stahlkoloß richtig unter Kontrolle hat und jeder Schuß auch wirklich ein Treffer ist, aber mit der Zeit bekommt

▼ NEGATIV! ▼

Etwas wenig Missionen, Schwierigkeitsgrad nicht einstellbar

man die Sache in den Griff. Auf Wunsch könnt Ihr Euch die Arbeit auch teilen, indem Ihr einen Co-Piloten als zweiten Spieler anheuert. Der ist dann für das Zielen und Schießen zuständig, während Ihr Euch auf die strategische Fortbewegung konzen-



Blechköpfe auf freier Flur sorgen für ordentlich Rabatz



triert. Insgesamt ist „Mechwarrior 3050“ ein solides Actionspiel geworden. Zwar nimmt man es mit den offiziellen BattleTech-Regeln nicht gar

SOLIDE ACTION-KOST NICHT NUR FÜR FANS

zu genau, damit kann man jedoch leben. Weniger schön ist allerdings, daß der Schwierigkeitsgrad nicht einstellbar ist, was angesichts hammerharter Missionen durchaus zu leichten Frusterscheinungen führt. Mehr und dafür nicht schon in der Anfangsphase gar so knifflige Aufträge wie beim Vorgänger wären sicher nicht schlecht gewesen. Dennoch sollten hier nicht nur die BattleTech-Fans unter Euch einen Blick riskieren.

Michael Anton

Gameplay

2-

Solide BattleMech-Action, allerdings mit etwas wenig Abwechslung und zu hohem Schwierigkeitsgrad.

Dauerspaß

2-

Solisten stehen ganze fünf Modi offen, zu zweit wird es erst recht nicht langweilig.

Grafik

2-

Hübsch gestylte und animierte Mechs können begeistern, manchmal ruckelt's aber gewaltig.

Sound

2-

Etwas mehr Musik wäre ganz nett gewesen, die kernigen Effekte entschädigen jedoch für das Manko.

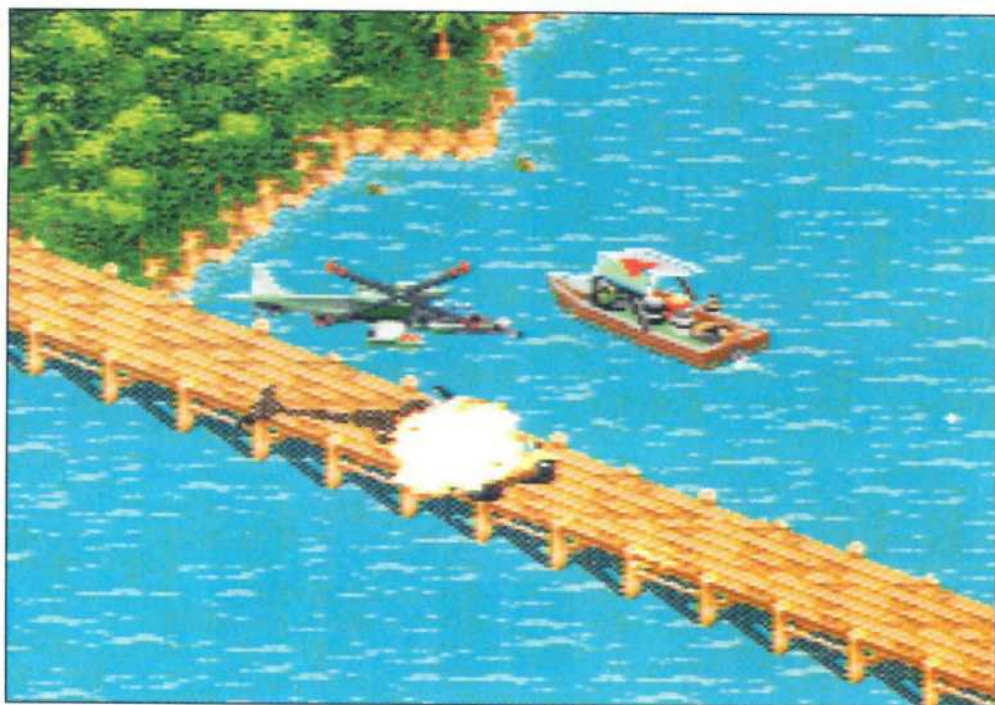
TOTAL-CHECK

Genre Action
Level 5
Schwierigkeit hoch
Continues Paßwörter
Speicherkapazität 16 MBit
Erhältlich im Handel

FAZIT

2-

URBAN STRIKE



**Unser heldenhafter Hub-
schrauberpilot kommt
wirklich nicht zur Ruhe:
Aus der Wüste in den Ur-
wald und gleich an-
schließend weiter in di-
verse Großstädte ...**

Diesmal ist es ein skrupelloser Medienmogul namens Malone, der die Jungs von der fliegenden Eingreiftruppe ordentlich in Trab hält. Der Sturz der Regierung der Vereinigten Staaten und der Bau einer Superwaffe ist politisch wahrlich nicht korrekt, und so wird mal wieder der Hubschrauber gesattelt, um den Bösewichtern Manieren beizubringen. Hauptschauplätze von „Urban Strike“ sind diesmal diverse amerikanische Großstädte, nach dem Auftakt in Hawaii geht es über Los Angeles und diverse andere Lokalitäten bis zum Showdown im nächtlichen Las Vegas. Das grundlegende Spiel-

*Auch ein Pilot
braucht mal Ab-
wechslung: ein
neuer Heli wartet*

prinzip ist schon von den Vorgängern bestens bekannt: Zahlrei-

che aus kleineren Einzelmisionen bestehende Aufträge müssen strategisch geschickt erledigt werden, bis

HUBSCHRAUBER MIT STARTSCHWIERIGKEITEN

den Schurken endlich das Handwerk gelegt ist. Hauptfortbewegungsmittel sind auch hier zunächst Hubschrauber, bei einigen Missionen ist



**Komplexe und abwechs-
lungsreiche Missionen,
solide Strategieelemente**

der Held aber auch mit Bodenfahrzeugen und erstmals sogar zu Fuß unterwegs.

Während die spielerische Seite trotz eines etwas hoch angesetzten Schwierigkeitsgrades völlig in Ordnung ist, so kann dies von der technischen Umsetzung beim besten Willen nicht gesagt werden. Alle paar Flugmeter stockt das Scrolling kurz, so daß ein wirklich flüssiges Fliegen kaum zustande kommt. Darüber hinaus reagiert der Hubi ohnehin schon etwas träge, sind dann zusätzlich noch ein



*Über den Dächern der
Stadt geht es hart zur
Sache ...*

*Mal etwas anderes:
Die Golden Gate Bridge
in dichtem Nebel*



*Mehr Mut zur Lücke in
der Brücke – Hauptsache,
es knallt schön*

paar mehr Sprites auf dem Bildschirm, so ist fast schon Operation Standbild angesagt. Abgerundet wird das Traversierspiel durch einige Ungereimtheiten in der Kollisionsabfrage — nur wenn man tatsächlich beide Augen



zudrückt, kann man Gefallen an dieser Ruckel- und Flackerorgien finden. In Sachen Sound gibt es überwiegend die altbekannten kernigen Effekte zu hören, etwas mehr Innovati-



**Ruckelndes Scrolling,
hakelige Steuerung, man-
gelhafte Kollisionsabfrage**

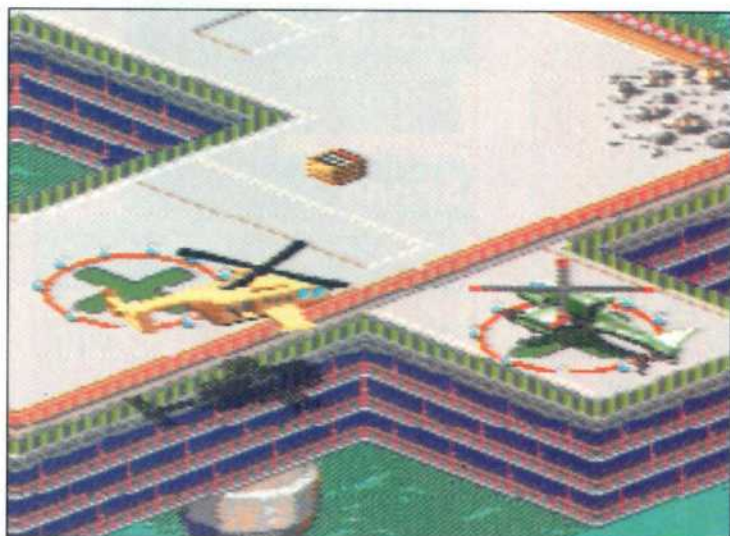
on wäre sicher wünschenswert gewesen. Alles in allem bleibt so ein etwas fader Nachgeschmack zurück: Mit einer ordentlichen Portion mehr

*Ein Held schreckt
auch vor einem Fuß-
marsch nicht zurück*

Sorgfalt bei der Programmierung hätte das Game der krönende Ab-

schluß der Strike-Trilogie werden können. In der vorliegenden Form ist es allerdings ein flügelahmer Nachfolger, an dem wohl nur Ruckelfetischisten ihren Spaß haben dürften. Schade, denn ein solches Ende hat dieser geniale Mix aus Action und Strategie wirklich nicht verdient. Wer die Serie in guter Erinnerung behalten möchte, der sollte nach den ersten beiden Teilen den Abschied einreichen.

Michael Anton



Gameplay

3+

Viele abwechslungsreiche Missionen — da hätte bei-
nahe Freude aufkommen können.

Dauerspaß

3+

Im Kreuzfeuer der Feinde und die Maschine bewegt
sich nicht vom Fleck? Spaßig ist das nicht unbedingt.

Grafik

4-

Wer ruckelt so lahm durch Nacht und Wind? Ob das
vielleicht Hubschrauber-Pixel sind?

Sound

3+

Die altbekannten Effekte sorgen für die akustische
Unterhaltung, Neues gibt es jedoch kaum.

TOTAL-CHECK

Genre Action
Level 8 Missionen
Schwierigkeit hoch
Continues Paßwörter
Speicherkapazität 16 MBit
Erhältlich im Handel

FAZIT

3-

GB

1-2 Spieler

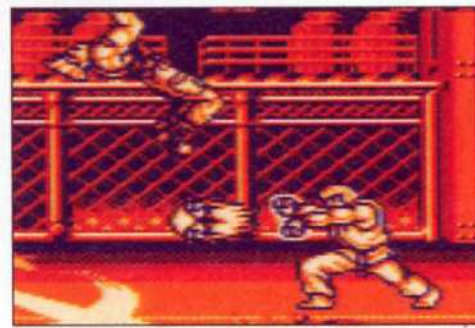
Capcom

ca. DM 70

Der Gongschlag zur ersten Runde ertönt ...
Chun-Li und Blanka stehen sich gegenüber ...
„Fight!“ ... Der Kampf beginnt!



STREET FIGHTER II



Mit einem gekonnten „Flash-kick“ weicht Guile Kens Feuerball aus

unterstützt
SUPER
GB

Die Straßenkämpfer sind wieder da! Nach ihrem Kinobesuch haben Ryu, Ken und Co. endlich ihren Weg auf den Game Boy gefunden. Auf dem SNES gilt „Super Street Fighter II“ als das bislang beste 16-Bit-Prügelspiel. Millionen Beat-em-Up-Fans fieberten der angekündigten Game-Boy-Umsetzung entgegen.

▲ **POSITIV!** ▲

Das Game hat alles, was sich ein GB-Prügel-Fan nur wünschen kann. Brilliant!

Und das Warten hat sich gelohnt, denn satte neun Kämpfer mit all ihren Spezialattacken stehen zur Auswahl. Guile, „Sonic Boom“ ist ebenso vertreten, wie Zangieffs gefürchteter „Piledriver“ und Kens feuriger „Dragon Punch“. Das Spiel ist irgendwo zwischen SF II und SF II Turbo angesie-

delt, denn Chun-Li zum Beispiel kann ihren Energieball auf die Gegner schleudern und M. Bison ist von vornherein anwählbar. Ihr könnt sowohl auf dem Super Game Boy als

DAS BESTE PRÜGELSPIEL FÜR DEN GAME BOY

auch via Link-Kabel im Versus-Mode zu zweit gegeneinander antreten. Desweiteren liefert das 4 MBit starke Kraftpaket den Normal-Mode in fünf Schwierigkeitsgraden sowie dessen vereinfachte Variante, den Survival-Mode. Hier geht es in jeweils einer Kampfrunde ohne Continues darum, so viele Gegner wie möglich auf die

▼ **NEGATIV!** ▼

Scrolling u. Animation kommen gelegentlich etwas ins Stocken

Matte zu legen. Verständlicherweise habt Ihr in der GB-Version nicht drei Schlag- und Trittstärken, sondern nur jeweils eine. Das tut dem Spielfluss jedoch keinen Abbruch, denn sämtliche Special-Moves sind natürlich auch mit nur einer Schlag- und Tritt-Variante sehr leicht auszuführen.

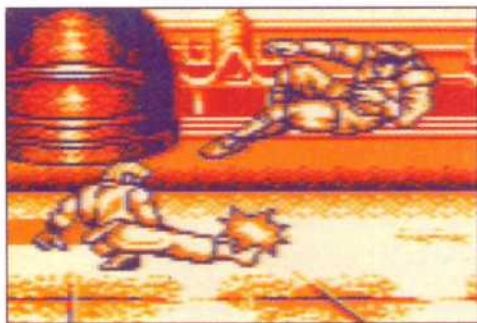
Die Grafik ist höchst beeindruckend. Jede Stage der neun Kämpfer wurde originalgetreu und sogar mit entsprechenden SGB-Rahmen versehen. Hinzu kommen viele brillante Animationen, die aber leider – wie die scrollenden Hintergründe – manchmal ein klein wenig ins Stocken geraten. Natürlich wird jeder Kampf von den aus dem SNES-Vorbild be-

kannten Musikstücken untermalt, die, ebenso wie die Original-Soundeffekte, tadellos klingen. Den Game-Boy-Usern wird ein lang-ersehnter Traum erfüllt. „Street Fighter II“ ist eine bemerkenswerte Konvertierung der Klassiker, die sich keiner



entgehen lassen sollte. Auch diejenigen unter Euch, die bisher wenig Gefallen an GB-Prügelspielen fanden, werden bei diesem Super-Game auf den Geschmack kommen.

Christian Henning



Zack! Da haut's M. Bison glatt aus den Socken. Doch der Endgegner ist sehr zäh



Sogar die Griffe und Würfe wurden aus den SuperNintendo-Vorbildern übernommen



Der Kampf hat soeben begonnen und Sagat konnte als Erster einen Treffer landen



Gameplay

1-

Die tolle Steuerung und die verschiedenen Spielmodi machen SF II zum besten Prügelspiel auf dem GB.

Dauerspaß

1-

Die fünf Schwierigkeitsgrade und neun Kämpfer sorgen auch längerfristig für Prügel Spaß in SF-Qualität.

Grafik

2+

Nahezu perfekt übernommene Hintergründe sowie detaillierte Fighter lassen kleine Ruckeleien verzeihen.

Sound

1-

Sowohl die Musik der Stages, als auch die Effekte wurden bestmöglichst vom großen Bruder übernommen.

TOTAL!-CHECK

Genre Prügelspiel
Level 9 Kämpfer
Schwierigkeit 5 Stufen
Continues unbegrenzt
Speicherkapazität 4 MBit
Erhältlich im Handel

FAZIT

1-

SUPER NINTENDO[®]

Adventure Island 2	dt	117.00
Animaniacs 2	dt	124.00
Art of Fighting	dt	99.00
Asterix & Obelix	dt	129.00
Batman Forever	dt	119.00
Biker Mice from Mars	dt	119.00
Bomberman 3	dt	119.00
Boogerman	dt	99.00
Breath of Fire 2	us	119.00
Castlevania Vampire	dt	129.00
Champ. World Class S.	dt	79.00
Chaos Engine	dt	79.00



Chrono Trigger	us	149.00
Cut Throat Island	dt	109.00
Daffy Duck	dt	99.00
Demolition Man	dt	89.00
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
Dschungelbuch	dt	129.00
Dschungelbuch	uk	79.00
Earth Worm Jim 2	dt	119.00
Equinox	dt	99.00
Fievel Mauswanderer	dt	79.00

Fifa Soccer 96 dt 99.00

Fifa Soccer	dt	79.00
Flintstones - Movie	dt	109.00
Foreman f.r. Boxing	dt	114.00
Frank T. Big Hurt B.	dt	114.00
Frantic Flea	dt	114.00
Hebereke 2	dt	89.00
Hungry Dinosaurs	dt	84.00
Hurricanes	dt	79.00

Illusion of Time dt 109.00

Impossible Mission	dt	109.00
Int. Superstar Soccer	dt	99.00
Int. S. Soccer Deluxe	dt	129.00
Itchy & Scratchy	dt	109.00
Izzy's Quest	dt	109.00
Jelly Boy	dt	99.00
Jungle Strike	dt	99.00
Kawasaki Superbikes	dt	99.00
Kid Clown Crazy Cha.	dt	99.00
Killer Instinct	uk	109.00



Killer Instinct dt 139.00

Kirbys Dream Course	dt	89.00
Kirbys Ghost Trap	dt	89.00
Lion King (24 Meg)	dt	119.00
Lobo	dt	129.00
Lord of the Rings	dt	79.00
Last Vikings 2	dt	99.00
Lothar Matthäus	dt	109.00
Mario Basler Soccer	dt	109.00



Mario World 2	dt	109.00
Mask	dt	99.00
Mechwarrior 3050	dt	99.00

Mega Man X 2 dt 109.00

Mega Man 7 dt 109.00

Mickey & Minnie	dt	99.00
Micro Machines 2	dt	119.00

NBA Basketball	dt	129.00
NBA Live 96	dt	99.00
NFL Quarterback '96	dt	89.00

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	109.00
Power Ranger 2	dt	119.00
Prehistorik Man	dt	99.00
Primal Rage	dt	99.00
Prime Goal 3	dt	119.00
Revolution X	dt	109.00
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	89.00
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: Next Gen.	dt	109.00
Star Trek: Deep Space	dt	109.00
Star Trek: Fleet Aca.	dt	109.00
Super BC Kid	dt	119.00
Super Hockey	dt	79.00
Tetris & Dr. Mario	dt	89.00
Tetris 2	dt	109.00
Theme Park (kp.dt.)	dt	109.00
Tim in Tibet	dt	129.00
Tiny Toon 2	dt	79.00
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	99.00
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
Worms	dt	104.00
WWF Wrestl. Arcade	dt	99.00
WWF Wrestlingmania	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
Art of Fighting	nl	69.00
Beauty and the Beast	dt	59.00



Beavis and Butt-Head dt 39.00

Bomberman 2	dt	59.00
Brainies	dt	69.00
Break thru!	us	49.00
Captain Commando	dt	69.00
Clay Mates	dt	39.00
Cool Spot	dt	69.00
Demons Crest	dt	69.00
Dropzone	dt	39.00
Earth Worm Jim	dt	69.00
Fighting History	us	49.00
Fun & Games	dt	39.00
Hagane (16 Meg)	dt	69.00
Hebereke Popoon	dt	49.00
High Impact	us	49.00
Humans	dt	69.00
Incredible Hulk	dt	49.00

Indiana Jones dt 69.00

John Madden 95	dt	39.00
----------------	----	-------

Judge Dredd dt 49.00

Legend	dt	69.00
Lemmings 2	dt	59.00
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
Metroid	uk	59.00
Mickey Mania	dt	49.00
Mighty Max	dt	49.00
Morph	dt	49.00
Mr. Nutz	dt	59.00
On the Ball	dt	59.00

Operation Starfish	dt	69.00
Page Master	dt	49.00
Parodius	dt	39.00
Paws of Fury-Brutal	dt	49.00
Pierre le Chef	dt	69.00
Punch Out!	dt	59.00
Putty Squad	dt	69.00
Rap Jam	us	49.00

Rise of the Robots dt 49.00

Sailormoon	dt	49.00
Sink or Swim	dt	59.00
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
--------------	----	-------

Syndicate dt 39.00

Tiny Toon	dt	39.00
True Lies	dt	49.00
Ultraman	uk	69.00
Utopia	dt	49.00
Vortex	us	49.00
Vortex	dt	69.00
World Heroes	dt	59.00
WWF Raw	dt	69.00
Zero the Kamikaze	dt	49.00
Zombies	dt	45.00
Zoop	dt	59.00

Super NES-Zubehör

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	139.00
Cinch - Scart Adapt.	dt	10.00
Cinch Kabel S.NES	dt	19.00
Cinch Kabel m.Scart	dt	29.00
Donkey Kong Plüsch	dt	39.00
Donkey Kong Anhänger	dt	4.90
Game Mage 2	dt	69.00
Infrarot Joypads	dt	89.00
Joypad (Nintendo)	dt	39.00
Lenkrad Performa	dt	159.00
Pro Pad 2 SV-339	dt	36.00
Pro Pad SV-334	dt	29.00
Program Pad SV-337	dt	69.00
Spieleberater Zelda	dt	24.80
SNES Spieleberater 1	dt	24.80
Spieleb. Mario World	dt	24.80
SNES Spieleberater 2	dt	24.00
Scart Kabel S.NES	dt	19.00
Scart Verteiler 1/5	dt	49.00
Sidewinder Joystick	dt	89.00
Spieleb. Mario Worl.2	dt	24.00
Spieleb. Donkey K.C.	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
Top Secret Spieleb.	dt	24.95
Top-Fighter Joystick	dt	139.00
Universal Adapter	dt	39.00
Verlängerung Joypad	dt	15.00

GAME BOY

Adventure of Lolo	dt	44.00
Aladdin	dt	59.00
Alleyway	dt	49.00
Animaniacs	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
Cut Throat Island	dt	59.00
Donkey Kong Land	dt	59.00
Donkey Kong (SGB)	dt	59.00
Dr. Mario	dt	49.00
Dschungelbuch	dt	59.00

Earth Worm Jim dt 59.00

Fidgetts	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
Killer Instinct	dt	69.00
Kirbys Blok Ball	dt	59.00
Kirbys Dream Land 2	dt	59.00
Lion King	dt	54.00
Lucie	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	49.00
Muhammed Ali Boxing	dt	59.00
Mystic Quest	dt	59.00
NBA Live 96	dt	49.00
NFL Quarterback '96	dt	49.00
NFL Quarterb. Club 95	dt	59.00
NHL Hockey 96	dt	49.00
Pac Panic	dt	45.00
PGA Tour Golf 96	dt	49.00

Pinball Deluxe	dt	59.00
----------------	----	-------

Pinocchio dt 59.00

Power Rangers 2	dt	64.00
Prehistorik Man	dt	54.00
Primal Rage	dt	59.00
Rosenmährer Mann	dt	65.00

Schlumpfe (dt. Text) dt 59.00

Space Invader (SGB)	dt	59.00
Star Trek Generation	dt	59.00
Streetfighter 2	dt	59.00
Super Mario Land 3	dt	59.00
Super Mario Land 2	dt	64.00
Super Return o.t.Je.	dt	49.00
Talespin-Käpt'n Balu	dt	59.00
Tetris 2	dt	59.00
Tim in Tibet	dt	59.00
Top Ranking Tennis	dt	54.00
True Lies	dt	59.00
USHAR Monster Truck	dt	59.00
Wario Blast	dt	59.00

Waterworld dt 49.00

Worms	dt	59.00
Zoop	dt	44.00

Gameboy- Sonderangebote

Addams Family 2	dt	39.00
Addams Family 1	dt	39.00
Brainbender	dt	39.00
Cliffhanger	dt	39.00
Dennis	dt	39.00
Flintstones	dt	39.00
Glücksrad	dt	39.00
Huchback	dt	39.00
John Madden 95	dt	39.00
Lemmings	dt	39.00
Mr. Do!	dt	39.00
Pinball Fantasies	dt	39.00
Race Days	dt	39.00
Sequest DSV (SGB)	dt	39.00

Stargate dt 39.00

Tarzan	dt	39.00
Tetris	dt	39.00
WWF Raw	dt	39.00

Gameboy-Zubehör

Action Replay Pro GB	dt	49.00
Game Boy mit Tetris	dt	139.00
Game Boy transparent	dt	109.00
Game Boy Clear View	dt	11.00
Game Boy ohne Spiel	dt	99.00
Game Boy rot	dt	109.00
Game Boy Netzteil	dt	17.00
Game Boy Energy Pack	dt	39.00
Game Boy FM-Tuner	dt	29.00
Game Boy schwarz	dt	109.00
Spieleberater Zelda	dt	24.00

Sony PSX

Air Combat	dt	89.00
------------	----	-------

Alien Trilogy dt 94.00

Aliens	dt	89.00
Alone in the Dark 2	dt	99.00
Assault Rigge	dt	89.00

Battle A.Toshinden 2 dt 94.00

Casper	
--------	--

SNES**1-2 Spieler****Bandai****ca. DM 130**

MIGHTY MORPHIN POWER RANGERS- THE FIGHTING EDITION



Im vergangenen Jahr regnete es schlechte Noten für Power-Rangers-Module. Wider Erwarten kommt Bandai nun mit einer satten Überraschung daher ...

Power-Ranger-Spiele glänzten bislang nur durch Mäßigkeit. Um so erstaunter waren wir, als sich das vermeintlich uninteressante 'Mighty Morphin Power Rangers - The

▲ POSITIV! ▲
Große Kampfrobo-
ter, Street-Fighter-Feeling und
actionreiche Moves

Fighting Edition' – was für ein langer Titel! – vor versammelter Mannschaft präsentierte.

Das bereits ab sechs Jahren freigegebene Prügelspiel beeindruckt vor allem durch seine gut gezeichneten und knallbunten Riesenroboter, die auch auf dem Bildschirm einiges an Platz beanspruchen. Die eigentlichen fünf Rangers – bilden zusammen den Roboter Megazord – kommen nur am Rande vor.

Zunächst lassen sich drei Modi ein-



Die Hintergründe sind zwar ziemlich bunt und knallig, irritieren aber nicht im Kampf



stellen. Im Zweispieler-Modus stehen acht und im obligatorischen 'Story-Mode' leider nur zwei der insgesamt zehn Kampfmaschinen zur Auswahl. Das Besondere ist der 'Trial-Mode', in dem Ihr gegen zufällig gewählte Computergegner bestehen müßt – und zwar mit einem sich nicht regenerierenden Energievorrat. Padbeleuchtung und diverse Einstellungen lassen

sich ebenfalls verändern. Die darauffolgenden Kampfszenen erinnern mächtig an 'Street Fighter' und andere Highlights. Es zeigen sich deutliche

SEHR GROSSE UND KNALLBUNTE FIGHTER

Übereinstimmungen mit dem Klassiker bei der Art der (Special) Moves und der Bewegungen am Pad. Feuerbälle, Uppercuts und andere bekannte Attacken können die eisernen Kämpfer ausführen. Jeder besitzt zwischen zwei und sieben unterschiedliche Moves, die zur Freude des Benutzers leicht auszuführen sind. Die Spielbarkeit ist allgemein hervorragend gelungen. Einzig die etwas



Ivan Ooze, der schwelende Endgegner, schützt sich direkt nach seinen Attacken durch einen leuchtenden Energiering. Den Bösewicht in der Luft zu bekämpfen, ist nicht immer ganz einfach

ruckeligen Animationen trüben den guten Eindruck. Optisch fällt das Modul durch sehr intensive – aber passende – Farben und phantasievoll-



le Hintergründe auf. Ungewöhnlich, aber positiv ist die am unteren Bildschirmrand positionierte Informationsleiste, die die Recken ansonsten

ES KRACH UND KLIRRT GANZ GEWALTIG

beim Springen verdeckt würde. Weitere Zugaben wie z. B. Turniertabellen werden echte Genre-Kenner allerdings vermissen. Doch macht das Fighten an sich sehr viel Spaß.

Die Musiken sind zwar nicht das Gelbe vom Ei, dafür hat man sich aber gehörig Mühe gegeben, die Soundeffekte passend zum Geschehen in Szene zu setzen. Es kracht und klirrt gewaltig. In den beiden Einspieler-Modi hält der Dauerspaß auf Grund des allgemein niedrigen Schwierig-

▼ NEGATIV! ▼
Nur acht Kämpfer im
Fighting-Mode, etwas
ruckelig animiert

keitsgrades zwar nicht sonderlich lange vor, doch wozu gibt's den allseits beliebten Zweispieler-Modus ...

Thomas Hellwig

Gameplay 2

Das gelungen Street-Fighter-Feeling mit spektakulären Moves und toller Spielbarkeit überzeugt.

Dauerspaß 3+

Wie bei den meisten Prügelspielen ist auch hier der Spaß ohne einen zweiten Spieler arg begrenzt.

Grafik 2-

Die großen und knallbunten Figuren könnten etwas liebevoller animiert sein. Hübsche Hintergründe.

Sound 3+

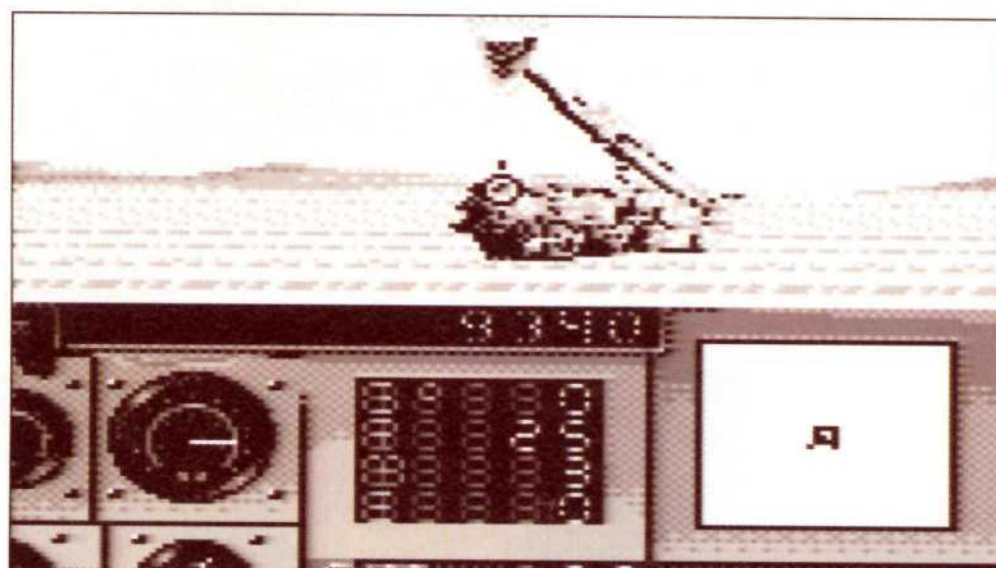
Die belanglose Musik kann getrost abgeschaltet werden. Dafür sind die Soundeffekte wirklich hörenswert.

TOTAL-CHECK
Genre Prügelspiel
Level 8 (+2) Kämpfer
Schwierigkeit 3 Stufen (einfach)
Continues 1
Speicherkapazität 16 MBit
Erhältlich im Handel

FAZIT
2-

SUPER BATTLETANK

All diejenigen, die demnächst Ihren Dienst bei der Bundeswehr ableisten müssen, können jetzt schon einmal in einen Panzer einsteigen und den Gebrauch mit diesen schweren Kolossen üben.



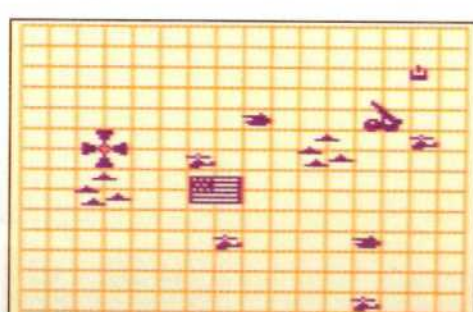
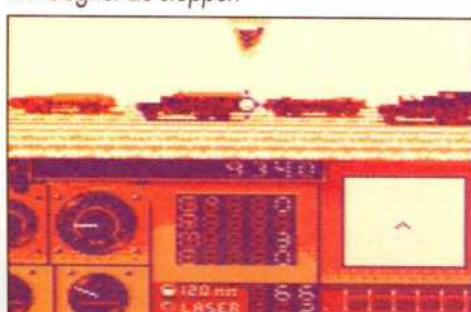
High Noon in der kuwaitischen Wüste. Ein gegnerischer Raketenwerfer geht in Stellung. Doch er hat seine Rechnung ohne Euch gemacht

Wir schreiben das Jahr 1991. Ihr seid ein amerikanischer Panzerkommandant und müßt feindliche Kettenfahrzeuge, Scud-Launcher und Hubschrauber während des Golfkrieges in Schutt und Asche legen. Unterstützt werdet ihr bei Euren zehn Missionen durch eine 120-mm Bordkanone, zwei 7,62-mm-Maschinengewehre, la-

sergesteuerten Raketen und Blindgranaten. Euer Einsatzleiter schickt Euch nun in die kuwaitische Wüste, die Ihr durch einen Schlitz in Eurem Fahrzeug seht, und dort müßt Ihr auf alles schießen, was sich bewegt und

Es wimmelt nur so von feindlichen Einheiten. Eure Aufgabe als amerikanischer Kommandant ist es, die Gegner zu stoppen nicht zu Eurer Einheit gehört. Drückt Ihr auf Start,

wird das Schlachtfeld in der Übersicht sichtbar, auf der Ihr feindliche Einheiten sowie Euren Stützpunkt seht. Fünf Jahre nach dem Golfkrieg hat dieses Spiel seine Aktualität zwar gänzlich verloren, ist moralisch dennoch verwerflich und angesichts der sehr kargen Grafik, viel zu schwachen Soundeffekte und monotonen Gameplay nicht zu empfehlen. mik



GB

1 Spieler

GameTek

ca. DM 60

Gameplay

3-

Der Panzer läßt sich ordentlich lenken, richtig überzeugen kann das Game in dieser Kategorie nicht.

Dauerspaß

4+

Anfangs ist das Spiel noch ganz nett. Spätestens nach der dritten Mission wird es jedoch sehr unoriginell.

Grafik

4-

Einige Sanddünen im Hintergrund und ein paar Instrumente im Innern des Panzers sind einfach zu wenig.

Sound

4

Zwar passen die Soundeffekte ganz gut zum Game, aber sie hören sich alles andere als überzeugend an.

TOTAL-CHECK

Genre Action
Level 10 Missionen
Schwierigkeit ansteigend
Continues unendlich
Speicherkapazität 1 MBit
Erhältlich im Handel

FAZIT

4

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

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 US 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 US 129,95
FINAL FANTASY 3 US 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
ITZY & 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. MATTHÄUS 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 & Minni Circus M. 99,95

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 Holid. 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

TIMECOP 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 89,95

ZELDA 3 79,95

SONDERANGEBOTE !!!

SUPER NINTENDO:

AAHI 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 69,95

EEKI 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 STARFISH 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 ZUBEHÖR:

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 "Sledwinder" 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

GAME BOY:

GAME BOY & TETRIS 99,95

GAME BOY <farbig> je 89,95

ACTION REPLAY 49,95

AKKULADER & Ladegerät 49,95

AUTO-ADAPTER 14,95

ANIMANIACS 49,95

ASTERIX & OBELIX 59,95

B.C. KID 2 39,95

CHUCK ROCK 2 39,95

CLIFFHANGER 29,95

COOL SPOT 49,95

DONKEY KONG LAND 49,95

DRACULA 29,95

DUCKTALES 2 59,95

FIFA SOCCER 39,95

GEAR WORKS 29,95

KILLER INSTINCT 59,95

LAST ACTION HERO <A> 29,95

LEMMINGS 2 39,95

MEGA MAN IV 59,95

MICKEY MOUSE V 59,95

MICRO MACHINES 29,95

In diesem Monat präsentieren wir Euch die Hitliste der Spiele, die Euch im vergangenen Jahr ganz besonders am Herzen lagen. Unter all diesen Software-Highlights findet Ihr mit Sicherheit auch Eure ganz persönlichen Favoriten. Nachdem im letzten Jahr, Cool Spot Eure Nummer Eins war, tummeln sich dieses Mal Square Softs

BEST OF 1995
SNES

1

SECRET OF MANA

Act./Adv. • Note: 1- • Test 12/93



2

DONKEY KONG COUNTRY

J&R • Note: 1- • Test 1/95



3

SUPER STREET FIGHTER II

Prügelspiel • Note: 1 • Test 9/94



4

ZELDA 3

Act./Adv. • Note: 1 • Test 8/94



5

SUPER MARIO KART

Rennspiel • Note: 1 • Test 10/93



6

EARTHWORM JIM

J&R • Note: 1 • Test 12/94



7

SUPER METROID

Act./J&R • Note: 1 • Test 8/94



8

INT. SUPERSTAR SOCCER

Sport. • Note: 2 • Test 3/95



9

NBA JAM T. E.

Act./Sport • Note: 1- • Test 3/95



10

WWF RAW

Prügelspiel • Note: 2 • Test 1/95



Yoshi's Island (SNES)

Lieblingsspiel 1995 von Klaus (-D.)

Wer bei 'Yoshi's Island' das Joy-pad aus der Hand legen kann, bevor er in allen Levels 100% hat, sollte dringend seinen Arzt konsultieren! Da kann ich mich sogar für ein paar Tage von 'Super Mario Kart' losreißen.



Earthworm Jim 2 (SNES)

Lieblingsspiel 1995 von Klaus (K.)

Der militante Regenwurm aller Zeiten hält die Welt in Atem. Nach seinem famosen Erstlingswerk setzt Dave Perry mit EWJ 2 noch einen drauf. Nicht nur aufgrund der fantastischen Grafik ist das Game meine Nummer eins.

SIMPLY THE BEST!

Ein ereignisreiches Jahr liegt hinter uns. Ob schießwütige Erdenwürmer, abenteuerlustige Italo-Klempner-Babies oder wildgewordene Render-Gorillas, so manch abgefahrene Schöpfung versüßte uns im vergangenen Jahr den Videospiele-Alltag. Und da Ihr uns Monat für Monat stets über Eure ganz persönlichen Software-Favoriten informiert habt, können wir in dieser Ausgabe die Überflieger des letzten Jahres präsentieren. An dieser Stelle möchten wir uns ganz herzlich für Eure Zusammenarbeit bedanken. Ohne Euch und Eure zahlreichen Zuschriften würde es diese Rubrik nicht geben. Auch Dank an alle Spiele-Fanclubs dieser Erde, macht weiter so! Im nächsten Monat findet Ihr an dieser Stelle auch wieder Leser-Spiele-Tips und unter allen Einsendern verlosen wir wie gewohnt ein Wunschmodul. Die ersten Zuschriften trudelten schon bei uns ein. Also spitzt die Feder, wir freuen uns über jeden Brief. Bis zum nächsten Mal,

Euer Total!
Team.

11

NBA JAM

Act./Sport • Note: 1- • Test 4/94



12

FLASHBACK

Act./Adv. • Note: 1- • Test 1/94



13

ILLUSION OF TIME

Act./Adv. • Note: 2- • Test 8/95



14

BLACKHAWK

Act./Adv. • Note: 1- • Test 1/95



15

ROCK 'N ROLL RACING

Rennspiel • Note: 1- • Test 2/94





Bonusräume und andere versteckte Extras direkt über dem Levelanfang haben bei DKC Tradition. Auch der dritte Level macht da keine Ausnahme. P.S.: Der Haken oben rechts führt zur DK-Münze. Doch dazu später mehr.



In einer der Schatztruhen verbirgt sich die hiesige Krem-Münze. Alle vier innerhalb des Zeitlimits gegen die Biene zu schleudern, sollte kein Problem darstellen.



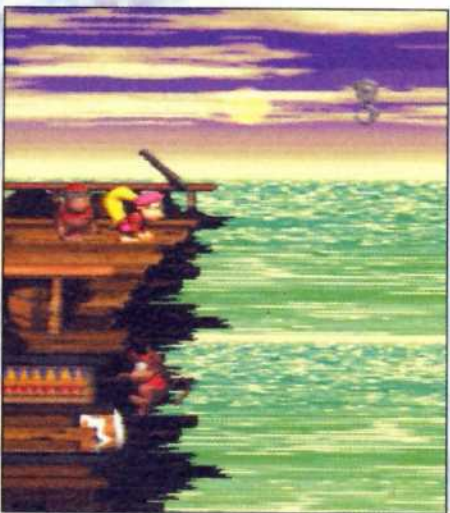
Wenden wir uns nun wieder der DK-Münze zu. Stellt beide Affen auf den Fässerstapel am Anfang (auf die zweite Stufe). Dann sollte der eine Affe den anderen auf die Schultern nehmen und zum Haken werfen.



Die Schatztruhen in diesem Level enthalten Extras! Diddy kann sie den Kremings 'überreichen', Dixie sollte sie lieber aus sicherer Entfernung werfen.



Nur mit der Huckepack-Methode könnt Ihr dieses Kanonenfaß erreichen. Münzen gibt es dafür zwar nicht, dafür aber immerhin ein 'O' (Ist doch besser als nichts, oder?).



Im ersten Abgrund nach dem Continue-Faß ist ein Kanonenfaß versteckt. Es befördert Euch schneller in Richtung Ziel ... und eine Bananen-Münze gibt es noch gratis dazu.



Diesen gewaltigen Stapel Fässer solltet Ihr nicht links liegen lassen! (Es sei denn, Krem-Münzen lassen Euch kalt.) Sollte die Wirkung des „!“-Fasses schon verfliegen sein, schaltet die Krunchas mittels „Partnerwurf“ aus.



Drückt im Schacht nach rechts, falls Euch der Sinn nach zwei Bananenmünzen steht. Solltet Ihr sie verpassen, könnt Ihr zurückkehren, sobald das Wasser zu steigen beginnt.



Bananen-Münzen bis zum Abwinken. Direkt unter dem „K“ führt ein Gang durch den Boden zu zwei Münzen, etwas weiter rechts oben gibt es noch eine.



Unter dem roten Fisch („Lockjaw“) trifft Ihr auf Enguarde. Schwimmt mit ihm rechts durch die Wand, dann zweimal oben durch die Decke. Mit seinem Super-Move könnt Ihr dann rechts durch die große Kiste brechen. Eine der beliebten Krem-Münzen wartet im Bonuslevel ganz rechts oben auf Euch.



Nach dem Continue-Faß trifft Ihr bei Lockjaw erneut auf Enguarde. Und wiederum führt ein Geheimgang zu zwei Bananen-Münzen, und zwar unterhalb von Lockjaw.



Kurz vor dem Ziel kommen Euch zwei Seesterne entgegen. Danach beginnt das Wasser zu sinken. Schwimmt zügig nach rechts weiter, denn dort wartet etwas auf den angehenden Videohelden.



Habt Ihr den Gang verpaßt, ist noch nicht alles verloren. Vorausgesetzt, Diddy und Dixie sind gemeinsam unterwegs. Mittels Huckepack-Wurf könnt Ihr die Münze noch erreichen.



Übrigens: Ein Ausrufungszeichen hinter dem Levelnamen zeigt an, daß Ihr dort alle Krem-Münzen gefunden habt. Die DK-Münze wird ebenfalls vermerkt.



1. Beim ersten DK-Faß schwebt über der Plattform links ein roter Luftballon. Rattly muß seinen Supersprung anwenden, um ihn zu erreichen. Der beliebte Huckepack-Wurf tut's notfalls auch. Übrigens: Wenn Ihr mit Rattly von einer Plattform rutscht, könnt Ihr im Fallen noch springen!



2. Auf der nächsten Ebene stellt sich eine ähnliche Situation. Nur ist die Plattform links nun die Plattform rechts, und der rote Ballon ist ein Bonus-Faß. Ansonsten könnt Ihr die gleiche geniale Taktik wie bei Punkt 1 anwenden ... müßt Ihr aber nicht. Wir überlassen Euch die Entscheidung.



3. Vom Haken neben den beiden markanten Libellen führt der Weg über die Rücken der beiden Flattermänner zum Bonusraum. Mit Dixie könnt Ihr auch von der Plattform darüber in das Faß flattern – dank Ihres Helikopter-Schwunges.



5. Dies ist zwar nicht mehr Level fünf, aber wir wollten noch anmerken, daß über Krows Nest zwei Bananen-Münzen sind.



4. Ein Stück weiter, kurz vor dem Ziel, hängt rechts abseits des normalen Weges die obligatorische DK-Münze.

Level 3:
Schiffwahn

Level 4:
Sinkender Holländer

Level 5:
Segel Trauma





DIDDY'S KONG QUEST



Mit „Donkey Kong Country 2 – Diddy's Kong Quest“ ist Nintendo rechtzeitig vor Weihnachten einmal mehr der ganz große Wurf gelungen. Nicht nur die unglaubliche Optik weiß zu begeistern, auch spielerisch hat DKQ einiges zu bieten. Vor allem die zahlreichen versteckten Extras sorgen für schlaflose Nächte. Wir führen Euch zu den Bonusräumen und Videospielheld-Münzen auf den ‚Gallions Planken‘ (Welt 1).

Level 1: Piraten Panik



Wie schon aus Donkey Kong Country bekannt, rentiert sich ein Besuch in King K. Rools Kabine. Der Oberkremling ist zwar nicht in seiner Koje anzutreffen, dafür hat er dort einen Extralebenballon deponiert.



Sobald Diddy seine Freundin Dixie getroffen hat, solltet Ihr die beiden zum Anfangspunkt geleiten. Werft dort einen Affen nach oben, und Ihr trefft ein unsichtbares Kanonenfaß. Der Lohn der Mühen ist die erste Bananen-Münze.



Die Kremlinge legen offensichtlich nicht viel Wert auf ein intaktes Schiff. Der Riß im Deck führt zum ‚N‘ und einem Bonusfaß. Im Bonusraum findet Ihr je eine Bananen- und Krem-Münze (siehe große Abbildung unten links).



Nach dieser ergreifenden Entdeckung haben wir uns eine Pause verdient! Zeit für eine kleine Randbemerkung: Wenn Ihr mit einem ‚tierischen Freund‘ bis zu einem Verbotsschild gelangt, gibt es keine Strafe, sondern ein Extra.



Die zweite Krem-Münze könnt Ihr Euch unter den Nagel reißen, wenn Ihr mit Rambi an der unten gezeigten Stelle ankommt. Haltet den A-Button gedrückt, um Schwung zu holen, und stürmt los. (Tip: Die Bananen weisen den Weg)



Im Bonusraum müßt Ihr Euch lediglich nach rechts durchschlagen, schon haltet Ihr Numero Zwei in den behaarten Händen. Dreizehn fehlen noch, um in Welt zwei an Klubba vorbeizukommen.



Bekanntlich hat Cranky Kong höchstpersönlich in jedem einzelnen Level eine Videospielheld-Münze versteckt. Hier hat er sich allerdings nicht viel Mühe gegeben – das Teil liegt direkt auf Eurem Weg.

Level 2: Schlotter Mast



Rechts vom Start zeigt der Bananenpfeil in Richtung Bonusfaß. Benutzt Dixies Helikopterschwung, um den Abgrund zu überqueren. Ist Diddy allein, stellt Ihn an den Abgrund, macht eine Rolle und springt im Fallen.



Links oberhalb der Kanone ist schon das nächste Bonusfaß versteckt. Ihr müßt mit beiden Kongs unterwegs sein, um ranzukommen. Ansonsten schaut Ihr dumm aus der Wäsche – so wie Diddy es gerade anschaulich demonstriert.



Wer es darauf abgesehen hat, die vier K-O-N-G-Buchstaben einzusammeln, sollte auf das ‚N‘ vor der Kanonenkugel achten.



Wenn Ihr den Bonusraum wieder verläßt, seid Ihr ganz in der Nähe der hiesigen DK-Münze. Das Ziel befindet sich direkt darunter.



Auch wenn es hier keine Münzen zu verdienen gibt: Drei Extraleben auf einen Schlag sind doch auch nicht zu verachten. Um den grünen Ballon zu bekommen, müßt Ihr bei der einsamen Banane, die über dem langen horizontalen Seil hängt, hochspringen. Dort hängt nämlich ein unsichtbares Kanonenfaß.



Tragt die Kugel zur Kanone, um in den nächsten Bonusraum geschossen zu werden. Unterwegs könnt Ihr damit auch ein paar Gegner plätten ...



Rollenspiel-Recken auf dem ersten Platz der SNES-Charts. Dicht gefolgt von Nintendos haarigem Bananen-Freak und den nimmermüden Haudegen aus Super Street Fighter II. Alte Bekannte treffen wir auch in den Game-Boy- und NES-Charts. Nintendos Zelda konnte hier gleich einen doppelten Erfolg verbuchen.

CHARTS

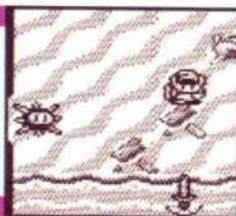
1995

BEST OF 1995
GB

1

ZELDA IV

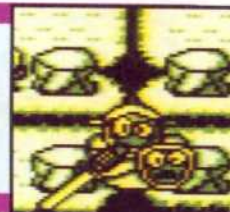
Act./Adv. • Note: 1 • Test 11/93



6

WARIO BLAST

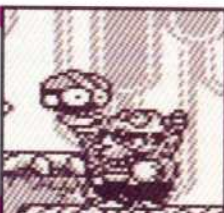
Action • Note: 2+ • Test 4/94



2

WARIO LAND

J&R • Note: 1- • Test 6/94



7

COOL SPOT

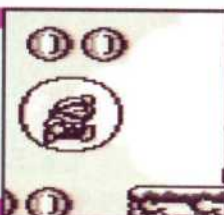
J&R • Note: 2 • Test 7/94



3

SUPER MARIO LAND 2

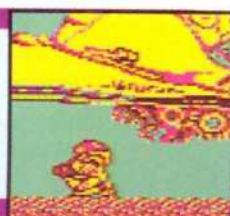
J&R • Note: 1- • Test 9/94



8

METROID 2

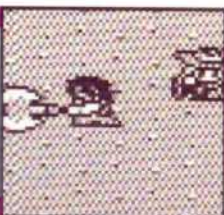
Act./J&R • Note: 2+ • Test 12/94



4

MYSTIC QUEST

Act./Adv. • Note: 2+ • Test 2/95



9

DONKEY KONG LAND

J&R • Note: 2- • Test 9/95



5

DONKEY KONG

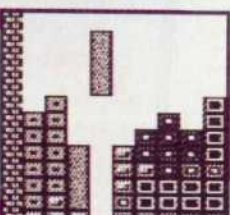
J&R/Strat. • Note: 1- • Test 9/94



10

TETRIS

Act./Strat. • Note: 1- • Test 8/94



Der Spieletip der Redaktion - YOSHI'S ISLAND



Chrono Trigger (SNES)

Lieblingsspiel 1995 von Mitch

Alle Jahre wieder ein Hit aus dem Hause Square! Die Zeitreisen von Chrono haben einmal mehr gezeigt, daß das Genre immer wieder für Überraschungen gut ist.

Das jüngste Jump&Run aus Miyamoto-sans Feder ist zweifelsohne das bislang beste Videospiel aller Zeiten. Tonnenweise Level vollgestopft mit versteckten Bonusräumen und Gags machen jede Session zum Erlebnis. Dazu kommen noch die abgedrehtesten Grafikeffekte und die genialsten Ideen. Die Fachpresse rund um den Erdball war sich ausnahmsweise einmal einig: Das Spiel der Spiele heißt Yoshi's Island – unserer Meinung nach ein absolutes Muß.



True Lies (SNES)

Lieblingsspiel 1995 von Thomas

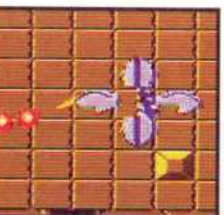
Arnie hat den Vogel abgeschossen. Es mögen 1995 qualitativ höherwertige Spiele erschienen sein, 'True Lies' hat mir dennoch spielerisch am besten gefallen. Durch die teils knapp bemessene Munition entsteht eine geniale Spannung.

BEST OF 1995
NES

1

ZELDA

Act./Adv. • Classic-Test demnächst



2

SUPER MARIO BROS. 3

J&R • Note: 1 • Test 6/95



3

METROID

Act./J&R • Note: 2+ • Test 6/94



International Superstar Soccer Deluxe (SNES)

Lieblingsspiel 1995 von Michi

Nach der 'Yoshi's-Island'-Komplettlösung kann ich dieses Modul einfach nicht mehr sehen. Darum ist mein Favorit für 1995 Konamis ISSD. Dieses Fußballspiel hat alles, was das Herz begehrt: Live-Kommentar, realistische Animationen, umfangreiche Optionsmenüs und Einstellmöglichkeiten und eine astreine Playability! Selbst auf den 32-Bit-Konsolen findet man derzeit nichts Besseres.



Yoshi's Island (SNES)

Lieblingsspiel 1995 von Christian

Miyamotos neuester Smashhit ist für mich das absolute Highlight des vergangenen Jahres. Unkenrufen von Mariohassern, Anti-Jump&Runnern und der Konkurrenz zum Trotz: Dieses Game ist der Inbegriff des Videospiels. Ein perfekteres Spiel als 'Yoshi's Island' ist noch nicht geschrieben worden.

Der Monat Februar steht zumindest ein wenig im Zeichen der Prügel- und Rennspiele.



„WeaponLord“ ist endlich da, und es gibt sogar noch eine positive Überraschung: Das neue Power-Rangers-Spiel (s. S. 40) ist weit besser als erwartet. Beim „first look“ im Testraum hörte man immer wieder: „Das sieht ja echt ganz ordentlich aus ...“. Doch nun noch ein paar Meinungen zu den aktuellen Games ...

Unsere persönliche Meinung zu:	Secret of Evermore, SNES, S. 26-28	WeaponLord, SNES, S. 30/31	Micro Machines 2, SNES, S. 32/33	Dirt Trax FX, SNES, S. 34/35	Prügel- und Rennspiele allgemein, S. 60/61
MICH Bevorzugte Genre: Prügel- und Rennspiele derzeitiges Lieblingsspiel: WeaponLord (SNES)	★★★★★ Wenn Mitch glasige Augen hat, weil ihm wieder eines von diesen „Rollenspielen“ in die Finger geraten ist, muß schon was an dem Genre dran sein. Ich weiß nur nicht was ...	★★★★★ Klar, ein SSF II ist es nicht geworden, trotzdem finde ich das Game genial. Reichlich Special-Moves, fulminante Grafik sowie packender Sound.	★★★★★ Das beste MM aller Zeiten? Gäbe es nicht die '96er Mega-Drive-Version mit Construction-Kit, würde die Vermutung zutreffen. So ist es „nur“ das beste MM auf dem SNES.	★★★★★ Die Möglichkeiten des FX-2-Chips werden eindrucksvoll vorgeführt. Hätten die Entwickler noch etwas am Gameplay gefeilt, bekäme Dirt Trax FX von mir fünf Punkte.	★★★★★ Ich mag Beat 'em Ups, weil ich mich vor, während oder nach einem harten Arbeitstag mit nichts Besserem entspannen kann. Kennt jemand noch „Exploding Fist II“ (C64)?
THOMAS Bevorzugte Genre: Renn- und Prügel- und Rennspiele derzeitiges Lieblingsspiel: MechWarrior 3050 (SNES)	★★★★★ Der Held sieht beim Laufen irgendwie lustig aus. Die Grafik, sowie das Spiel an sich sind eher unspektakulär, und jetzt spiele ich eine Runde „WeaponLord“!	★★★★★ So, nun kann die langersehnte beinharte Schlacht mit klirrenden Schwertern und muskelbepackten Kämpfern endlich beginnen! Wo ist mein SchwertPad?!	★★★★★ Die winzigen Wägelchen mißfallen mir nicht nur auf Grund meiner Kurzsichtigkeit. Vor, während und nach der Arbeit bevorzuge ich andere Rennspiele.	—	★★★★★ Angesichts der fatalen Sendepolitik des Fernsehens (Gewalt bereits am Vormittag) ist die moralische Bedenklichkeit verhältnismäßig unwichtig. Ich liebe Prügelgames!!!
MITCH Bevorzugte Genre: Rollen-, Strategie-, Rennspiele derzeitiges Lieblingsspiel: Breath of Fire II (SNES)	★★★★★ Erst zur Halbzeit dreht das „dynamische Duo“ so richtig auf – und da ist es fast schon zu spät. Mir fehlen die gewissen „japanischen Extravaganzen“.	—	★★★★★ Für Einzelspieler zwar etwas öde, in froher Runde jedoch ein formidables Rennvergnügen. Sollte man mal ausprobieren haben ...	—	★★★★★ Nennt mich ruhig anachronistisch, aber mein Lieblings-Prügel- und Rennspiel ist immer noch das gute alte „International Karate +“ auf dem Amiga!
KLAUS Bevorzugte Genre: Shoot 'em Ups, J&R derzeitiges Lieblingsspiel: Earthworm Jim 2 (SNES)	★★★★★ Ich kann dem Genre zwar nicht allzuviel abgewinnen, die Werke aus dem Hause Squaresoft sind jedoch immer wieder einen längeren Blick wert.	★★★★★ Endlich einmal wieder eine coole Beat 'em Up auf dem SNES. Die Schwerter klirren, die Knochen knirschen, dies ist ein Game ganz nach meinem Geschmack.	★★★★★ Für die rasenden Spielzeugvehikel konnte ich mich noch nie richtig begeistern. Die Wagen sind mir zu klein, und ich vermisse einen „Construction-Kit“.	★★★★★ Ein recht kurzweiliges Motorrad-Rennspiel, das durch den Super-FX-2-Chip optisch ansprechend ist. Dank des Mehrspieler-Modus motiviert DT-FX auch längere Zeit.	★★★★★ Von einem gut gemachten Prügel- und Rennspiel komme ich meistens nur schwer wieder los. Mein unangefochtener Favorit ist zur Zeit WeaponLord (SNES) .
CHRISTIAN Bevorzugte Genre: Action, Jump & Run derzeitiges Lieblingsspiel: Yoshi's Island (SNES)	★★★★★ Bis ich herausgefunden habe, was so viele Leute an diesem Genre finden, vertraue ich blind auf Mitchs Urteil.	★★★★★ Hack, schlacht, metzel. In Punkto Gewalt stellt WL manches in den Schatten. Echt fetzige Moves laden ständig zur Unterbrechung der Arbeit ein.	★★★★★ Ja! Das macht Spaß! Es würde mir sogar noch mehr Spaß machen, wenn ich ab und zu auch mal gewinnen würde.	★★★★★ Donnerwetter, der FX-2-Chip macht echt was her. Schade, daß das Gameplay nicht ganz ausgereift ist. Trotzdem ist DT-FX ein ordentliches Rennspiel.	★★★★★ Obwohl Beat 'em Ups nicht zu meinen Lieblingsgenres gehören muß ich zugeben, daß mir die spielerischen Reize dieser Spielgattung nicht verborgen bleiben.
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!

IN and OUT

Was ist in und was ist out? Anerkennung und Beachtung unter Freunden und Bekannten findet man heutzutage meist nur noch dann, wenn man weiß, was gerade angesagt und was verpönt ist. TOTAL! leistet wieder einmal Hilfestellung.

IN ist ...

- stundenlang über die Leistungsfähigkeit, die Qualität der Spiele und vor allem den Erscheinungstermin des Ultra 64 zu debattieren.
- das neue/alte TOTAL!-Team moralisch zu unterstützen, indem man TOTAL!-Ausgaben an Freunde und Bekannte verschenkt.
- unnötigen Verpackungsmüll gleich im Laden an der Kasse zu lassen, und so Umweltbewußtsein zu demonstrieren.

- sich bewußt zu sein, daß Telefonieren höchstwahrscheinlich nicht mehr billiger wird.

- sämtliche Special-Moves von „WeaponLord“ zu kennen.

OUT ist ...

- sich übergroße Wollmützen über den Kopf zu stülpen, die dann die Sicht beim Spielen verdecken.
- für Module mehr als 120 DM hinzublättern (Tip: Versandhandel).
- Action-Replay-Module nur zu nutzen, um sich unendlich Lebensenergie zu verschaffen.
- 'n alten Mann mit zwei schweren Koffern quer durch den Sumpf zu schicken.
- böses Scheinheiligtum und ehrliche Leute „um die Fichte führen“!
- den wesentlichen Dingen des Lebens keine Beachtung zu schenken.

NEU

TOTAL! HOROSKOP!

Hallo, Freunde!

Ihr seid sicherlich über- rascht, an dieser Stelle ein Horoskop vorzufinden. Doch auch Videospieler wie Ihr sollten wissen, was die Zu- kunft bringt und wie die Chancen im Leben so stehen. Wir haben deshalb eine - nicht ganz ernst gemeinte - Sterndeutung zelebriert, die Euch hoffentlich zum Schmunzeln anregt. Es ist auch garantiert für jeden von Euch etwas dabei ...

Widder, 21.3. - 20.4.:

Die Verbindung zu einem benach- barten Freund droht abzubrechen. Konnten Sie noch im vergangenen Jahr während des Spiels nach Her- zenslust diverse Taktiken bei 'Jungle Stri- ke' mit Ihrem Kumpel am Telefon be- raten, so macht Ihnen nun die Telekom einen fetten Strich durch/unter die Rechnung.

Stier, 21.4. - 20.5.:

Sie haben das Gefühl, ständig am falschen Platz zu sein. Irgendwie haben Sie den Tip Ihres

Freundes („Du mußt nur dahinterstei- gen!“) mißverstanden. Hinter den Fern- seher zu klettern, bringt zwar einen an- deren Blickwinkel, nützt aber herzlich wenig beim Videospielen.

Zwillinge, 21.5. - 21.6.:

Gewichtsprobleme machen sich zu- nehmend bemerkbar. Eventuell sollten Sie den dicken Eis- hockeydreß doch ablegen und lieber ohne ihn 'NHL Hockey '96' spielen, um nicht ständig so fürchterlich viel Gewicht auszuschwitzen.

Krebs, 22.6. - 22.7.:

Ihre grenzenlose Kreativität bewirkt lei- der überhaupt nichts. Batman-Figuren aus alten Comics aus- zuschneiden und auf den Bildschirm zu kleben, ist nunmal nicht das richtige Mit- tel, um Extraleben zu bekommen.

Löwe, 23.7. - 23.8.:

Sie sollten in Zukunft ruhiger werden! Was nützt Ihnen auch dieses nervöse Fingernägelnkauen und Herumtigern? Den Erscheinungstermin des vielge- priesenen Ultra 64 können Sie damit bestimmt nicht vorziehen.

Jungfrau, 24.8. - 23.9.:

Sie sind z. Z. völlig verzweifelt und

greifen in Ihrer Not nach jedem noch so kleinen Strohalm.

Nachdem Sie bei 'Super Bomberman 3' mehrere Level in Schutt und Asche gebombt haben, bleibt Ihnen nur die Hoffnung, daß sich der Hersteller be- reit erklärt, die Schäden auf dem Ku- lanzwege zu beheben.

Waage, 24.9. - 23.10.:

Ihr mühselig erlerntes PrügelspielFach- wissen scheint plötzlich niemanden mehr zu interessieren. Jetzt sind Sie endlich zum ultimativen SSF-II-Champ herangereift, und nun wird im Freundeskreis plötzlich nur noch 'WeaponLord' gespielt.

Skorpion, 24.10. - 22.11.:

Ihr zwischenmenschliches Geschick ist mal wieder brilliant. Um ungestört 'Yoshi's Island' spielen zu können, haben Sie Ihrem kleinen Bru- der weisgemacht, daß es höchst schädlich für seine Augen wäre, wenn ihm die Welt 1.7 schwabbelig und ir- gendwie schräg vorkommen würde.

Schütze, 23.11. - 21.12.:

Fehlinvestitionen haben ein großes Loch in Ihre Kasse gerissen. Da haben Sie sich ein damals noch nicht beschlagnahmtes Prügelspiel in al-

len Modul-Versionen zugelegt, und nun kann und will es niemand mehr mit Ihnen spielen. Und verboten ist es obendrein!

Steinbock, 22.12. - 20.1.:

Sie brauchen sich keine Sorgen um Ihre berufliche Zukunft zu machen. Seit Sie alle Briefe an TOTAL! mit bun- ten Zeichnungen versehen, steht das Te- lefon nicht mehr still. Die Agenturen reißen sich förmlich um Ihre in den T&T abgedruckten Kunstwerke.

Wassermann, 21.1. - 19.2.:

Sie verstehen die Welt nicht mehr. Warum hat man Ihnen bloß die Kon- sole weggenommen? Nur weil sich in der kommenden TOTAL! ein Testbericht zu 'Boogerman' befindet?! Will man etwa Ihre guten Manieren vor der Ent- gleisung bewahren?

Fische, 20.2. - 20.3.:

Ihre technische Bewandtheit läßt arg zu wünschen übrig. Die ewige Frage, welches 16-Bit-Gerät das bessere sei, brachte Sie nach dem Auseinanderbauen der SNES- und der MD-Konsole lediglich zur Er- kenntnis, daß beide furchtbar kompli- ziert aussehen und nun leider nicht mehr funktionieren.

Telefon: 05 21/6 42 34

M.C. Game

Telefon: 05 21/6 42 35

SUPER NINTENDO:

Addams Family Values 79,95 DV	Ghoul Patrol 49,95 DV	P.T.O. II 129,95 US	Super Mario Kart 69,95 DV
Big Sky Trooper 119,95 DV	Hungry Dinosaurs 99,95 DV	Pac Attack 49,95 DV	Super Turrican 2 99,95 DV
Blackhawk 59,95 DV	Illusion of Time 109,95 DV	Pac in Time 69,95 DV	SWAT Kats 109,95 US
Boogerman 119,95 DV	Superstar Soc. Del. 129,95 DV	Pocky & Rocky 2 109,95 DV	Teamo Secret o.t. Stars 119,95 US
Brain Lord 79,95 US	Izzy's Quest 109,95 DV	Power Rangers The Max. 109,95 DV	Tetris & Dr. Mario 99,95 DV
Brawl Brothers 49,95 DV	Jungle Strike 99,95 DV	Prehistorik Man 109,95 DV	Theme Park 109,95 DV
Breath of Fire 2 129,95 US	Killer Instinct 129,95 DV	Puzzle Bobble 69,95 DV	Timecop 119,95 DV
Chrono Trigger 139,95 US	King Arthur & the Knight o.J. 129,95 US	Revolution X 129,95 DV	Toy Story 139,95 US
Civilisation 129,95 US	Legend of Zelda 99,95 DV	Robotrek 79,95 US	Turbo Toons 69,95 DV
Demolition Man 109,95 DV	Lord of Darkness 89,95 US	Romance o.t. 3 Kingd. IV 139,95 US	Utopia 59,95 DV
Donk. Kong Count.2 129,95 DV	Lufia 79,95 US	Sailormoon 99,95 DV	Waterworld 109,95 DV
Dragon View 89,95 US	Mario B. Fever Pitch Soc. 119,95 DV	Secret of Evermore 129,95 DV	Weapon Lord 109,95 DV
Earthbound 129,95 US	Mario Paint 69,95 DV	Secret of Evermore 129,95 US	Wild Guns 119,95 DV
Earthworm Jim 2 119,95 DV	Mechwarrior 3050 99,95 DV	Secret of Mana 109,95 DV	Wizardry V 79,95 US
Eye of the Beholder 69,95 US	Mega Man 7 99,95 DV	Shadowrun (dt. Texte) 99,95 DV	World Mast. Golf 109,95 DV
FIFA Soccer 96 109,95 DV	Mega Man X 99,95 DV	Sim City 94,95 DV	WWF:The Arcade Game 99,95 DV
Final Fantasy II 129,95 US	Micro Machines 2 109,95 DV	Star Trek : Next Gen. 99,95 DV	Yoshi's Island 109,95 DV
Final Fantasy III 139,95 US	NBA Give'n Go 129,95 DV	Street Racer 49,95 DV	Zool 69,95 DV
Final Fight 3 129,95 US	NBA Live 96 109,95 DV	Super B.C. Kid 59,95 DV	Zoop 99,95 US
Firestriker 119,95 US	NHL 96 109,95 DV	Super Bomberman 3 109,95 DV	
Frank Thomas Big Hurt 109,95 DV	Ninja Gaiden Trilogy 129,95 US	Super Mario Allstars 69,95 DV	

Händleranfragen erwünscht! • Wir haben auch eine Riesenauswahl an PC-CD Rom Spiele • Ladenpreise können variieren

M.C. Game

Ihr PC- und Videospiel-Spezialist • Detmolder Straße 68 • 33604 Bielefeld • Telefon: 05 21/ 6 42 34, Tel. + Fax: 05 21/ 6 42 35

Fordern Sie unsere Preisliste an! Versand per UPS (auf Wunsch auch per Post) • Porto + Verpackung + Nachnahmegebühr DM 12,-.

Ab DM 300,- versandkostenfrei. Ankauf und Tausch von gebrauchten Spielen

Lieferung erfolgt lt. unseren Geschäftsbedingung



BEST OF
★ ★ ★

1995

TOTAL!

↑ TOPS & FLOPS ↓

Puzzle Bobble

Der Preis des putzigsten Tüftelspiels geht diesmal an Sunsofts genialen Arcade-Klassiker. Fabelhafter Zwei-spieler-Simultan-Modus und eine zeitlose Spielidee lassen es aus der Masse der Tetris-Clones herausragen.



Ja Leute, es ist mal wieder soweit. 1995 liegt hinter uns und wir blicken auf ein ereignisreiches Videospieljahr zurück.

Auf den folgenden Seiten lassen wir die besten Games des vergangenen Jahres nochmal Revue passieren. Alles, was ein Gütesiegel von uns erhielt, findet sich hier

in einer kompakten Kaufempfehlung wieder. Leider müssen wir uns bei unserem Jahresrückblick nur auf des SNES und den Game Boy beschränken, da für das gute alte NES keine wirklichen Hits (aber auch keine Flops) erschienen. Zudem liefern wir Euch interessante Statistiken und die Totalausfälle '95.

ch

BEST OF
1995

TOTAL!

TOPS&FLOPS!



Int. Superstar Soccer Deluxe

Es ist noch nicht lange her, daß Konami Fußballfan-Herzen höher schlagen ließ. In realistischen Animationen wird jetzt zu viert gegrätscht, gefoult und Fußball live erlebt. Außerdem wartet ISSD mit reichhaltigen Optionen und Features auf. 2 : 0 für Konami!



Jungle Strike

Actiongeladene Strategie der Superlative, Teil 2. Electronic Arts zweites Helispektakel überzeugte



auf der ganzen Linie. Der deftige Schwierigkeitsgrad des 'Desert Strike'-Sequels sorgt bei echten Fans für Langzeitmotivation. Hier kann sogar auch im Stealthfighter, auf dem Motorrad oder mit einem Luftkissenfahrzeug zur Rettungsmission angesetzt werden.

Super Bomberman 3

Sie können es nicht lassen. Im nunmehr dritten SNES-Durchgang fegen sich die possierlichen Pyromanen gegenseitig von der Matscheibe. Der Storymode blieb auch hier in gewohnter Weise erhalten. Für Mehrspieler-Gruppen war, ist und bleibt Bomberman immer eine Offenbarung.



Yoshi's Island - Super Mario World 2

Dieser Meilenstein der Videospielgeschichte steht ganz oben in der Hall of Fame. Shigeru Miyamoto und sein Team schufen in vierjähriger Arbeit ein Spiel-Monument, das alles bisher dagewesene übertrifft. Mit SMW 2 ist seinen Gehirnwindungen ein besonders geniales Game entsprungen. Es ist so gut, daß sich TOTAL! entschloß, erstmals die Note 1+ zu vergeben. Ein besseres Spiel gibt es bislang auf keiner Konsole.



Kid Klown in Crazy Chase

Das etwas andere Jump&Run glänzte seinerzeit durch eine kinderleichte Steuerung und sahnemäßige Animation. Obwohl das Programm recht kurz geraten ist, verleitet es auf Grund zahlreicher versteckter Bonusräume immer wieder zum Daddeln. Selbst die Jüngeren unter Euch begreifen das Spiel sehr schnell und haben gewiß Ihre Freude daran.



Unirally

Daß gerenderte Einräder in einem völlig simplen Spielprinzip einen Heidenspaß bringen können, hätte vor dem Erscheinen von 'Unirally' kaum einer gedacht. Doch weit gefehlt! Bis zu acht Spieler dürfen auf den sage und schreibe 45 stuntreichen Strecken um die Wette fahren. 'Unirally' ist das beste Mehrspieler-Rennspiel seit 'Super Mario Kart'.

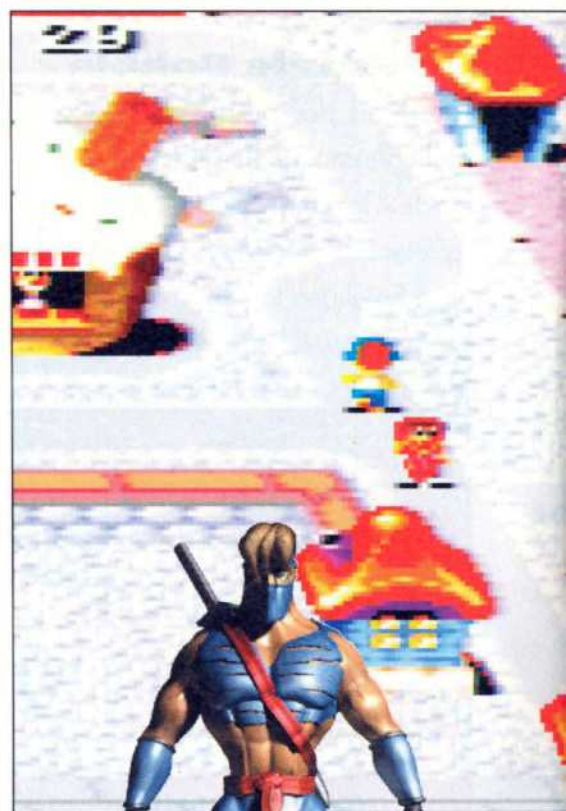


Theme Park

Vergeßt Disneyland, Hansapark und Co.! 'Theme Park' ist der Strategiehammer für alle Vergnügungsparkgänger. Eimerweise Optionen und

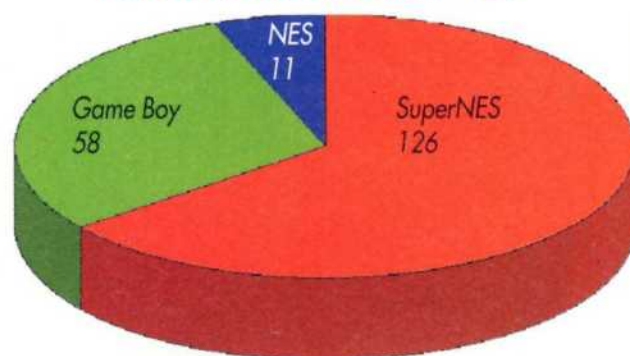


dennoch kinderleichte Steuerung machen schnell süchtig. Vom Salzgehalt der Pommes bis hin zur Koffeinmenge des Kaffees darf alles bestimmt werden. Noch Wünsche offen?



TEST-ÜBERSICHT/ SYSTEME

Insgesamt 195 Spieltests lieferten wir Euch im vergangenen Jahr. Dabei kam das NES nicht etwa zu kurz, vielmehr 'stirbt' der Oldtimer nach und nach aus - unaufhaltsam!



Demon's Crest

Street-Fighter-Erfinder Capcom schuf im bekannten Grafikstil ein Horror-Jump&Run, das vor allem durch seine Vielseitigkeit auffiel. In Gestalt eines Monsters bestreitet Ihr die wahnsinnigsten Abenteuer. Beinharte Grusel-Action in vortrefflicher Qualität lassen einem das Blut in den Adern gefrieren.



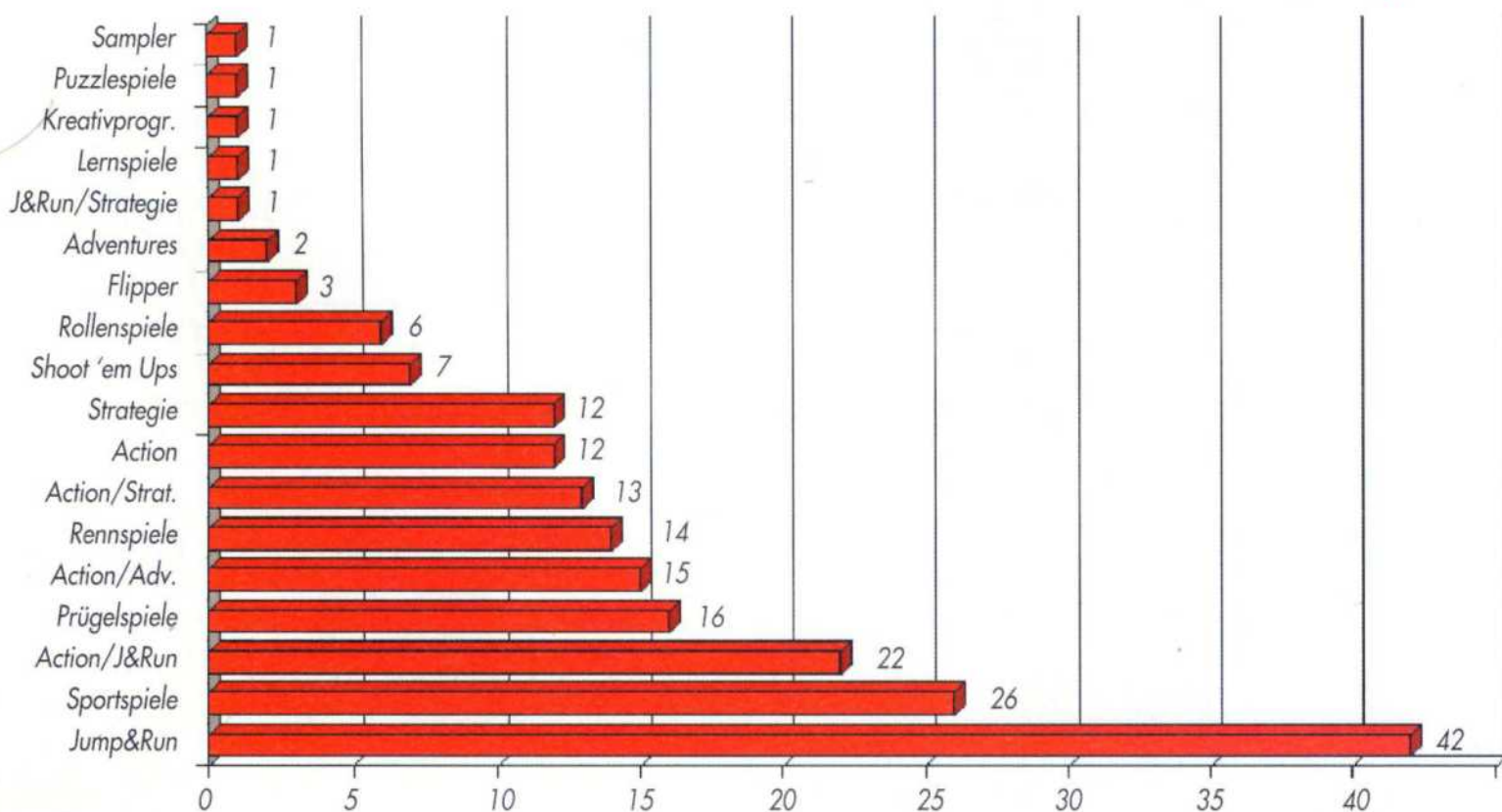
Super Turrican 2

Die deutschen Spitzenprogrammierer von Factor 5 konnten ihr Erstlingswerk auf dem SuperNintendo mit dieser grandiosen Fortsetzung sogar noch in den Schatten stellen. Zentnerweise erstklassige Grafikeffekte sowie Action pur beweisen, daß kompromißlose Ballergames mit Know-how nicht unbedingt nur aus den USA oder Japan stammen müssen.



Es war das Jahr der Jump&Runs. Zählt man die Action/Jump&Runs noch hinzu, kommt man auf stolze 32,8 % Gesamtanteil. Hingegen weit abgeschlagen sind die 'Exoten' unter den Genres wie z. B. Kreativ- oder Puzzlespiele.

GENRE-ÜBERBLICK/TESTS



NBA Jam T. E.

Acclaim lieferte ein Jahr nach ihrem phänomenalen Erfolg mit 'NBA Jam' die Tournament Edition nach und konnte erneut überzeugen. Über 150 Charaktere stehen für ein bis vier Spieler gleichzeitig zur Auswahl. Diesmal wurde sogar an eine Batterie gedacht. Auch Nicht-Basketballer haben nach kurzer Zeit an ihren Dauerspaß an diesem Wonnemodul.



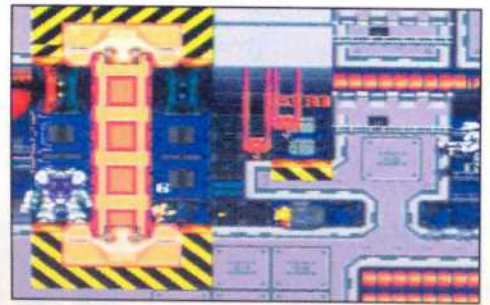


Mystical Ninja III

Ein großer Seufzer ging um die westliche Welt als Konami bekannt gab, auch diesen famosen Titel nur in Japan auf den Markt zu bringen. Ein Grund dafür sind die riesigen Bildschirmtext-Mengen, deren Übersetzung kaum finanzierbar wäre. Dadurch verpaßten wir eines der witzigsten Zweispieler-Jump&Run-Adventures der letzten Zeit. Mittlerweile ist in Japan schon Teil 4 der Erfolgsreihe erschienen.

Metal Warriors

Ebenfalls leider nur als Import erhältlich ist diese grandiose Fortsetzung von 'Cybernator', die ihren Vorgänger bei weitem schlägt. Ein bis zwei Spielern (One on One) bietet sich hier die Gelegenheit, in unterschiedlichen futuri-



stischen Kampfrobotern bleihaltige Gefechte auszutragen.

Front Mission

Kampfroboter zum Zweiten. Im Gegensatz zu 'Metal Warriors' geballter Action werden bei 'Front Mission' die grauen Zellen mehr gefordert als der rechte Daumen. Insbesondere Battle-Tech-Freunde sollten sich diesen Strategie-Kracher nicht entgehen lassen.



Final Fantasy III

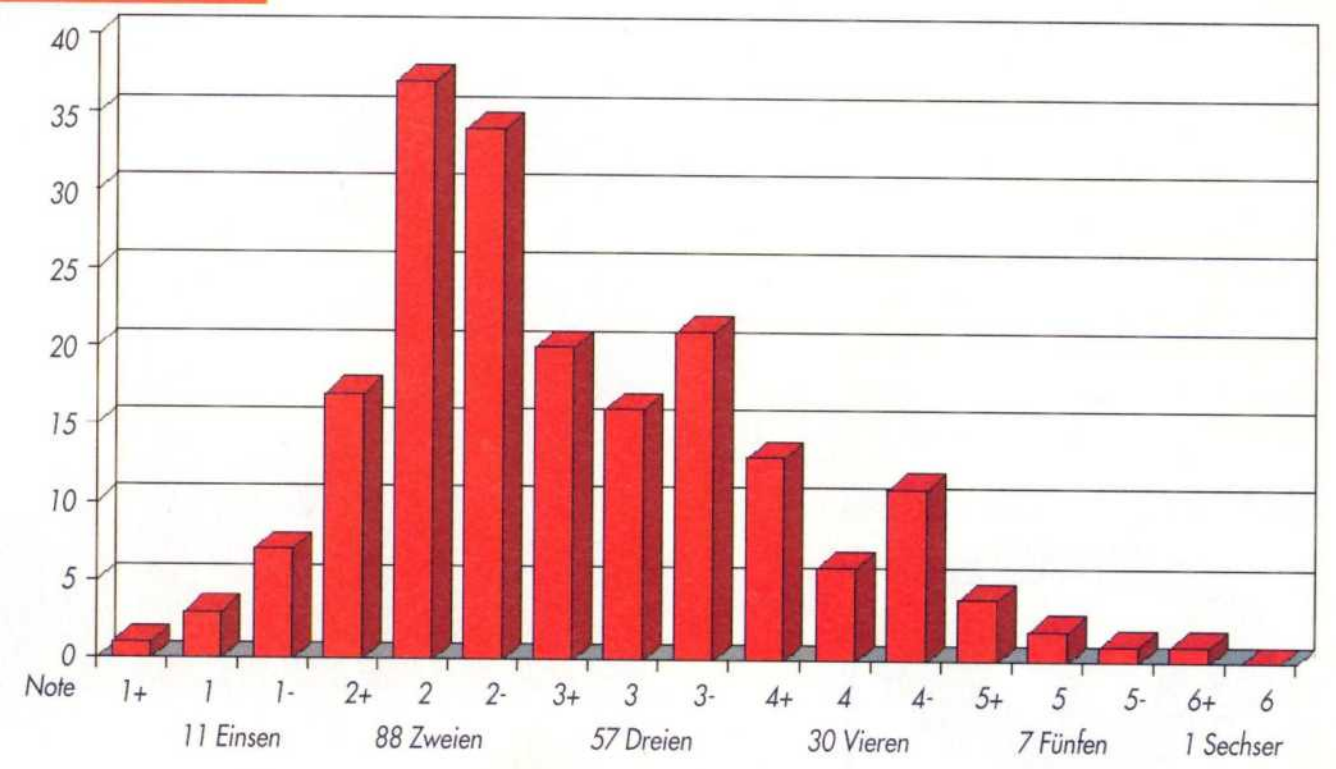
Einer der zweifellos besten Vertreter seines Genres auf dem SuperNintendo: Eine abwechslungsreiche Story, eine Vielzahl unterschiedlicher Charaktere und eine perfekte technische Machart lassen bei allen Rollenspiellern Freude aufkommen. Unbedingt anschauen!



Chrono Trigger

Squaresoft zog zum wiederholten Male alle Register ihres Könnens. In wunderschönen Grafiken erlebt der Spieler ein Rollenspielabenteuer, daß einen nach kurzer Zeit an die Konsole fesselt. Es wäre wirklich wünschenswert, daß die Nintendo-Chefs sich den Release in Deutschland noch einmal wohlwollend überlegen.

NOTENÜBERSICHT



Killer Instinct

Nach einem affenstarken J&R-Abenteuer wagte sich Rare mit großen Erfolg an ein Beat 'em Up. Die Renderprofs konvertierten den Arcade-Hit so gut es ging auf das SNES herunter. Dem Deutschlandstart steht leider die kontroverse Diskussion über die Brutalität in Videospielen im Weg. Doch die Veröffentlichung im Ausland wie zum Beispiel der Schweiz macht eine Beschaffung in PAL dennoch möglich.



Earthbound

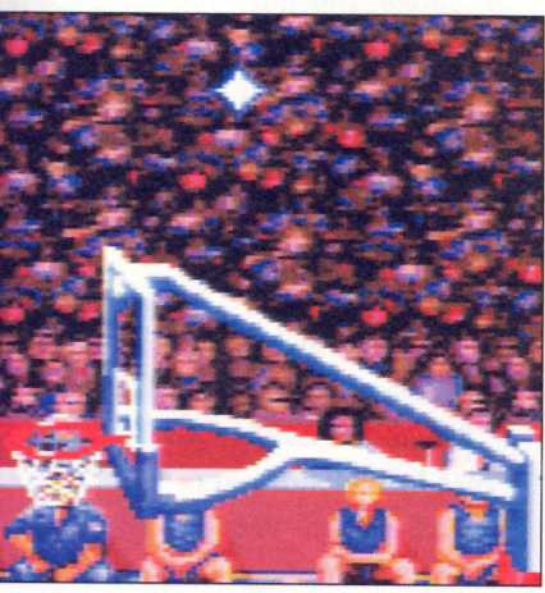
Verrückt, verrückter, Earthbound! Ein Rollenspiel, einmal nicht mit schwertschwingenden Helden in verwunschenen Königreichen. Vier Kids aus einen kleinen Kaff kämpfen gegen amoklaufende Zirkuszelte und andere seltsame Feinde. Zum Glück ist dieses Programm als US-Import erhältlich und bietet somit immerhin englische anstatt japanische Bildschirmtexte.



50,8 % aller Testkandidaten lagen bei einer 2- oder besser. Stolz 28mal vergaben wir den begehrten TOTAL!-Genial-Orden und einmal sogar die unerreichte 1+ für das phantastische 'Yoshi's Island'. Fünfen und Sechsen regnete es zur Freude aller nur sehr selten. Toi, toi, toi!

Import-Corner

Wie in jedem Jahr gab es auch 1995 eine Menge guter Spiele, die aus den unterschiedlichsten Gründen bei uns nicht offiziell erschienen. Über findige Versandhändler, die in TOTAL! inserieren, sind diese Perlen jedoch zu bekommen. Wenn Ihr dann noch über den passenden Adapter oder besser ein umgebautes SNES verfügt, sind Euch, außer einiger Sprachbarrieren, keine Grenzen mehr gesetzt.

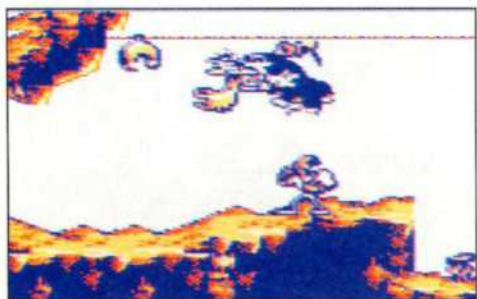


Diddy's Kong Quest

Seit die Render-Affen das Weihnachtsgeschäft '94 zum erstenmal auf den Kopf stellten, lechzten die J&R-Jünger dieser Erde nach einer Fortsetzung. Gut ein Jahr später war es dann endlich soweit. Rare konnte die Grafik nochmals verbessern und präsentierte einen mehr als würdigen Nachfolger sowie die neue blonde Affendame Dixie mit tollen Eigenschaften.

Tim in Tibet

Ebenso wie die amerikanische Ente feierte Hergés Comicheld im vorigen Jahr sein Debüt auf dem SuperNintendo. Deutsche Bildschirmtexte und originalgetreue Comicgrafik animieren zum Weiterspielen, selbst wenn einen der berühmte Infogrames-Schwierigkeitsgrad mal wieder leiden ließ.



StarGate

Roland Emmerichs Science-Fiction-Film mit Kurt Russel war die Grundlage für dieses packende 3D-Klötzchenstapel-Spiel. Drei gleiche Hyroglyphensteine sind übereinanderzulegen, um sie verschwinden zu lassen. Allein, oder via Linkkabel gegen einen Kumpel wird der fehlende Bezug zum Film nicht vermißt.



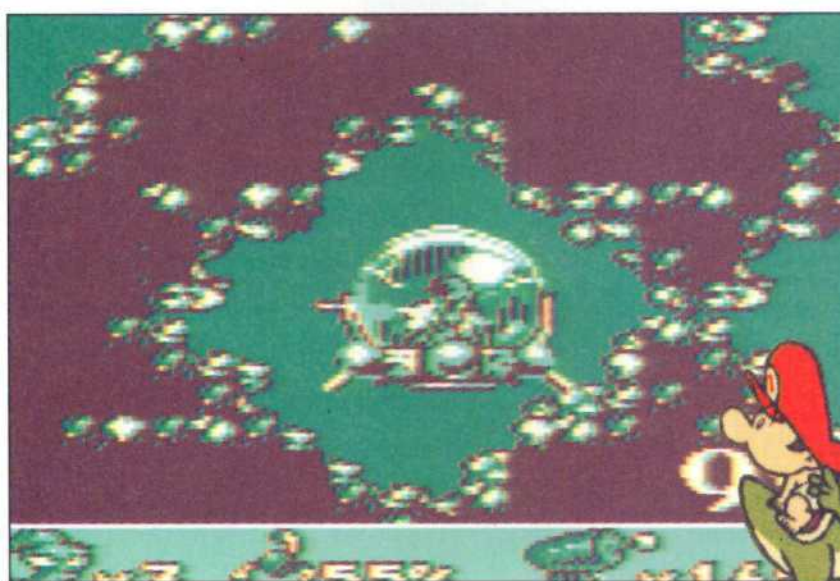
Earthworm Jim 2

Auch wenn der Wurm Yoshi nicht das Wasser reichen konnte ist die zweite Auflage David Perrys digitaler Verrücktheit dennoch ein Fest für jeden, der etwas für Jump&Runs übrig hat. Groovy!



Earthworm Jim

David Perrys durchgeknallter Wurm hatte '95 auch auf dem Game Boy seinen Auftritt, den er mit Bravour und jeder Menge Gags meisterte. Falls noch nicht geschehen, sollten sich die Game-Boy-Besitzer unter Euch diese Ansammlung an Verrücktheiten auf alle Fälle zulegen.



NFL Quarterback Club '96

Football total! Acclaim bot den Footballfans eine imposante Neufassung des ohnehin schon guten ersten Quarterback Clubs. Insbesondere die Fünf-Spieler-Option, die Batterie und die zahlreichen Spielmodi rechtfertigen den Kaufpreis.



Wario Blast

Der Bomberman/Wario-Blast-Cross-over schlug buchstäblich wie eine Bombe ein. Der Gipfel des Spielgenusses ist hier unbestritten der Vierspieler-Battle-Mode. Außerdem hält sich die viel kritisierte Extra-Flut in Grenzen.

Flops

Was könnte das Leben so schön sein ohne die berühmt-berüchtigten Spiele, die die Welt nicht braucht. Die spielerischen Flops seien hier als Mahnmal ohne viele Worte zu verlieren aufgelistet. Zum Glück gab es 1995 nur relativ wenige wirklich schlechte Spiele.

Hammerlock SNES
MM Power Rangers SNES
X-Kaliber 2097 SNES
MM Power Rangers GB
Master Truck Wars GB

TESTS PRO AUSGABE

Von einem richtigen 'Sommerloch' kann angesichts der Masse an Tests im Juli '95 wirklich nicht die Rede sein. Im Durchschnitt lieferten wir Euch mit jeder Ausgabe der TOTAL! ca. 17,7 Tests über aktuelle Spiele.



GEBT EUCH '96 DIE TOTALE NINTENDO- POWER!

- **Nur 6 Mark statt DM 6,80 am Kiosk!**
- **Die TOTAL! früher haben als alle anderen!**
- **Nie wieder eine Ausgabe verpassen!**

Da gibt's nur eins,

das TOTAL! -Abo

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 Kartennummer
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)

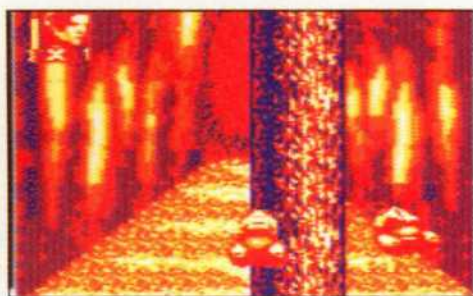
GB

1 Spieler

T+HQ/Acclaim

ca. DM 70

3D-Grafik
auf dem GB.
Im Endor
Wald geht
die Post ab



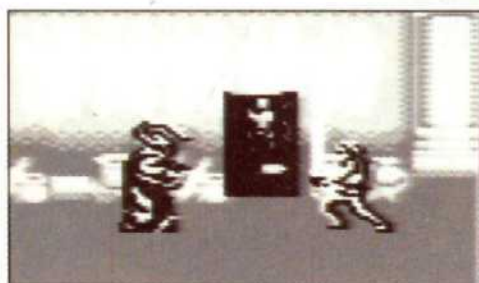
Super RETURN OF THE JEDI



Im vorigen Jahr noch auf dem SNES, jetzt brandneu auf dem Game Boy. Mit dem abschließenden Teil der erfolgreichen Star Wars-Trilogie ist die Macht nun auch unterwegs mit Euch.

Die Handlung dürfte wohl hinlänglich bekannt sein. Ihr schlüpft in die Rollen von Luke, Han, Leia, Chewbacca und Wicket, um in actionlastiger Jump&Run-Manier die Pläne des Imperators zu vereiteln. Außerdem stehen Speeder-Bikes und der Millennium Falcon parat.

In den meisten Levels verfügen Eure Rebellen über die unterschiedlichsten Waffen. Der junge Luke schwingt sein Laserschwert, während Chewie lieber zur Armbrust greift und damit auch weiter entfernte Feinde erwischt. So hat jeder Charakter, den Ihr vor Beginn jeder Stage auswählt, seine Vor- und Nachteile. Apropos Nachteile. Die Gegner halten erstaunlich vielen Treffern stand, so daß Energieverlust vorprogrammiert ist. Doch zum Glück gehört das Paßwortsystem ebenfalls zu den zahl-



Pech gehabt. Luke Skywalker endet diesmal, wie es Jabba befohlen hat, als Bantha-Futter

reichen Übernahmen der SNES-Version. Die Grafiker bewiesen ein glückliches Händchen. Zwar ist das Spielgeschehen besonders auf dem GB-Screen etwas unübersichtlich, was den berühmten Schwierigkeitsgrad des Vorbildes noch steigert. Dafür wurden sowohl der Background als auch die Charaktere gut in Szene gesetzt. Beim Sound bleiben, außer mehr Effekten, ebenfalls kaum Wünsche offen. John Williams' Melodien klingen, selbst auf Game-Boy-Niveau reduziert, phantastisch. Mit „Super Return of the Jedi“ sind nicht nur SW-Fans gut beraten, auch J&R-Profis treffen hier auf eine neue Herausforderung. ch

Gameplay 3

Die Steuerung ist angenehm unkompliziert, doch der Schwierigkeitsgrad ist ziemlich hoch angesetzt.

Dauerspaß 3+

Hardcore-Jump&Runner auf der Suche nach einer neuen Herausforderung und Fans sind hier richtig.

Grafik 3+

Schöne Zwischenbilder und detaillierte Hintergründe zeichnen das Spiel aus. Leider etwas unübersichtlich.

Sound 3+

John Williams' grandiose Kompositionen erfreuen die Gehörgänge, dafür gibt's wenig Soundeffekte.

TOTAL-CHECK

Genre Action/Jump&Run
Level 4
Schwierigkeit einstellbar/hoch
Continues Paßwort
Speicherkapazität 2 MBit
Erhältlich im Handel

FAZIT

3+



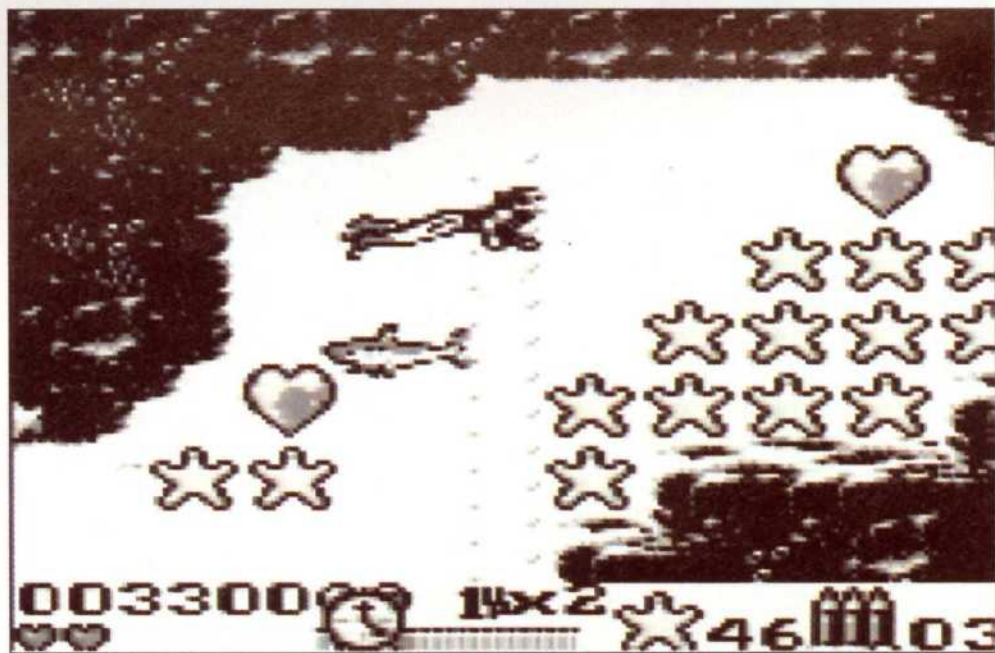
Blubb,
blubb, weg
war er

WATER-WORLD

Frisch aus dem Kino kam uns Kevin Costner in den GB-Schacht geschwemmt. Klar, daß wir in unserem Test die Gräten dieses Action-Jump&Runs für Euch herauspicken.

ter. Die Filmkulissen, wurden sehr lieblos gezeichnet und die Charaktere sind kaum animiert. Die öde Musik kann man leider nicht abstellen, da „Waterworld“ ohne ein Optionsmenü aufwartet – da hilft nur der entschlossene Griff zum Lautstärkeregler.

Wenn Ihr Mr. Costner von seinen, durch den Film entstandenen, Schul-



Am Hai vorbei warten viele Seesterne. Jeder 100ste wird mit einem Extraleben belohnt

Umsetzungen von mehr oder weniger erfolgreichen Kinofilmen sind mittlerweile Gang und Gebe. Das Spektrum reicht von „Star Wars“ bis hin zu „Power Rangers – The Movie“. Auch werden wir nicht von der GB-Variante des teuersten Films aller Zeiten verschont. Als Mariner macht Ihr Euch in die Wasserwelt der nahen Zukunft auf, um Eure Freundin Enola zu befreien und ganz nebenbei den Ozean von Oberfiesling Deacon und seinen Häschern zu säubern. Unterwegs schwimmt Euch allerhand Meeresvolk in Form von Haien und gefährlichen Killer-guppies entgegen, die es entweder zu erlegen oder auszuweichen gilt. Später geht das Abenteuer auch an Land in trivialer Jump&Run-Art wei-

denberg helfen wollt, könnt Ihr das mit dem Kauf dieses Moduls gern tun. Doch wir raten nur den absoluten Jump&Run-Freunden und Wasserratten unter Euch zu einem Probespiel. ch

Gameplay 4+

Euer Wassermann läßt sich sehr gewohnungsbedürftig steuern. Das Game wirkt unausgereift.

Dauerspaß 4

Trotz gut gemeinten Ansätzen versinkt WW doch rasch in den Untiefen des Mittelmaßes.

Grafik 4

Hier mal eine Hochhausruine, da mal ein Schrottauto, doch der Hauptteil des Screens bleibt einheitlich blaß.

Sound 4

Fiep, fiep, düdeldü. Mehr bleibt vom Film-Soundtrack und den Soundeffekten leider nicht übrig.

TOTAL-CHECK

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

FAZIT

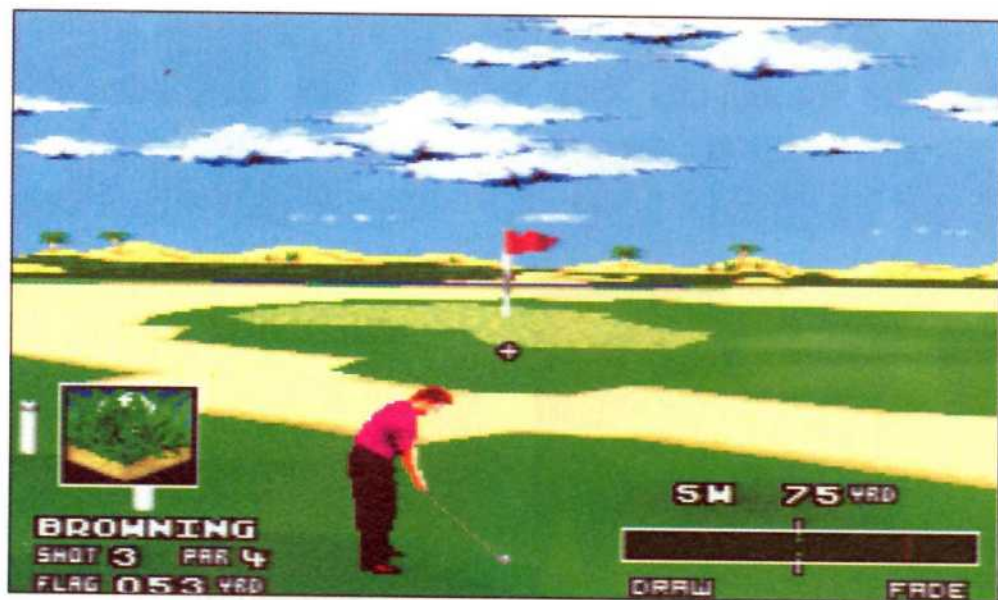
4

SNES

1-8 Spieler

Virgin

ca. DM 130



Mit den richtigen Einstellungen geht jeder Schuß in die richtige Richtung ...

Besonders gute Schläge werden nicht nur kommentiert ...

WORLD MASTERS GOLF

Freunde des Golfsports hatten auf dem SNES bislang wenig zu melden. Doch die lange Zeit des Wartens ist nun endlich vorbei, es gibt neue Hoffnung.



stehen zur Auswahl: Während im Trainingsmodus allein, gegen einen Computergegner oder bis zu sieben andere Mitspieler angetreten werden darf, kann man sich im Matchplay auch Duellen mit einem einzelnen menschlichen oder

Computergegner liefern. Besonders interessant ist der Challenge-Modus, hier gibt es bestimmte Aufgaben wie etwa einen Kurs unter einem bestimmten Limit zu absolvieren oder gegen bestimmte Gegner zu gewinnen. Nach jedem Erfolg gibt es ein Paßwort, das den Zugang zu schwierigeren Herausforderungen erlaubt. Wer mit den vorgefertigten Gol-

EIN SELTENER VER- TRETER SEINER ART

fügbare Schläger eingestellt werden können.

Technisch präsentiert sich das Golfvergnügen leicht zwiespältig: Zwar wirken die Grafiken manchmal etwas krümelig, entschädigen dafür jedoch durch hübsche Shading-Effekte, gute Animation der Spielfiguren und flüssiges Scrolling bei der Verfolgung des Balls oder der Wiederholung besonders gelungener Schläge. Etwas mehr Sound wäre vielleicht auch nicht schlecht gewesen, allerdings kann die Stille, die nur durch die Spielgeräusche und gelegentliches Vogelzwitschern oder durch Publikumsapplaus unterbrochen wird, auch ganz erholend sein.



... sondern auch noch in der Wiederholung aus anderer Perspektive gezeigt

Mit „World Masters Golf“ führt Euch Virgin auf den Rasen, der für viele Leute die Welt bedeutet. Ganz ohne die teilweise horrenden Startgebühren des richtigen Golferlebens könnt Ihr Eure Schlägertaschen packen und auf vier verschiedenen, landschaftlich sehr abwechslungsreichen und reizvollen Golfplätzen Euer Talent im Umgang mit Ball und Schläger unter Beweis stellen. Und das solltet Ihr auch haben, denn von alleine kommt kein Golfball in das entsprechende Loch – da muß schon etwas nachgeholfen werden. Dazu steht Euch eine prall gefüllte Tasche mit Schlägern für jede Gelegenheit zur Verfügung. Mit etwas Übung, dem wohl dosierten Schwung und vielleicht auch etwas Glück sollte es kein Problem sein, die Kugel an ihren Bestimmungsort zu transportieren und unter Par einzulochen. Gleich drei verschiedene Spielmodi



Gute Steuerung, abwechslungsreiche Kurse, Mehrspieler-Option



fern nicht zufrieden ist, der darf sich auch einen Helden nach eigenem Geschmack zusammenbasteln, wobei Geschlecht, Handicap und ver-



Leider werden die individuell erstellbaren Golfer mangels Batterie nicht gespeichert

Nettes Detail am Rande: Linkshänder haben den Energiebalken auf der anderen Seite ...



Kein Batteriespeicher, sparsamer Sound, etwas 'krümelige' Grafik

fans können dennoch ruhigen Gewissens einen genaueren Blick riskieren, billiger als eine Eintrittskarte für den örtlichen Golfclubs ist das Game nämlich allemal.

Michael Anton

Gameplay

2

Eine gute Steuerung und diverse Spielmodi bieten fast alles, was das Golferherz höher schlagen läßt.

Dauerspaß

2-

Die vier Kurse bieten abwechslungsreiche Golfkost, schade nur, daß man nicht speichern kann.

Grafik

2-

Die Grafik wirkt manchmal zwar etwas krümelig, überzeugt jedoch weitestgehend.

Sound

3+

Außer den Schlägergeräuschen, gelegentlichem Vogelzwitschern und Applaus tut sich kaum etwas.

TOTAL-CHECK

Genre Sport
Level 4 Kurse
Schwierigkeit einstellbar
Continues Levelcodes
Speicherkapazität 16 MBit
Erhältlich im Handel

FAZIT

2-

90 MINUTES EUROPEAN PRIME GOAL

Klar, seit dem Erscheinen von 'International Superstar Soccer Deluxe' haben es neue Fußballspiele besonders schwer. Immerhin wartet „90 Minutes European Prime Goal“ – neben den üblichen Spielmodi und Optionen – mit einem neuen Feature auf.

Doch immer der Reihe nach: Aus ge-



rade einmal 14 Nationalmannschaften dürfen ein oder zwei Konsolenkicker ihr Team wählen. Außer den '1P vs 2P'- und '1P vs Com'-Modi könnt ihr mit Eurem Team in einer Liga um die Meisterschaft spielen. Im Star-Modus werden die Mann-

POSTIV!

Neuer 'Hero'-Modus und Batterie, ansonsten ist das Game mittelmäßig



schaften zuerst in zwei Gruppen aufgeteilt und treten dann gegeneinander an. Allerdings ist der Nervenkitzel der Gruppenauswahl nicht annähernd so prickelnd wie der bei einer DFB-Auslosung. Im Turnier-Modus kommt dann endlich Mehrspieler-



Kaum hat Konami das 'International-Superstar-Soccer-Deluxe'-Fieber ausgelöst, schicken die Japaner das nächste Modul in die heimischen Fußballstadien.

Feeling auf. Abwechslend können bis zu sechs Spieler den König des Rasens untereinander ermitteln.

Das Gekicke selbst erweist sich leider recht schnell als mittelmäßig. Ohne Spielfeldscanner gerät weites Passen zur reinen Glücksache. Zudem ist die Steuerung und Buttonbelegung sehr simpel, und läßt geübten Balltretern kaum Raum für Feinheiten. Ferner übt das Leder eine unglaubliche Anziehungskraft auf die Torhüter aus, sobald es sich dem Strafraum nähert. Der Keeper verläßt gnadenlos den Kasten, selbst wenn die Abwehr gut formiert ist – für Kopfbälljäger ein gefundenes Fressen.

Einzig der 'Hero'-Modus ist attraktiv, denn hier könnt ihr eigene Fußballer kreieren, und sie mittels reichlich Training zu 'Super-Kickern'

Da kann sich der Torwart nur noch umdrehen und hinter sich greifen



„Und da spielt er die Abwehr aus, zieht ab in den Strafraum, und ...“

Leider versuchen die Torwarte JEDEN Ball zu ergattern, auch wenn die Abwehr gut postiert ist

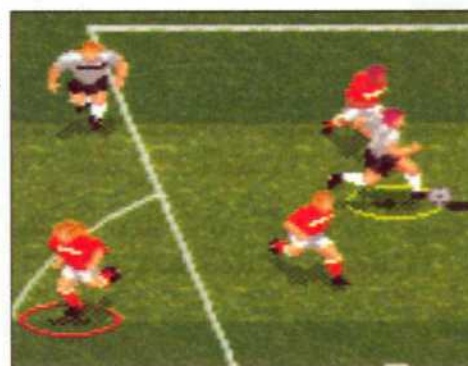
mutieren lassen. Dank Batterie bleiben alle erspielten Daten auch nach Ausschalten des SNES gespeichert. Grafik und Sound sind nicht sonder-

DESIGNT EUREN EIGENEN KICKER IM HERO-MODE

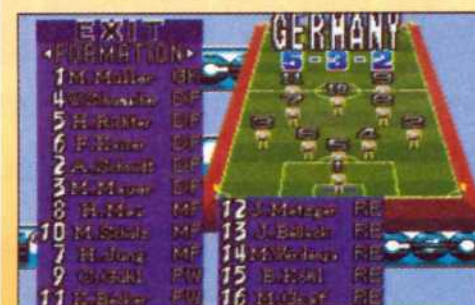
lich überwältigend. Zwar sind die etwas kleinen Feldspieler und deren Umgebung gut zu erkennen, aber ein gelegentliches Ruckeln trübt die

NEGATIV!

Kein Multiplayer-Modus und Spielfeldscanner, wenig Teams, unintelligente Keeper



MODI UND OPTIONEN



Optik. Ebenso trübe scheinen die Zuschauer drauf zu sein, denn Anfeuerungsrufe oder Kommentator-sprüche sind Mangelware – und wenn, dringen sie nur sehr undeutlich aus dem Lautsprecher. Kurzum, wer sich ein Fußballspiel zulegen möchte, sollte zu ISSD oder zum actionlastigen 'Fever Pitch Soccer' greifen. 90 Minutes macht höchstens Einsteigern Freude, Profis und Fußballfans wird dieses Game nur ein müdes Lächeln entlocken.

Michael Koczy

Gameplay 4+

Eine sehr simple Steuerung, wenig Optionen sowie unintelligentes Spielerverhalten führen zur Abwertung.

Dauerspaß 3-

Neben den obligatorischen Fußballfeatures ist einzig der 'Hero'-Modus neu und interessant.

Grafik 3+

Relativ flotte und farbenfrohe Darstellung, die nur manchmal von kleinen Ruckeleien gestoppt wird.

Sound 3

Mittelmaß. Bis auf den 'Goal-Ruf' hört man vom Publikum nur wenig. Mäßige Sprachsamples.

TOTALI-CHECK

Genre Sport
Level 14 Teams
Schwierigkeit 3 Stufen
Continues Batterie
Speicherkapazität 8 MBit
Erhältlich im Handel

FAZIT
3-

NHL HOCKEY '96

Passend zur zugefrorenen Hamburger Alster schneite uns „NHL Hockey '96“ auf den Redaktionsschreibtisch.

Alle Jahre wieder ... klar, kommt das Christkind, aber in ebenso regelmäßigen Abständen beglückt uns auch EA mit aktualisierten Umsetzungen ihrer Sportspiele. Im Vergleich zur 95er-SuperNintendo-Version von NHL Hockey hat sich grafisch sehr wenig verändert. Das Eis ist eine Spur dunkler, und die Spieler haben ein paar neue Animations-

POSTIV!

Neue Bewegungen der Spieler, neu gestaltete Optionsmenüs

phasen bekommen. So können sie sich jetzt blitzschnell um die eigene Achse drehen, Schüsse antauschen oder auch eine Vollbremsung aufs Eis legen. Außerdem wurde das Optionsmenü neu gestaltet, der Blickwinkel „einen Tick geneigt“ und die Faustkämpfe wieder eingeführt. Das Scrolling ist nicht mehr so flüssig wie im Vorjahr und ruckelt merklich.



Spielerisch ist auch fast alles beim alten geblieben. Gewohnt hakelig präsentiert sich die Steuerung, was unweigerlich zu unkontrollierten Moves führt. Pässe finden zu selten ihr Ziel, und auch die Torhüter lassen sich

EINE NEUAUFLAGE MIT HAKEN UND ÖSEN

nicht punktgenau steuern. Sollte eure Mannschaft in Freundschaftsspielen, der Liga oder beim Play-Off nicht euren Anforderungen entsprechen, so könnt ihr nach wie vor eigene Spieler kreieren, Euch bei anderen Teams nach Leuten umsehen oder ins Trainingslager fahren. Für die Matches stehen Euch drei Schwierigkeitsgrade sowie alle wichtigen und bekannten Optionen zur Verfügung. Warum



NEGATIV!

Scrolling ruckelt, Steuerung zu ungenau, mäßiger Sound, kein Mehrspieler-Modus

Tja, es ist nicht immer leicht seine Mannen im Gewühl zu erkennen



Erbitterte Zweikämpfe spielen sich vorm Goal ab



Autsch, das hat weh getan!



Wenn man den Keeper nicht um die Fichte führen kann, hilf nur noch entschlossenes Reingrätchen



An der Darstellung der Optionsmenüs wurde einiges verändert und verbessert

mosphäre aufkommen läßt. Wer auf die aktuellen Mannschaftsaufstellungen verzichten kann, der wird auch weiterhin mit dem Vorjahresmodul glücklich sein. Beim Vergleich mit der 95er-Fassung sind gravierende Unterschiede in Bezug auf Gameplay und Grafik kaum auszumachen. Bedenkt man allerdings den technischen Fortschritt der letzten Jahre und sieht, daß nicht einmal das flüssige Gameplay der 94er-Ausgabe erreicht wurde, darf man als Eishockey-Fan schon etwas von diesem Spiel enttäuscht sein.

Michael Koczy

Gameplay 3

Wenn man bedenkt, daß das Gameplay über die Jahre hinweg abgebaut hat, ist das schon enttäuschend.

Dauerspaß 2-

Durch die Lenkung leidet der Spielspaß erheblich. Als Ausgleich gibt's den Editor und einen Speicher.

Grafik 3

Beim Scrollen geht ein Rucken durch die Eishockey-arena, das es in sich hat.

Sound 3

Von einem begeisterten Publikum kann keine Rede sein. Selbst bei Toren wird nur verhalten gejubelt.

TOTAL-CHECK

Genre Sport
Level 28 Teams
Schwierigkeit 3 Stufen
Continuum Batterie
Speicherkapazität 12 MBit
Erhältlich im Handel

FAZIT
3

Diesen Monat bieten wir Euch die Möglichkeit, mit der Lektüre unseres Genre-Durchblicks einmal völlig vom Schulstreß oder ähnlichen Unannehmlichkeiten abzuschalten. Was eignet sich hierzu besser, als Prügelspiele. Wie immer informieren wir Euch im Rahmen des Genre-Durchblicks über das Genre selbst, den Hintergrund dieser Spielart und seine jeweiligen Referenzprogramme.

Solltet Ihr noch ein Modul der entsprechenden Sparte suchen, dann findet Ihr hier sicher einige Anregungen. Übrigens, Tests zu drei aktuellen Beat 'em Ups findet Ihr in dieser Ausgabe.



KILLER INSTINCT

Die grafisch bombastische Präsentation und die beeindruckenden Special-Moves entschädigen für die elf hektisch agierenden gerenderten Kämpfer dieses technischen Wunderwerkes. Als eine Mischung aus „Mortal Kombat“ und „Street Fighter“ spricht das 32-MBit-starke Importspiel den richtigen Instinkt beim User an. Dank des Bekanntheitsgrades der Automatenversion von „Killer Instinct“ fand die Modulfassung schon sehr schnell Zuspruch.



Die Kontrahenten sind nicht zu klein und nicht zu groß. So soll es sein!

Titel/SystemKiller Instinct/SNES
HerstellerNintendo
Test in10/95
Level12 Kämpfer
Continuesunendlich
Speicherkapazität32 MBit



GENRE - D PRÜGEL -

DRAGON - THE BRUCE LEE STORY

Er darf nicht fehlen, der unerreichte Meister des Kung-Fu. In diesem – allein leider nur mit Bruce zu spielenden – Kampfsportspektakel dominieren Dauerspaß und gute Grafik. Die Möglichkeit, Erfahrungspunkte zu sammeln, um so neue (!) Moves zu erlernen oder sogar zu dritt gleichzeitig in den „Ring“ zu steigen, bietet nur dieses Prügelspiel. Allerdings ist die Steuerung etwas ungewöhnlich, worauf man sich aber aufgrund der ausgedehnten Kämpfe gut einstellen kann.



Titel/SystemDragon/SNES
HerstellerVirgin
Test in11/94
Level1 Kämpfer
Continueskeine
Speicherkapazität24 MBit



SATURDAY NIGHT SLAMMASTERS



Wrestling-Fans mit Street-Fighter-Erfahrung wird das Wasser im Munde zusammenlaufen. Das Vierspieler-Ereignis überzeugt durch gut in Szene gesetzte, mit tollen Sounds versehene Catcher-Action. Zehn Wrestler messen hier in leider nur zwei möglichen Spielmodi ihre überdimensionalen Kräfte.

Titel/SystemSaturday N. S./SNES
HerstellerTakara
Test in10/94
Level10 Kämpfer
Continuesunendlich
Speicherkapazität24 MBit



Diesen Monat: Prügelspiele

Es gibt so viele unterschiedliche Genre, aber nur ganz wenige, die sich gefährlich nah an der Grenze des moralisch Vertretbaren bewegen. Im Gegensatz zu den meisten Actionspielen, in denen Ihr häufig in der Rolle eines guten Helden gegen das Böse antreten müßt, befindet Ihr Euch bei den sogenannten Prügelspielen – oder auch Beat 'em Ups – mit Eurem jeweiligen Kämpfer zwischen den Stühlen. Die „guten“ wie die „bösen“ Fighter stehen Euch zur Verfügung. Runde für Runde im gnadenlosen Schlagabtausch zu bestehen, ist besonders im Zweispieler-Modus wichtigster (Spaß-)Faktor. Manche Prügelspiele stehen auf Grund unnötig brutaler Darstellung und heftig blutiger Szenen auf dem Index. Pädagogische Bedenken elterlicherseits sind in solchen Fällen durchaus verständlich. In der Branche hat sich dieses

Genre aber nichtsdestotrotz durchsetzen können. Und es geht auch anders: Sowohl die Niedlichprügler und die sportorientierten als auch die phantasiervollen Varianten beweisen, daß nicht die realistisch dargestellte Gewalt im Vordergrund stehen muß. Der Spaß, sich mit einer überdurchschnittlich beweglichen Figur im Kampf mit einer ebensolchen zu messen und auseinanderzusetzen, zeichnet die Grundidee der Beat 'em Ups aus. Laut einer australischen Studie zum Thema „Wirkung von Videospielen auf die Entwicklung von Kindern“ hat diese Art der Freizeitgestaltung – und dazu zählen natürlich auch Prügelspiele – keinerlei negative Auswirkungen. Ganz im Gegenteil: Spielen am Bildschirm kann die Kreativität, ja sogar das Zusammengehörigkeitsgefühl in der Familie fördern. Na dann: Round one – fight!

CLAYFIGHTER/CLAYFIGHTER 2

Was die Parodie 'Parodius' (klingt schon so!) für das Shoot'em-Up-Genre ist, bedeutet „ClayFighter“ auf dem Prügelspielsektor. Acht überaus putzige und lustig gezeichnete Knet- und Phantasiemännchen kloppen sich um die Wette. Gute Steuerung und Kollisionsabfrage, zahlreiche (versteckte) Special-Moves, die Eure Lachmuskeln strapazieren und die softe Darstellung einer Prügelei führten zum Testergebnis 2 beziehungsweise 2+.



Titel/SystemClayFighter/SNES
HerstellerInterplay
Test in5/94
Level8 Kämpfer
Continueskeine
Speicherkapazität16 MBit



Titel/SystemClayFighter 2/SNES
HerstellerInterplay
Test in5/95
Schwierigkeitsgrad8 Kämpfer
Continuesunendlich
Speicherkapazität24 MBit



Prügeln einmal ganz anders. Hier darf auch kräftig gelacht werden ...



URCHBLICK SPIELE

STREET FIGHTER II + S.F. II TURBO SUPER STREET FIGHTER II

Allen voran steht der automatenbewährte und mehrfach fortgesetzte „König der Beat 'em Ups“, das unerreichte „Street Fighter“. Aufzuzählen, was das Spiel zur Referenz macht, käme der Erklärung gleich, warum wir uns ernähren müssen. Jeder Prügelspiel-Fan weiß um die spielerische Qualität dieser Legende.



Special-Moves neuer Prügelspiele werden häufig an SSF II gemessen



Titel/SystemStreet Fighter II/SNES
HerstellerCapcom
Test in10/94
Level8 Kämpfer
Continuesunendlich
Speicherkapazität16 MBit



Titel/Syst.....Street Fighter II Turbo/SNES
HerstellerCapcom
Test in5/94
Level12 Kämpfer
Continuesunendlich
Speicherkapazität24 MBit



Titel/Syst....Super Street Fighter II/SNES
HerstellerCapcom
Test in9/95
Level16 Kämpfer
Continuesunendlich
Speicherkapazität32 MBit



WWF RAW



Die Wrestlingorgie der WWF kommt mit zwölf Originalen daher – von Razor Ramon bis zum 1-2-3 Kid. Begeisterten dieser Sportart bietet das Modul einen Vierspieler-Modus und viele Optionen. Die gute Steuerung entschädigt für zu wenig originelle Ideen in der Grafik.

Titel/SystemWWF Raw/SNES
HerstellerAcclaim
Test in1/95
Level12 Kämpfer
Continueskeine
Speicherkapazität16 MBit



SAMURAI SHODOWN

Das Neo•Geo-Kultspiel überzeugt auch auf dem SNES. Über 100 verschiedene asiatische Kampfschreie in astreiner Qualität, sehr viele Special-Moves und die Street-Fighter-bewährte Handhabung der zwölf teils riesigen Streithammel sorgen für eine packende Atmosphäre und lange anhaltenden Spielspaß. Was will man mehr?!



Titel/System ...Samurai Shodown/SNES
HerstellerTakara
Test in11/94
Level12 Kämpfer
Continuesje nach Modus
Speicherkapazität32 MBit



T.M.H.T. - TOURNAMENT FIGHTERS

Die vier Kampfsport-Schildkröten und sechs weitere Phantasiegestalten prügeln sich im Capcom-Stil. Viele Techniken, Special-Moves und Spielmodi des frühen Street-Fighter-Moduls wurden dreist kopiert. Gut, aber nicht besser als das Vorbild. Was bleibt, ist ein interessantes Hau-drauf-Game für Kröten-Fans.



Etwas für einge-
feischte Fans!

Titel/SystemT.M.H.T. - T. F. /SNES
HerstellerKonami
Test in12/93
Level10 Kämpfer
Continuesunendlich
Speicherkapazität16 MBit



Eine interessante Bereicherung

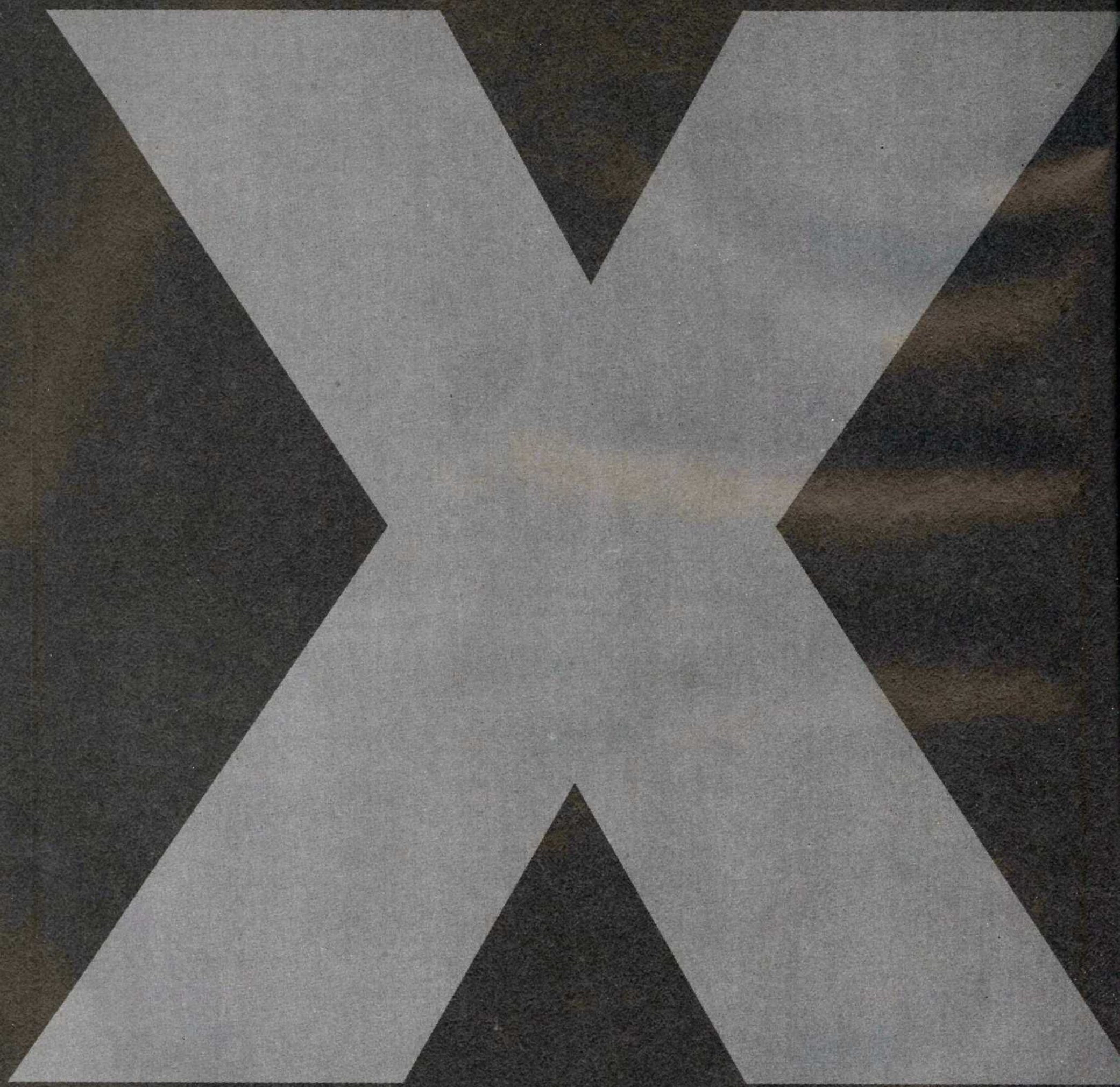


Guter Durchschnitt

TOTAL! 2/96

61

reportage



**IHR WOLLT
ALLE INFOS
ZU SÄMTLICHEN
VIDEOSPIELEN
UND KONSOLEN?**

**AB DEM
10. APRIL '96
BEKOMMT IHR
AM KIOSK
SOGAR
NOCH MEHR!**

*Ever Total!
Team.*

TIPS & TRICKS

DIE SPECIAL-MOVES

Lange haben Beat-'em-Up-Freaks auf WeaponLord gewartet, doch das Ausharren wurde belohnt. Als Einstiegshilfe in die Barbarenwelt liefern wir Euch in dieser und der kommenden **TEIL 1** Ausgabe die Special-Moves der sieben Kämpfer. **kk/mik**



Neben den zahlreichen Spezialattacken, die jeder Kämpfer beherrscht, bietet WeaponLord ein sehr durchdachtes und innovatives Block-System. Um die allseits bekannten Nachteile eines normalen Blocks zu vermeiden, haben die



Programmierer in WeaponLord mehrere Varianten eingebaut, einen Schlag zu abzufangen. 'Thrust Blocking' ist ein offensiver Block

der es Euch ermöglicht, schnell mit einer Gegenattacke oder Schlagkombination zu kontern. Zudem gibt es die Möglichkeit, die Deckung überraschend fallenzulassen, um dann dem

Gegner mit einem gezielten Treffer zu begegnen. Diese Vari-

ante nennt sich 'Guard Dropping'. Ebenfalls könnt Ihr Euren Kontrahenten mit sogenannten 'Power Deflect Moves' zur Verzweiflung bringen. Führt Ihr einen dieser Moves aus, kurz bevor Euer Gegner Euch attackiert, wehrt Ihr seinen Schlag ab und fügt ihm obendrein noch Schaden zu. Die letzte, aber interes-



santeste Defensiv-Taktik ist das 'Weapon-To-Weapon-Blocking'. Diese ermöglicht es Euch, einen Hieb des Gegners mit einem Schlag Eurerseits abzufangen.

Allerdings ist hierfür perfektes Timing absolut notwendig. Let's do it!



DIVADA

Größe: 182 cm
Alter: 25

Gewicht: 95 kg
Waffe: Twin-Bladed Staff



Special-Moves:

Ground Blast: X oder R halten,

Power Flip: X oder R halten,

Soul Drill: + X oder R

Orb of Souls: X oder R halten,

Orb of Souls Break Out (nur nach dem Orb-of-Souls-Move anzuwenden): + R

Psycho Blades: B oder A halten,

Guard Drop: Heel Kick: B oder A

Death Whirl: B oder A

Power Deflect: Hell Deflect: B oder A halten,

Soul Displacer: B oder A halten,



DIE SPECIAL-MOVES



KORR

Größe: 190 cm
Alter: 25

Gewicht: 130 kg
Waffe: Broadsword

Special-Moves:

Heart Strike: X oder R halten, ↑ ↑ ↓
Double Flame Strike: X oder R halten, ↓ ↘ → ↘
360 Flame Strike: X oder R halten, → ↑ ↗
Guard Drop: Power Kick: ←, (→ X) oder ←, (→ R)
Fire Storm: B oder A halten, ↑ ↗ ↓
Power Deflect: B oder A halten, → ↘ ↓ ↘
Tarok Strike: B oder A halten, ↗ ↓ ↘ →
Power Push: → ↘ ↓ ↗, X oder R
Knee Tarok: → ↗ ↓ ↘ →, A
Elbow Smash: →, (→ B) oder (→ A)
Gut Smash: ← ↗ ↓ ↘ →, X oder R



ZORN

Größe: 187 cm
Alter: 25

Gewicht: 102 kg
Waffe: Ivory Axe und Skull Shield

Special-Moves:

Guard Drop: Shield Crack: X oder R halten, ↑ ← ↓
Power Deflect: Screem Shield Smash: X oder R halten, → ↑ →
Corpse Striker: ↓ + X oder R gleichzeitig (2 Sekunden gedrückt halten), dann ↑ ↗
Hell Grinder: ← (2 Sek.), dann →, X oder R
Demon Axe: ← + B oder A gleichzeitig (2 Sek.), dann → ↘
Axe Trip: ← → ↓ ↗, B oder A
Hell Fire: B oder A halten, ↓ ↘ ↑
Ancient Axe: ← ↗ →, X oder R
Axe Lift: B oder A halten, ↑ ↗
Roll Attack: → ↘ ↗, X oder R





Während man sich in Disneyland noch fleißig bemüht, Euch das Feeling von Weltraumreisen nahezubringen, sind die Leute von Squaresoft schon einen Tick weiter: Auf dem SNES sind Zeitreisen angesagt!



KOMPLETTLÖSUNG

Damit Ihr Euch im Urwald der Jahrtausende nicht völlig verirrt, haben wir einen kleinen Reiseführer für Cronos Abenteuer zusammengestellt. Hier erfahrt Ihr zunächst einmal, was wo (und auch wann!) zu tun ist. Darüberhinaus gibt es allerdings auch noch jede Menge Tips, was man anders und besser machen könnte, lieber unterlassen sollte und vieles mehr. Also tankt die Zeitmaschine auf, überprüft die Ausrüstung und stürzt Euch guten Mutes ins Abenteuer. Möge die Macht mit Euch sein.

DAS FINALE

Zugegeben, es ist wirklich etwas ungewöhnlich, eine Komplettlösung gleich beim Showdown mit dem



Obermots zu beginnen. Interessanterweise könnt Ihr bei diesem Spiel jedoch dem fiesen Lavos schon nach recht kurzer Zeit die Leviten lesen. Wie bitte? Interessiert Euch noch nicht? Also gut, stellen wir diesen Punkt noch etwas zurück. Allerdings solltet Ihr dann etwas Vorsicht walten lassen und Euch nicht wundern, wenn Ihr dem netten Herrn dann doch urplötzlich und völlig unvorbereitet gegenüber steht. Wir haben Euch jedenfalls gewarnt, also zurück zum Beginn des Spiels!

DER ANFANG

Morgenstund hat Gold im Mund: Wer sich nach dem Aufstehen nicht nur die Moralpredigt seiner Mutter anhört, sondern anschließend nochmals mit der alten Dame spricht, der darf sich über ein solides Taschengeld freuen. Danach wird noch etwas mit der Katze gespielt, anschließend geht es hinaus ins fröhliche Treiben. Die ersten Schritte wer-

den noch in der Anleitung zum Spiel erläutert, einige Anmerkungen seien jedoch erlaubt: Nehmt Euch Mutterns Ratschläge zu Herzen und verhaltet Euch wirklich anständig: Klaut keine Nahrungsmittel, versucht nicht, fremder Leute Schmuck zu verkaufen und helft kleinen Kindern, ihre Katze wiederzufinden. (Das ändert zwar nicht viel am Verlauf des Spiels, verschafft Euch aber ein gutes Gefühl!) Nach dem Zusammenstoß mit Marle solltet Ihr die Zeit bis zur Eröffnung von Luccas Technikspektakel dazu nutzen, ein wenig zu trainieren. Der Roboter auf dem Rummelplatz ist zwar recht nett, wesentlich einträglicher ist es jedoch, einige Runden durch den Guardia Forest zu drehen. Dort gibt es nicht nur Experience- und Skillpoints, sondern auch so manches Heilmittel, das nicht extra gekauft werden muß. Wer genügend Zeit hat, der sollte die beiden Kids auf etwa Level 6 bringen und das Geld in Waffen und Rü-

stung investieren. (Wer schon jetzt die 4000 Taler für ein Lode Sword aufbringt, der hat es später wesentlich einfacher.) Schließlich ist die Zeit reif, um Luccas Attraktion zu besuchen, auf dem Weg dorthin sollte man am Süßwarenstand etwas Geduld zeigen und nicht vorzeitig wegrennen. Der Rest der Sache ergibt sich dann von allein: Crono landet im Jahre AD 600.

DER FALSCH KANZLER

Dort geht vorerst alles nach Anleitung: Das Dorf wird näher erkundet, anschließend geht es durch den Wald ins Schloß. Dort werden alle Leute ausgehört und sämtliche Truhen durchsucht. Am Ende dieser Episode machen sich Crono und Lucca dann auf in Richtung der Kathedrale.





GER



Dort treffen sie nach einem Kampf auf Frog, für den weiteren Erfolg sei ein erneutes gemeinsames Training angesagt. An dessen Ende sollte jede der drei Figuren zwei Techs und die Combos beherrschen. Der weitere Weg durch die Kathedrale ist dann ein Kinderspiel, der fiese Kanzler Yahra hat dank der X-Cross-Combo, ergänzt durch Aura Whirl, kaum eine Chance. Anschließend geht es zurück ins Schloß, wo man neben einem dicken Lob auch Marle abholen kann. Gemeinsam geht es durch den Warp im Wald wieder zurück nach AD 1000, wo sich Lucca vorerst verabschiedet. Crono und Marle können sich auf den Weg zum Schloß machen, zuvor wäre vielleicht noch ein Abstecher zu den diversen Waffenläden recht praktisch. Im Schloß wird



Crono dann fälschlicherweise des Prinzessinnen-Kidnappings verdächtigt. Wer sich zu Beginn des Spieles korrekt verhalten hat, der kann zwar einem offiziellen Todesurteil entgehen, nicht jedoch der Kerkerhaft und der inoffiziellen Hinrichtungsdrohung durch den Kanzler. (Auch dieser Vertreter seiner Gattung ist nicht ganz astrein.) Zusätzlich findet der politisch korrekte Spieler auch noch einige Vergünstigungen in seiner Zelle. Um aus dieser zu entkommen, gibt es zwei Wege: Man kann zunächst die Wachen nerven und dann fliehen, wer aber auf dem

weiteren Weg nicht allein sein will, der sollte etwas warten: Einen Tag vor der Hinrichtung taucht nämlich Lucca auf und befreit Crono. In beiden Fällen sollte das Gefängnis genauer erforscht werden. Es finden sich viele nützliche Items; in die Räume, deren Gitter sich nicht ganz öffnen lassen, gelangt man durch einige waghalsige Fassadenklettereien. Unterwegs trifft man auch auf einen gefangenen Jungen, wer ihm hilft, der wird später belohnt werden. Der Dragon Tank ist dank der Hinweise in dem herumliegenden Flugblatt schnell besiegt, die weite-

re Flucht erweist sich jedoch als etwas problematisch: Marle schließt sich an, die Party gerät jedoch in eine Klemme, aus der es nur noch einen Ausweg gibt: ein Warploch ...

DÜSTERE ZUKUNFT

Und dies führt geradewegs ins Jahr AD 2300, und zwar in den Bangor Dome. Dort ist noch nicht viel zu machen, im Trann Dome etwas weiter südlich lassen sich jedoch schon erste Anhaltspunkte in Erfahrung bringen. Der weitere Weg führt durch Lab 16 (in den dortigen Truhen sind einige praktische Items) zum Arris Dome. Übt auf dem Weg schonmal die optimale Ausnutzung Eurer Tech-Attacken - wer sich zu Beginn des Spiels im Haus des Bürgermeisters hat einweisen lassen, der erspart sich so manche blutige Nase! Im Arris Dome bekommt Ihr den Auftrag, nach dem lebenswichtigen Seed zu suchen. Erforscht die unterirdischen Gänge, schlagt Euch mit dem Roboterwächter herum und fangt schließlich die Ratte. Sie verrät Euch das Paßwort zu einem unzugänglichen Teil des Domes, dort erfahrt Ihr erste Fakten zum Thema Lavos. Nach der Übergabe des Seed erhaltet Ihr als Gegenleistung den Bike Key, mit dem Ihr das Wettrennen in Lab 32 absolvieren könnt. Die Sewers könnt Ihr notfalls links (verzeihung, rechts) liegen lassen, obwohl es dort neben einem Zwischengegner auch eine recht nette Waffe für Crono gibt.



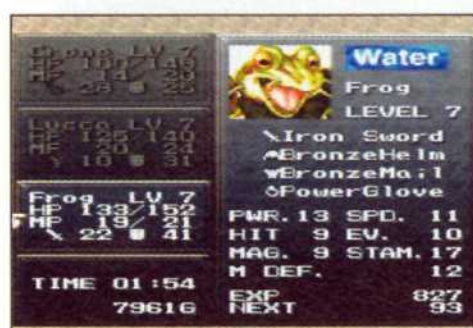
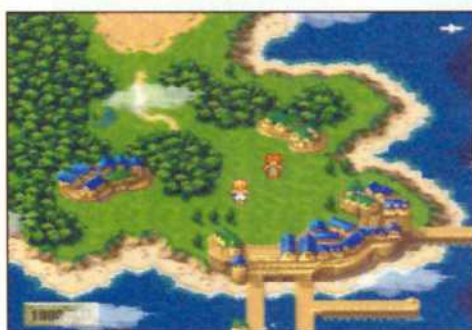
(Falls Ihr schon jetzt diese Passage in Angriff nehmt, solltet Ihr tunlichst vermeiden, die herumliegenden Gegenstände zu berühren - das gilt auch für den Savepoint in der Mitte des Dungeons. Hinter dem Savepoint wird die Sache übrigens etwas unübersichtlich: Die Passagen, die nach rechts führen, sind kaum zu erkennen, also versucht öfter mal, in die entsprechende Richtung zu laufen. Zwar könnt Ihr am Ende der Gänge nicht viel anfangen, es ist aber doch gut zu wissen, daß es im Keeper's Dome später mal weitergehen könnte!)

Nach dem Rennen durch Lab 32 solltet Ihr die Rennstrecke nochmals zu Fuß abgehen, um das Biker's Log zu finden. Wichtig ist es zwar nicht, aber was man hat, das hat man. Anschließend geht es weiter zum Proto Dome, wo Robo zur Party stößt. Hier habt Ihr zum ersten Mal die Qual der Mitgliedswahl. Ein Patentrezept für die ideale Party gibt es nicht, wer allerdings nicht genügend Tonics gesammelt hat, der sollte sich vielleicht doch lieber auf Luccas Heilkünste verlassen ...

DAS RASTHAUS AM ENDE DER ZEIT

Robo sollte zunächst in den Eingangshallen des Labors trainiert werden, danach kann es in dessen Tiefen vorgehen. Sucht zunächst im rechten Teil nach den Paßwörtern für die Kransteuerung und räumt Euch den weiteren Weg frei. Anschließend geht es in den linken Teil des Labors, nach einigen Scharmützeln ist der Weg zu einem weiteren Warp frei. Der führt überraschenderweise zum Ende der Zeit. Der nette Herr dort klärt Euch über die Zusammenhänge

auf und gibt Euch einige Hinweise für das weitere Fortkommen. Bevor Ihr von dort verschwindet, solltet Ihr Eure magischen Talente aktivieren lassen. Die Anforderungen dafür sind zwar etwas seltsam, immerhin fließen von da an aber wieder die Tech-Punkte. Das



Angebot, die neuen Talente zu trainieren solltet Ihr vorerst ablehnen, später aber nochmals darauf zurückkommen: Als Belohnung winken recht brauchbare Gegenstände.

Danach habt Ihr zwei Warps zur Auswahl: In der Steinzeit läßt sich recht wenig anfangen, mit einer entsprechend starken Party solltet Ihr allerdings doch eine kleine Exkursion wagen: Im Steinzeit-Dorf könnt Ihr schon jetzt die recht heilsamen und eigentlich erst später zugänglichen Mid Tonics erwerben! Ansonsten geht es zurück ins Medina Village des Jahres 1000. Hier erfahrt Ihr Einzelheiten über einen 400 Jahre zurückliegenden Krieg gegen einen Bösewicht namens Magus. Kauft Euch bei Melchior neue Waffen und erforscht dann die Höhle genauer. Unternehmt bei Bedarf mehrere Anläufe, um ordentlich Tech-Punkte zu kassieren. Die Monster in der Höhle reagieren nur auf Magie, nach einem Sieg über den örtlichen Boß und einem mutigen Sprung in das Wasserloch befinden



in der Höhle befinden sich mehrere Anläufe, um ordentlich Tech-Punkte zu kassieren. Die Monster in der Höhle reagieren nur auf Magie, nach einem Sieg über den örtlichen Boß und einem mutigen Sprung in das Wasserloch befinden

wir uns wieder in vertrauten Regionen. Dort sollte zwecks neuer Items bei Luccas Dad und dem örtlichen Händler vorbeigeschaut werden, anschließend steht der Weg nach AD 600 offen.

DER LEGENDÄRE HELD

Dort wird an der Brücke inzwischen heftig gekämpft. Sprecht mit allen Kriegeren und sucht dann das Schloß auf. Hier gibt es wertvolle Hinweise über einen legendären Helden, eine Medaille und ein seltsames Schwert. Redet auch mit dem Küchenchef im Schloß, der Euch mit Nachschub für die kämpfenden Truppen an der Brücke versorgt. Hier trifft Ihr anschließend auf den fiesen Ozzie und den fiesen Zwischenboß Zombor. Das Kerlchen besteht aus zwei Hälften: Die obere ist recht allergisch gegen Eiszauber, die untere dagegen trägt kein Feuer.

Auf dem weiteren Weg erhaltet Ihr mehr Infos über Helden, Schwert und Medaille. Sollte es sich bei dem Kerl vielleicht nicht um den schmalbrüstigen Tata handeln sondern um Frog, der sich in den Cursed Woods versteckt hat? Da schafft nur eines Klarheit, nämlich die Suche nach dem legendären Schwert, das in den Denadoro Mountains versteckt sein soll. Dort treffen wir zunächst auf den wohl doch nicht so ganz legendären Helden, der gerade den Rückzug antritt. Dem fühlen wir später noch auf den Zahn, zunächst ruft jedoch der Berg. Auf dem Weg zur Spitze sollte eine Abzweigung berücksichtigt werden: Wer sich an einer bestimmten Stelle einen Wasserfall hinuntertreiben läßt, der erhält mit dem Silver Earring ein recht praktisches Item!

Auf dem Gipfel warten schon die Gebrüder Masa und Mune, die sinnigerweise den Teil eines Schwertes namens Masamune bewachen. Hat man sie besiegt und Tata die



Hero Medal abgenommen, präsentiert Frog den zweiten Teil des legendären Schwertes. Auf dem sind die Buchstaben MELCHIOR eingraviert, also geht es zunächst zurück nach AD 1000, um den Herrn in Medina Village um Klärung zu bitten. Der erzählt dann auch, daß es vor Millionen Jahren mal ein Material namens Dreamstone gegeben hat, das zur Reparatur des Masamune dringend benötigt wird.

ÄRGER IN DER STEINZEIT

Alles klar, es geht 65 Millionen Jahre zurück in die Vergangenheit. Dort wird die Party überschwenglich von der Steinzeit-Schönheit Ayla begrüßt. Man kommt sich schnell näher und bei der abendlichen Willkommens-



GGER



party kann Crono Ayla während eines Suppenwettessens auch den Dreamstone abschwatzen. Dummerweise gibt es am nächsten Morgen ein böses Erwachen, denn der Gate Key ist verschwunden. Ohne ihn ist eine Rückkehr in die Zukunft nicht möglich, also ist eine größere Suchaktion angesagt, zu der sich Ayla zwangsläufig gesellt.

Vor dem Aufbruch in das Forest Maze sei eventuell noch eine kleine Trainingssession angeraten: Da die örtlichen Dinos recht allergisch auf Lightning-Magie reagieren, sollte Crono etwas Vorarbeit in Sachen Lightning 2 leisten; auch sollte in Zusammenarbeit mit Ayla wenigstens die Volt-Byte-Combo verfügbar sein. Im Hunting



Die Kämpfe in Magus' Lair können ganz schön auf die Nerven gehen ...

Range nördlich des Dorfes taucht bei Regen an bestimmten Stellen ein Nu auf, der bei seinem Ableben nicht nur 30 Tech-Points, sondern auch praktische Tauschobjekte und bei der ersten Begegnung gar ein wertvolles Item hinterläßt. Wer keine Skrupel hat (immerhin hauen die Nus zwar kräftig zu, töten aber nie!!!) und das Areal mehrmals betritt, der kann ordentlich absahnen.

Anschließend geht es ins Reptite's Lair, wo Azalas Schergen schon hungrig auf leichtsinnige Abenteurer warten. Gegen eine ordentliche Party haben sie jedoch keine Chance - genausowenig wie der später auftauchende Nizbel. Nach dieser Episode verabschiedet sich Ayla vorerst von der Party und der Rückkehr in die Zukunft steht nichts mehr im Wege. Falls einige Partymitglieder allerdings noch etwas Erfahrung benötigen, darf ruhig noch einmal im Hunting Range vorbeigeschaut werden. Interessant ist auch, Reptite's Lair nochmals zu besuchen: Die Evilweevils in der Eingangshalle bohren nach etwas Wartezeit auch an anderen Stellen Löcher in den Boden: Da warten noch einige interessante Items an schwer zugänglichen Stellen!

PECH FÜR MAGUS

Mit Hilfe des Dreamstone kann Melchior in AD 1000 letztendlich Masamune reparieren, danach schließt sich Frog in AD 600 freudig der Party an. Bevor es allerdings durch die von ihm geöffnete Magic Cave in Richtung Magus' Lair geht, sollte noch ein kleiner Abstecher zum Ende der Zeit unternommen werden: Frog zeigt

nämlich bemerkenswertes Potential für Wassermagie, allerdings bedarf es noch eines klei-

nen Auslösers ...

Magus' Lair scheint zunächst recht ruhig, sind allerdings erst einmal alle Räume erforscht, so erweisen sich Ozzie und seine Kumpane Flea und Slash als recht lästig, der

Triple Raid von Chrono / Robo / Frog klärt die Dinge allerdings recht flott. Der Weg zu den einzelnen Zwischenbossen ist recht langatmig: Eine ohnehin schon gut trainierte Party sollte sich möglichst schnell durchschlagen, wer dagegen eher eine ausgewogene Truppe benötigt, sollte öfter mal die Charaktere wechseln, um Tech-Punkte zu sammeln. Ozzie erscheint auf den ersten Blick unbesiegbar, ein Treffer in jeder Runde auf die vier Schalter sorgt jedoch für einen überraschenden Abgang. Mit Magus selbst dagegen sieht es schon etwas kritischer aus: Sein Schutzschild schluckt jede Magie außer jener, die er gerade selbst angewandt hat. Wer nicht gerade Frog und Marle gleichzeitig in der Party hat, der kommt hier schnell über die Runden. (Merke: Robos Angriffs-Beams zählen als Shadow-Magie!) Der Sieg über Magus sorgt für ein großes Chaos: Magus selbst hat Lavos nicht, wie erwartet, erschaffen, sondern nur heraufbeschworen. Und noch bevor sich die Party dieser Tatsache bewußt wird, findet sie sich prompt in der Steinzeit wieder.

MEHR ÄRGER IN DER STEINZEIT

Dort haben die Reptites inzwischen das friedfertige Laruba Village zerstört. Ayla will dem Terror durch Azala und Konsorten ein Ende bereiten und plant, mit Hilfe der Dactyls zum Tyrano Lair zu fliegen. Ehrensache, daß Crono und ein weiterer Beglei-



ter bei dieser Expedition dabei sind. (Unsere Empfehlung in Sachen Charakterwahl: Robo als Gruppenheiler, damit sich Ayla und Crono auf die eigentlichen Angriffe konzentrieren können. Neben Volt Bite kommt hier nach entsprechendem Training der Falcon Kick als Combo recht gut, neuere Waffen können vorher im Dorf eingetauscht werden!)

Im Lair werden zunächst die gefangenen Dorfbewohner im rechten Teil befreit. Sauriereier, über die man stolpert, entpuppen sich als Truhen, die geöffnet werden können. Anschließend wird der Rest der Festung erforscht, wobei man schnell auf Nizbel II stoßen wird. Diese Neuauflage eines Zwischenbosses ist recht schnell besiegt, die finale Konfrontation mit Azala und ihrem Lieblingstierchen Black Tyrano steht allerdings noch aus. Attackiert hier mit Volt Bite und heilt zwischendurch mit Robos Heal Beam! (Den Raum mit den Warpfeldern solltet Ihr zuvor geduldig erforschen!) Anschließend wird zumindest das Geheimnis um Lavos Herkunft gelüftet werden: Just zum Zeitpunkt Eures Sieges ist das Teil nämlich auf die Erde gestürzt. Nur mit Mühe und Not könnt Ihr Euch per Dactyl-Express aufs Festland retten - und wie es dort weitergeht, verraten wir Euch in der kommenden Ausgabe.

Michael Anton



TEIL 2 IN HEFT 3/96



TIPS & TRICKS WANTED!

Hallo, Mogler und Moglerinnen!

Seit es unseren neuen Verlag gibt und wir in ein Luxus-Büro erster Kajüte umgezogen sind, haben wir noch nicht allzuviel von Euch gehört – bzw. gelesen. Um die Tips & Tricks auch weiterhin so interessant und vielseitig wie bisher gestalten zu können, sind wir natürlich auf Eure Hilfe angewiesen. Schickt uns Eure gesammelten Tips & Tricks, Eure Cheats, Paßwörter, Levelcodes, Special Moves und was sonst noch so in diese Rubrik paßt! Am besten ist es, wenn Ihr eine Schreibmaschine oder einen Computer benutzt, damit Mißverständnisse beim Übertragen ins Heft (alles schon da-gewesen) vermieden werden können. Wir erwarten sehnsüchtig Eure Post! Schreibt an die untenstehende Adresse! Egal ob Automat, Game Boy, NES oder SuperNES, ob Modulcode, Kurztipp, Cheat oder umfangreiche Komplettlösung: Jeder, der mitmacht und dessen Beitrag abgedruckt wird, hat die Chance, belohnt zu werden! Vergeßt jedoch nicht, Euren Absender und Euren Modulwunsch (mit Systemangabe) im Brief anzugeben! Denn wie in jedem Monat, verlosen wir auch diesmal wieder insgesamt **drei Wunschmodule!!!**

Noch eine Bitte an alle potentiellen Kartenzeichner: Zeichnet Eure Meisterwerke bitte auf weißem, un kariertem Papier mit einem schwarzen Filzstift, sonst könnte es Probleme geben, die Karten anständig ins Heft zu bringen. An eines solltet Ihr aber immer denken: Falls ein Trick mal nicht gleich funktionieren sollte, gebt nicht auf! Manchmal müssen Tastenkombinationen sehr schnell und möglichst flüssig eingegeben werden.



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

X-plain Verlag
TOTAL! - Tips & Tricks
Friedensallee 41
22765 Hamburg

Die Gewinner aus TOTAL! 1/96 heißen:
Oliver Hüttinger
Tobias Brendel
Mirko Spieß

Da die Adressen der drei glücklichen Gewinner leider nicht mehr verfügbar sind – auf den Leserpostseiten erfahrt Ihr genau, warum und wieso –, bitten wir die drei, sich noch einmal schriftlich zu melden. Habt bitte Verständnis! Danke. Mit der Einsendung eines Beitrages gehen die Veröffentlichungsrechte an den X-plain Verlag über. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

TIPS &

SUPER NES

Batman Forever

Dem Schwarzen Rächer entgeht nichts. Selbst den super geheimen Cheat zur Levelanwahl konnten die Programmierer nicht vor der Superhelden-Spürnase versteckt halten. TOTAL!-Fan Bruce Wayne – er soll den mysteriösen Flatterman angeblich persönlich kennen – reichte uns vor kurzem einen Zettel rein. Auf dem stand:



Wenn Ihr das Spiel gestartet habt und in den Screen gelangt seid, in dem Ihr Training bzw. Regular Game einstellen könnt, dann drückt links, oben, links, links, A, B und Y! Nun blinkt der Bildschirm kurz auf. Startet danach ein normales Spiel mit Batman oder Robin und schon erscheint der Levelanwahlscreen! Indem Ihr oben oder unten drückt, lassen sich die verschiedenen Level anwählen. Einzelne Abschnitte erreicht Ihr, wenn Ihr nach links oder rechts drückt. *Bruce Wayne, Bat-Höhle*

Mighty Morphin Power Rangers – The Movie

Daniel Munoz schickte uns ein ganzes Heft voll mit Tips & Tricks für Nintendos Konsolen. Na ja,

nicht ganz voll, und deswegen bat er uns auch, das gute Stück zurückzusenden, um weiterhin nützliche Schummeleien eintragen zu können.

Machen wir natürlich auch,



Daniel – versprochen! Aber nun der Power-Ranger-Trick: Drückt im Titelbild oben, unten,



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

Daniel Munoz, A – Zürich

Warlock

Vielen von Euch hat dieses Spiel anscheinend sehr gut gefallen. Darum möchten wir Euch an dieser Stelle eine kleine Leckerei



TRICKS

Shorties.

zukommen lassen – nämlich das überaus nützliche Cheat-Menü. Nun denn ...

Drückt zunächst im Titelschirm – möglichst flüssig und sehr zügig – folgende Richtungen auf dem Steuerkreuz: links, links, rechts, links, rechts, rechts, links, rechts, rechts, links, links und zu guter Letzt noch rechts! Zack, erscheint das praktische Menü!

Klaus Kock, Hamburg

Primal Rage

In der unserer vorigen Ausgabe (TOTAL! 1/96) belieferten wir Euch mit den Special Moves der Urviecher. Diesmal geht's an die wirklich versteckten Extras des Moduls. Kegeln, dachten sich die Schwerstarbeiter von Time Warner Interactive, ist mittlerweile beinahe so fossil wie die Dinos aber dennoch recht beliebt. Warum also nicht eine Runde Dino-Kegeln mit ins Modul packen?

Folgendermaßen gelangt Ihr in den Genuß des Gemeinschaftsspiels: Im Zweispieler-Modus – und nur dort – solltet Ihr den häßlichen Armadon für Player 1 und 2 anwählen. Nun müßt Ihr gleichzeitig (läßt sich wohl nur mit einem Partner zusammen

bewerkstelligen) den Special Move Spinning Death ausführen.



Dreimal nacheinander. Es ist etwas schwierig, aber machbar. Die Dinos können nun gleich einer Kegelkugel zum umrem-peln kleiner Männchen benutzt werden. Nun denn, gut Holz!

Noch etwas für Volleyball-Fans: Ebenfalls im Zweispieler-Modus müßt Ihr den Kampfplatz 'The Cove' auswählen und einen der kleinen Menschen zu Eurem Gegner werfen. Dieser muß ihn dann wieder zurück werfen und Ihr wiederholt das Ganze acht-mal. Es erscheint ein Volleyball-netz. Viel Spaß!

Das war aber noch nicht alles. Es gibt auch noch ein Cheat-Menü, das sich folgendermaßen anwählen läßt: Gebt im Main-Menu links, links, links, rechts, rechts, links, links, rechts, rechts, rechts, links und rechts.

Akido, Hamburg

Yoshi's Island

Es soll doch tatsächlich noch

Fans dieses phäno-menalen Spiels geben, die trotz der 'totalen' Komplett-lösung unserer Yoshiisten Christian, Klaus und Michael (TOTAL! 10/95, 11/95 und 1/96) nicht wissen, wie



Orchid
oben halten + B
Sabrewulf
unten halten + B
Gladius
oben halten + L
Thunder
unten halten + L
Spinal

oben halten + R

EyeDol unten halten + X

Riptor unten halten + Y

zufällig oben halten + Start

man die Bonusgames ohne Umschweife spielen kann. Es handelt sich dabei um einen Cheat. Und der geht so: Wenn Ihr die Mini-Spielchen direkt anwählen wollt, solltet Ihr den Screen mit den Karten aufrufen und Select gedrückt halten. Nun drückt Ihr X, X, Y, B und A. Schon fertig!

Killer Instinct

Die Musik und Stage lassen sich im Zweispieler-Modus frei bestimmen. Im Auswahl-bildschirm müßt Ihr dazu die Kämpfer per Tasten-kombination anwählen. Player 1 bestimmt so die Stage und Player 2 die Musik.

Cinder oben halten + A

Fulgor unten halten + A



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	Alien 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,-
Partnerset 64,90	Page Master 79,90	Spielberater Zelda 25,-	Memory Card 44,-
6-Player Adapter - umschaltbar 99,-	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,-	Secret of Mana 109,-	Donkey Kong Land 60,90	Battle Ar.Toshinden 82,-
Beauty and the Beast 60,-	+ Spielberater 109,-	Dr. Mario d. A. 49,90	Destruction Derby 95,-
Chuck Rock 49,90	Shootout Soccer 49,90	Earth Worm Jim 59,90	Discworld 84,90
Clayfighter 114,-	Skyblazer 119,-	F1-Race 4 Player 39,90	Extreme Games 84,90
Demolition Man 132,90	Soulblazer 129,-	Foreman R.A. Boxing 56,90	Fifa Soccer 96 89,90
Donkey Kong 2 49,90	Stargate 129,-	Golf Classic 57,90	Goal Storm 85,90
Dr. Franken 99,-	Star Trek - Deep S.Nin 109,-	Itchy & Scratchy 39,90	Hi Octane 89,90
Dschungelbuch 119,-	Star Trek T.N.G. 114,-	Judge Dredd 56,90	Madden Football 89,90
Fifa Soccer 96 109,-	Super BC Kid 99,-	Jungle Strike 59,90	Jumping Flash 82,-
Foreman R.A. Boxing 114,-	Super Bomberman 2 114,-	Kirbys Dreamland 49,90	Kleak The Blood 85,-
Hagane 39,90	Super Bomberman 3 49,90	Kirbys Dreamland 2 59,90	Lemmings 3D 85,-
Harleys H.A.vent. us 49,90	Super Gbols'n Ghosts 49,90	Mario Land 3 42,90	NBA-Jam Tournm. 88,90
Hurricanes 109,-	Super Hockey 49,90	Mario Picross 59,90	NHL Hockey 96 89,90
Illusions of Time 124,-	Super Indiana Jones 109,-	Mickey Mouse V 59,90	Novastorm 84,90
Intern.Superst. Soccer 109,-	Super Mario Allstars 69,90	NBA Jam 62,90	Parodius de Lux 85,90
J. Madden Football 129,-	Super Mario Kart Cla. 69,90	NHL-Hockey 95 62,90	PGA-Tour Golf 96 89,90
Jordan Adventure 109,-	Super Mario Paint Cla. 69,90	Pac in Time 49,90	Primal Rage 85,90
Judge Dredd 109,-	Super Mario World 2 106,90	Page Master 49,90	Raiden Proj. 85,-
Jungle Strike 109,-	Super Punch Out 109,-	PGA-Europ. Tour 62,90	Raymann 85,90
Jurassic Park II 99,-	Super Turrican 2 129,-	Pinball Dreams 49,90	Ridge Racer 92,-
Kid Clown I.Cr.Chase 109,-	Tetris 2 106,90	Pinocchio 59,90	Road Rash 89,90
King of Dragons 94,90	Theme Park 119,-	Stargate 39,90	Shell Shock 74,90
Lawnmower Man 49,90	Unirally 109,-	Streelfighter 2 59,90	Shockwave Assault 89,90
Lost Vikings 79,90	Wario's Woods 89,-	Super Probotector 2 59,90	Street Fighter T.M. 88,90
Madden '95 109,-	Warlock 109,-	Tetris 39,90	Striker 96 96,90
Marios's Time M/C 79,90	Waterworlds 109,-	Tetris 2 59,90	Thekken 102,-
Megaman X2 119,-	Wolverine 109,-	True Lies 56,90	Theme Park 89,90
Megaman 7 109,-	World Masters Golf 104,-	Wario Blast 59,90	Viewpoint 89,90
Megarobot Golf us 29,90	Yogi Bär 49,90	WWF-Raw 44,90	War Hawk 85,-
Micro Machine 79,90	Zelda 89,-	WWF Bear 59,90	Wing CommanderIII 100,90
Mighty M. Power 2 119,-		Zelda 59,90	Wipe out 95,-
NBA-LIVE 96 109,-			WWF-Wrestle Mania 89,90
	SMCD ab 49,90	SMD ab 29,90	X-Com (UFO) 82,90
	SMS ab 19,-	SGG ab 19,90	weitere Titel bitte anfragen!

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



Brücke am Vulkan
unten halten + X
Brücke in den Bergen
unten halten + L
Eiswelt mit Denkmal
oben halten + X
Eiswelt mit Haus
oben halten + L
Skelethöhle
oben halten + Y
Blutraum
unten halten + Y
Straße
unten halten + R
Schnelleres Spiel (Versuscreen)
rechts halten + A + B + R
Akido, Hamburg

Prehistoric Man

Auf die Steinzeit mit deren Menschen und ungewöhnlichen Tieren wird in Videospielen immer wieder gerne zurückgegriffen. Zahlreiche SNES-Titel zeugen davon. Mit Jurassic Park 2 ist Anfang 1995 die wohl bislang interessanteste Variante

vermarktet worden. 'Prehistoric Man' ist zwar relativ unbekannt, aber allemal wert, mit einem kleinen Beitrag auf unseren T&T-Seiten verewigt zu werden. Wir hätten da eine Art Level-anwahl: Begeht Euch ins Options-Menü und haltet die L-Taste gedrückt, während Ihr 'Exit' anwählt! Im Titelscreen haltet Ihr nun die R-Taste fest und drückt dazu Start, während Ihr 'Start Game' anwählt. Nun könnt Ihr im Pausenmodus per Select die Level überspringen. Mit Select und Start gleichzeitig gelangt Ihr außerdem in ein Sonder-Menü.

WeaponLord

Auf den Seiten 28 und 29 in diesem Heft besprechen wir den potenziellen Prügelnaller 'WeaponLord'. Und ab Seite 62 folgen bereits die Special Moves. Für alle, die trotzdem nicht genug kriegen können und am liebsten gleich loslegen möchten, halten wir noch einen Leckerbissen bereit: die Levelcodes für den Storymode. (Kleiner Tip: 'WeaponLord' von Anfang bis Ende ohne Hilfestellung durchzuzocken, ist um einiges spannender!)

TIPS &



Schwierigkeitsgrad Barbarian:

Korr's Destiny
YYB BBY BAB BBY ABB BBB
Bane's Destiny
ABB AAY ABA AAA YYA YAB



Zorn's Destiny

BYY BBY AYA YYY YAB BYB
Divada's Destiny
BAB AAY ABA YYY YYY YBA
Jen-Tai's Destiny
BBB BBY AAB BYY BAA AYA
Talazia's Destiny
AAB YBY AYA AAA AYB BBB

Schwierigkeitsgrad Warlord:

Korr's Destiny
YYA AAB BAB BYY YAA YAB
Bane's Destiny
AAA YYA AYY YAY AAY ABA
Zorn's Destiny
YBA YAY BYA ABA YAA AAA
Divada's Destiny
BBA BAY YBY YAA AAB YYA
Jen-Tai's Destiny
BBA YAB YAY AAA AYB BBA
Talazia's Destiny
BBB BYB BAA AAY ABB AAB

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



Timecop

Max Walker reist durch die Zeit und versucht, eine Katastrophe zu verhindern. Verrückte Wissenschaftler, die den Lauf der Dinge beeinflussen wollen, muß man nun mal stoppen. Damit das auch gelingt,

helfen wir ein bißchen nach. Gebt im Titelscreen foldende Kombination ein: A, B, X, Y, A, B, X und Y! Nun drückt Ihr noch Start und ein Auswahlscreen (Debug-Menü) erscheint, in dem Ihr die Level und auch die Musik frei anwählen könnt.

Christian Henning, Hamburg

Der große Zarak kann ebenfalls als Held in den Kampf ziehen. Gebt dazu dieses Paßwort ein: AYA YBB BYA AAY YBY AAA!

Akido, Hamburg

Mechwarrior 3050

Mechs haben es den Programmierern, die für Nintendos Super-Konsole werkeln besonders angetan. Kein Jahr in dem nicht wenigstens ein Spiel mit solchen 'unbesiegbaren' Kampfrobotern erschienen ist.

'Mechwarrior 3050' nennt sich



das neueste Produkt und das kann sich wahrlich sehen lassen. Die begrenzt zur Verfügung stehende Munition sorgt für die taktische Seite der Kämpfe. Wem die Geschosse allerdings ständig ausgehen, sollte sich hier ein nützliches Paßwort anschauen.

Gebt im Options-Menü folgendes ein: M1ROG3! Nun könnt Ihr nach Belieben feuern, was das Zeug hält!

Mitch, Hamburg



NBA Jam T. E.

Wenn Ihr Eure Ersatzspieler auswählen könnt und dabei gleichzeitig oben und B drückt, wird unter Eurem Team ein weißer Schriftzug - 'TEAM SWAP' - erscheinen. Mit den Tasten L und R könnt Ihr nun ein anderes Team auswählen. Wollt Ihr aber mit einem All-Star-Team spielen, drückt im Titelbild Start, um in



die Optionen zu gelangen! Jetzt drückt Ihr Y, oben, unten, B, links, A, rechts, unten und Start. Als Initialen gebt daraufhin das Zauberwort 'JAM' ein! Dadurch sind alle 27 Teams bereits besiegt, und

Ihr könnt jetzt statt der Rookies die All-Stars wählen.

Donkey Kong Country

Um 50 Leben zu bekommen, geht Ihr im Options-Menü auf 'Erase' und gebt B, A, R, R, A und L ein. Ihr könnt auch im gleichen Menü L, R, X, Y, B und A gleichzeitig drücken, um 50 Leben zu erhalten. Ein Bonusgame könnt ihr bei Cranky und seinem Leierkasten im



Titelbild eingeben: unten, Y, unten, unten und Y.

Secret of Evermore

Zuwenig Kohle im Portemonnaie ist dieser Tage eine Influenza schrecklichen Ausmaßes. Da zahlen wir schon horrenden Steuern, und dann werden auch



noch die Tarifeinheiten beim Telefonieren um mehr als 100% erhöht. Das einem

Normalverdiener angesichts der allgemeinen finanziellen Belastung nicht viel übrig bleibt, kann sich jeder selbst ausrechnen.



Nach jedem Gespräch mit dem Alten lauft Ihr zur Gaststätte, um den Spielstand zu sichern

Vor allem Rollenspieler kennen den Mangel an Barem nur zu gut. Doch damit ist nun Schluß - zumindest bei 'Secret of Evermore'. Geht folgendermaßen vor: In der Stadt Nobilia trifft Ihr



Frühestens beim dritten Gespräch werdet Ihr mit Juwelen beschenkt. Manchmal dauert das 'Gelaber' jedoch eine Weile. Nur Geduld!

Merkur - Software - Versand

Kapellenstraße 12/04315 Leipzig/Tel.:0341/6892943/Fax:0341/6898602

SNES:		Mega Drive Set	
Donkey Kong 1	125,90	Fifa Soccer 96	99,90
Fifa Soccer 96	99,90	Light Crusader	105,90
MechWarrior 3050	99,90	Phantasy Star IV	105,90
NHL Hockey 96	109,90	Theme	105,90
Primal Rage	125,90	Saturn	599,00
Secret of Everm	107,90	Sega Rally	95,90
Weaponlord	129,00	Virtua Cop engl.Vers.	155,90
Yoshi's Island	104,90	Virtua Fighter 2	95,90
Neu im Angebot:		Wing Arms	94,00
Sony Playstation	569,00	Panzer General	85,90
Shockware	95,90	Worms	99,90

-alle Neuheiten auf Lager / auch GB, MCD, GG und 32X-
Versand per NN 6,- + 3,-DM NN/Vorbestellung möglich/ alle Titel
dt.Version / persl.Bestellannahme 8.30-20.00 / 20.00-8.30
Anrufbenatworter / ab 300,- DM Bestellwert Versandkostenfrei

auf dem Marktplatz auf einen Wahrsager. Unterhaltet Euch eine Weile mit ihm, bis er sagt:



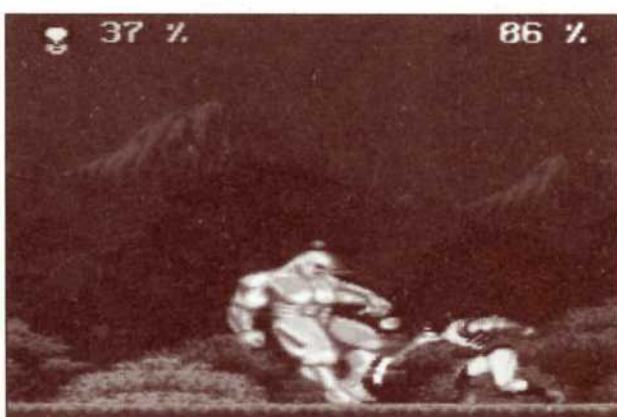
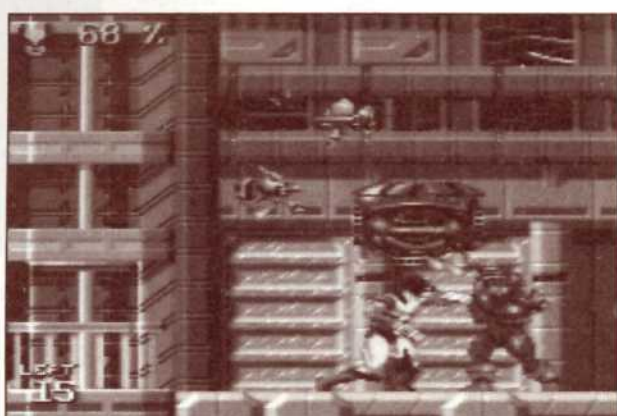
Level 1 (Endgegner)
ICEMAN/STORM/PSYLOCKE/
STORM

Level 2
PSYLOCKE/CYCLOPS/
STORM/ICEMAN

Level 3
PROFESSOR X/COLOS-
SUS/PSYLOCKE/
PSYLOCKE

Level 4
BISHOP/BISHOP/
COLOSSUS/STORM

„We are characters in a video game.“! Automatisch widerspricht Euer Held dem Mann und Ihr könnt ihn verwandeln. Ein Huhn, eine Ziege und ein einfacher Korb stehen dafür zur Wahl. Doch Ihr verschont den klapprigen Greis, indem Ihr Y drückt. Zum Dank erhaltet Ihr eine Stone-Vest. Die gibt es zwar auch noch an anderer Stelle zu finden – allerdings gut versteckt! –, doch was man hat, hat man. Nun begeben sich Euch direkt in die nächste Gaststätte (weiter rechts



zu finden) und speichert dort den Spielstand ab. Resetet daraufhin! Nach dem Laden des neuen Spielstands spricht Ihr erneut mit dem Wahrsager und verfährt wie gehabt. Ihr erhaltet diesmal ein Centurion Cape. Nachdem Ihr wieder gespeichert und resetet habt, erhaltet Ihr bei jedem folgenden Gespräch mit dem netten Herrn Bares – Ihr müßt nur lange genug reden. Allerdings solltet Ihr irgendwann auch wieder an das eigentliche Ziel des Spiels denken, weil es sonst furchtbar langweilig wird (auch wenn Ihr nach einer Weile ganz schön reich seid).

Mitch, Hamburg

Wolverine

Comic-Helden sind schon etwas tolles. Sie können ohne weiteres mal eben erschossen, überfahren, gesprengt und sogar einbetoniert werden ... in der nächsten Folge sind sie wieder die alten. Comic-Held müßte man sein! Wenn Ihr allerdings bei Wolverine zu häufig Leben laßt, schenkt Euch niemand eine weitere Chance.

Ihr könntet jedoch die folgenden Levelcodes benutzen:

Level 4 (Endgegner)
ICEMAN/CYCLOPS/
PSYLOCKE/COLOSSUS

Level 5 (Teil 1)
COLOSSUS/PROFESSOR X/
PSYLOCKE/ICEMAN

Level 5 (Teil 2)
PROFESSOR X/STORM/ICE-
MAN/PSYLOCKE

Level 6
NIGHTCRAWLER/COLOSSUS
/STORM/PSYLOCKE

Level 7 (Teil 1)
COLOSSUS/NIGHTCRAWLER
/CYCLOPS/STORM

Level 7 (Teil 2)
STORM/COLOSSUS/BISHOP
/PROFESSOR X

Level 8
NIGHTCRAWLER/PROFESSOR
X/CYCLOPS/COLOSSUS



Power Blade

Wir haben die Levelcodes in der TOTAL! 8/94 zwar schon einmal abgedruckt, doch Euer Wunsch ist uns Befehl und so tun wir es noch einmal.

Section 2 D67B3930

Section 3 K5384JD2

Section 4 4D8J66BJ

Section 5 9BJ19FK4

TIPS &

Section 6

J23KGBBK

Section 7

77KD1OGJ

Klaus Kock, Hamburg

SECRET OF EVERMORE (Super Nintendo)

(Nachtrag)

Hier noch einige kleine Tips für die ersten Phasen des Spiels, die Euch das Abenteuererleben etwas leichter machen:

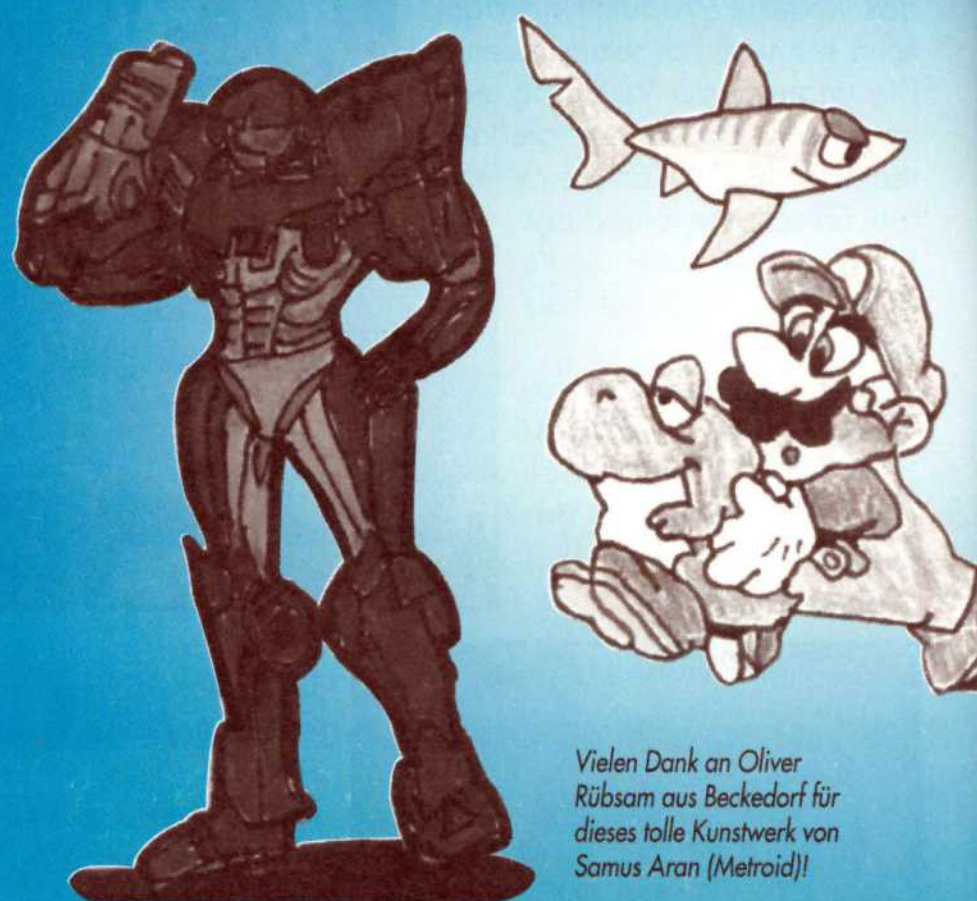
- Im Nordwesten des Steinzeitdorfes gibt es eine versteckte Lichtung, in der Ihr nicht nur einige praktische Items findet, sondern später auch einen praktischen Zauber erlernt.
- Um zum Krater des Vulkans zu gelangen, müßt Ihr die zweite Steinplatte von dem Gestrüpp befreien.
- Im Röhrensystem des Vulkans müßt Ihr zunächst den linken

Eingang nehmen und Euch zu einem Raum mit Bodenplatte durchschlagen. Anschließend könnt Ihr einfach geradeaus durch den rechten Kanal schwimmen, um zum Endgegner zu gelangen. Diesen besiegt Ihr am einfachsten, indem Ihr Euren Hund mit höchster Aggressivität angreifen laßt und Euch auf die allgemeine Heilung konzentriert.

• Nachdem Ihr zum ersten Mal mit dem Fährmann in der Wüste gesprochen habt, könnt Ihr im Laden hinter den Kisten einen Herrn ausfindig machen, der Euch das „Ticket“ zu einem horrenden Preis verkauft. Falls Ihr die Kohle habt, solltet Ihr sein Angebot annehmen, denn dann erhaltet Ihr als Zugabe das Chocobo-Ei, das es normalerweise erst viel später im Spiel gibt. Dennoch solltet Ihr die Wüste auch zu Fuß untersuchen,

DIE KÜNSTLERISCHE ECKE

Auch diesen Monat können wir Euch wieder mit Kunstwerken einiger Leser beglücken. Natürlich gilt auch hier: Je reger die Teilnahme, desto gehaltvoller die Auswahl! Und denkt bloß an den ganzen Ruhm!



Vielen Dank an Oliver Rübsam aus Beckedorf für dieses tolle Kunstwerk von Samus Aran (Metroid)!

TRICKS

da es in einer der Oasen einen weiteren Zauber zu finden gibt.

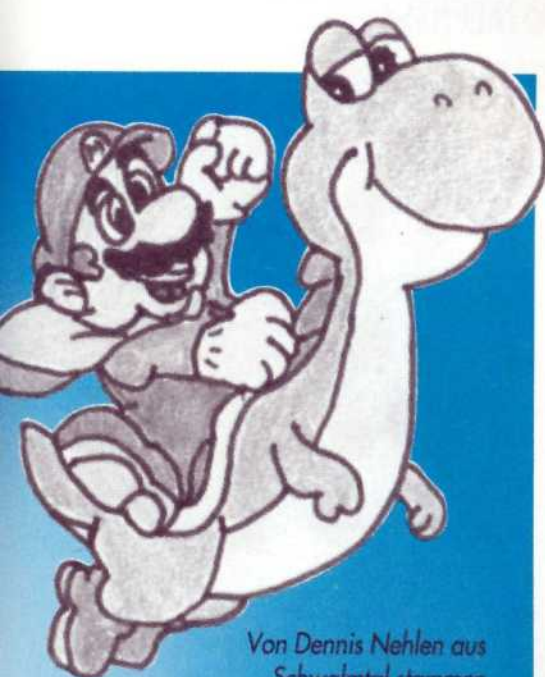
- Laßt Euch von dem Muskelprotz zeigen, wie man den Stein in der Wüstenstadt richtig wirft – Ihr werdet eine Überraschung erleben.

- Untersucht vor dem Turnier den Raum genau – es gibt an der rechten Wand einen Geheimgang, der zu besserer Ausrüstung führt.

- Bevor Ihr Euch in der Pyramide wieder mit Eurem Hund trifft, solltet Ihr unbedingt noch den Raum ganz rechts erforschen. Hier findet Ihr einen tollen Zusatzzauber für den Archäologen.

- Der Boß in der Pyramide ist nur dann verwundbar, wenn er an seinem Gestell hängt.

Mitch, Hamburg



Von Dennis Nehlen aus Schwalmatal stammen diese vier niedlichen Yoshi-Zeichnungen, die aber nur eine kleine Auswahl darstellen



HALLO FREUNDE!

AUCH IN DIESEM MONAT HABEN WIR WIEDER EIN PAAR ALTE HITS ZUSAMMENGETRAGEN, UM EUCH ANZUREGEN, DIE VERSTAUBTEN MODULE NOCH EINMAL HERVORZUKRAMEN UND GANZ BEQUEM PER TRICKANWENDUNG 'NE RUNDE EINZULEGEN.

CLASSIC CORNER

Daffy Duck/SNES

Das wird doch wieder eine 'Verlustigung erster Kajüte', wenn Ihr die Verfolgung des fiesen Marsmenschen mit ungeahnten Reserven aufnehmt. Laßt Daffy seinen coolen Spruch ab, dann



drückt I, I, r, r, Y, A, B, X, und Ihr hört ein Schreien! Nun startet Ihr das Spiel mit 50 Leben.

Parodius/SNES



Parodius ist Euch auch heute noch zu schwer? Gut, da haben wir etwas: Drückt im Spiel Pause und B, B, X, X, A, Y, A, Y, oben, links und nochmal Pause! Jetzt besitzt Ihr die volle Ausrüstung, und es dürfte keine Probleme mehr geben. Leider funktioniert dieser Trick pro Spiel nur ein ein-



ziges Mal.

Wie, das interessiert Euch gar nicht? Für Euch ist Parodius zu leicht?! Na gut, auch da kann TOTAL! Euch stützend unter die Arme greifen. Im Options-Menü könnt Ihr den Schwierigkeitsgrad

erhöhen, indem Ihr folgende Tastenkombination eingeht: o, o, u, u, I, r, I, r, B und A. Viel Spaß!

Street Fighter II Turbo/SNES

Der gute alte Prügelspiel-Überflieger kann

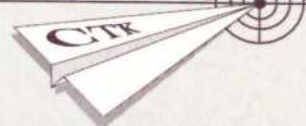
wieder hervorgekramt werden, denn wir haben da etwas für Euch! Wer kennt das nicht, Ryu auf Stufe acht zu besiegen ist schon ein harter Brocken. Doch man kann alle Gegner, bis auf M. Bison überspringen. Das geht so: Wählt Euren Lieblingspieler aus und drückt auf dem zweiten Controlpad die Starttaste um zu bestätigen! Nun sucht Euch mit dem zweiten Pad einen beliebigen Gegner aus



(außer M. Bison natürlich), und haut ihm ordentlich 'was auf die Glocke! Das Ganze wiederholt Ihr mit den anderen Fightern, bis nur noch M. Bison übrig bleibt. Den müßt Ihr nun allerdings selbst erledigen.



COMPUTERKUDAR



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 79,00
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
Fatalities, Special Moves	dt. DM i.V.
Fifa Soccer '96	dt. DM 114,00
Illusion of Time	dt. DM 108,95
Int. Super Star Soccer Deluxe	dt. DM 124,00
Izzy's Quest for the Olympic Rings	dt. DM 109,00
Jungle Strike	dt. DM 108,95
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
Lobo	dt. DM 129,00
Lost Vikings 2	dt. DM 99,00
Micro Machines 2	dt. DM 114,00
Mission Impossible	dt. DM 124,00
NFL Quarterback Club '96	dt. DM 49,00
NHL Hockey '96	dt. DM 119,00
Pac Man 2	dt. DM 104,95
Pinocchio	dt. DM 129,00
Return of the Yedi	dt. DM 59,95
Secret of Evermore	dt. DM 109,00
Secret of Mana	dt. DM 109,95
Sim City	dt. DM 89,00
Spot goes to Hollywood	dt. DM 114,00
Star Trek: Deep Space Nine	dt. DM 119,95
Super Bomberman 2	dt. DM 49,95
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
Unirally	dt. DM 107,95
Urban Strike	dt. DM 79,95
Wayne Gretzky Eishockey	dt. DM 119,00
Weapon Lord	dt. DM 119,00
Whizz	dt. DM 116,95
World Masters Golf	dt. DM 109,00
Worms	dt. DM 124,95
WWF Wrestlemania	dt. DM 114,00
Zelda	dt. DM 84,95

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
Fifa Int. Soccer	dt. DM 39,95
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
Worms	dt. DM 59,00
WWF Raw	dt. DM 39,95

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

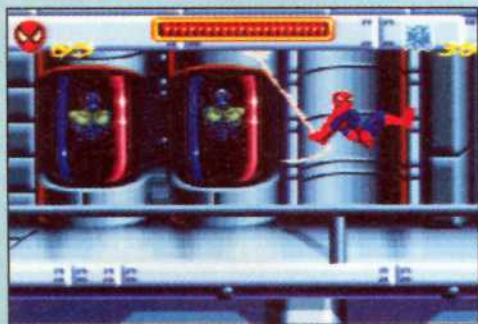
aktuellen Vergünstigungen durch Kursschwankun-

gen und Einkaufsvorteile: Fragen Sie deshalb nach

Fragen

SPIDER-MAN – THE ANIMATED SERIES (SNES)

Thomas Frank hat leichte Probleme mit Jack O' Lantern,



mit dem man sich am Ende der Achterbahn herumbalgen muß. Kann ihm jemand bei dieser Aktion hilfreich mit Rat und Tat zur Seite stehen?

JURASSIC PARK (SNES)



Auch hier hat Thomas ein kleines Problem: Wie bringt man im Raptorennest die Gasgranate zur Detonation?

DOUBLE DRAGON V (SNES)

Michel von der Heide würde gerne wissen, ob man sich auch mit den anderen vier Kämpfern durchs Leben schlagen kann. Wenn ja, wie lautet der dazu nötige Cheat?



THEME PARK (SNES)

Patrick Dennechaud würde sich über einen Cheat freuen, der ihm etwas mehr Bargeld zur Verfügung stellt. Außerdem würde er gerne wissen, wie man die Rutsch- und Rennbahn am geschicktesten anlegt. Wer kann ihm behilflich sein?



SECRET OF THE STARS (SNES)

Michael sucht verzweifelt nach dem Schlüssel für die Victory Bridge und nach einer Möglichkeit, in die Stadt Decatas hinein zu gelangen.

(Zumindest die Eintrittskarte nach Decatas können wir schon besorgen: Im Dorf südlich von Decatas sollte man sich außen(!) an den Stadtmauern entlangschleichen, bis man in der rech-



ten oberen Ecke ein Loch findet. Dort hineinspringen und sich mit dem fleißigen Meistergräber unterhalten. Gegen etwas Bargeld buddelt er dann, wenn die Zeit reif dafür ist, einen Hintereingang nach Decatas. Eventuell muß man ihn mehrmals besuchen, es kann auch sein, daß er sich in einem unsichtbaren Geheimgang links unten versteckt hat.)

Antworten

GOONIES 2 (NES)

Fatin Tosunlu kann Sascha einige praktische Game-Genie-Codes verraten: 'SZUK YYVG' sorgt für unendlich Leben, 'LEUA OPZA' bringt einen Supersprung und 'ZESA PAPA' bewirkt zusätzlich eine beachtliche Geschwindigkeitserhöhung.

SHADOWRUN (SNES)

Günter Weiss ist es bislang noch nicht gelungen, an die Tickets heranzukommen. Hierzu ein kleiner Tip: Es reicht nicht, sich einfach nur das Lone-Star-Abzeichen anzustecken, sondern man sollte auch noch die coole Sonnenbrille zur Tarnung auf die Nase setzen.

SECRET OF MANA (SNES)

Gleich ein kompletter Secret-of-Mana-Fanclub (Dennis, Maurice, Michael, Till, Björn, Heiko, Stefan, Patrick, Sven, Daniel, Mandy, Sonja, Vera und Melanie) sowie Dean Takacs durchleiden schlaflose Nächte, da sie das Rubindiadem in der Mana-Festung nicht finden. Na ja, tatsächlich läßt sich das Teil

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.

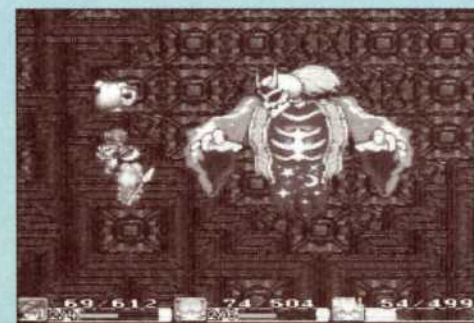
Wenn Ihr auf eine Frage die Antwort habt, schreibt uns ebenfalls!

Eure Post geht an:

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

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

auch nicht im eigentlichen Sinne des Wortes 'finden', man muß es sich schon hart erarbeiten. Und zwar, indem man sich möglichst oft mit diversen Finsterlingen herumschlägt. Mit etwas Glück hinterläßt dann einer der Gegner den ersehnten Kopfschmuck – und wenn nicht, dann immer wieder versuchen,



irgendwann klappt es schon mal! Besonders gut sind die Chancen in jenem Raum, in dem man gleich gegen drei 'Terminatoren' auf einmal antreten darf. Aber auch von anderen Gegnern lassen sich mit Geduld noch bessere Rüstungsteile abstauben, als praktischen Nebeneffekt kann man bei sei-

ner Suche auch noch einige zusätzliche Level antrainieren.

RISE OF THE ROBOTS (SNES)

Andreas Arimont versorgt Patrick mit einigen Cheats, die ihm das Leben ungemein erleichtern sollten. Jede der folgenden Kombinationen ist im Auswahlbildschirm einzugeben:

Unverwundbarkeit: u, B, o, B, u, l, r, B

Endsequenz: l, B, r, B, u, l, r

Pause mit SELECT: r, B, r, l, B

Supervisor-Modus: o, r, u, l, B

Während des eigentlichen Spiels haben die folgenden Moves besondere Nebenwirkungen: 'Zurück, zurück, zurück, zurück, B' bewirkt Unbesiegbarkeit, 'unten, unten, unten, unten, B' schaltet die Moves der Gegner aus, 'vor, vor, vor, vor, B' dreht die Steuerung des Gegners um und 'oben, oben, oben, oben, B' macht den Spieler unsichtbar.

TRICKS

Action Replay

Hallo, TOTAL!-Fans!

Wie Ihr sicherlich schon bemerkt habt, haben wir eine neue Adresse. Auch der Name des Verlages ist ein anderer, doch soll Euch das nicht abhalten, uns wie gewohnt mit Euren erspielten Action-Replay-Codes zu versorgen. Sind sie interessant, drucken wir sie in einer der kommenden Ausgaben ab! Jeder, der ein ARP-Modul besitzt (möglichst das ARP MK II), kann hier interessante Codes für alte und neue Spiele aller Genres erhaschen. Wir freuen uns auf Eure Post. Also, nichts wie ran an die Konsole, fleißig suchen, den Absender (auch im Brief!) nicht vergessen und umgehend an folgende Adresse schicken:

X-plain Verlag
TOTAL! ARP-Codes
Friedensallee 41
22765 Hamburg

PS.: Leider sind die Einsendungen der vergangenen Monate unwiederbringlich verschütt gegangen. Wir können Euch nur um Entschuldigung bitten und auf Eure Treue hoffen! Dank an alle!

SUPERNES

Adv. of Batman & Robin

Batman – Player 1:

7E00 9828 unendl. Energie
 7E00 A609 unendl. Spraygun
 7E00 A009 unendl. Sterne
 7E00 A209 unendl. Rauchbomben
 7E00 A409 unendl. Plasticexpl.
 7E00 A235 unendl. Zeit in der Road Section
 7E00 8EXX Levelanwahl
 7E00 8C00 The Joker
 7E00 8C01 Poison Try
 7E00 8C02 The Pinguin
 7E00 8C03 The Catwoman
 7E00 8C04 Twoface
 7E00 8C05 The Scarecrow
 7E00 8C06 The Riddler
 7E00 8C07 The Gauntlet

Clayfighter 2

7E18 1E58 unendl. Energie Pl. 1
 7E1B 0A58 unendl. Energie Pl. 2

Demon's Crest

7E10 620F unendl. Energie

Death & Return of Superman

7E04 1204 unendl. Leben
 7E04 0E03 unendl. Special Move
 7E04 D204 unendl. Energie
 7E04 0E06 unendl. Bomben

Die Schlümpfe

7E04 E504 unendl. Zeit
 7E04 92XX Levelanwahl

Dino City

7E0D A0XX unendl. Zeit f. Level XX

Earthworm Jim

7E51 2AXX Levelanwahl, XX = 01 - 10
 7E69 A004 unendl. Strahlenkanone
 7E6B 4EXX Zahl d. eingesetzten Blasen in A. Asteroids
 7E6B 48XX Zahl der Schilde in A. Asteroids
 7E67 521E unendl. Luft

FIFA Soccer

7E2F 5CXX XX = Anzahl der Tore Pl. 1
 7E2F 5EXX XX = Anzahl der Tore Pl. 2
 7E2F 6EXX XX = Anzahl der Fouls Pl. 1
 7E2F 62XX XX = Anzahl der Shots on Goal Pl. 1
 7E2F 64XX XX = Anzahl der Shots on Goal Pl. 2
 7E2F 6AXX XX = Anzahl der Eckstöße Pl. 1
 7E2F 6CXX XX = Anzahl der Eckstöße Pl. 2
 7E2F 66XX XX = Anzahl der Saves Pl. 1
 7E2F 68XX XX = Anzahl der

Saves Pl. 2

7E2F FEXX XX = Anzahl der Sek. im Mittelfeld

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

Judge Dredd

7E1A F70X Anzahl der Leben
 7E1A FFOF unendl. Gummi-geschoße

Killer Instinct

7E0D 2478 unendl. Energie Pl. 1
 7E0D 2878 unendl. Energie Pl. 2
 7E15 4FFF unendl. Zeit im Auswahlscreen

Power Drive

7E09 0103 nur eine Runde zu fahren/ARP vor dem Ziel ausschalten
 7E08 750X Gänge vorgeben, X = 0. - 6. Gang (6. = Rückwärtsgang)

7E08 770X Gänge des Rivalen vorgeben, X = 0. - 6. Gang

7E05 BC0X unendl. Extras
 X = 2 Nitro
 X = 3 Uhr
 X = 4 Geld

Secret of Mana

7EE3 862F unendl. Energie Mädchen
 7EE5 862F unendl. Energie Koboldin
 7EE3 8220 unendl. Magiepunkte Mädchen
 7EE5 8228 unendl. Magiepunkte Koboldin
 7ECC 6CBF unendl. Geld für Pl. 1

Sparkster

7E06 910E unendl. Energie
 7E01 6809 unendl. Leben
 7E01 6A63 1 Extraleben für jedes eingesammelte Juwel
 7E06 A8FF volles Kraftmeter
 7E07 2100 1. Boss benötigt nur einen Treffer
 7E07 B100 2. Boss benötigt nur einen Treffer
 7E0C 6100 1. Boss in Level 2 benötigt einen Treffer

Spider-Man -

The Animated Series

7E01 3203 unendl. Leben
 7E01 3014 immer Netzpanzer
 7E01 2232 unendl. Netz
 7E01 240A unendl. bl. Granaten
 7E01 260A unendl. gr. Granaten

Super Mario Kart

7E00 74C9 unendl. Pilze

Super Street Fighter II

7E05 3706 roter Feuerball Pl. 1
 7E07 7706 roter Feuerball Pl. 2
 7E05 370X zwei Special Moves gleichzeitig, X = 0, 2, 4, 6
 7E07 770X zwei Special Moves gleichzeitig, X = 0, 2, 4, 6
 7E05 8DFF immer dizzy Pl. 1
 7E07 CDFF immer dizzy Pl. 2
 7E05 4300 Blocken unwirksam Pl. 1
 7E07 8300 Blocken unwirksam Pl. 2
 7E05 4301 +
 7E05 EA00 Pl. 1 in d. Luft blocken
 7E07 4301 +
 7E08 2A00 Pl. 2 in d. Luft blocken
 7E05 D000 keine Rundenpunkte für Pl. 1
 7E07 1000 keine Rundenpunkte für Pl. 2

The Incredible Hulk

7E07 1863 unendl. Energie
 7E00 C003 unendl. Leben
 7E00 BC01 unendl. Transforms

X-Men

7E0C 3510 unendl. Energie
 7E0C 4405 mehr Speed

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

SHOP

AMERICAN SPORTS



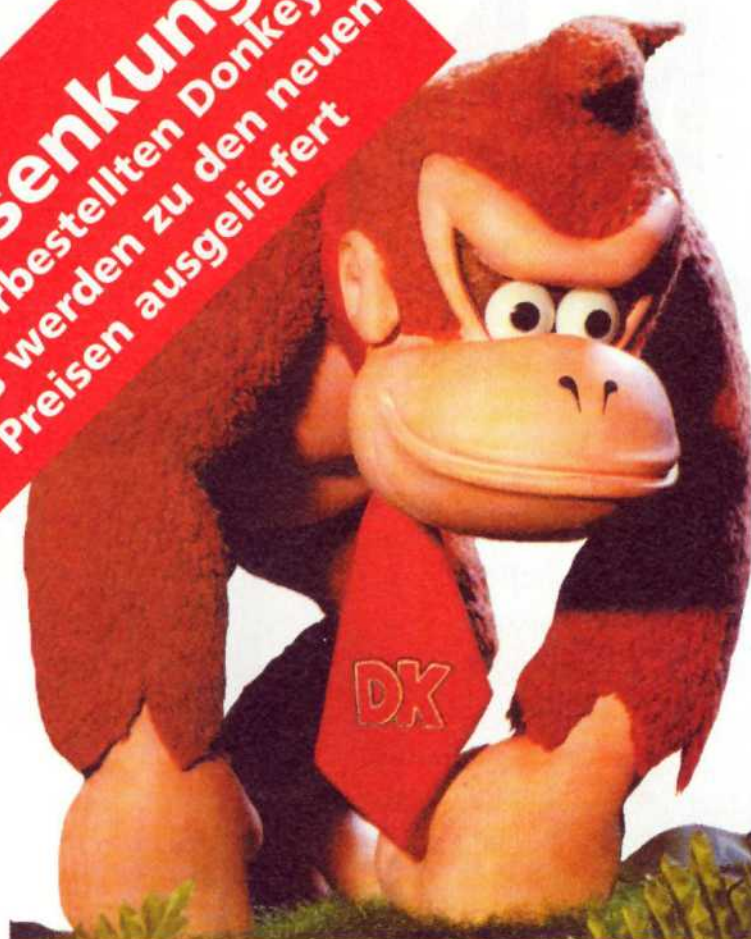
**CAPS JE
DM 29,95**

**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)

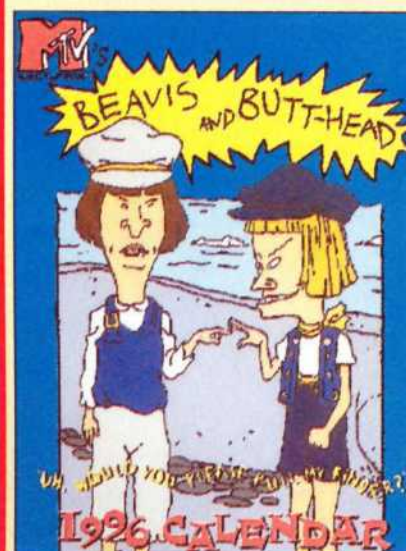
Bestellnummer 1022

Guns 'n Roses

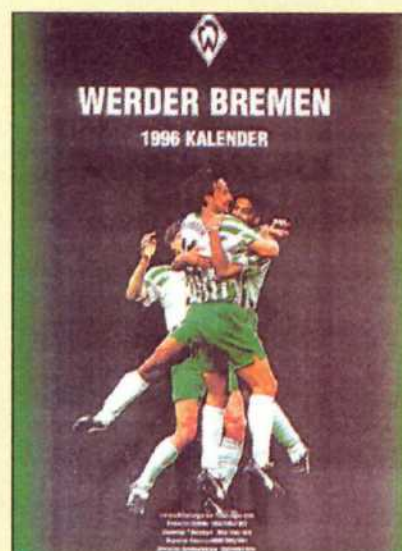
Bestellnummer 1008

Gute Zeiten, schl. Zeiten

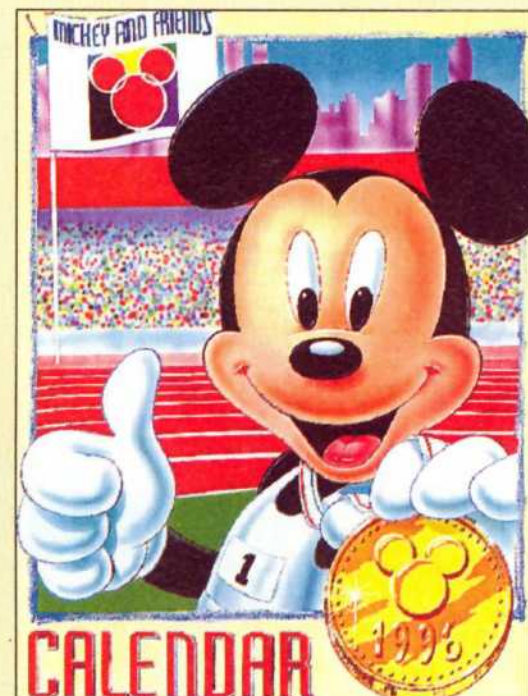
Bestellnummer 1021



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!“

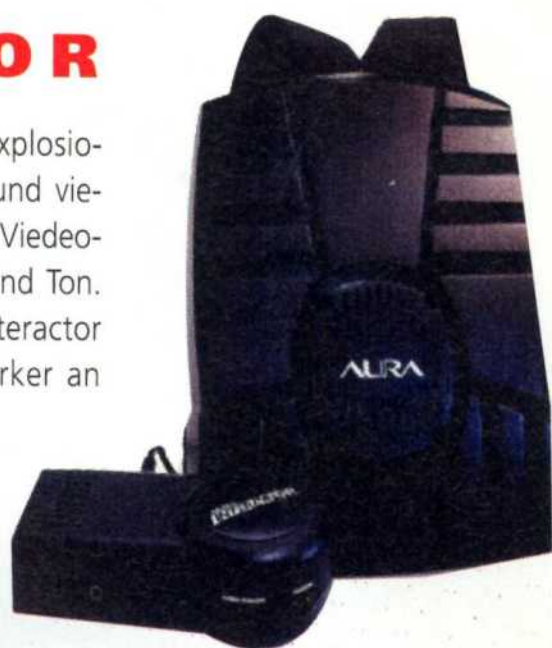
Bestellnummer 431
DM 69,95



je
69,95

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).

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

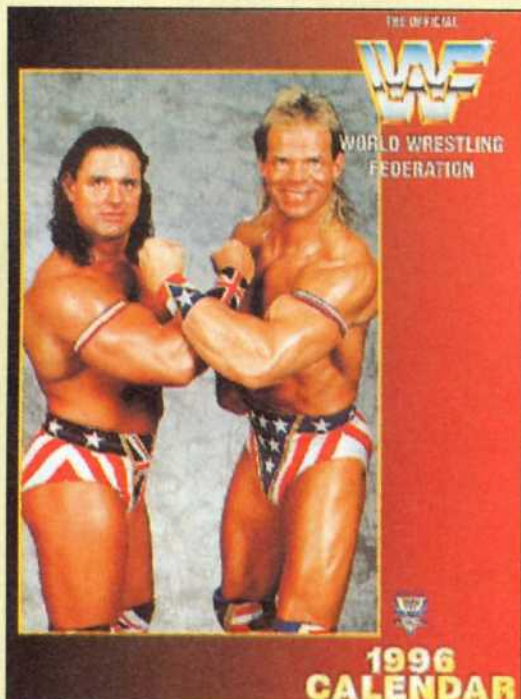
VfB Stuttgart

Bestellnummer 1032

**FC BAYERN MÜNCHEN
1996 KALENDER**



FC Bayern München
Bestellnummer 1027



WWF
Bestellnummer 1003

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
Kartenummer angeben!

Bankinstitut

Kreditkartennummer

(16 stellig)

Gültig bis

Kreditkarteninhaber

Name, Vorname

Geb. Datum

Straße

PLZ/Ort

Datum, Unterschrift:

3 Uhr

Fax 089 96241039

GAMERS

KLÄRT AUF!



Was ist dran an Segas vielumworbender 32-Bit-Konsole, dem Saturn?
Zaubern die Arcade-Umsetzungen von ‚Virtua Cop‘, ‚Sega Rally‘ und
‚Virtua Fighter 2‘ wirklich Spielhallenatmosphäre ins Wohnzimmer?

GAMERS klärt auf und gibt Euch die Antworten,
denn wenn Ihr mitreden wollt, braucht Ihr GAMERS!

Das unabhängige Magazin, das vom selben Team gemacht wird wie die TOTAL!



FÜR 100% SEGA! FÜR 100% SEGA! FÜR 100% SEGA! FÜR 100% SEGA!

REGISTER!

Lang lang ist's her (TOTAL! 6/95), doch das Warten hat sich gelohnt. Auf den folgenden Seiten findet Ihr ein umfassendes T&T-Register mit allen Schummeleien, die Euch das Heldenleben erleichtern können. Viel Spaß!

Diverse

Konami Cheat	Cheats	2/95	56
Konami Cheat	Cheats	2/95	56
Tips für Nintendo-Profis 1	Tips	9/95	46-49
Tips für Nintendo-Profis 2	Tips	11/95	56-59
Tips für Nintendo-Profis 3	Tips	1/96	62,63

Automat

Killer Instinct	Cheats	9/95	69
Mortal Kombat 3	Tips	8/95	24-29
Mortal Kombat 3	Tips	9/95	54-63

Game Boy

Adventure Island	Cheats	10/94	62
Alfred Chicken	Kompl. Teil 1	10/93	86
Alfred Chicken	Kompl. Teil 2	11/93	84
Alien 3	Komplettlösung	8/93	82
Alien 3	Tips	10/93	82
B. C. Kid 2	Levelcodes	7/95	57
Bart & The Beanstalk	Cheats	6/94	63
Battle of Olympus, the	Komplettlösung	12/93	81
Battle Ping Pong	Levelcodes	4/95	48
Battleship	Levelcodes	7/95	59
Battletoads	Cheats	10/93	82
Blaster Master jr.	Cheats	7/94	52
Bubble Bobble Part 2	Levelcodes	2/95	58
Bugs Bunny	Levelcodes	9/94	60,61
Burai Fighter	Paßwörter	10/94	63
Burger Time Deluxe	Levelcodes	6/93	97
Castle Quest	Levelcodes	4/94	60
Castle Quest	Tips	3/94	69
Castlevania 2	Paßwörter	10/94	61
Choplifter 2	Paßwörter	10/94	61
Daffy Duck	Levelcodes	3/95	55
Desert Strike	Levelcodes	7/95	58
Donkey Kong Land	Tips	10/95	69
Dr. Franken	Cheats	7/93	88
Dr. Franken 2	Tips	1/94	78
Dynablaster	Paßwörter	10/94	61-62
Dynablaster	Paßwörter	1/95	65
Dynablaster	Levelcodes	3/95	55
Escape from Camp Deadly	Tips	10/93	82
Faceball 2000	Tips	7/93	88
Final Fantasy Legend 2	Tips	8/94	69
Fortified Zone	Levelcodes	7/94	52
Fortress of Fear	Tips	11/93	75
Garfield	Levelcodes	12/93	79
Gargoyle's Quest	Paßwörter	10/94	61
Gargoyle's Quest	Paßwörter	2/95	59
Gear Works	Levelcodes	7/95	58
Humans, the	Levelcodes	6/93	97
Hunt for Red Oktober, the	Cheats	7/94	51
Indiana Jones	Levelcodes	7/95	58
Jurassic Park	Cheats	8/94	69
Jurassic Park	Cheats	10/94	63
Jurassic Park 2	Cheats	7/95	58
Kid Dracula	Levelcodes	9/93	78
Kid Icarus	Komplettlösung	9/94	61
Kirby's Dreamland	Tips	9/93	73
Kirby's Dreamland	Cheats	4/95	49
Kirby's Pinball Land	Cheats	6/94	62
Kirby's Pinball Land	Tips	5/94	56
Kirby's Pinball Land	Cheats	6/95	51
Krusty's Fun House	Levelcodes	4/95	48
Looney Tunes	Tips	9/93	94
Mario Land 2	Tips	7/94	52
Mega Man 2	Levelcodes	4/95	48
Mega Man 3	Levelcodes	6/95	51
Mega Man 5	Cheats	7/95	58
Mickey Mouse	Cheats	11/93	73
Mickey Mouse	Paßwörter	10/94	63
MM Power Rangers	Levelcodes	7/95	58
Mr. Nutz	Levelcodes	7/95	58

Mystic Quest	Tips	8/94	69
Mystic Quest	Kompl. Teil 1	9/94	64-69
Mystic Quest	Kompl. Teil 2	10/94	64-69
Mystic Quest	Kompl. Teil 3	11/94	64-70
N. Mansell's World	Paßwörter	10/94	62
Nintendo World Cup	Paßwörter	5/95	51
Parodius	Cheats	10/94	63
Pop Up	Paßwörter	2/95	58
Power Mission	Paßwörter	10/94	63
Prince of Persia	Levelcodes	12/93	80
Probotector	Komplettlösung	7/93	94
Probotector	Cheats	10/94	61
Probotector 2	Paßwörter	12/94	77
Pugsley's Scavenger Hunt	Levelcodes	4/94	60
Q*Bert	Cheats	7/94	52
R-Type	Cheats	7/94	52
RoboCop 2	Cheats	8/93	81
Rocketeer	Levelcodes	7/94	52
Samurai Shodown	Cheats	3/95	54
Schlümpfe, die	Levelcodes	7/95	59
Schlümpfe, die	Cheats	8/95	63
Shadow Warriors	Tips	2/94	84
Speedball 2	Paßwörter	9/94	60
Speedy Gonzales	Levelcodes	1/94	78
Speedy Gonzales	Levelcodes	3/95	55
Star Trek	Levelcodes	4/94	60
Star Trek - T. N. G.	Levelcodes	6/94	62
Super Game Boy	Tips	11/94	63
Super Mario Land 2	Komplettlösung	6/93	88ff.
Super Mario Land 2	Cheats	10/95	69
Sword of Hope	Kompl. Teil 1	4/95	58-61
Sword of Hope	Kompl. Teil 2	5/95	60-63
Tetris	Tips	11/93	72
Tiny Toon Adventures	Levelcodes	11/93	72
Tiny Toon Adventures 2	Cheats	8/94	69
Tiny Toons 2	Tips	2/94	84
Tom&Jerry	Levelcodes	9/93	94
Top Gun	Levelcodes	7/95	58
Turtles 3	Levelcodes	6/94	63
Turtles 3	Cheats	10/94	62
Turtles 3	Paßwörter	2/95	58-59
Wario Blast	Levelcodes	4/95	49
Wario Blast	Tips	8/95	63
Wario Land	Tips	12/94	77
Wario Land 3	Tips	2/95	58
Yogi Bear	Cheats	10/95	69
Zelda 4	Komplettlösung	2/94	76
Zelda 4	Tips	4/94	60
Zelda 4	Tips	6/94	62
Zelda 4	Tips	7/94	51
Zelda 4	Tips	2/95	59
Zen - Intergalactic Ninja	Paßwörter	10/94	63
Zool	Cheats	8/95	63

NES:

Abadox	Cheats	11/94	62
Adv. of Bayou Billy, the	Tips	8/94	68
Adventure Island	Tips	11/93	72
Adventure Island	Tips	6/94	62
Adventure Island	Cheats	3/95	54
Adventure Island 2	Cheats	11/93	73
Adventures of Lolo 1, the	Paßwörter	1/95	65
Adventures of Lolo 2, the	Paßwörter	8/94	68
Adventures of Lolo 2, the	Paßwörter	1/95	65
Air Wolf	Tips	8/94	68
Astynox	Cheats	7/95	59
Bad Dudes	Cheats	8/94	66
Batman - Return o. t. Joker	Levelcodes	8/94	66
Batman Returns	Levelcodes	9/95	69
Batman Returns	Paßwörter	10/95	69
Battle of Olympus, the	Paßwörter	11/94	63
Battletoads	Cheats	11/93	73
Battletoads	Cheats	6/94	62

Blaster Master	Tips	8/94	68
Blue Shadow	Tips	8/94	68
Boulder Dash	Levelcodes	8/94	66
Baxxle	Levelcodes	6/95	50
Boy and his Blob, a	Tips	8/94	68
Bubble Bobble	Levelcodes	11/93	75
Bubble Bobble	Paßwörter	8/94	66
Bubble Bobble	Levelcodes	5/95	51
Bucky O'Hare	Levelcodes	7/93	96
Bugs Bunny	Levelcodes	7/95	59
Burai Fighter	Tips	11/93	75
Burai Fighter	Cheats	6/94	62
Captain Planet	Levelcodes	8/94	66
Captain Planet	Paßwörter	10/94	61
Captain Skyhawk	Tips	11/93	75
Castlevania 3	Cheats	6/93	97
Castlevania 3	Cheats	2/95	58
Cobra Triangle	Tips	8/94	68
Cobra Triangle	Paßwörter	11/94	62
Double Dragon II	Cheats	10/94	60
Double Dragon III	Cheats	11/93	73
Dragon's Lair	Tips	8/94	68
Dragon's Lair	Cheats	11/94	62
Dream Master	Cheats	1/95	64
Dschungelbuch, das	Cheats	7/95	59
Duck Tales	Tips	1/94	78
Dynablaster	Paßwörter	9/93	73
Excitebike	Tips	1/95	64
Fantastic Adventures of D.	Komplettlösung	9/93	80
Faria	Paßwörter	8/94	68
Faxanadu	Komplettlösung	7/93	84
Faxanadu	Tips	9/93	79
Gargoyle's Quest	Levelcodes	5/94	56
Gauntlet	Levelcodes	6/93	93
Gauntlet	Paßwörter	8/94	66
Gauntlet 2	Tips	11/93	73
Gauntlet 2	Tips	8/94	66
Ghosts & Goblins	Cheats	8/94	66
Gl Joe	Levelcodes	8/94	66
Godzilla	Paßwörter	8/94	68
Goonies 2	Paßwörter	8/94	68
Gradius	Cheats	7/93	88
Gradius	Cheats	11/94	62
Gremlins 2	Paßwörter	8/94	66
Guardian Legend, the	Paßwörter	11/94	63
Guerilla War	Cheats	11/94	62
Gum Shoe	Tips	5/95	51
Gun Smoke	Cheats	8/94	68
Hunt for Red Oktober, the	Cheats	8/94	68
Ice Hockey	Cheats	6/95	51
Ikari Warriors	Cheats	8/94	68
Ironsword	Paßwörter	8/94	68
Isolated Warrior	Levelcodes	8/94	68
Isolated Warrior	Levelcodes	3/95	54
Jacky Chan's Act. Kung Fu	Cheats	8/94	67
James Bond Jr.	Levelcodes	7/95	59
Kabuki Quantum Fighter	Cheats	8/94	68
Kickle Cubicle	Cheats	8/94	68,69
Kid Dracula	Levelcodes	6/95	51
Kid Icarus	Tips	11/93	75
Knight Rider	Cheats	9/94	60
Kung Fu	Tips	1/95	65
Lemmings	Levelcodes	7/94	51
Lifeforce	Cheats	8/93	91
Little Nemo	Cheats	10/93	82
Little Samson	Paßwörter	10/94	61
Low G Man	Tips	11/93	73
Low G Man	Tips	6/94	62
Mega Man 2	Paßwörter	8/94	67
Mega Man 3	Komplettlösung	12/93	86
Mega Man 3	Cheats	10/94	60-61
Mega Man 4	Tips	1/94	78
Mega Man 4	Paßwörter	10/94	61

Metal Gear	Paßwörter	9/94	60
Metal Gear	Tips	5/95	51
Metroid	Paßwörter	7/94	51
Metroid	Paßwörter	8/94	67
Micro Machines	Tips	7/93	89
Micro Machines	Tips	11/93	73
Mike Tyson's Punch Out	Cheats	8/94	67
Mission Impossible	Levelcodes	9/94	60
Monster Party	Levelcodes	6/95	50
Nemesis 1	Cheats	11/94	62
New Ghostbusters 2	Cheats	9/94	60
New Zealand Story, the	Tips	9/94	60
Nintendo World Cup	Paßwörter	9/94	60
Power Blade	Levelcodes	8/94	67
Probotector	Komplettlösung	6/93	94
Probotector 2	Cheats	8/93	81
Probotector 2	Komplettlösung	11/93	86
Punch Out	Paßwörter	7/95	59
Rad Racer	Cheats	9/94	60
Rad Racer	Cheats	2/95	57
Rainbow Islands	Cheats	9/94	60
Robin Hood	Paßwörter	7/93	88
RoboCop 3	Cheats	8/94	67
Schlümpfe, die	Levelcodes	3/95	54
Silver Surfer	Paßwörter	8/94	67
Simpsons, the	Tips	8/94	67
Snake Rattle 'n' Roll	Tips	12/93	78
Snake Rattle 'n' Roll	Tips	2/95	57
Solar Jetman	Paßwörter	7/93	96
Solstice	Cheats	11/93	72
Star Trek	Paßwörter	1/95	65
Star Wars	Tips	8/94	67,68
Startricks	Tips	4/95	48
Super Mario Bros. 2	Tips	6/93	92
Teenage Mutant Hero T. 2	Cheats	9/94	60
Tetris	Tips	9/93	79
Tiny Toons	Tips	10/93	82
Tom&Jerry	Cheats	8/93	81
Tom&Jerry	Cheats	10/95	69
Treasure Island Dizzy	Komplettlösung	1/94	49
Turtles	Cheats	2/95	58
Turtles 2	Cheats	8/93	81
Turtles 2	Cheats	2/95	58
Turtles 3	Cheats	2/94	84
Turtles Tournament Fighter	Tips	11/93	75
Turtles Tournament Fighter	Tips	6/94	62
Ultimate Air Combat	Levelcodes	7/93	89
Vigilante	Cheats	11/94	63
World Champ	Paßwörter	5/95	51
World Cup Soccer	Paßwörter	7/94	51
World Cup Soccer	Paßwörter	2/95	57
WWF - King of the Ring	Tips	9/94	60

SNES:

7th Saga, the	Komplettlösung	1/94	80
Actraiser 2	Levelcodes	4/94	58
Addams Family, the	Tips	2/94	84
Addams Family, the	Paßwörter	10/94	59
Aero the Acrobat	Cheats	6/94	61
Aero the Acrobat	Cheats	2/95	57
Aladdin	Levelcodes	2/94	82
Alien 3	Levelcodes	8/93	81
Alien 3	Cheats	6/94	60
Alien vs. Predator	Cheats	11/93	75
Another World	Levelcodes	6/93	92
Ardy Lightfoot	Levelcodes	6/95	50
Art of Fighting	Cheats	10/94	58
Asterix & Obelix	Levelcodes	10/95	66
Axelay	Cheats	6/93	93
Axelay	Cheats	7/94	49
B.O.B.	Levelcodes	9/93	73
Batman Returns	Tips	10/93	82
Batman Returns	Cheats	7/94	48
Batman&Robin	Tips	4/95	48
Battletoads	Tips	12/93	80
Battletoads	Tips	2/94	83
Battletoads - Double Drag.	Cheats	7/94	48
Beavis & Butt-Head	Levelcodes	3/95	52
Blackhawk	Levelcodes	2/95	57
Blackhawk	Kompl. Teil 1	2/95	60-61

Blackhawk	Kompl. Teil 2	3/95	58-61
Blackhawk	Kompl. Teil 3	4/95	62-67
Blackhawk	Kompl. Teil 4	5/95	64-67
Blackhawk	Paßwörter	10/95	70
Blues Brothers	Tips	2/94	83
Bombuzal	Levelcodes	7/93	89
Braines	Levelcodes	6/95	49
Bubsy	Levelcodes	9/93	73
Bubsy 2	Cheats	5/95	48
Buster Busts Loose!	Levelcodes	7/95	56
Castlevania 4	Tips	6/93	92
Castlev. X - Vampire's K.	Levelcodes	11/95	66
Circus Mystery	Paßwörter	2/95	56
Clayfighter	Tips	6/94	64
Clayfighter	Tips	8/94	64,65
Clayfighter	Tips	12/94	73-74
Clayfighter 2	Tips	9/95	69
Clayfighter 2	Tips	10/95	67,68
Clayfighter 2	Cheats	10/95	70
Congo's Caper	Levelcodes	9/93	79
Cool Spot	Cheats	1/94	78
Cool Spot	Cheats	2/94	84
Cool Spot	Cheats	7/94	51
Cybernator	Tips	10/93	82
Cybernator	Komplettlösung	11/93	76
Cybernator	Cheats	5/95	51
Daffy Duck	Cheats	9/95	64
Darius Twins	Cheats	7/93	88
Daze before Christmas	Levelcodes	7/95	57
Dead Dance	Levelcodes	11/93	72
Dead Dance	Tips	11/93	73
Dead Dance	Cheats	1/94	78
Death&Return of Superman	Cheats	9/95	65
Demon's Crest	Tips	6/95	64,65
Demon's Crest	Paßwörter	9/95	67
Demon's Crest	Paßwörter	10/95	70
Desert Strike	Levelcodes	7/93	88
Desert Strike	Levelcodes	9/93	73
Desert Strike	Levelcodes	12/94	72
Desert Strike	Paßwörter	7/95	55
Dino City	Levelcodes	7/94	49
Dinosaurs	Levelcodes	7/93	88
Donkey Kong Country	Tips	1/95	64
Donkey Kong Country	Kompl. Teil 1	3/95	41-44
Donkey Kong Country	Kompl. Teil 2	4/95	41-44
Donkey Kong Country	Kompl. Teil 3	5/95	41-44
Donkey Kong Country	Cheats	9/95	68
Donkey Kong Country	Cheats	10/95	69
Donkey Kong Country	Tips	1/96	67
Double Dragon V	Tips	12/94	72
Double Dragon V	Cheats	3/95	54
Dragon - The Bruce Lee S.	Cheats	8/95	62
Dragon - The Bruce Lee S.	Cheats	10/95	66,67
Dream TV	Paßwörter	11/94	62
Dschungelbuch, das	Cheats	12/94	75
Earthworm Jim	Cheats	4/95	46
Earthworm Jim	Kompl. Teil 1	4/95	54-57
Earthworm Jim	Kompl. Teil 2	5/95	52-59
Earthworm Jim	Kompl. Teil 3	6/95	60-63
Earthworm Jim	Cheats	9/95	67
Equinox	Kompl. Teil 1	5/94	40
Equinox	Cheats	8/94	65
Fatal Fury 2	Cheats	7/94	49
FIFA Soccer	Cheats	8/94	64
FIFA Soccer	Cheats	10/94	58
FIFA Soccer	Tips	2/95	57
Fighters History	Tips	11/94	62
Final Fantasy II	Tips	4/94	59
Final Fantasy II	Tips	6/95	48
Final Fantasy III	Tips	5/95	50
Final Fantasy III	Tips	8/95	64,65
Final Fantasy III	Tips	1/96	67
Final Fight	Tips	4/94	59
Firemen, the	Cheats	10/95	67
Flashback	Levelcodes	2/94	82
Flashback	Tips	2/94	83
Flashback	Kompl. Teil 1	2/94	45
Flashback	Kompl. Teil 2	3/94	41
Flashback	Tips	7/94	49
Flintstones, the	Levelcodes	6/94	64

Flintstones - The Movie	Levelcodes	8/95	62
Front Mission	Cheats	8/95	62
Ghouls 'n' Ghosts	Tips	12/93	78
Gods	Paßwörter	7/94	49
Goof Troop	Levelcodes	1/94	78
Goof Troop	Tips	10/94	59
Gradius 3	Cheats	7/93	96
Hagane	Cheats	10/95	71
Indiana Jones - Gr. Adv.	Levelcodes	3/95	54
Indiana Jones - Gr. Adv.	Levelcodes	7/95	55
Intern. Superstar Soccer	Tips	5/95	50
Intern. Superstar Soccer	Tips	6/95	41,44
Intern. Superstar Soccer	Cheats	10/95	70
Intern. Superstar Soccer	Cheats	1/96	65
Jaki Crush	Paßwörter	10/93	83
Jaki Crush	Paßwörter	11/94	62
James Bond jr.	Levelcodes	9/93	79
Jelly Boy	Paßwörter	9/95	64
Jim Power	Cheats	7/94	49
Joe & Mac	Tips	9/93	79
John Madden Football '93	Tips	6/93	93
Judge Dredd	Levelcodes	8/95	62
Jungle Strike	Levelcodes	9/95	68
Jungle Strike	Paßwörter	10/95	71
Jurassic Park 2	Cheats	3/95	52
K. H. Rummenigges Pl. M.	Tips	6/95	49
Kid Clown in Crazy Ch.	Cheats	7/95	55
Killer Instinct	Tips	11/95	62-65
Killer Instinct	Cheats	1/96	67
King Arthur's World	Levelcodes	1/94	79
King Arthur's World	Levelcodes	3/95	53
King of Dragons	Cheats	9/94	59
König der Löwen, der	Cheats	3/95	52
König der Löwen, der	Komplettlösung	3/95	56-57
Krusty's Super Fun House	Levelcodes	11/93	72
Lamborghini Challenge	Cheats	6/94	61
Lamborghini Challenge	Levelcodes	2/94	82
Lawnmower Man, the	Cheats	5/94	55
Legend	Cheats	9/95	67,68
Lemmings	Tips	9/93	94
Lemmings	Cheats	6/94	60
Lemmings	Levelcodes	7/94	49
Lemmings	Levelcodes	8/94	65
Lemmings 2	Tips	7/95	56
Lost Vikings, the	Levelcodes	8/93	81
Lost Vikings, the	Cheats	10/93	82
Lost Vikings, the	Tips	11/94	60 60
Lost Vikings, the	Tips	10/94	60
Lufia&The Fortress of D.	Tips	8/94	65,66
Lufia&The Fortress of D.	Tips	9/94	58
M. B. prä.s.: Fever Pitch S.	Paßwörter	11/95	65,66
M. Jordan: C. i. t. W. C.	Paßwörter	9/95	65
Macross	Cheats	6/95	50
Magic Boy	Levelcodes	12/94	73
Mario - The Lost Levels	Kompl. Teil 1	6/94	68
Mario - The Lost Levels	Kompl. Teil 2	7/94	54-69
Marios Time Machine	Levelcodes	9/94	60
Maximum Carnage	Cheats	12/94	74
Mechwarrior	Cheats	1/94	78
Mega Man 7	Cheats	1/96	64
Mega Man X	Komplettlösung	6/94	50
Mega Man X	Tips	6/94	63
Mega Man X	Cheats	7/94	48
Mega Man X	Tips	9/94	58
Mega Man X	Levelcodes	10/94	62
Mega Man X	Paßwörter	2/95	57
Mega Man X2	Paßwörter	1/96	65
Mega-La-Mania	Tips	4/94	58
Metal Marines	Levelcodes	6/94	61
Mickey Mania	Tips	3/95	64-65
Mickey Mania	Cheats	5/95	50
Might & Magic	Tips	2/95	57
Might & Magic 2	Tips	6/94	62
Might & Magic 2	Tips	8/94	64
Might & Magic 2	Tips	9/94	59
Might & Magic 2	Tips	12/94	75-76
MM Power Rangers	Paßwörter	12/94	72
MM Pow. Rangers - T. M.	Cheats	10/95	66
Mr. Nutz	Cheats	5/94	54
Mystic Quest Legend	Tips	5/94	55

Mystic Quest Legend	Tips	1/95	64
Mystical Ninja	Levelcodes	7/94	48
N. Mansell's World Ch.	Tips	11/93	72
NBA Jam	Levelcodes	5/94	54
NBA Jam	Tips	6/94	60
NBA Jam	Paßwörter	7/95	60,61
NBA Jam Tournament Ed.	Cheats	9/95	65,67
NBA Live '95	Paßwörter	9/95	69
Ogre Battle	Paßwörter	1/96	67
On the Ball	Paßwörter	11/94	62
Pac Attack	Levelcodes	9/94	59
Pac in Time	Levelcodes	9/95	64
Pac-Man 2	Paßwörter	6/95	50
Pac-Man 2	Paßwörter	7/95	55
Pac-Man 2	Paßwörter	8/95	61
Pagemaster, the	Cheats	7/95	55
Paladin's Quest	Tips	8/94	63
Parodius	Cheats	9/93	79
Parodius	Cheats	10/94	59
Peace Keepers, the	Cheats	9/94	58
Phalanx	Cheats	11/93	75
Pilotwings	Paßwörter	10/94	59
Pink P. goes to Hollywood	Cheats	12/94	77
Pirates of Dark Water	Tips	11/94	61
Pitfall - The Mayan Adv.	Cheats	5/95	50
Pitfall - The Mayan Adv.	Cheats	7/95	56
Pitfall - The Mayan Adv.	Kompl. Teil 1	6/95	54,55
Pitfall - The Mayan Adv.	Kompl. Teil 2	7/95	62-65
Pitfall - The Mayan Adv.	Kompl. Teil 3	8/95	66-68
Pitfall - The Mayan Adv.	Tips	9/95	69
Plok	Tips	8/94	62
Plok	Tips	11/94	62
Plok	Tips	1/95	64
Pocky & Rocky	Cheats	12/93	80
Pocky & Rocky	Cheats	7/94	49
Pocky & Rocky 2	Levelcodes	7/95	54
Pop 'n Twinbee	Cheats	12/93	80
Pop 'n Twinbee	Cheats	10/95	66
Populous	Levelcodes	10/93	83
Populous	Cheats	4/94	60
Populous 2	Levelcodes	9/94	58,59
Populous 2	Paßwörter	7/95	54
Power Drive	Paßwörter	4/95	46
Primal Rage	Tips	1/96	65-67
Prince of Persia	Cheats	8/93	81
Prince of Persia	Cheats	9/93	94
Prince of Persia	Levelcodes	1/94	79
Probotector	Komplettlösung	7/93	80
Push Over	Levelcodes	12/93	79
Putty Squad	Levelcodes	10/95	69
Puzzle Bobble	Levelcodes	8/95	60,61
R-Type 3	Cheats	7/95	54
Radical Rex	Cheats	8/95	61
Rainbow Bell Adventures	Levelcodes	6/94	60
Rainbow Bell Adventures	Tips	5/94	56
Rainbow Bell Adventures	Cheats	10/94	60
Rampart	Levelcodes	10/93	82
Road Runner	Cheats	9/93	73
RoboCop vs. Terminator	Levelcodes	2/94	82
Rock 'n' Roll Racing	Strecken	3/94	64
Rock 'n' Roll Racing	Paßwörter	10/94	58
Rock 'n' Roll Racing	Paßwörter	2/95	57
Royal Rumble	Tips	12/94	75
Run Saber	Cheats	12/94	77
Samurai Shodown	Cheats	5/95	50
Samurai Shodown	Tips	1/96	64
Saturd. Night Slammasters	Tips	11/94	61
Saturd. Night Slammasters	Tips	4/95	47
Schlümpfe, die	Levelcodes	9/94	59,60
Schöne und das Biest, die	Cheats	1/95	64
Secret of Mana	Kompl. Teil 1	3/94	70
Secret of Mana	Kompl. Teil 2	4/94	68
Secret of Mana	Tips	6/95	49
Secret of Mana	Tips	9/95	68
Shadowrun	Tips	12/93	80
Shadowrun	Komplettlösung	2/94	87
Shadowrun	Tips	2/94	83
Shadowrun	Tips	5/94	55
Shadowrun	Tips	5/95	50
ShaqFu	Cheats	6/95	49

Sim Ant	Tips	9/94	59
Sim City	Cheats	6/93	97
Sim City	Tips	4/94	58
Sim City	Tips	10/95	68
Sim City	Tips	1/96	68
Sink or Swim	Levelcodes	5/95	49,50
Skyblazer	Komplettlösung	5/94	41
SMA - Lost Levels	Tips	8/94	62
SMA - Mario 3 Battle	Cheats	11/94	62
Soldiers of Fortune	Levelcodes	4/94	59
Space Ace	Karten	7/94	53
Space Football	Levelcodes	11/93	75
Sparkster	Levelcodes	2/95	57
Sparkster	Levelcodes	8/95	61,62
Sparkster	Cheats	10/95	69
Sparkster	Cheats	1/96	65
Spider-Man - The Anim. S.	Cheats	10/95	71
Spindizzy Worlds	Cheats	12/93	79
Star Trek: Starfleet A.	Levelcodes	5/95	51
Star Trek: Starfleet A.	Cheats	7/95	56,57
Star Trek - T. N. G.	Paßwörter	10/94	62-63
StarWing	Tips	9/93	90
StarWing	Cheats	10/93	83
StarWing	Tips	9/94	62
StarWing	Tips	1/96	68
Street Fighter II	Tips	12/93	80
Street Fighter II	Kurs Teil 1	1/95	66-68
Street Fighter II	Kurs Teil 3	3/95	62-63
Street Fighter II	Kurs Teil 2	2/95	62-66
Street Fighter II Turbo	Tips	10/93	84
Street Fighter II Turbo	Cheats	11/93	73
Street Fighter II Turbo	Tips	10/94	60
Striker	Paßwörter	3/95	52
Stunt Race FX	Tips	11/94	61
Sunset Riders	Tips	2/94	83
Super Adventure Island	Cheats	9/93	73
Super Air Diver	Cheats	2/94	82
Super Battletank 2	Levelcodes	12/94	72
Super Bomberman	Levelcodes	10/93	83
Super Bomberman	Tips	4/94	60
Super Bomberman	Levelcodes	11/94	60
Super Bomberman 2	Levelcodes	8/94	65
Super Bomberman 2	Tips	12/94	76-77
Super Bomberman 2	Cheats	3/95	52
Super Bomberman 3	Levelcodes	1/96	64
Super Buster Bros.	Paßwörter	7/93	88
Super Conflict	Tips	10/93	82
Super Ghouls 'n' Ghosts	Cheats	1/94	78
Super Mario Bros. 2	Tips	9/94	59
Super Mario Kart	Tips	11/93	75
Super Mario Kart	Tips	3/95	66-67
Super Mario Kart	Tips	6/95	49
Super Mario Kart	Cheats	9/95	67
Super Mario World	Komplettlösung	9/93	74
Super Mario World	Tips	9/93	79
Super Mario World	Tips	11/93	75
Super Mario World	Tips	6/94	64
Super Mario World	Tips	11/94	61
Super Pang	Cheats	10/94	60
Super Pang	Cheats	12/94	73
Super Probotector	Cheats	10/93	82
Super Probotector	Tips	12/93	78
Super Probotector	Cheats	10/94	59
Super Probotector	Tips	12/94	73
Super Punch Out	Tips	7/95	54
Super Punch Out	Cheats	10/95	70,71
Super Punch Out	Cheats	1/96	65
Super Putty	Cheats	7/94	51
Super Return of the Jedi	Levelcodes	2/95	56
Super Return of the Jedi	Levelcodes	7/95	54
Super Return of the Jedi	Cheats	7/95	56
Super Soccer	Tips	6/94	64
Super Soccer	Tips	10/94	59
Super Star Wars	Cheats	11/93	73
Super Star Wars	Komplettlösung	11/93	79
Super Street Fighter II	Tips	11/94	60-61
Super Street Fighter II	Kurs Teil 1	1/95	66-68
Super Street Fighter II	Kurs Teil 2	2/95	62-66
Super Street Fighter II	Kurs Teil 3	3/95	62,63
Super Street Fighter II	Kurs Teil 4	4/95	52,53

Super Strike Eagle	Levelcodes	8/93	81
Super SWIV	Cheats	6/94	62
Super SWIV	Levelcodes	10/95	68
Super Tennis	Cheats	7/94	48
Super The Empire Strikes	Cheats	2/95	57
Super The Empire Strikes	Cheats	4/94	59
Super The Empire Strikes	Levelcodes	2/94	84
Super The Empire Strikes	Levelcodes	7/94	49
Super Turricon	Tips	12/93	80
Super Turricon	Kompl. Teil 1	4/94	62
Super Turricon	Kompl. Teil 2	5/94	64
Super Turricon	Cheats	2/95	57
Super Turricon 2	Kompl. Teil 1	8/95	56-59
Super Turricon 2	Kompl. Teil 2	10/95	60-65
Super Turricon 2	Kompl. Teil 3	11/95	68-71
Syndicate	Paßwörter	4/95	46
Syndicate	Levelcodes	5/95	48,49
T2 - The Arcade Game	Cheats	11/94	62
Taz Mania	Cheats	9/94	59
Tiny Toon Adventures	Levelcodes	9/93	73
Tiny Toon Adventures	Tips	11/93	73
Tiny Toon Adventures	Cheats	6/94	62
Tiny Toon Adventures	Tips	8/94	64
Tom&Jerry	Cheats	7/94	51
Top Gear	Levelcodes	6/93	93
Top Gear	Tips	10/93	83
Top Gear 2	Levelcodes	3/94	68
Top Gear 2	Cheats	8/94	62,63
Top Gear 3000	Paßwörter	9/95	67
Troddlers	Levelcodes	8/95	61
Troddlers, the	Levelcodes	3/95	52
True Lies	Levelcodes	6/95	48
True Lies	Paßwörter	7/95	55
True Lies	Tips	8/95	62
Turn and Burn	Levelcodes	12/94	75
Turtles Tournament Fighter	Cheats	2/94	84
Turtles Tournament Fighter	Cheats	5/94	55
Turtles Tournament Fighter	Tips	6/94	64
Ultima - The false Prophet	Tips	1/95	62-63
Unirally	Tips	6/95	50
Unirally	Tips	7/95	54
Unirally	Paßwörter	8/95	63
Unirally	Tips	1/96	67
Utopia	Tips	10/94	62
Virtual Soccer	Paßwörter	10/94	60
Vortex	Paßwörter	5/95	48
Vortex	Paßwörter	7/95	57
Warlock	Cheats	7/95	56
Warlock	Levelcodes	8/95	62
Wayne's World	Cheats	10/93	82
Wayne's World	Cheats	12/94	72
Wing Commander	Cheats	9/93	79
Wing Commander	Tips	12/93	78
Wing Commander	Levelcodes	2/94	82
Wizardry 5	Tips	6/94	61
Wolverine	Levelcodes	9/95	68,69
World Cup Striker	Tips	12/94	72
WWF Raw	Cheats	8/95	61
WWF Raw	Tips	8/95	62,63
WWF Raw	Tips	1/96	64,65
WWF Royal Rumble	Tips	4/94	60
X-Kaliber 2097	Cheats	7/95	56
X-Men - Mutant Apocalyp.	Levelcodes	6/95	50
X-Men - Mutant Apocalyp.	Levelcodes	9/95	65
Yogi Bear	Tips	11/94	62
Yoshi's Cookie	Tips	4/94	60
Yoshi's Island	Kompl. Teil 1	10/95	35-50
Yoshi's Island	Kompl. Teil 2	11/95	37-48
Yoshi's Island	Kompl. Teil 3	1/96	37-48
Yoshi's Island	Tips	1/96	67
Young Merlin	Levelcodes	5/94	56
Young Merlin	Kompl. Teil 1	5/94	58
Young Merlin	Kompl. Teil 2	6/94	80
Zelda 3 A Link to the Past	Kompl. Teil 1	6/93	98
Zelda 3 A Link to the Past	Kompl. Teil 2	7/93	90
Zelda 3 A Link to the Past	Kompl. Teil 3	8/93	86
Zelda 3 A Link to the Past	Kompl. Teil 4	9/93	84
Zero the Kamikaze Squirrel	Cheats	6/95	50
Zombies	Levelcodes	1/94	78
Zool	Tips	4/94	59

SCHEIN VOR

**Wintereis
schockt keinen
Zocker,
und so nimmt's der Erwin
locker.**

**Schließlich hat er mit Bedacht
die Konsole winterfest gemacht.
Doch vor'm Finale kommt's
Erwachen -
im Gebälk tut's mächtig krachen.
Und die Moral von der Geschicht':
Streusalz mag das Joypad nicht.**

Naja, den schlimmsten Winterstreß dürften wir wohl inzwischen hinter uns haben, also laßt das Streusalz besser in der Garage. Stattdessen solltet Ihr lieber schon mal Eure Planung für die kommenden Monate machen und Euch dabei den 28. Februar 1996 dick im Kalender markieren. Dann gibt es nämlich die TOTAL! 3/96 bei Eurem Stammkiosk. Natürlich winterfest und frühlingsfrisch und prall gefüllt mit allem, was das Herz eines jeden Nintendo-Besitzers höher schlagen



Von der Rolle

'Breath of Fire' machte seinerzeit noch eine kleine Irrfahrt von Softwarehaus zu Softwarehaus durch, „Breath of Fire II“ dagegen behält Capcom selbst voll im Griff. Und damit nicht genug, denn dieses Game wird sogar den Weg in die hiesigen Gefilde finden. Was den geneigten Rollenspieler so alles erwartet, erfahrt Ihr in unserer ausführlichen Preview in der TOTAL! 3/96.



Und damit nicht genug: Natürlich wird auch unsere Komplettlösung zu „Chrono Trigger“ fortgesetzt, als besonderes Schmankerl stellen wir Euch im Rahmen des Genre-Durchblicks auch noch die besten Action-Adventures vor. Reinschauen lohnt sich also.



Wurmkur

Daß der gemeine Regenwurm so einiges auf dem Kasten hat, das wissen wir spätestens seit Earthworm Jim zur Genüge. Was ist allerdings, wenn sich gleich mehrere dieser liebenswerten Kriechtiere zusammenrotten? Das verraten wir Euch in der kom-



menden Ausgabe, denn dann werden wir „Worms“ für SNES und Game Boy genauer vorstellen. Nur soviel sei verraten: Es erwartet Euch eine Mischung aus Action und Strategie, gegen die das reale Leben in einem Komposthaufen ziemlich blaß aussieht.



...und zum Dritten

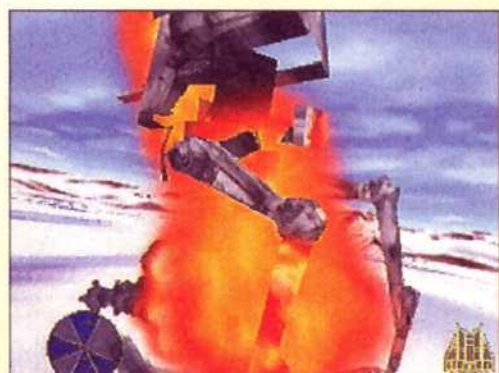
Konami läßt auf dem SNES mal wieder die Pinguine fliegen, wenngleich wohl leider nur in Japan. „Parodius III“ ist angesagt, als erstes Spiel nützt diese Ballerparodie den brandneuen SA-1-Chip aus. Was das Bauteil so alles leistet, erfahrt Ihr im kommenden Heft.



Schmutzfink

Er ist schon ein seltsames Kerlchen, dieser

„Boogerman“. Trotz seiner nicht all zu feinen Manieren hat er den Sprung aufs SNES geschafft. Was er dort so alles an Schabernack treibt und ob Ihr ihn vielleicht zu Eurem Vorbild machen solltet, könnt Ihr in TOTAL! 3/96 nachlesen.



ULTRA 64

Ihr denkt, über die Shoshinkai sei schon alles gesagt worden? Dann seid Ihr völlig auf dem Holzweg!

Kommenden Monat stellen wir die weiteren Ultra-Spiele vor und berichten, was aus den anderen Titeln der Dream-Team-Mitglieder wie zum Beispiel 'Killer Instinct' oder 'Cruis'n USA' geworden ist.



TOTAL!

IMPRESSUM

Redaktionelle Leitung: 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,
stellv. Grafikleitung: Christoph Poetis
Verlagsleiter: Sven Jakobsen
Anzeigenleitung: Michael Gremli (ViSdP)
Tel.: 040 - 39 90 03 37
Druck: Evers Druck GmbH, 25697 Meldorf
Verlag: X-plain Verlag GmbH, Friedensallee 41, 22765 Hamburg
Titel: © 1995 Nintendo

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 Lizenzpublikation 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



NEU!!



- ★ **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 auswählen.
- ★ **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/die benötigten Code(s) auswählen und loslegen.
- ★ **DEADCODE GENERATOR** - Durch die Eingabe von Deadcodes verändern sich ganze Spielteile.
- ★ **EIGENER CODEFINDER** - Durch den eingebauten Codefinder kannst Du selbst die Codes für die (neuesten) Spiele suchen.
- ★ **ZEITLUPEN-FUNKTION** - Hiermit kannst Du amerikanische und japanische Games auf einer deutschen Konsole spielen.
- ★ **ADAPTER-FUNKTION** - Hiermit ist die Geschwindigkeit des Spieles einstellbar.
- ★ **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)

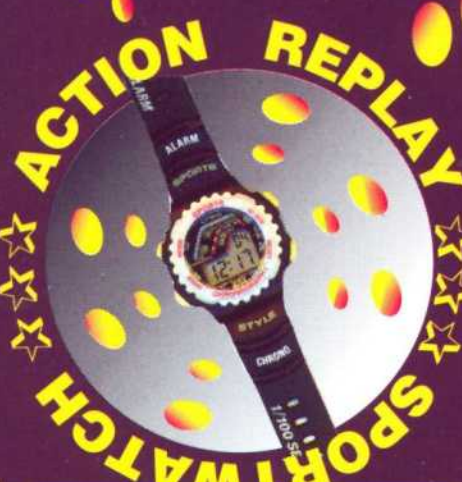
DM 99,-

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**



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 39,-** für SNES™ (PROGR.) **DM 59,-** für Megadrive™ **DM 59,-** (für den Einsatz von Master System™-Games)

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.



24-STD.-BESTELLSERVICE

TEL. 02822-68545 / 537182 FAX 02822-68547

24-STD.-VERSAND-SERVICE (WENN VORRÄTIG)



DATAFLASH GmbH

WASSENBERGSTR. 34
46446 EMMERICH

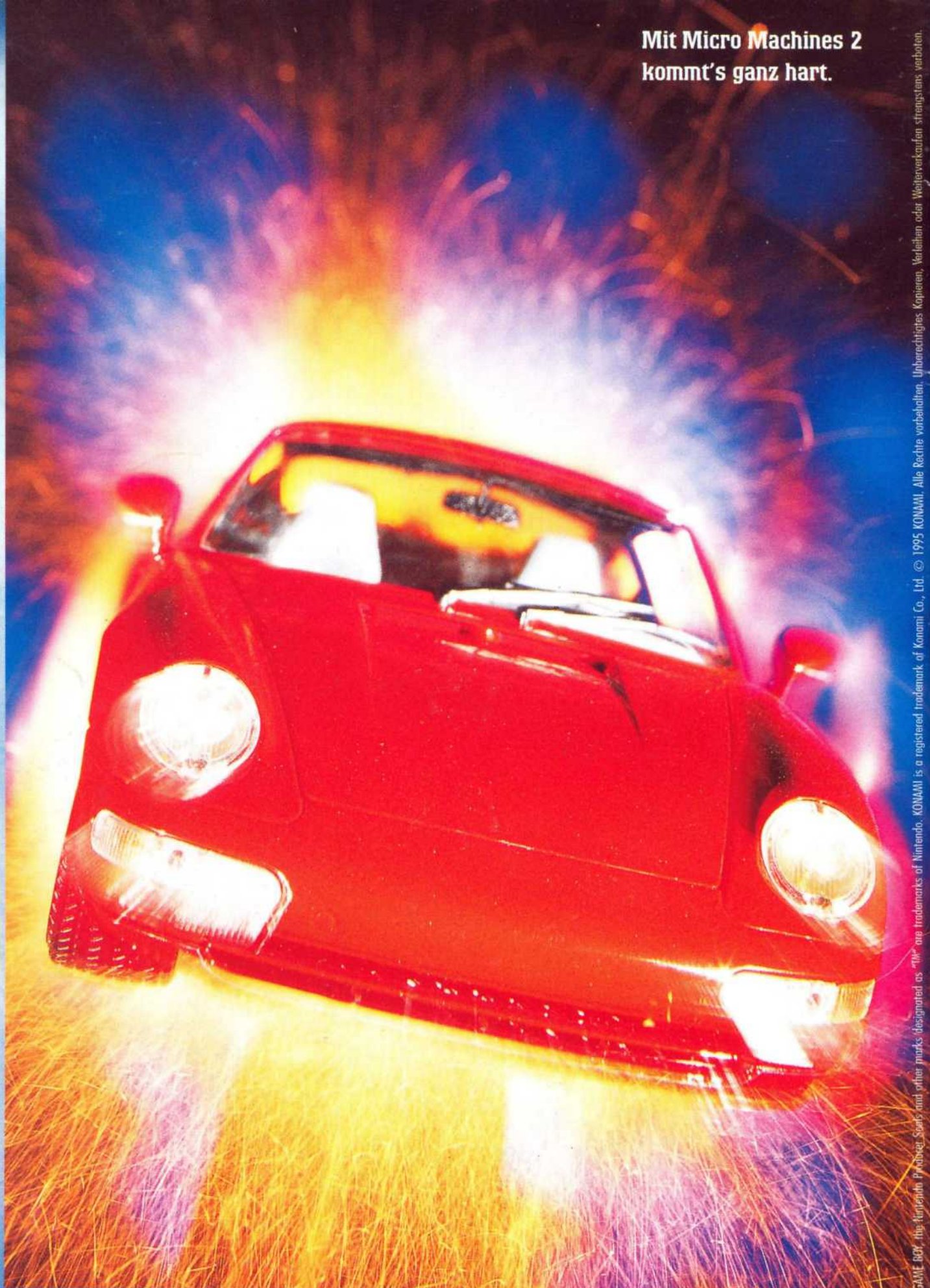


VERSANDKOSTEN DM 10,-, AUSLAND (NUR VORKASSE) DM 25,-

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 abgefahrne 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