

100% NINTENDO

TOTAL!

DAS UNABHÄNGIGE MAGAZIN

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

Reportagen

Ultra 64: die kommende Software
Killer Instinct 2
Genre-Durchblick: Action-Adventures

Tests & Infos

Breath of Fire II
FIFA Soccer '96
The Mask
Waterworld
Boogerman
Galaga/Galaxian



TIPS & TRICKS

20 Seiten Tips zu Diddy's Kong Quest, WeaponLord, Primal Rage, Chrono Trigger und anderen aktuellen Spiele-Hits

Spektakulär

Killer Instinct 2



Erste Bilder zum neuen Prügelhammer

Krieg der Sterne

Star Wars – Shadows of the Empire: Der brandheiße Action-Titel für Ultra 64

X-PLAIN
VERLAG

TESTS **NEWS** **TIPS & TRICKS**



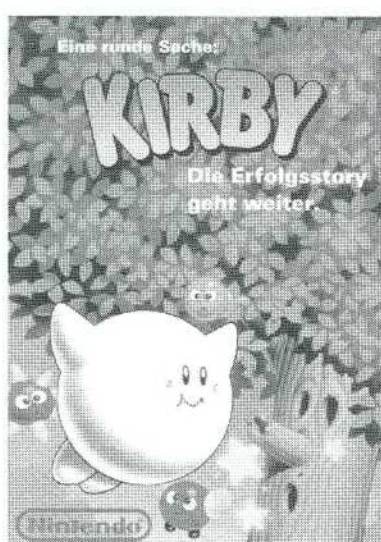
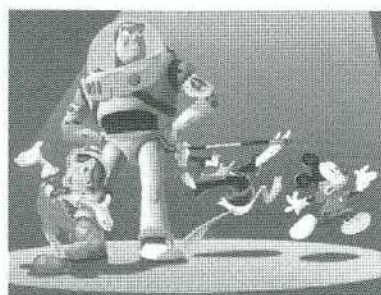
THEO KRANZ VERSAND

Laden:

97070 Würzburg
Juliuspromenade 11&68

Laden:

94032 Passau
Bahnhofstraße 28



SNHELL, SCHNELLER, THEO KRANZ VERSAND

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

SUPER NINTENDO:

S.N. POWER STATION	189.-
ACTION REPLAY PRO 3	99.-
DONKEY K.C.2 SPIELB.	24.80
CONTROLLER ORIG. NINT.	29.-
YOSHI'S ISLAND SPIELB.	24.80
90 MINUTES E. P. GOAL	109.-
ADDAMS FAMILY VAL.	119.-
ASTERIX & OBELIX (DT. TEXTE)	129.-
BIG SKY TROOPER	89.-
BUBSY II	129.-
CASPER	119.-
CIRCUIT USA	109.-
DEATH UND RET. OF SUPERMAN	119.-
DEMOLITION MAN	79.-
DIRT RACER	99.-
DONALD IN MAUI MALLARD (APRIL/MAI.)	129.-
DONKEY KONG COUNTRY 2	129.-
EARTH WORM JIM 2	114.-
FIFA SOCCER 96	114.-
FRANTIC FLEA	119.-
HEBEREKE'S POPOITTO	79.-
HUNGRY DINOSAURS	99.-
INTERN. SUP. SOCCER DELUXE	129.-
JOHN MADDEN 96	119.-
JUSTICE LEAGUE	59.-
KAWASAKI SUPERBIKES	109.-
KIRBY'S DREAM COURSE (MÄRZ/APRIL)	89.-
KIRBY'S GHOST TRAP (MÄRZ/APRIL)	89.-
LOBO	129.-
LOST VIKINGS 2	109.-
MARIO KART	59.-
MECHWARRIOR 3050	114.-
MEGAMAN 7	109.-
MICKEY & MINNIE	109.-
MICRO MACHINES 2	119.-
MISSION IMPOSSIBLE	129.-
NBA GIVE'N GO	119.-
NBA LIVE 96	114.-
NHL HOCKEY 96	114.-
PINOCCHIO (APRIL/MAI)	129.-
PAC MAN 2	99.-
POP'N TWIN BEE	49.-
PORKY'S HAUNTED HOL.	114.-
POWER RANGERS FIGHT. EDIT.	129.-
PRIMAL RAGE	129.-
PUTTY SQUAD	119.-
REALM	119.-
REVOLUTION X	114.-
SECRET OF EVERMORE (DT. BILDT.)	109.-
SPAWN	14.-
SPIDERMAN VENOM	114.-
SPOT GOES TO HOLLYWOOD	114.-
STARGATE	59.-
STARTREK NEXT GEN.	109.-
STARTREK DEEP SPACE NINE	124.-
SUPER BOMBERMAN 3	119.-
SUPER MARIO WORLD 2	109.-
SUPER MARIO ALL STARS	59.-
SUPER TURRICAN 2	119.-
TETRIS 2	114.-
THEME PARK	119.-
TIME COP	114.-

TIM IN TIBET (dt. BILDT.)	129.-
TOY STORY (APRIL/MAI)	129.-
TURBO TOONS	59.-
WARIO WOODS	89.-
WATERWORLD	109.-
WORLD MASTERS GOLF	109.-
WWF WRESTLEMANIA ARCADE	114.-
WAYNE GRETZKY NHLPA ALL STARS	129.-
WHIZZ	119.-
WORLD MASTERS GOLF	109.-
WORMS	119.-
YOSHI'S ISLAND - SUPER MARIO W. 2	109.-
X-MEN	59.-
ZOOP	89.-

GAME BOY:

GAME BOY SPEC. EDIT. BLAU	109.-
BC KID 2	59.-
BOMBERMAN 2	59.-
CASPER	59.-
EARTH WORM JIM	59.-
FIFA'96	69.-
GLÜCKSRAD	59.-
MEGA MAN 4	69.-
MICKEY MOUSE V ZAUBERST.	64.-
NHL HOCKEY 96	69.-
PAC PANIC	49.-
PGA TOUR GOLF 96	69.-
PINOCCHIO (FEB.)	64.-
PRIMAL RAGE	59.-
STREET FIGHTER 2	64.-
SUPER RET. OF THE JEDI	69.-
TETRIS 2	64.-
TOP RANKING TENNIS	59.-
URBAN STRIKE	69.-
WORMS	59.-
ZOOP	49.-

PLAYSTATION:

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

SEGA SATURN:

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

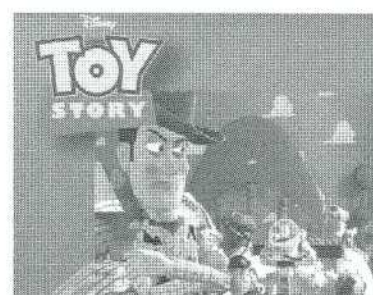
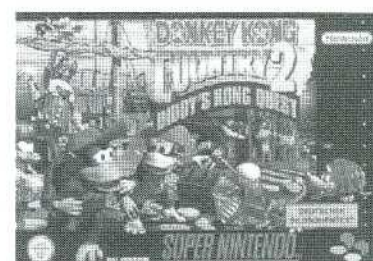
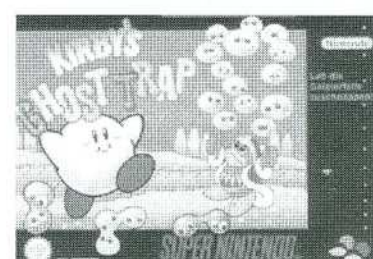
ANGEBOT DES MONATS:

SUPER NINTENDO:

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

GAME BOY:

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



- Ladenpreise können variieren;
- Portokosten DM 6.- zuzügl. Nachnahmegebühr;
- UPS DM 10.-;
- Vorkasse (nur Euro-schecks) DM 4.-;
- Porto Ausland DM 18.-

Preisirrtümer, Änderun-
gen vorbehalten;

Fragen Sie auch nach unseren Neuheiten für: Jaguar, 3D0, Mega Drive und 8-Bit!

0931-571601

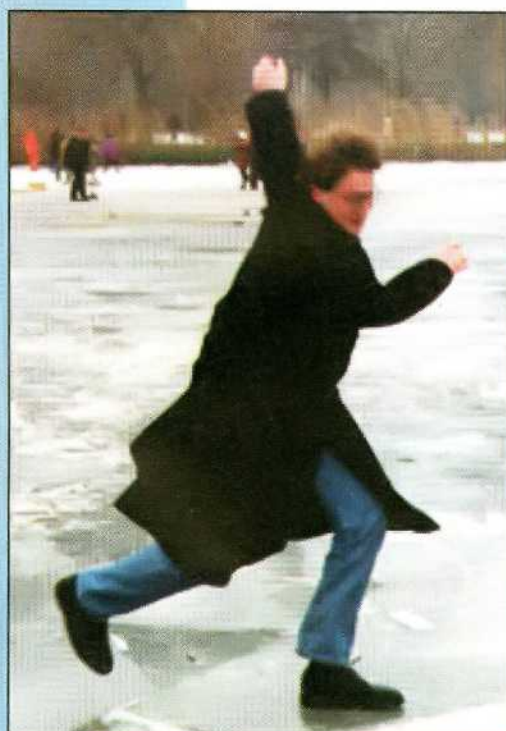
oder 0931-571606

EDITORIAL



Wenn Finger zu Eiszapfen werden, hilft nur eines: Einen Becher Glühwein umklammern

Mit Kind und Kegel – und ehemaligen Kollegen (Hi, Maris) – ging es eines frostigen Tages über die Hamburger Alster



Ihr seht, trotz Eiseskälte ist Eure TOTAL! mal wieder voll mit brandheißen Infos und News aus der Nintendo-Szene. Viel Spaß mit dieser Ausgabe wünscht Euch



Das TOTAL!-Team ist nahezu vollzählig vor – und hinter – der Kamera angetreten

„Hey, mein Glühwein friert fest!“

Obwohl in die Joypads im Testraum rund um die Uhr glühten und die Kaffeemaschine wohligen, warmen Duft aussandte, war Anfang Februar gegen die Eiseskälte vor den Redaktionsstoren nichts zu machen. Mit Minusgraden jenseits menschlicher Vorstellungskraft machte Väterchen Frost seinem Namen alle Ehre. Aber auch das kann einen hartgesottenen Spielefreak nicht davon abhalten, sich aufs Glatteis zu begeben. Die Hamburger Alster (mächtig großes Gewässer im Zentrum von Hamburg) war nämlich zugefroren, und so traf sich die Redaktion zum kollektiven Glühweinschlürfen auf einer 30cm-Eisschicht – kalte Ohren inklusive.

Zurück in wärmeren Gefilden („Michi, mach endlich das Fenster zu“) zeigt sich momentan die Nintendo-Welt im Wandel. Wohin man auch schaut, welche Firma man auch fragt, mit SNES-Spielen sieht es derzeit etwas karg aus. Viele Third-Party-Anbieter konzentrieren sich zur Zeit bereit darauf, sich in die Ultra-64-Hardware hineinzufuchsen. Die ‚Ablösung‘ der 16-Bit-Generation macht sich also langsam bemerkbar, trotzdem können wir Euch in dieser Ausgabe mit reichlich Spieltests versorgen. So gibt sich in dieser Ausgabe die Creme de la Creme der aktuellen SuperNES-Module die Ehre. Zusätzlich haben wir den Jungs von Capcom ein wenig über die Entwicklerschulter geschaut, und erste Blicke auf ‚Breath of Fire II‘ und ‚Final Fight 3‘ werfen können – alles sehr vielversprechend.

Allmählich lichtet sich der ‚Nebel der Ungewissheit‘ um das **Ultra 64**. Auch hierzulande wird Nintendos Wunderkonsole **Nintendo 64** heißen und – viele Gerüchten deuten darauf hin – im **Herbst dieses Jahres** endlich erscheinen. Mehr Infos zu diesem aktuellen Thema ab **Seite 6**. Zudem ist es uns gelungen, den den Nachfolger von Rares Prügelautomaten **Killer Instinct** aufzuspüren: **Killer Instinct 2**. Was das Groschengrab so alles bietet, welche neuen Kämpfer mit von der Partie sind, auf **Seite 27** erfahrt Ihr mehr.

EURE
KOMPETENTES
TOTAL!
TEAM

Der ‚König‘ der Anzeigenabteilung: Michael Gremliza. Auch um 13 Uhr ist der Mann noch nicht fit



Gerade einmal zwanzig Lenzjung, und schon dem Glühwein verfallen

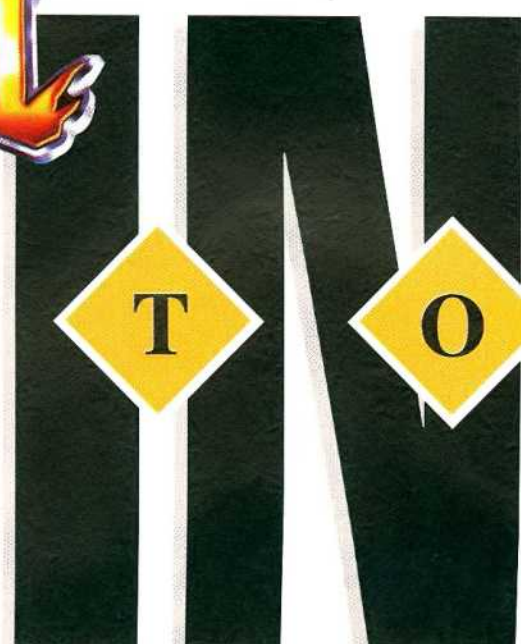


FEURIGES ROLLENSPIEL

Capcom präsentiert sich in „Breath of Fire II“ mal wieder von einer völlig anderen Genre-Seite und wagt erneut einen Ausflug ins Rollenspiel-Fach. Der zweite Teil der Drachenclan-Saga bietet solide Rollenspiel-Action mit vielen neuen Elementen und Überraschungen – mehr darüber in unserem ausführlichen Preview.



22



LEINWAND-HELDEN

Mit Jim Carrey, Kevin Costner und Jean-Claude Van Damme geben sich gleich drei Hollywoodies auf dem SNES die Ehre. Was Euch bei „The Mask“, „Waterworld“ und „Timecop“ erwartet, das erfahrt Ihr in unserer inoffiziellen Rubrik ‚Spiel zum Film‘.

30



PRÜGELEIEN

Freunde gepflegter Handgreiflichkeiten sollten schon jetzt mit dem Bodybuilding beginnen, denn es kommt so einiges auf sie zu: Wir haben nicht nur einen ersten Blick auf den dritten Teil von Capcoms „Final Fight“-Serie geworfen, sondern stellen Euch auch den neuesten Prügelhammer aus der Spielhalle vor: „Killer Instinct 2“ ist dort angesagt, welcher mit neuen Fightern und Moves aufwartet. (Bis dahin könnt Ihr Euch ja die Zeit mit anderen anderen Tätigkeiten vertreiben, unsere Tips zu „WeaponLord“ und „Primal Rage“ sind da nur eine kleine Anregung.)



26

REPORTAGEN

Automatenreport: Killer Instinct 227

Genre-Durchblick:

Action-Adventures52

Der Genredurchblick dieser Ausgabe beschäftigt sich diesmal mit Spielen im Stile von „Zelda“.

Japan-News: Parodius 321

Auch wenn das Spiel hierzulande nie offiziell erscheinen wird: Diese Kostbarkeit fernöstlicher Abgedrehtheit wollen wir nicht vorenthalten!

Ultra 64-News12

WETTBEWERBE

Psygnosis29

Virgin7

PREVIEWS

Breath of Fire II (SNES)22

Final Fight 3 (SNES)26

TESTS

SNES

AAAHH!! Real Monsters38

Die Cartoon-Monster machen jetzt auch das SNES unsicher. Wir verraten Euch, ob sie im

neuen Medium eine gute und vor allem standesgemäß gruselige Figur liefern.

Boogerman32

Heute schon gepopelt? Eigentlich erwartet man von Videospielhelden ja eine gewisse Vorbildfunktion – im Falle dieses Antihelden sollte man allerdings Vorsicht walten lassen ...

Bubsy 234

Der freche Rotluchs ist mal wieder unterwegs. Ob die coole Katze auch in ihrem zweiten Abenteuer begeistern kann?

FIFA Soccer '9628

Frank Thomas Big Hurt Baseball37

Izzy's Quest for the Olympic Rings 34

Öfter mal was Neues: Zu einem Sportereignis gibt es ausnahmsweise mal kein Sportspiel, sondern ein Jump&Run. Ob das wohl die genialste Erfindung seit der aufklappbaren Butterstulle ist?

NBA Live '9636

Revolution X35

Die Mischung ist eigentlich recht vielversprechend: Fetziges Schwermetall-Mucke von Aerosmith und ein zumindest in den Staaten recht populäres Automatenvorbild lassen eigentlich ziemlich viel erwarten. Aber schau'ner mal ...

The Mask30

Nein, mit Gentleman Henry hat diese Maske beim besten Willen nichts zu tun ...

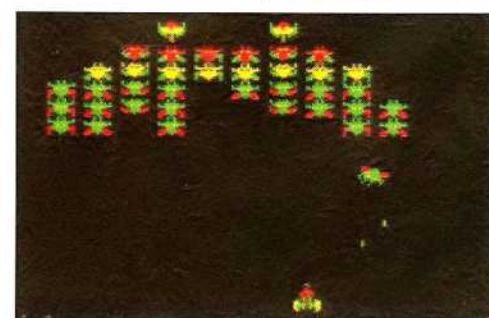
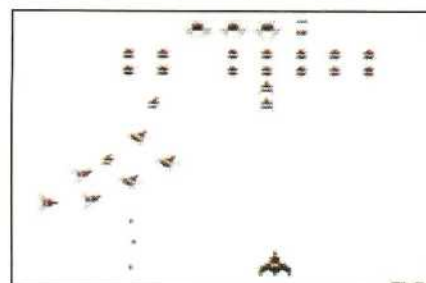
Timecop35

Waterworld31

KLASSIKER

Mit „Galaxian“ und „Galaga“ erweckt Nintendo zwei Urväter aller Videospiele auf dem Game Boy zu neuem Leben.

Ein Freudenfest – sicherlich nicht nur für Daddel-Veteranen ...



40

TOTAL!

ULTRA 64 NEWS

Zusammen mit Nintendos 64-Bit-Wunder werden auch jede Menge genialer Spiele erscheinen. Wir stellen Euch „Star Wars: Shadows of the Empire“, „PilotWings 64“, „WaveRace 64“ und diverse andere Hitkandidaten genauer vor.



12



NES

TOTAL!-Classics: The Legend of Zelda50

GAME BOY

Galaga & Galaxian40

NFL Quarterback Club '9641

Zoop41

TIPS & TRICKS

Diddy's Kong Quest, Komplettlösung, Teil 256

Für eine Handvoll Bananen tun Diddy und seine blondmähnige Begleitung beinahe alles. Wie Ihr ihnen bei der Suche nach den Weichfrüchten behilflich sein könnt, erfahrt Ihr hier.

WeaponLord: Die kompletten Special-Moves, Teil 260

Wer sich nicht wehrt, lebt verkehrt: Wenn Ihr immer die Verlierer seid, solltet Ihr Euch schleunigst unser Aufbauprogramm reinziehen!

Chrono Trigger: Komplettlösung, Teil 262

Weiter geht es mit Cronos Abenteuern in Raum und Zeit: Bis der fiese Lavos besiegt ist, steht noch die Lösung zahlreicher Probleme an ...

Shorties66

Helpline74

Action-Replay-Codes75

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. Natürlich wieder mit Euren Zuschriften.

Poster: Primal Rage, Special-Moves43

Poster: Star Wars44

TOTAL!-Intern48

Die Statements der TOTAL!-Crew.

TOTAL!-Shop76

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

Börse78

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

Händlerregister81

Register83

Daumenkino19, 64

Impressum, Vorschau86

SPORTSPEKTAKEL

Darf es zum Ausgleich mal etwas Sport sein? Da hätten wir auch einiges für Euch auf Lager: Fußball-Fans sollten sich „FIFA Soccer '96“ für das SNES genauer anschauen, wer statt Schwalben lieber professionelle Dunks sehen möchte, der ist mit „NBA Live'96“ bestens beraten. Freunde extrem amerikanischer Sportarten kommen bei „NFL Quarterback Club '96“ und „Frank Thomas Big Hurt Baseball“ auf ihre Kosten, während „Izzy's Quest for the Olympic Rings“ nur ganz am Rande etwas mit Sport zu tun hat.

28



TIPS & TRICKS

Auch in

dieser Ausgabe haben wir wieder tief in unsere Trickkiste gegriffen und versorgen Euch mit einer bunten Mischung aus Ratschlägen für alle Lagen des Spielerlebens. Ob es nun praktische Cheats und Tips sein sollen, brandheiße Special-Moves oder Komplettlösungen – wir haben für jeden etwas auf Lager. Besondere Schwerpunkte in diesem Heft sind „Weapon Lord“ und „Primal Rage“, wer nicht so sehr auf Prügelspiele steht, dürfte sich über die Komplettlösungen zu „Diddy's Kong Quest“ und „Chrono Trigger“ freuen. (Helpline und Action-Replay-Codes verstehen sich inzwischen ja fast schon von selbst, oder?)

43



TOTAL! NEU

NINTENDO 64

Auch in Europa und Amerika wird Nintendos 64-Bitter nicht Ultra 64 heißen, sondern wie in Japan den Namen „Nintendo 64“ tragen



AM 30sten SEPTEMBER FLIEGT DER DINOSAURIER !!!



Zeit ist relativ! Was Albert Einstein theoretisch bewiesen hat, wird von Nintendo in die Praxis umgesetzt. Am **21. April 1996** soll das Nintendo 64 bekanntlich in Japan über den Ladentisch gehen, für die USA wurde von Nintendo-Boss Hiroshi Yamauchi auf der Shoshinkai ein Termin „kurze Zeit später“ avisiert. Am 1. Februar 1996 gab Peter Main, Executive Vice President von Nintendo of America, das Ausmaß dieses „kurz“ bekannt: Bis zum **30. September 1996** müssen sich die amerikanischen Nintendo-Fans noch gedulden.

Gleichzeitig wurde bekanntgegeben, daß der 64-Bitter weltweit den Namen **Nintendo 64** tragen und das gleiche Design haben wird. Der Name Ultra 64 sowie das geplante US-Design (vgl. TOTAL! 1/96) ist damit endgültig vom Tisch. Am Preis von knapp unter 250 Dollar, der schon zu frühen Entwicklungszeiten im Gespräch war, als das Gerät noch den Arbeitstitel 'Project Reality' trug, hält man jedoch fest. Bis zum Jahresende sollen acht bis zwölf Spiele erscheinen. Zum Japan-Start sind voraussichtlich fünf Spiele zu erwarten: **Super Mario 64, PilotWings 64, WaveRace, Kirby Bowl** und **Body Harvest**.

In England ist man angesichts des derzeitigen PlayStation-Erfolges offenbar ersthaft besorgt um zukünftige Marktanteile. Schon vor einigen Wochen waren dort in diversen Magazinen Anzeigen zu sehen, die

in der Frankfurter Allgemeinen Zeitung unter der Überschrift „**Wir pusten Sega in Deutschland vom Markt**“ ein Interview mit Hans Stahler von Nintendo of Europe. Darin äußerte er die Hoffnung, das Gerät hierzulande im September herauszubringen – also rechtzeitig zum Start des Weihnachtsgeschäftes. Danach sollten dann bis zum Jahresende zum Preis von **500 DM** noch knapp 400.000 Stück abgesetzt werden. Auf der Nürnberger Spielwarenmesse (vom 1. bis 7. Februar 96) gab es von Nintendo keine Bestätigung des Termins, nur den Hinweis, daß der Seitenhieb auf Sega von Herrn Stahler so nicht geäußert wurde. Die einzige Aussage, zu der wir Nintendo bewegen konnten war, daß mit September nicht 1997, sondern 1996 gemeint war.

Warum nun diese erneute – und hoffentlich letzte – Verzögerung? 500 Märker

Mit dieser Anzeige bewirbt Nintendo in den Vereinigten Staaten den Launch des N64. Ob die potentiellen Käufer wirklich die Wartezeit in Kauf nehmen werden?

ON SEPTEMBER 30th, DINOSAURS WILL FLY!



Because on that day, the home entertainment world starts spinning at 64 bits — faster than any video game system or personal computer ever made. Live your dream: Nintendo 64 and its revolutionary 3-D controller will send you as far into the game as you dare to go. Over the top. Out on the edge. Choose your hero: James Bond, Ken Griffey, Jr., Super Mario. Or even Darth Vader. You'll find them on games exclusive to Nintendo 64. Players will rock. Competitors will weep.

Is it worth the wait?



Only if you want the best!

NINTENDO 64

Nintendo

you can't buy this.



About to buy a new games machine?
Is it worth waiting?
Yes.
32 bit CD machines are fine, but they don't cut it where it really counts. They just don't have the power. This does. 66 bit power. Nintendo Ultra 64. The speed of silicon cartridge. Not CD's - t - a - w. You can't buy it yet. After all, nothing this good comes easy. But do you really want something less powerful?

WAIT FOR IT...

Nintendo



Den englischen Videospielern werden die Vorteile gegenüber den I-a-n-g-s-a-m-e-n CD-ROM-Konsolen präsentiert

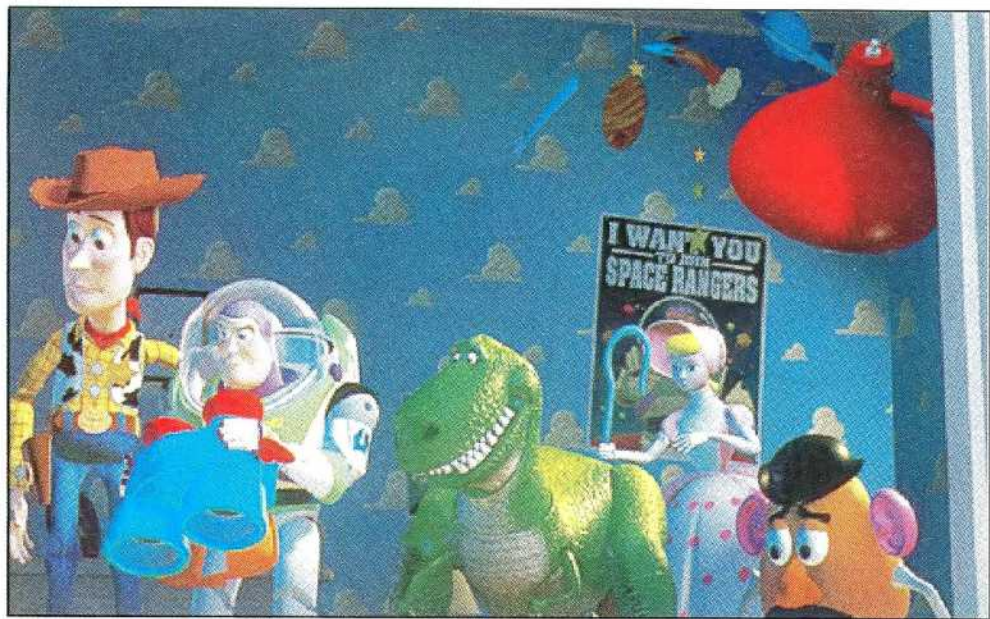
für eine Konsole ist nichts, was man einfach so vom Taschengeld bezahlen kann, oder was (Groß-) Eltern mal eben so aus der Portokasse bezahlen würden. Folglich kommt für eine erfolgreiche Markteinführung nur das Weihnachtsgeschäft in Frage. Was es heißt, mitten im Jahr und ohne großangelegte Marketingkampagne mit einem kostspieligen Gerät auf den Markt zu kommen, hat zum Beispiel Sega im vergangenen Jahr mit dem Saturn erfahren müssen.

Warten wir also vorerst in Ruhe ab, was sich Ende April in Japan tut. Der nächste wichtige Termin außerhalb Japans ist **Mitte Mai**, wenn auf der **E3-Messe** in Los Angeles das Nintendo 64 erstmalig im Westen präsentiert wird.

Und wer weiß, vielleicht wird Nintendo den Preis bis zum September ja auch noch nach unten korrigieren. Da heißt es Daumen drücken.

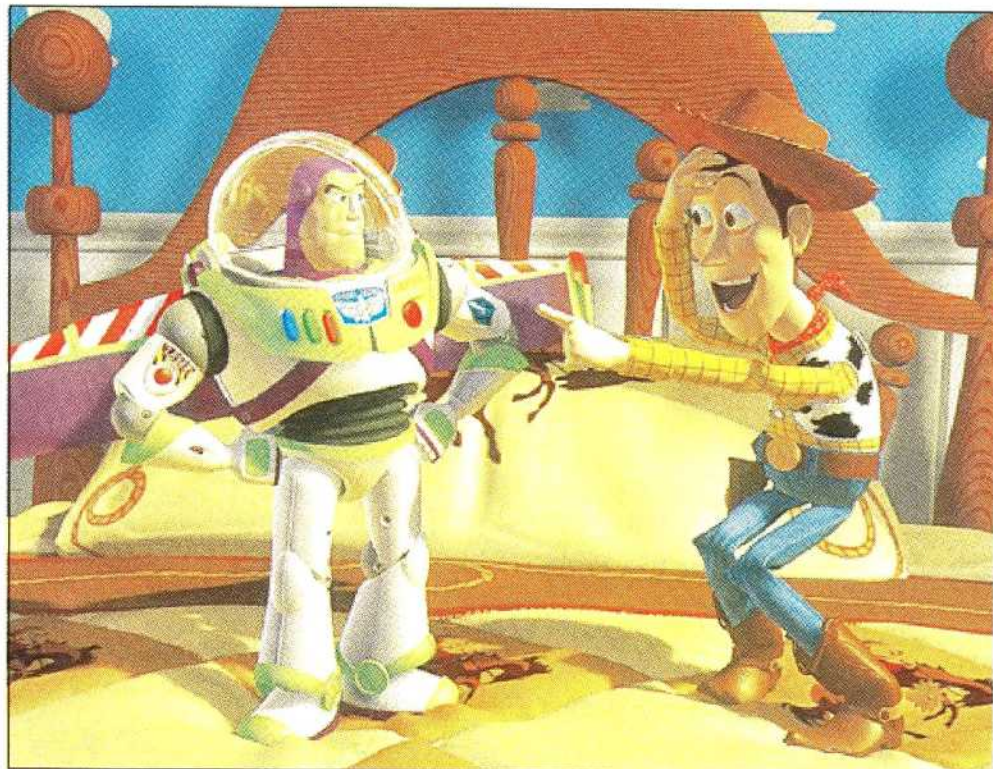
TOY STORY (SNES)

Toy Story heißt der neueste Disney-Film, der in den USA im November vorigen Jahres in die Kinos kam. Innerhalb weniger Wochen spielte er 150 Millionen Dollar ein und sicherte sich Platz drei der Jahres-Kincharts. Diesmal handelt es sich jedoch nicht um einen Zeichentrickfilm, denn das

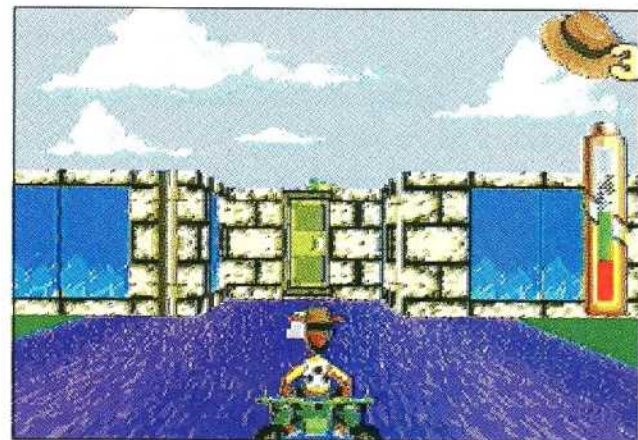


Werk entstand komplett in den Computern von 'Pixar', einer ehemaligen Abteilung des Firmenimperiums von George Lucas. Die Handlung dreht sich um zwei Spielzeugfiguren, den Cowboy Woody und den Astronauten Buzz Lightyear (im Original mit den Stimmen von 'Forrest Gump' Tom Hanks und 'Santa Clause' Tim Allen).

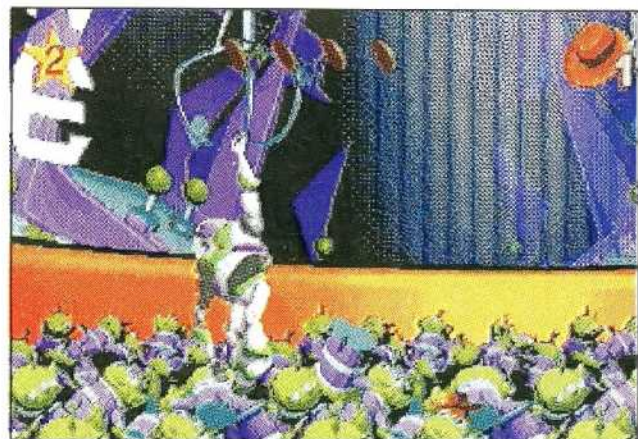
Voraussichtlich am 28. März kommt der Film auch bei uns in die Kinos, das obligatorische Videospiel soll auf dem Fuße folgen. Nintendo selbst wird sich des Spieles annehmen und Toy Story in Deutschland exklusiv für das SuperNES präsentieren – wie gewohnt mit komplett eingedeutschten Bildschirmtexten. Mehr zu diesem Thema erfährt Ihr in der kommenden Ausgabe.



Toy Story ist der erste abendfüllende Film, der von der ersten bis zur letzten Einstellung vollständig im Computer entstand



Eigentlich ist Cowboy Woody ja eher auf dem Rücken eines Pferdes zu Hause, aber ein Rollschuh tut es zur Not auch



Auch die Grafiker von Toy Story wurden vom gefürchteten Renderwahnsinn befallen



In jedem Level müssen bestimmte Aufgaben erfüllt werden, die vorher mit deutschen Bildschirmtexten erläutert werden



DAS 2. - JAHR

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

➔ Zu gewinnen gibt es ...
... viermal je ein „EARTHWORM-JIM-2“-MODUL
Die Preisfrage dieses Monats lautet: „Wie oft muß Jim in EWJ 2 die Puppy-Love-Stage meistern?“

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

TOTAL! • Virgin 3/96 • Friedensallee 41 • D-22765 Hamburg

Einsendeschluß: 27.03.1996. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.
Mitarbeiter des X-plain Verlages und Virgin dürfen nicht teilnehmen.



Hallo!

Das alles beherrschende Thema zur Zeit scheint bei Euch eindeutig das **Ultra 64, oder **Nintendo 64**, wie es nun heißen wird, zu sein. Zahlreiche Fragen erreichten uns bezüglich des SNES-Nachfolgers. Dabei dreht es sich in der Regel um Fragen wie:**

- Wann wird das Nintendo 64 genau erscheinen?
- Wieviel wird es genau kosten?
- Wird ein Spiel dabei sein und wenn ja, welches?
- Wird Spiel XYZ auch für Nintendo 64 umgesetzt?
- Wird es ein(en) SNES-Adapter/Game Saver/ARP-Modul/Adapter für Importspiele geben?
- Was wird ein 50/60-Hz.-Umbau kosten?
- Kann man das N64 an einen Amiga-Monitor anschließen?

Sicherlich sind diese Fragen (größtenteils) von großem Interesse. Nur gibt es zu diesen Fragen derzeit noch keine Antworten! Jede neue Info zum N64 landet, solange es sich nicht um haltlose Gerüchte handelt, in den News. Bis dahin müßt Ihr Euch schon ein wenig gedulden.

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

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



In eigener Sache:

Wir waren angenehm überrascht, wieviel positives Feedback wir von Euch nach Ausgabe 1/96 bekommen haben. Deshalb haben wir einige Zuschriften ausgewählt, um uns an dieser Stelle für alle aufmunternden Briefe und die vielen „schamlosen Lobgesänge“ zu bedanken, die uns in den vergangenen Wochen erreichten. Dies soll keine Selbstbeweihräucherung sein, sondern als Ersatz dafür dienen, daß wir nicht jedem von Euch zurückschreiben können – dazu fehlt uns leider die Zeit. Nochmals herzlichen Dank, wir werden uns bemühen, daß Ihr auch in Zukunft nichts zu meckern habt.

Wiedergeburt!

Das war ja eine Riesenfreude, die Januar-Ausgabe bei meinem Zeitschriftenhändler zu finden. Jedenfalls wünsche ich Euch viel Glück und Erfolg mit Eurem Neustart in Eigenregie – trotz der vielen Schwierigkeiten und Wackersteine, die man Euch in den Weg legt. Daß Ihr die TOTAL! selbst in die Hand genommen habt, finde ich ganz toll und mutig. Daran kann doch wohl jeder erkennen, wie sehr Ihr hinter Eurer Zeitschrift gestanden habt und hoffentlich noch lange stehen werdet. (...) Noch ein Wunsch zu Schluß: Steinreich sollt Ihr werden!

Robert Müller, Urbar

Anm. d. Red.: Danke sehr, aber reich kann man mit einem Videospielemagazin nicht werden. Da ist die Wahrscheinlichkeit wesentlich höher, wenn man im Lotto spielt.

Hallo TOTAL!isten, ich konnte, wollte, mochte es gar nicht glauben, daß Eure Zeitschrift so einfach (so mirnichtsdirnichts) vom Markt verschwindet. Viele Tage überlegte ich, was daran Schuld sei, daß meine Lieblingszeitschrift nicht mehr da ist. Ich konnte leider nur zu dem Schluß kommen, daß der Ex-Verlag den Verschwindibus gemacht hat. (Auf welche Art und Weise auch immer!) Denn eines will ich Euch sagen, an der Qualität, der Aufmachung, am Preis und an Eurer immensen Arbeit kann solch eine Zeitschrift nicht kaputt gehen, höchstens an einem gewaltigen Auflagenschwund! Und das, liebe Freunde, konnte ja schon mal ganz und gar nicht in meinen Schadel gehen, denn ich mußte immer ganz schnell bei meinem Zeitungsonkel sein, um noch ein Exemplar zu ergattern. (...) Jetzt aber ist es an der Zeit zu schreiben, denn Eurer Mut, einen eigenen Verlag zu gründen, um die Heerscharen von begeisterten Lesern nicht auf den „Weg der dunklen Zeit“ gehen zu lassen, erfordert eine Menge Risikobereitschaft und den ehrlichen Respekt vor Euch. Eines bloß will ich Euch mit auf den Weg zur neuen Ära geben: **Wer aufhört gut zu sein, hat aufgehört, besser zu werden!** Dies soll kein Tadel an Eurer Arbeit sein, vielleicht aber gibt es den richtigen Denkanstoß, um gewisse kleine Probleme im richtigen Licht zu sehen. (...) Manfred Kießlinger, Krummhörn (35 Jahre jung – alt sein ist eine Frage der Einstellung)

Anm. d. Red.: Leider gibt es noch andere Möglichkeiten, wegen derer ein Verlag den Bach runter gehen kann ... und die haben weder mit der Redaktion noch Auflagenschwund zu tun. (Danke für die Anregung, wir werden uns bemühen)

Thomas Sperl, Vogtareuth

Ich habe mich gefreut, als ich am 1.6.1. endlich wieder die TOTAL! kaufen konnte. Ich hatte schon Angst, daß es sie nie mehr geben wird. (...) Macht weiter so und viel Erfolg für Euch.
Nadine Böttcher, Bremerhaven

Jetzt endlich ist nun alles wieder klar / Meine geliebte TOTAL! ist wieder da / Was war geschehn, das wußte

keiner / Und auch an's Telefon, da ging nicht einer / Ich dachte nur: Oh Schreck, oh Graus / Kommt jemals wieder eine TOTAL! 'raus? (...) Denn eins das müssen wirklich alle wissen / Die TOTAL! wollen wir nie mehr vermissen / Die Produzenten sind einfach zu gut / Und wir Leser machen Ihnen Mut / Denn die Jungs in Hamburg dort oben / Stehen für mich als Nr. 1 auf dem Podest ganz oben.

Jürgen Wolf, VS-Schwenningen

Erst einmal ein großes Lob an Euch, daß Ihr den Mut gebracht habt, die TOTAL! unter eigener Regie weiterzuführen. (...) May the force be with you!
Christian Wachs, Hanau

Na, Ihr habt es vielleicht drauf, harmlose Menschen zu erschrecken. Ich fürchtete schon, meine Lieblings-Spielezeitschrift nie wieder zu sehen und hatte mich sogar bereits – ziemlich widerstrebend – auf die Suche nach einem würdigen Nachfolger gemacht. Gefunden habe ich allerdings keinen. (...) Gut, daß Ihr jetzt wieder auf dem Markt seid!

Bastian Geppert, Freimersheim

Ich finde es toll, daß Ihr in Eigenregie weitermacht. Für die Arbeit „rund um die Uhr“ hättet Ihr einen Orden verdient.

Regina Zuse, Leverkusen

Anm. d. Red.: Tausche Orden gegen verlängertes Wochenende!

Mann, bin ich froh, daß Ihr wieder da seid. Als ich die TOTAL! nicht mehr im Laden gesehen habe, habe ich erst einmal einen Schock gekriegt! (...) Live long and prosper!
Konstantin Hristov, Erding

Mein Herz war voller Freude, als ich feststellte, daß Ihr wieder auf Sendung seid. Ein besseres Magazin für alle Fingersportler gibt es nicht. (...) Wenn Ihr so weiter macht, wie in der Vergangenheit, dann wird Euer noch junger Verlag ziemlich alt werden.
Sven, Steinfurt (31)

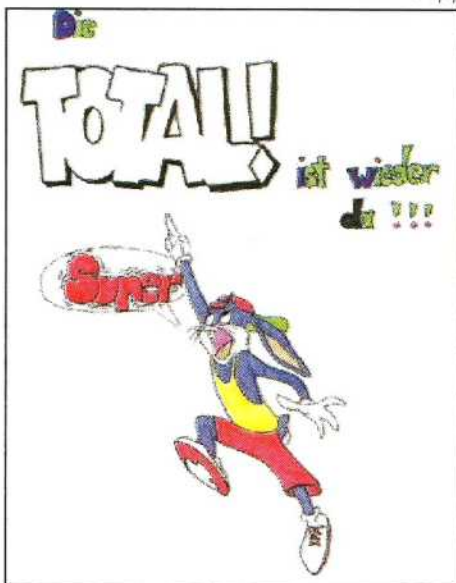
Jungs, schön, daß Euer Heft wieder da ist. Meine Jungs, 18 und 9 Jahre, finden Eure Tips und überhaupt alles ganz prima. Auch ich, 46 Jahre und Mutter der oben genannten, spiele gerne. (...) Euer Heft ist das Beste.
Brigitte Sönnichsen, Düsseldorf

Als ich neulich Langeweile hatte, dachte ich mir so „Mensch, bei denen mußst Du dich doch mal für Ihre Existenz bedanken“, denn meine Freude erreichte Rekordhöhe, als ich die TOTAL! 1/96 im Geschäft erblickte -> „reingestürzt, vorgedrängelt, weggegrabscht und ab in eine ruhige Ecke zum Lesen, ja, ja – so ist die heutige Jugend!“ (Tatschilderung eines Augenzeugen). Die TOTAL! 1/96 ist Euch echt gelungen und ich könnte Euch echt abknutschen vor Freude, ... äh ... na ja, Ihr wißt schon, wie ich's meine.
(Mr. X aus Z)
Anm. d. Red.: Hoffentlich hast Du nicht vergessen zu bezahlen.

Neben einem Brief an Eure Charts muß ich heute auch einen direkt an die Redaktion schreiben. Und zwar aus tiefer Dankbarkeit, denn Ihr könnt Euch gar nicht vorstellen, wie sehr ich mich über das Erscheinen der ersten Ausgabe seit langem gefreut habe. Nicht zuletzt, weil ich mir schon ernsthafte Sorgen gemacht habe. (...) Ihr schreibt, Ihr wollt nicht weiter auf Eure Probleme der vergangenen Monate eingehen. Doch als engagierter TOTAL!-Leser würde genau das am meisten mein Interesse wecken. Schließlich möchte ich schon gerne wissen, was so alles läuft im Zusammenhang mit meiner Lieblingszeitschrift. (...) Der MVL-Verlag ist jetzt also X-plain. (...) Sicherlich kostet sowas 'ne ganze Menge. Und Ihr könnt jeden Pfennig des TOTAL!-Preises gut gebrauchen. So ist mir gleich aufgefallen, daß das Papier in Ausgabe 1/96 weniger Qualität hatte als bisher. (...) Ich find's einfach klasse, daß es Euch noch



Ronny Nikolaus, Volkershagen



Jan Danel, Siegen



gibt! Und daß Ihr Euch nicht so leicht kleinkriegen laßt. Macht weiter so, hört Ihr?!

Erik Körner, Gänswirtshausen (???)

Anm.: Um das richtigzustellen: Der X-plain Verlag ist eine Neugründung und hat rechtlich rein gar nichts mit dem MVL-Verlag zu tun, auch wenn alle Mitarbeiter vorher bei MVL angestellt waren. Aber wir wollen wirklich nicht weiter darauf eingehen, in ein paar Monaten ist das hoffentlich alles „Schnee von gestern“. Mit dem neuen Papier sind wir eigentlich alle hochzufrieden, das superdünne Hochglanzpapier hat uns nie so recht zugesagt. Kostenmäßig macht das keinen Unterschied.

FACHCHINESISCH

Seid begrüßt, ehrenwerte TOTAL!-Macher. Wahnsinn!!! Es gibt Euch doch noch! Meine schlimmsten Befürchtungen haben sich Gott sei Dank nicht erfüllt. Leider muß ich Euch gestehen, daß ich in der Zeit Eurer Abwesenheit auf die Magazine ABC und XYZ zurückgreifen mußte (allein wegen meines Heißhungers auf die Berichte über das meinen Erwartungen vollstens entsprechende und brandheiße Ultra 64). Dabei mußte ich feststellen, daß diese Zeitschriften nur so vor Fachsimpeleien strotzen. Meine Kenntnisse über Fachausdrücke und Abkürzungen im computertechnischen Bereich sind nicht sehr groß (auch in der TOTAL! findet man positiverweise solche Ausdrücke, nur sollte man sie auch verstehen), daher meine Anregung zur weiteren Gestaltung Eures Magazins: In dem Bericht von Julian Eggebrecht über die Shoshinkai in Ausgabe 1/96 fiel mir der „Technische Daten des Ultra 64“-Kasten auf. Nun ja, kurz gesagt: Böhmsche Dörfer!

Das einzig Verständliche für mich war gerade einmal 64 Bit und 93,7 MHz Taktfrequenz (allerdings nur halbwegs und oberflächlich). Zu meiner Anregung: Macht doch mal eine Rubrik, die Fachsimpelei auch für Otto Normalverbraucher verständlich macht, sprich ein Lexikon von A bis Z, indem Ihr Begriffe wie CPU, RAM, usw. näher erläutert. Ich fände es sogar noch lobenswerter, wenn Ihr sogar die technische Funktionsweise von Computern (und Konsolen) näher erklären würdet. Vielleicht könnt Ihr ja sogar zu diesem Thema eine Leserumfrage machen. Bitte beherzigt meine Anregung zu noch besserer Gestaltung der TOTAL!, sicherlich auch im Interesse von vielen weiteren Lesern, die sich mit Fachausdrücken noch nicht – aber hoffentlich bald – auskennen. Jan-Gerit Seyler, Blomberg/Dalborn

TOTAL! antwortet:

Hoffentlich dürfen wir Dich auch diesen Monat noch zu unseren Lesern zählen, nachdem Du Julians Technikartikel in Ausgabe 2/96 gelesen hast.

Wir mögen dieses Fachchinesisch auch nicht gerne, da es rein gar nichts über die Qualität der Spiele aussagt. Ein „Zelda IV“ auf dem Game Boy schlägt so ziemlich jedes Next-Generation-Rollenspiel, obwohl die Keksdose herzlich wenig Polygone pro Sekunde oder ähnliches darstellen kann.

Das Problem ist, daß es mit dem Aufkommen der 32-Bitter anscheinend „hip“ ist, mit Begriffen um sich zu werfen, von denen kein Mensch weiß, was sie bedeuten. Wer sich also gerne auf Diskussionen à la „Meine Konsole kann 150.000 Texture-gemappede Polygone darstellen!“ – „Dafür beherrscht sie aber kein



Gouraud-Shading!“ – „Dabei solltet Ihr das „Tri-Linear-Mip-Mapping“ aber nicht vernachlässigen!“ einläßt, den wollen wir nicht daran hindern.



Ronny Nikolaus, Volkershausen (Baby Mario)
Christoph Schürr, Kulmbach (Kamek)

Ill veröffentlicht?

Christian Wachs, Hanau

Aber mal im Ernst: Obwohl es kein Beinbruch ist, wenn man mit diesen Begriffen nichts anfangen kann, wollen wir sie trotzdem erläutern. Ursprünglich war das bereits für diese Ausgabe angedacht. Du kannst davon ausgehen, daß kommenden Monat eine Art Lexikon folgt.

FINAL-FANTASY-CORNER

Warum habt Ihr bisher noch keine Komplettlösung für das absolute Kult-Rollenspiel Final Fantasy

TOTAL! antwortet:

Erst seit Final Fantasy haben wir an den zahlreichen Zeitschriften erkannt, daß ein nicht geringes Interesse an Importspielen besteht, daher auch die Chrono-Trigger-Lösung. Für FF III ist es jetzt leider schon etwas spät. Aber wenn Ihr gezielte Fragen dazu habt, solltet Ihr sie an die Hotline schicken. Unser Rollenspielprofi Mitch kann Euch sicherlich weiterhelfen.

INDIZIERUNGSGEFAHR

1. Ihr habt geschrieben, daß Doom für SNES offiziell in Deutschland vertrieben wird. Verdet Ihr es testen?



Filmgewinnspiel Competition

Je ein Taschenbuch zum Kinofilm gewinnen: Guido Lehmann, Recklinhausen; Ingo Gläser, Sögel; Thomas Krieg, Stephans Kirchen; Erik Wolf, Neidenfeld; Manuel Lenz, Rüdesheim; Alexandra Pippel, Uichteritz; Timo Karte, Beckum; Andreas Nerke, Neu-Anspach; Sascha Scholz, Berlin; Ronny Nikolaus, Volkshagen

Je eine Filmsoundtrack-CD gewinnen: Stephan Tanner, Langenzenn; Tom Strauß, Freiberg; Michael Krause, Garbsen; Ashtarani Sina, Essen; Rene Nötscher, Thüngersheim; Jan Käufer, Köln; Silvio Pisano, Hamburg; Thorsten Schulte, Ober-Hilbersheim; Andreas Walter, Wasungen/Thüringen; Joachim Heg, Schöllkrippen

Je ein Non-Permanent-Tattoo-Bild gewinnen: Thomas Eckl, Malgersdorf; Dirk Brost, Murrhardt; Michael Zajons, Gelsenkirchen; Marc Hollmann, Delmenhorst; Evelin Janassek, Hannover; Anita Siefert, Idstein; Hendrik Kabisch, Leipzig; Justin Amirthanayagam, Backnang; Karsten Böhl, Hilchenbach; Tobias Schewe, Münster

Das Virgin-Jahr

Lori Grobig aus Wölfersheim gewinnt ein SNES mit einem „Earthworm-Jim-2“-Modul

Yoshii's Island Competition

Je ein Yoshi's-Island-Modul plus Nintendo-Spieleberater gehen an: Alexander Olma, Stuhr; Sascha Kreuzer, Troisdorf; Peter Olszewski, Bielefeld; Florian Stellmach, Bürstadt; Ria Breidenbach, Aachen

Je ein „Super-Mario-Bros.-3“-Modul für NES geht an:

Sabine Pankau, Iserlohn; Daniel Zumbühl, Ibach; Florian Sander, Holzkirchen; Paul Weirauch, Heilbronn; Franz-Josef Holz, Stuttgart

Je ein „Wario-Land“-Modul für GB geht an:

Danny Großhof, Quedlinburg; Jörg Zimmermann, Dorfprozelten; Bruno Zahner, Uznach; Frank Frühauf, Eisenberg; Sven Peterßen, Bremen

Je ein „Yoshi's-Island“-Spieleberater geht an:

Christian Wenzel, Mannheim; Karsten Böhl, Hilchenbach; Sandra Geyrhofer, A-Stockerau; Eugen Ermakow, Nordhorn; Wolfgang Warschburger, Wemmetsweiler; Andreas Gupor, Bochum; Andreas Steinecke, Hanau; Michael Gruber, Cham; Jörn Voigt, Beelitz; Markus Zimmermann, Ingelsheim; Bernhard Casper, Nürnberg; Markus Völker, Diershagen; Sascha Schmank, Hungen; Daniel Flugbeil Böblingen; Benjamin Schmitt, Bobenheim; Mischa Wyboris, Aachen; Nicky Graßmann, VS-Villingen; Thomas Geppert, Schöppenstedt; Jerry Herken, Potsdam; Gabi Haertel, Stuttgart

Timo Hahn aus Kiel gewinnt einen von der TOTAL!-Redaktion handsignierten Mario-Sonderband

Die richtigen Antworten sind: 1-A, 2-C, 3-A, 4-C, 5-A, 6-B, 7-C (die Angabe stammt aus dem Interview mit Shigeru Miyamoto; die Antwort 118 aus dem deutschen Spieleberater gilt auch), 8-B (Xilebo rückwärts lesen), 9-C, 10-A

Alle „Lost Winner's“ müssen sich noch ein wenig gedulden. Kommenden Monat werdet Ihr voraussichtlich die langerwarteten Gewinne erhalten.

2. Ich habe ein Action Replay 3 bekommen. Nun mußte ich feststellen, daß einige Codes aus Eurer TOTAL! nicht funktionieren. Liegt es vielleicht daran, daß ich die 3er Version und nicht die 2er habe?

Adrian Raabe, Blankenfelde

TOTAL! antwortet:

1. Nein, da Doom tagtäglich indiziert werden kann. Und es ist nicht sehr lustig, wenn das genau dann passiert, wenn die

„WERDET IHR DOOM FÜR SUPERNINTENDO TESTEN?“

Ausgabe gerade in den Druck gehen soll. Dann dürfen wir den Test nämlich rausnehmen und die Seiten auf die Schnelle noch irgendwie anders füllen. Würden wir das in einem solchen Fall nicht tun, kann uns nämlich die TOTAL!-Ausgabe indiziert werden. Und das fänden wir noch weniger amüsant. 2. Das ARP 3 ist aus unerfindlichen Gründen nicht vollständig mit dem 2er kompatibel. Da letzteres aber am weitesten verbreitet ist, bekommen wir dafür auch die meisten Zusendungen. Deshalb wäre es wünschenswert, wenn alle ARP-Code-Einsender die Version mit angeben, um Mißverständnisse zu vermeiden.

NO ENERGY

Ich habe gehört, daß die Batteriespeicher von Spielen ungefähr fünf Jahre halten. Bei meinem Zelda III wird es bald soweit sein. Was passiert, wenn die Batterie alle ist? Kann man dann nicht mehr spielen? Oder gibt es dann neue Batterien? Hilft es, wenn man nicht sooft speichert, oder alte Spielstände, die man nicht mehr braucht, löscht?

Nadine Böttcher, Bremerhaven

TOTAL! antwortet:

Spielen kannst Du Dein Zelda immer noch, nur Speichern wirst Du nicht

mehr können. Daß Batterien irgendwann Ihren Geist aufgeben, liegt in der Natur der Sache, dagegen kannst Du nichts tun. Ob das bereits nach fünf Jahren der Fall ist, ist nicht sicher. Leider gibt es von Nintendo keinen Ersatz.

VIRTUAL BOY IN EUROPA

1. Wieso schreibt Ihr immer wieder, daß der Virtual Boy noch nicht in Europa zu kaufen ist? Ich weiß ja nicht, wie es in Deutschland steht, aber für die Schweiz stimmt das nicht.
2. Wie wäre es mit einem lebensgroßen Poster eines Killer Instinct-Fighters?
3. Findet Ihr nicht, daß Ihr den Game Boy etwas benachteiligt? Ich denke hier vor allem an die Tips&Tricks. Klar ist das kleine Handheld nicht DIE Superkonsole, aber ich finde, daß Ihr ihm ein wenig mehr Platz geben solltet.
4. Wird es die Spiele Super Mario RPG, Theme Park und R-Type 3 ja auf dem Game geben?
5. Hat Square vor, Secret of Mana 2 oder andere SNES-Spiele auf den Game Boy zu konvertieren? Oder gibt es einen GB-only Titel?

Christian Stauffer, CH-Wängi

TOTAL! antwortet:

1. OFFIZIELL ist der Virtual Boy nicht in Europa erhältlich, wie uns Nintendo bestätigte, auch nicht in der Schweiz. Importversionen kannst Du über Händler natürlich immer kaufen.
2. Tja, da würden wir uns keine großen Hoffnungen machen. Denn Killer Instinct fiel dieser Tage der BPJS zum Opfer, d. h. es wurde indiziert! Das bedeutet: Keine Poster, keine Tips&Tricks, keine Helpline, keine Nennungen in der Börse mehr!
3. Die Gestaltung der Tips&Tricks-Seiten hängt hauptsächlich von Euren Einsendungen ab. Diesen Monat zum Beispiel war für den GB gar nichts dabei, zumindest nichts, was wir nicht schon einmal abgedruckt hatten. Wir würden auch liebend gerne mehr über das NES bringen, nur gibt es da weder aktuelle Spiele noch Tips&Tricks.
- 4.+5. Nichts ist unmöglich (siehe Donkey Kong Land), aber vieles sehr, sehr, unwahrscheinlich. Vor allem in Japan ist der Game Boy nicht mehr so populär, von dort sind also kaum noch spektakuläre Spiele zu erwarten.

Andre Nipper,
Cloppenburg
(Earthworm Jim)

DER KANDIDAT HAT 10 PUNKTE

1. Auf der Nintendo-Messe in Tokyo sah man die lange ersehnten Bilder des Ultra 64. Lohnt sich das Warten?
2. Wird jemals Street Fighter III erscheinen?
3. Wie kann man bei Euch Redakteur werden?
4. Wieviel MByte Speicherplatz braucht eine professionell gerenderte Animation bei einer Laufzeit von einer Minute? (Diese Frage ist zehn Punkte wert!)
5. Was bedeutet der Begriff BPJS?

Daniel Munzinger, Crailsheim

TOTAL! antwortet:

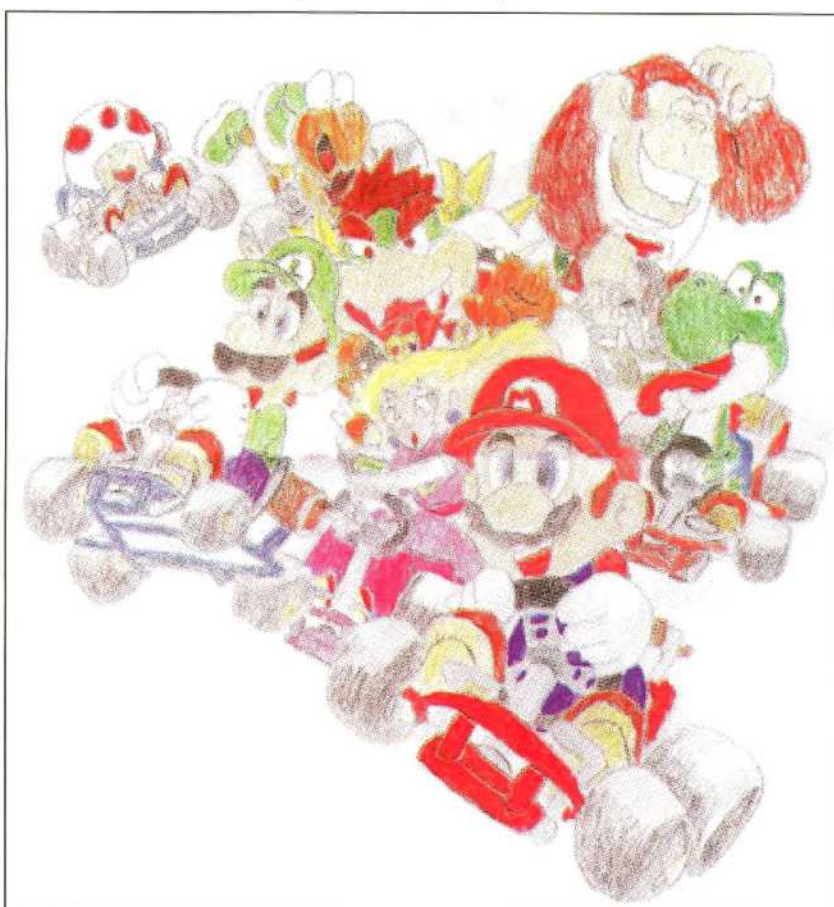
1. Wenn man Hiroshi Yamauchi und Shigeru Miyamoto glauben mag (was wir persönlich tun), auf jeden Fall. Die Nintendo-Konkurrenz ist da eher gegenteiliger Ansicht.
2. Das fragen wir uns auch. Ankündigungen gibt es keine, momentan erscheinen nur Fortsetzungen von Fortsetzungen von Fortsetzungen ...
3. Über eine Bewerbung! Momentan haben wir zwar keine Posten zu vergeben, aber das wird sich irgendwann sicherlich

ändern. Voraussetzungen sind fundierte Kenntnisse über Videospiele, Fremdsprachen (ohne Englisch geht gar nichts), usw. Erfahrung im Bereich der schreibenden Zunft oder im Umgang

KILLER INSTINCT (SNES) JÜNGSTES INDIZIERUNGSOFFER

mit Computern kann auch nicht schaden, und ein guter Videospieler sollte man schon sein.

4. Diese Frage läßt sich nicht generell beantworten, das hängt von dem/den Rechner(n) ab. Aber da es um zehn Punkte geht: An den 114.000 Einzelbildern (Auflösung: 1536x922 Bildpunkte) des 77minütigen Films „Toy Story“ zum Beispiel renderten 117 Sun-Workstations mit 294 CPUs, je 192 MByte Arbeitsspeicher, je 3,1 GByte Disk-Kapazität und insgesamt 132 GByte Massenspeicher 22 Wochen. Die letztendliche Datenmenge umfaßt 11,1 GByte.



WAS SOLL DAS?

Ihr habt mal geschrieben, daß das Ultra 64 vielleicht die erfolgreichste Konsole seiner Generation werden könnte. Aber es gibt doch Zeitschriften, die das Gegenteil behaupten. Warum denn? Sind sie neidisch, oder was? Mich ärgert das nämlich sehr. Noch was: Könnte mir vielleicht jemand verraten, wo man bei Donkey Kong Country 2 in den Leveln „Quetsch Schloß“ und „Ketten Kletten“ die DK-Münzen finden kann.

Hermann Schulz, Remchingen-Wilferdingen

TOTAL! antwortet:

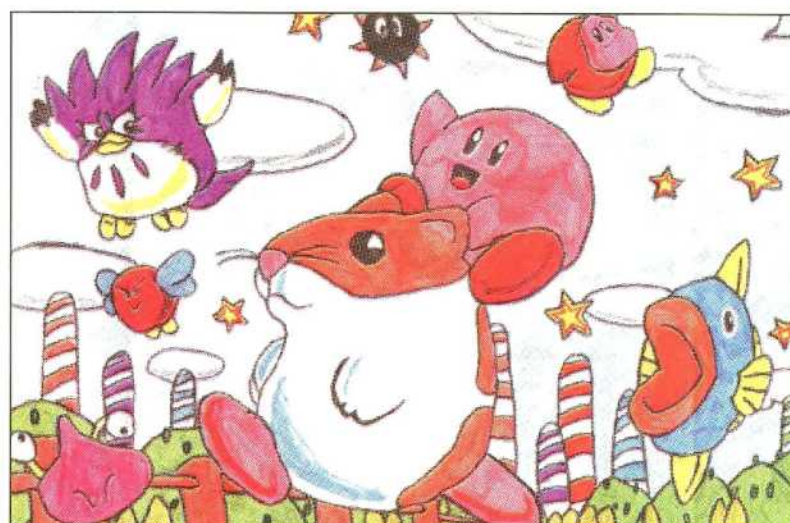
Was das soll, fragen wir uns auch. Der eine oder andere ist vermutlich gekränkt, weil er von Nintendo keine Exklusivinformationen erhält. Ärgern muß man sich darüber aber nun wirklich nicht, nur wundern. Wegen Diddy's Kong Quest müssen wir Dich bis zur kommenden Ausgabe trösten. Als Tip: Für die erste brauchst Du die Hilfe von Squawks, für die zweite mußt Du rechts durch eine Wand.

SPIELETESTER

Stefan Kobena, Bremen (Kirby):
(Zu dem genialen Mario-Kart-Bild ist uns der Absender abhanden gekommen, bitte melde Dich noch mal !!!)



Ronny Nikolaus, Volkershagen
(Mario)
Stefan Patzke, Monheim am Rhein
(Donald)



5. Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften.

COMPUTER-FACHMANN (?)

Ich habe einen Freund, der einen PC besitzt. Und der – jetzt kommt's – bezeichnet das Ultra 64 als einen Flop von Nintendo!! Ich sagte, er solle erst einmal abwarten, und dann seine Meinung äußern. Er sagte außerdem noch, daß Ultra 64 könne maximal 64 Bit leisten. Dies hat er alles in einer PC-Zeitschrift gelesen. Was haltet Ihr davon? Hoffentlich genauso wenig wie ich.

Norman Ehrle, Dessau

TOTAL! meint:

Abwarten! Aber frag' Deinen Freund doch mal, was er mit „Das Nintendo 64 könne max. 64 Bit leisten“ so genau sagen will ... und wieviel Geld man für einen PC hinblättern muß, um eine halbwegs passable Rechenleistung zu erhalten.

TOTAL! antwortet:

1. Gute, abwechslungsreiche und wichtige Spiele spielen wir durch, bei schlechten oder hochgradig unfairen Spielen kann oder muß man schon mal darauf verzichten. Da kann es auch vorkommen, daß wir Spiele, die wir erst kurz vor Redaktionsschluß auf den Tisch bekommen, lieber um eine Ausgabe verschieben, als daß wir es nur kurz anspielen und dann völlig oberflächlich beurteilen. Spieleberater bekommen wir für die Tests grundsätzlich nicht zur Verfügung gestellt. Wenn man von vornherein mit Tips und Tricks (oder gar mit Action-Replay-Codes) arbeitet, kann man Spiele kaum richtig beurteilen.
2. Nein, denn Firmen geben ungerne in Produktion befindliche Produkte „außer Haus“. Die Gefahr, daß Raubkopien entstehen, ist zu groß. Im PC-Bereich ist das manchmal möglich, aber da muß man in der Firma schon jemanden persönlich kennen.
3. Nun, es ist schon eine ganze Weile her, daß in unserer Redaktion Super Metroid bis zum Exzess gespielt wurde. Eventuell kannst Du den Space Jump beim Maridia-Boss vorher erreichen, damit läßt sich leichter fliegen. Du kannst Dich auch

SUPER NINTENDO[®]

ENTERTAINMENT SYSTEM

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
Flinstones - 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

Beavis and Butthead 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

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

• Blitzservice: Bestellungen vor 16 Uhr werden am selben Tag versandt.

• Vorbestellung möglich.

• Kostenlose Gesamtpreisliste.

• An- und Verkauf von gebrauchten Spielen.

• Wir verkaufen auch: IBM, IBM CD Rom und Amiga Spiele

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 8C 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 Wrestlemania	dt	99.00

Super NES- Sonderangebote

Acht! 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 Butthead 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
Lenkrod 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
Spieleber. Donkey 2	dt	24.00
Super Game Boy	dt	99.00
Super Key Adapter	dt	29.00
S.NES ohne Spiel	dt	199.00
Tap Secret Spieleb.	dt	24.95
Top-Fighter Joystick	dt	139.00
Universal Adaptor	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
Lude	dt	59.00
Mario & Yoshi	dt	55.00
Mario's Picross	dt	44.00
Mega Man 4	dt	49.00
Mickey Mouse 5	dt	59.00
Micro Machines 2	dt	49.00
Muhamed Ali Boxing	dt	59.00
Mystic Quest	dt	59.00
NBA Live 96	dt	49.00
NFL Quarterback '96	dt	49.00
NFL Quarter.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
Rasenmäher 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.I.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
USMAR 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
Flinstones	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

</

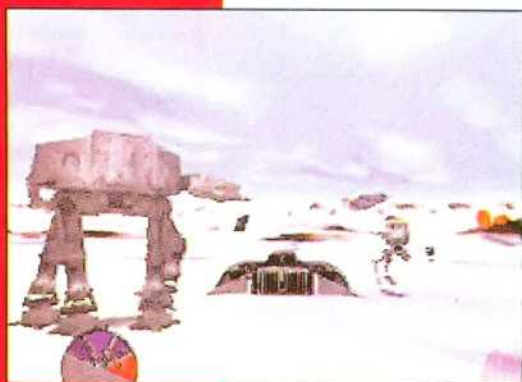


Star Wars: Shadows of the Empire

Krieg der Sterne à la 64-Bit

Schon auf dem SNES erfreuten sich die Abenteuer von Luke, Han, Leia und Chewbacca größter Beliebtheit. Für Nintendos 64-Bit-Hammer ließen sich LucasArts Designer und Programmierer eine neue Handlung und neue Perspektiven einfallen: Star Wars: Shadows of the Empire präsentiert sich komplett in 3D.

Die Grafik ist kaum von einem Star Wars-Film zu unterscheiden



Die Popularität der Krieg der Sterne-Trilogie scheint auch fast 20 Jahre nach dem Kinostart des ersten Teils ungebrochen zu sein. Star-Wars-Fans werden im Kino ab 1997 wieder auf Ihre Kosten kommen, denn dann kommt eine komplett überarbeitete Fassung des ersten Teils zum 20-jährigen Jubiläum in die Kinos. Neben digital perfektionierten Effekten ergänzte George Lucas vier Minuten, die in dieser Form mit dem Original-Budget nicht machbar waren. Neben beeindruckenden Kamaraufnahmen durch den Raumhafen Mos Eisley auf Tatooine trifft Han Solo auf den fiesen Obergangster Jabba the Hutt – eine Begegnung, die erst mit der Computer-Technik aus 'Jurassic Park' möglich wurde.

Um zumindest den Videospielern schon das Jahr 1996 mit dem Krieg der Sterne zu versüßen, schlossen Nintendo und LucasArts einen exklusiven Pakt: Auf der Suche nach potentiellen Mitgliedern des 'Dream Teams' fiel schon früh die Wahl auf die kalifornischen Weltraum-Kriegs-Spezialisten. Bedingung für ein etwaiges Nintendo-64-Star-Wars war allerdings, daß das Spiel in dieser Form nur auf Nintendos 64-Bit-Konsole erscheinen darf. Knifflig, denn damit war die klassische Trilogie aus dem Rennen. Zufällig hatten die Lucas-Mannen jedoch einen Trumpf in der Hinterhand: In den bisherigen Filmen und Spielen wurden zwar ausgiebigst die Abenteuer der Rebellen und des Imperiums behandelt, doch nur ganz kurz und als Nebendarsteller kamen

Die Schatten des Imperiums

die Kopfgeldjäger der Galaxis zum Tragen. Film-Kenner erinnern sich noch an den Fiesling Boba Fett, der in 'Das Imperium schlägt zurück' zusammen mit Darth Vader für die Gefangennahme Han Solos verantwortlich war. Genau zu diesem Zeitpunkt setzt die Handlung von Shadows of the Empire ein. Übersetzt be-

Ein gewagtes Flugmanöver durch die Beine des Walkers



deutet der Titel „Schatten des Imperiums“ – und deutet damit die Zusammenarbeit und Söldnertätigkeiten der Kopfgeldjäger für das Imperium an.



Ist die Geschichte neu, so kommen Star-Wars-Veteranen die Zutaten des Spiels bekannt vor: Ganz in 'Super Star Wars'-Manier ist das Spiel kapitelartig in verschiedene Action-Sequenzen gegliedert. Dominierte in den SNES-Spielen noch extrem das Jump&Shoot-Element, werden die Shadows-of-the-Empire-Level ungefähr zur Hälfte aus Flugsequenzen bestehen.

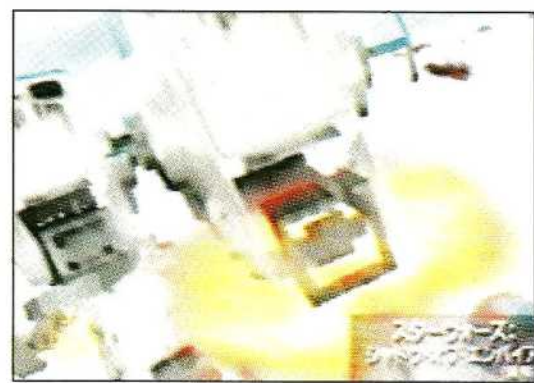
Das Imperium schlägt zurück diente als Vorbild für diesen Angriff

Auch wenn man den Polygon-Walkern extrem nahekommt, treten keine Grafik-Fehler auf

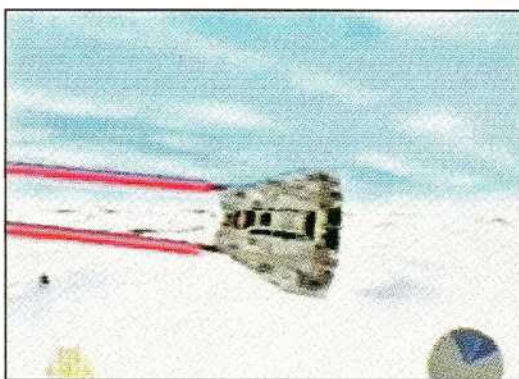


© LucasArts Entertainment Company

Damit die Abwechslung nicht zu kurz kommt, schnappten sich die LucasArts-Designer diverse Gefährte aus dem Star-Wars-Universum. So werdet Ihr Weltraum-Gefechte



Hoppla, vielleicht sollte man es nicht auf eine derartige Konfrontation einlassen



Die Snowspeeder sind kaum von ihren Filmvorbildern zu unterscheiden



Wer von den Bildern noch nicht übermäßig begeistert ist – wartet, bis Ihr die Grafik in Bewegung seht!



in rebellischen X-Wings erleben, Horden von Asteroiden-Schwärmen ausweichen und sogar auf einem futuristischen Hover-Bike über Planetenoberflächen flitzen – nur der Millennium Falcon kann nicht von Euch gesteuert werden, er hat eine reine Statisten-Rolle. Besonders beeindruckend und schon komplett fertiggestellt ist der Snowspeeder-Level, in dem Ihr wie im zweiten Film gegen eine ganze Armada von imperialen AT-ATs und AT-ST-Walkern antretet. Wie auch in den anderen Flugleveln könnt Ihr frei zwischen Cockpit- und Außenansicht umschalten und müßt auf die riesigen Gegner feuern was die Laser hergeben. An dieser Sequenz ist auch die Leistungsfähigkeit des Nintendo 64 besonders gut zu erkennen: Selbst bei starker Annäherung an die riesigen Walker werden Texturen nie zu Pixelwüsten und nirgends sind die Konkurrenz-typischen 3D-Fehler und Flackereien zu erkennen. Dank eines ausgeklügelten Animationssystems bewegen sich die Gegner exakt wie im Film. Dieses Animationssystem kommt noch sehr viel mehr und beeindruckender in der zweiten Hälfte des 64-MBit-großen Moduls zum Tragen: In 'Dark-Forces'/'Doom'-Manier lauft Ihr durch riesige 3D-Level, kämpft gegen imperiale Sturmtruppen und müßt Puzzles lö-

Von LucasArts exklusiv für Nintendo 64

sen, um zum Level-Ausgang zu gelangen. Im Gegensatz zu den PC-Vorbildern Dark Forces und Doom sind die Gegner hier nicht flach-pixelige Bildchen, sondern komplette, dreidimensionale Polygon-Charaktere. Um ihnen möglichst realistische Animationen zu verleihen, nutzte LucasArts das extrem aufwendige Motion-Capture-Verfahren mit erstaunlichen Ergebnissen: Lebensecht patrouillieren die Sturmtruppen durch die 3D-Welt, und wird einer von einem Schuß getroffen, kracht er exakt wie in den Star-Wars-Filmen auf den Boden. Wieviel Platz im Modul am Ende übrig sein wird, um per Motion Capture in kleinen Pseudo-Film-Sequenzen die Story zu erzählen, wissen zur Zeit noch nicht einmal die Programmierer – nur eins ist schon klar: Erscheinen soll Star Wars: Shadows of the Empire im Sommer dieses Jahres, also kurz nach dem Japan-Start des Nintendo 64. TOTAL! bleibt natürlich am Ball und wird in einer der nächsten Ausgaben ausführlicher über den Krieg der Sterne auf dem Nintendo 64 berichten.

Julian Eggebrecht/kdh

(Aus den Dark-Forces-Sequenzen sind noch keine Bilder verfügbar. Da das PC-Spiel – wie sollte es auch anders sein – von der Bundesprüfstelle indiziert wurde, können wir davon keine Bilder zum Vergleich abdrucken.)

Wenn es hart auf hart kommt, hat das Metal-lungetüm eindeutig den härteren Schädel





PilotWings 64

Einer der Geheimtips und eines der drei ersten Spiele für das SNES war Shigeru Miyamotos 'PilotWings'. Dank des innovativen Einsatzes von 'Mode 7' und einer völlig neuen Spielidee wurde der Experimentaltitel zum Kultspiel. Zum Start des N64 wird die Flugschule wiedereröffnet.



PilotWings zählte immer zu Miyamotos Lieblingsspielen. Nun kommt endlich die Fortsetzung



Auch die Rotorblätter des Mini-Hubschraubers bewegen sich äußerst realistisch

■ Vergleicht man die ersten drei Titel des SNES mit denen des N64, sind die Parallelen kaum zu übersehen: 'Super Mario World' findet seinen N64-Bruder in 'Super Mario 64', 'F-Zero' wird auf dem Wasser mit 'Wave-Race' fortgesetzt, und 'PilotWings 64' ist sogar namentlich ein eindeutiger Nachfolger. Ungewöhnlich ist die Konstellation hinter den Kulissen. Erstmals nämlich wird einer der Start-Titel einer Nintendo-Konsole nicht von Nintendo in Kyoto, sondern von einer amerikanischen Fremdfirma entwickelt. Paradigm Simulations ist der in Spiele-Kreisen bis dato unbekannte Name eines fünf Jahre alten Unternehmens, daß sich von Anfang an auf High-End Militär-Simulationen eingeschossen hatte.



Per Raketenrucksack über die Dächer der Hochhäuser



fahrung konnte der ursprüngliche Traum von Chef-Designer Miyamoto, eine spielbare, spaßmachende Simulation zu schaffen, in Erfüllung gehen.

Im Spiel nehmen zwei gegeneinander antretenden Dreiergruppen von skurrilen Gestalten den Wettkampf um den Thron des besten Fliegers auf. Jeder der Protagonisten hat seine eigenen Stärken und Schwächen, die sich natürlich auch entsprechend auf das Flugverhalten auswirken: So reagiert ein Fluggerät angesichts eines bauchigen Schwergewichts sehr viel träger, aber auch stabiler, als wenn es mit einem filigran gebauten Fliegengewicht-Anwärter bestückt ist. Etwas geändert hat sich im Vergleich zum Vorgänger das Arsenal der Fahrzeuge: Mit dabei sind wieder der Drachenflieger und der flexible Raketen-Rucksack – aus dem Rennen flogen der etwas langweilige Fallschirm und

**NUR FLIEGEN
IST SCHÖNER:
PILOTWINGS 64**

das Flugzeug. Dafür kam ein äußerst weniger Kleinst-Hubschrauber und ein viertes, am Anfang verstecktes, Fluggerät dazu. Ähnlich wie beim Vorgänger sind die Ziele der einzelnen Missionen geblieben: Um Punkte zu sammeln müssen weiterhin Bonus-Kreise durchfliegen und besonders schöne Flugmanöver vollbracht werden. Stark geändert hat sich angesichts der Power des N64 die Grafik: Ihr fliegt in drei riesigen Landschaftsabschnitten der USA, die nur so mit Bonuswegen, Abkürzungen und kleinen Details zum Erkunden



Anders als beim SNES-PilotWings fliegt Ihr diesmal nicht einfach über flache Ebenen

gespickt sind. In der Vorversion konnten wir

schon Cape Canaveral mit dem Space Shuttle, verwinkelte Flußtäler und den berühmten Mount Rushmore (mit Mario-Kopf anstelle der Präsidenten) bewundern – und trotz fast photorealistischen Aussehens und unbegrenzter Blicktiefe soll das Spiel laut Paradigm in der Endversion mit konstant 20 Bildern pro Sekunde daherkommen.

Ob Nintendos Einfluß auf den spielerischen Gehalt groß genug war oder ob PilotWings 64 dann doch zu sehr Simulation ist ... wir werden es am 21. April erfahren. Eins ist jetzt schon sicher: Grafisch können wir ein äußerst beeindruckendes Spiel erwarten.

Julian Eggebrecht/kdh



Beim Drachenfliegen könnt Ihr die Blickrichtung völlig frei wählen. Leider sind die realistischen Wellenbewegungen des Meeres im Untergrund auf den Standbildern nicht zu erkennen



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,-*
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 Hintbook	us 49,-*
Breath of Fire II	us 149,-*
Bubsy	dt 69,-*
Bugs Bunny	dt 99,-*
Bugs Bunny	dt 79,-*
Captain Commando	dt 69,-*
Castlevania IV	dt 59,-*
Casper	dt 119,-*
Congo	dt 109,-*
Campion W.C. Soccer	dt 59,-*
Choplifter III	dt 89,-*
Chrono Trigger	us 149,-*
Chrono Trig. Hintbook	us 59,-*
Clayfighter	dt 99,-*
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,-*
Fatal Fury I	dt 69,-*
Fatal Fury II	dt 109,-*
Final Fantasy III	us 149,-*
Final Fant. III HintBook	us 59,-*
Final Fant. III Pl. Guide	us 49,-*
First Samurai	dt 59,-*
Gem Fire	us 99,-*

Der Knaller
des Monats!

Gods	dt 59,-*
Goof Troop	dt 65,-*
Ghoul Patrol	dt 59,-*
Harley's Hum. Adv.	dt 69,-*
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 69,-*
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,-*

King Arthur World	dt 99,-*
Kirbys Ghost Trap	dt 99,-*
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 109,-*
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	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,-*
Prehistoric Man	dt 109,-*
Pitfall	dt 99,-*
Pitfall	dt 79,-*
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,-*
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,-*

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,-*
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 Turrican I	dt 59,-*
Super Wrestlemania	us 49,-*
Superman Dead&Ret.	dt 119,-*
Swat Kats	us 99,-*
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,-*

Donkey
Kong
Country II
dt 125,-*

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,-*



us/dt 149,-*

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'Iserre Champ.	dt 99,-*
Val D'Iserre 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,-*



dt 109,-*

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 III	us 149,-*
Secret of Evermore	dt 109,-*
Chrono Trigger	us 149,-*
Breath of Fire II	us/dt 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: Porto DM 6.- + NN

Neben Super Mario 64 und PilotWings 64 soll Shigeru Miyamotos „WaveRace 64“ Rennspiel-Fanatiker zum Start des Nintendo 64 begeistern – und für hohe Verkaufszahlen sorgen.

WaveRace



■ Während die Renner anderer Spielehersteller noch immer brav über feste Untergründe flitzen, nutzt WaveRace als erstes Rennspiel die extreme Power der Nintendo-64-CPU, um ein realistisches Verhalten einer Wasseroberfläche möglich zu machen. Rast Ihr z. B. mit Eurem Rennboot um eine enge Kurve, erzeugt der PS-Bolide gewaltige Wellenberge, die der nachfolgenden Konkurrenz zu schaffen machen. Auch bei einfacher Geradeausfahrt ist das Wasser immer so stark in Bewegung, daß Ihr auf der Hut sein müßt. Neben dem neuen Medium Wasser, das natürlich phantastische Transparenz-Spie-



WaveRace nutzt die eindrucksvollen Transparenz-Effekte des N64



lereien bietet, haben es auch die Boote in sich: Per Morph-Button könnt Ihr jederzeit zwischen einer pfeilschnellen, schwer zu kontrollierenden Variante und einem eher kataranähnlichen Flitzer hin- und herwechseln. Angesichts der komplexen Strecken mit Haarnadelkurven, riesigen Tunnelabschnitten und Brückenaufbauten, die als Sprungbrett genutzt werden können, kommen die flexiblen Renn-

Noch nie gab es solche Wassereffekte auf einer Heimkonsole zu sehen



boote gerade recht. Zur Zeit ist die Anzahl der Strecken und die Mehrspieler-Modus-Frage noch ungeklärt, doch ab dem 21. April sehen zumindest die Japaner klarer. je



Kaum ein Klassiker ist so klassisch perfekt wie „Super Mario Kart“. Was lag näher für Nintendo, als das bewährte Spielprinzip mittels 64-Bit-Power um einige Features, Gegner und Spieler zu erweitern.

Super Mario Kart R



■ Die größte Revolution der 64-Bit-Fortsetzung des Redaktions-Renn-Favoriten wird wohl der Vierspieler-Simultan-Modus werden: Dank der vier Joypad-Buchsen und seiner extremen Power macht erst das Nintendo 64 solch ein Massenvergnügen möglich. Aufgeteilt wird der Bildschirm dabei nicht etwa in vier untereinanderliegende Scheibchen, sondern die vier Spieler finden sich in den Ecken des Bildschirms wieder. Um trotz der vielen Details nicht den Überblick zu verlieren, spendierten Nintendos Programmierer Mario



Kart R als erstem Spiel aus der hauseigenen Produktion den hochauflösenden Modus des N64. Neben diesen Verbesserungen legte man natürlich auch Hand an die Strecken und deren Gestaltung: Waren die Kurse auf dem SNES durch Mode 7 eine höchst flache Angelegenheit, müßt Ihr in Mario Kart R wilde Sprünge über Berg und Tal in den Griff bekommen. Auch



Super Mario Kart R soll in den kommenden Monaten noch erheblich verbessert werden



in der Teilnehmer-Riege hat sich etwas getan: Als neuer Fahrer ist Unsympathisant Wario mit von der Partie – inklusive gemeiner Tricks gegen die Mitspieler. Laut Nintendo-Boss Yamauchi wird der heißeste Anwärter auf das genialste Mehrspieler-Rennvergnügen schon im Juni erscheinen – was für ein Sommer. je





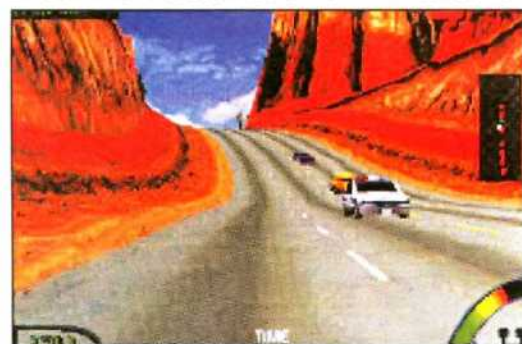
Rares Blastdozer,
Angel Studios Buggy
Boogie,
Nintendos Kirby Bowl
(v.l.n.r.)

Nintendo 64 & das Dream Team

Und dann waren da noch ...

■ Etwas abstrus war die Zusammenstellung der Spiele auf der Shoshinkai-Messe schon: Auf dem kurzgeschnittenen Video waren zwar schnell zusammengeschusterte Elemente eines 3D-Zelda zu sehen, dessen Entwicklung noch gar nicht richtig begonnen wurde. Auf der anderen Seite fehlten aber viele früh in der N64-Geschichte von Nintendo of

noch einige interessante und durchaus innovative Neuheiten: DMA Design zeigte mit 'Body Harvest' ein grafisch zwar mittelmäßiges, vom Konzept her aber interessantes Action-Spiel. In der Rolle eines ameisen großen Menschen müßt Ihr 80 (!) verschiedene Fahrzeuge zu Lande, zu Wasser und in der Luft be-



America offiziell angekündigte 'Traum-Titel' wie z. B. 'Red Baron' (Sierra On-Line) oder 'Robotek Academy' (Gametek). Neben diesen vielleicht positiven 'Ausfällen' verwehrte uns der arg selektive Nintendo-Boss Yamauchi auch den Blick auf angeblich fast fertiggestellte USA-Perlen wie 'Cruis'n USA' oder Rares 'Killer Instinct'. Die Aussage dazu: Diese Titel seien nunmal mehr für den westlichen Markt entwickelt und werden in Japan unter Umständen gar nicht erscheinen – war-

**SAG MIR WO
DIE SPIELE
SIND ...**



um sie also zeigen?! Ob die Abwesenheit dieser Spiele wirklich Marketing- und nicht etwa Qualitätsgründe hatte, davon werden wir uns erst im Mai auf der E3-Messe in Los Angeles anlässlich der US-Premiere des N64 überzeugen können. Zu sehen waren den-

Red Baron (PC-Bild) – offiziell angekündigt, auf der Shoshinkai nicht zu sehen. Unten: sehr frühe StarFox-64-Bilder



Rares Killer Instinct (Automat)

nutzen, um eine Alien-Invasion und die damit verbundene Ausrottung der Menschheit zu verhindern. Body Harvest soll schon zum Start der Konsole verfügbar sein. Grafisch imposant, spielerisch dagegen zweifelhaft kam Angel Studios 'Buggy Boogie' daher. In futuristischer Szenerie lenkt Ihr Science-Fiction-Buggies in riesigen Arenen und bekämpft einander mit diversesten Waffen – grafisch mit sehr schönen Effekten und tollem



Tiefeneindruck ausgestattet, bleibt die Spielbarkeit abzuwarten. Extrem unfertig wirkte Software Creations 'Creator' – wenn's denn mal fertig wird, soll neben einem nett anzuschauenden 3D-Saurier eine komplette Evolutions-Simulation à la 'Sim Earth' herauskommen.



Acht bis zwölf Spiele sind alleine für dieses Jahr von Nintendo in Japan und in den USA angekündigt. Einige davon aus Nintendo-eigener Produktion, andere vom 'Dream Team' oder sogar später dazugestossenen Entwicklern. TOTAL! zeigt die Titel, von denen schon Bilder zu haben sind und erinnert sich an die Angekündigten.

Ganz auf Bond eingestellt sind zur Zeit Rare: Sie zeigten eine frühe Version des 'GoldenEye'-Spiels, die grafisch an Segas 'Virtua Cop' erinnerte, spielerisch aber eine Doom-Variation mit cleverer Nutzung des Pads sein soll: Mit dem Steuerkreuz wird der Spieler gelenkt, mit dem Analog-Stick gezielt. Neben diesem Lizenztitel zeigte Rare mit 'Blastdozer' ein zerstörerisches Querfeldeinrennen mit Traktoren,



Body Harvest ist ein aussichtsreicher Kandidat auf einen April-Release

Baggern und anderen skurilen Utensilien. Je mehr Ihr zerstört, desto mehr Geld/Punkte gibt es dafür.

Nintendo selbst wird sich nach den Einstandstiteln auch nicht auf die faule Haut legen und zeigte bereits neben einer extrem frühen Version von 'StarFox 64' – mit sehr gut wirkenden Weltraum/Cockpit-Sequenzen aber höchst mittelmäßigen Planeten-Oberflächen-Flitzerreien – das etwas langweilige Roll/Rempel-Rennen 'Kirby Bowl' 64. Damit Messe-Besucher die Vier-spieler-Möglichkeiten erleben konnten, war dies sogar als einzige Demo neben Super Mario 64 livehaftig und zum Anfassen auf der Shoshinkai zu spielen.



Mit Hilfe diverser Schiffe, Fahr- und Flugzeuge gilt es, eine Alien-Invasion zu stoppen

Fazit des Rests der 64-Bit Welt: Warten auf den Mail! Denn erst dann werden auf der E3 viele der Titel in spielbaren Versionen vorliegen, und erst dann werden wohl auch die vielen, vielen anderen angekündigten N64-Titel auftauchen: Von 'Ultra Doom', über Virgins 3D-Puzzler 'Stacker' bis hin zu 'Ultimate Mortal Kombat 3' sollte die US-Messe viel Klarheit bringen.

Julian Eggebrecht/kdh

N i n t e n d o 6 4



HÄNDLER UND DISTRIBUTOREN AUFGEPASST!

Zum Relaunch des populären deutschsprachigen
Videospielmagazines „TOTAL!“ bieten wir einen neuen Service:

Wir richten ein nach Postleitzahlen geordnetes
Händlerregister ein. In drei verschiedenen Kleinanzeigen-
Formaten können Sie, für Ihre Firma, Ihre Produkte und ihren
Service, eine Image-Anzeige realisieren.

Für Vierfarb-Anzeigen
berechnen wir einen Auf-
schlag von DM 100,- pro
Anzeige.

Auf jede weitere Schaltung
in anderen Einzugsgebie-
ten, z.B. für Filialen, wer-
den 50% Rabatt gewährt.

**Falls Sie keine Anzeigen-
filme besitzen, sind wir ger-
ne bereit, gegen eine ein-
malige Gebühr von 150,-
DM, Ihnen eine Anzeige zu
gestalten. Bei zwölfmali-
ger Schaltung entfällt diese
Gebühr.**

Folgende Formate sind möglich:
Preis für 3-malige, bzw. 12-malige Schaltung

1/8, sw, Höhe 133 mm, Breite 43 mm
DM 350,- bzw. DM 300,- pro Ausgabe

1/16, sw, Höhe 60,5 mm, Breite 43 mm
DM 280,- bzw. 230,- pro Ausgabe

1/32, sw, Höhe 30,25 mm, Breite 43mm
DM 200,- bzw. DM 180,- pro Ausgabe

1/8 Anzeige



1/16 Anzeige

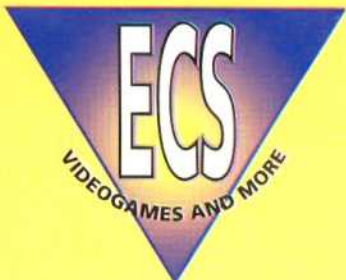


1/32 Anzeige



Beispiel

Diese Anzeige kostet DM 450,-
bei einer 3-maligen Schaltung



*Große Reichenstraße 56
(Nähe Rathausmarkt)
20457 Hamburg
Tel.: (040) 33 03 60*

Sega Saturn
Sony PlayStation
3DO
Neo•Geo CD
SNES
Mega Drive
Zubehör
Kabelspezialanfertigungen
Express-Umbau
Animes • Mangas
Importspiele & Zeitschriften
Nintendo 64 (demnächst)

Sicherlich haben wir mit diesem Angebot Ihr Interesse geweckt.
Rufen Sie uns noch heute an, damit wir für Ihre Firma bereits in
der nächsten Ausgabe werben dürfen.

Sie erreichen uns unter **040 - 399 00 337**

oder faxen Sie uns **040 - 39 50 43**.

Sprechen Sie mit **Herrn Sven Jakobsen** oder **Herrn Michael Gremliza**.

Alle genannten Preise verstehen sich zuzüglich der gesetzlichen Mehrwertsteuer.



Uns sind ja schon viele seltsame Spiele im Modulschacht gelandet, aber was Konami Japan mit dem aktuellen Teil der ‚Parodius‘-Saga präsentiert, daß muß man einfach gesehen – oder besser gehört – haben.



Ein Papierflieger mit Kondomschutzschild schießt mit tanzenden Männchen ...



cal Ninja', 'Twin Bee', 'Lethal Enforcers', 'Xe-xex' oder 'Forever with You'). Als 'Raumschiffe' stehen vierzehn Charaktere zur Verfügung, als Neuzugang gesellen sich zwei Katzen zum Team. Leider läßt sich

PARODIUS 3

Das waren noch Zeiten, als man in Shoot 'em Ups noch mit kleinen, waffenstarrenden Raum-



schiffen loszog, um gigantische Welt-raumfestungen zu pulverisieren oder das Universum vor schleimigen Ober-Aliens zu retten. Ende der 80er Jahre geriet das Weltbild der hartge-sottenen Ballerfreaks gehörig ins Wanken, als Konami mit Parodius Klassiker wie 'Gradius' oder 'R-Type'



gehörig auf die Schippe nahm. Plötzlich schossen putzige Kraken mit pos-sierlichen Wa-len, und fliegen-de Pinguine be-kämpften Pan-dabären in Bal-let-Röckchen. Seit 'Pop 'n Twin-Bee' und 'Fan-tastic Journey – Parodius 2' sind solch skurrile Ideen fast schon

alltäglich; dennoch fanden die ja-panischen Designer eine Möglich-keit, dem Ganzen noch eins drauf-zusetzen: mittels On-Line-Kommentar! Wer die aktuelle Fußball-Referenz 'International Superstar Soccer Deluxe' (ebenfalls von Konami) kennt, weiß, daß man auf einem SNES-Modul eine ganze Menge

Sprache unterbringen kann. Bei „Jik-kyo Oshabe-ri Parodius“ (Parodius 3) wird das ge-samte Spiel von japani-scher Sprach-ausgabe be-gleitet – der

im Modul werkende SA-1-Zusatzchip macht's möglich.

Acht Level lang werden hier-zulande mehr oder weniger bekann-te Konami-Spie-le parodiert (zum Bei-spiel 'Mysti-



trotz all der Absonderlichkeiten am Gameplay absolut nichts Originel-les entdecken.

Wie zahlreiche Japan-Spiele zur Zeit wird auch Parodius 3 kaum jemals in Deutschland erschei-nen: Ein Shoot 'em Up mit 24 MBit, Batterie und Zu-



Das Konami-Spiel 'Forever With You', das diesem Level als Vorbild diente, ist in Japan mega-erfolg-reich. Ziel jenes 'Da-ting-Games' ist es, mit diversen Schulmäd-chen eine Verabre-dung mit einem Typen zu bekommen. Auch dieses Spiel wird hier-zulande sicherlich nie erscheinen

satzchip ist für den kleinen deutschen Markt alles ande-re als rentabel. Schade eigentlich! Klaus-D. Hartwig



SNES

1 Spieler

Capcom

März

BREATH OF FIRE II

Capcom, eigentlich eher als Lieferant solider Prügelspiele bekannt, unternimmt einen erneuten Ausflug in die Gefilde der Rollenspiele – der sogar freundlicherweise bis in unsere Lande führt ...



Die Vertriebswege von 'Breath of Fire' waren seinerzeit etwas verworren: Das Spiel wurde damals von Capcom für den japanischen Markt entworfen, den Leuten von Squaresoft USA gefiel es jedoch so gut, daß sie sich kurzerhand die Rechte für die amerikanische Umsetzung sicherten. So kam das Game doch noch in westliche Gefilde – und versüßte den Square-Fans so ganz nebenbei noch die Wartezeit auf die US-Version von 'Final Fantasy III'. Das Spiel wurde in den Staaten ein recht beachtlicher Erfolg – zur Freude von Square und zum Ärger von Capcom. Damit sich diese Geschichte nicht noch einmal wie-

derholt, kümmert sich Capcom bei „Breath of Fire II“ jetzt selbst um den US-Markt, und erfreulicherweise wird auch an uns arme Europäer gedacht:

DER ZWEITE TEIL KOMMT AUCH NACH DEUTSCHLAND

Laguna übernimmt den Vertrieb für Deutschland, das Spiel wird zwar nicht komplett übersetzt, aber immerhin mit deutscher Anleitung und

passender Plastikummantelung versehen sollte es im März schon in den Regalen stehen.

Die Grundstory ist eigentlich die rollenspielübliche: Böse Macht bedroht Welt, kleiner Held trainiert, kleiner Held wird groß und stark, Held verprügelt böse Macht, Welt ist gerettet. Oder, um es etwas poesievoller auszudrücken: Vor langer Zeit wurde ein fieser Dämon vertrieben und eingesperrt, jetzt droht der Typ, wieder aufmüpfig zu werden und nur das „erwählte Kind“ kann ihn endgültig in seine Schranken verweisen. Der Knabe

Vor dem Kauf erst einmal ausprobieren: Bequemer geht es wirklich nicht mehr

ist natürlich der Held des Spiels und zufällig ein Abkömmling des legendären Drachenclasses, der seine

Herkunft und Fähigkeiten allerdings erst noch entdecken und entwickeln muß. Auf seinem Selbstfindungstrip begleiten ihn einige Freunde und Gefährten, die er während seiner Reise trifft. Unterwegs sind natürlich zahlreiche Dungeons zu erforschen und Nebenaufgaben zu erledigen, bis dem Oberbösewicht endlich das Handwerk gelegt werden kann.

Angesiedelt ist das Abenteuer in der



Welt, in der auch der erste Teil spielte. Zwar hat sich die Landschaft inzwischen etwas geändert, aber dennoch werden so manche Erinnerungen wach: In Windia beispielsweise drehen sich immer noch die Windmühlen, mit den Leuten in Tunlan kann man sich immer noch nicht normal unterhalten. Und selbst einige alte Bekannte trifft man wieder: Bo und Karn haben sich auf einer einsamen Insel zur Ruhe gesetzt, wer gründlich sucht, der kann sogar die gute alte Bleu als versteckten Charakter in die Party aufnehmen. Im Kampf- und Magiesystem hat sich nur wenig getan, allerdings verfügen die Charaktere nun auch während des Kampfes





(und nicht nur auf der Landkarte) über besondere Fähigkeiten. Da die Party nur noch vier Charaktere umfaßt, ist des öfteren strategischer Personalwechsel erforderlich. Die Fusion der einzelnen Figuren ist jetzt nicht mehr möglich, allerdings hat man sich eine interessante Alternative einfallen lassen: Im Verlaufe des Spiels findet man sechs Schamanen, die ihre Seelen mit den Partymitgliedern verschmelzen können. Wer fleißig experimentiert, der findet schließlich die Idealkombinationen heraus, die

nicht nur einzelne Eigenschaften der Figur verändern, sondern einen völlig neuen Charakter erschaffen. (Der Held beherrscht natürlich noch die Drachen-Transformationen, allerdings muß er glücklicherweise nicht mehr so hart um sie kämpfen ...)

lang anhaltendes Rollenspielvergnügen, an dem nicht nur Spieler des Vorgängers ihren Spaß haben werden. Dank der doppelt so großen Modulkapazität stecken auch wesentlich mehr Grafik, Animation und Sound im Spiel, auch hat man sich einige in-

teressante neue Gemeinheiten in den Dungeons (wer erinnert sich nicht an die fiesen Wirbelfelder oder die 'schaltbaren' Wände des ersten Teils) einfallen lassen. Insgesamt verspricht Breath of Fire II der würdige Nachfolger eines gelungenen Rollenspiels zu werden, wir berichten in der kommenden Ausgabe natürlich mehr darüber.
Michael Anton



Links oben: Mit den richtigen Schamanencombos sind auch größere Gegner recht einfach zu besiegen!

Mitte oben: Bei den zahlreichen Kämpfen geht es manchmal ziemlich hart zu! Da ist es auch nicht weiter verwunderlich, ...

Mitte unten: ... wenn die Helden irgendwann mal zwangsweise eine Ruhepause einlegen. Merke: Heilen ist besser als Heulen!

Rechts oben: Frei wie ein Vogel? Natürlich darf der obligatorische Flattermann als Fortbewegungsmittel nicht fehlen



SOUND & VISION SPIELEVERSAND

0 4 6 1 / 3 6 2 8 0

SUPER NINTENDO GAMEBOY NES SONY PLAYSTATION SEGA MEGA DR'VE 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
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
AUTC 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 !!!

BREATH OF FIRE II

DIE HELDEN UND IHRE FÄHIGKEITEN

Wer die Wahl hat, hat die Qual: Gleich neun extrem unterschiedliche Charaktere warten darauf, ins Abenteuer zu ziehen:

- Der Held: Als Mitglied des Drachenclans erlernt er im Verlauf des Spiels sehr schlagkräftige Drachemagien. Während des Kampfes kann er als Spezialität bis zu 90% seiner Hitpoints wiederherstellen.



- Bow: Er ist treuer Begleiter des Helden von Kindheit an und ein Meister im Umgang mit dem Bogen. An bestimmten Stellen kann er sich während der Überlandreise zusätzlich als Jäger betätigen.

- Katt: Ihre magischen Fähigkeiten sind zwar gering, dafür ist sie aber katzenflink und kann während der



Kämpfe ordentlich zuhauen. Noch schlagkräftiger wird sie in der richtigen Kombination mit den Schamanen – da bekommen selbst hartgesottene Street Fighter weiche Knie!

- Rand: Das Muskelpaket kann nicht nur ordentlich zuschlagen, sondern besitzt auch Qualitäten als Heiler. Darüberhinaus verhilft seine Roll-attacke zu einigen Durchbrüchen.

- Nina: Natürlich ist sie mit der gleichnamigen Dame aus dem ersten Teil verwandt, als Prinzessin von Windia entwickelt auch sie beachtliche Flugtalente – wenngleich die Geschichte hier etwas anders verläuft ... Normalerweise kann sie als Special während der Kämpfe Magiepunkte regenerieren, in der richtigen Schamanencombo kann sie aber alle Gegner auf einmal kampfflos vom Bildschirm fegen!

- Sten: Als etwas „affiger“ Kämpfer und Magier ist er eher solides Mittelmaß, seine langen Arme sind jedoch bei der Überquerung von Abgründen extrem hilfreich!

- Jean: In diesem auf den ersten Blick recht gemütlichen Froschkönig schlummern ungeahnte Talente: Neben einigen praktischen Zaubern beherrscht er Spezialattacken, die alle Gegner auf dem Bildschirm treffen. Insbesondere mit den passenden Schamanen tut es so richtig weh: 999 Schadenspunkte für jeden!



- Spar: Dieses wandelnde Grünzeug erweist sich bei der Durchquerung von Waldgebieten als äußerst nützlich und kann mit der Pflanzenwelt kommunizieren. Sehr nett sind auch einige Zaubersprüche, die er im Verlauf des Spiels lernt.

- Bleu: Die Schlangenmagierin kennen wir schon aus dem ersten Teil. Wer sie findet, darf sich an ihren vernichtenden Zaubern erfreuen.

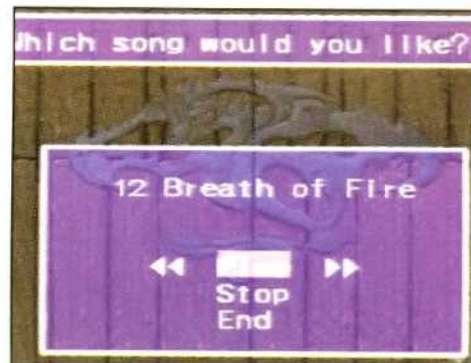


Im Laufe der Zeit wächst Eure Stadt immer weiter und lockt neue Leute an ...



STÄDTEBAU

Im Verlauf des Spiels erhaltet Ihr die Möglichkeit, eine eigene Stadt zu gründen. Hier habt Ihr nicht nur immer ein kostenloses Dach über dem Kopf, sondern könnt auch die Stadt nach eigenen Wünschen gestalten: Immer wieder trifft Ihr auf Leute, die ein Dach über dem Kopf suchen und mit Freuden (und Eurer Erlaubnis natürlich) in Eure Stadt ziehen, um dort ihren



Tätigkeiten nachzugehen. Einige Typen erweisen sich zwar als Faulpelze, andere dagegen als ordentliche Händler, die Euch mit Waffen und Items eindecken, die es sonst nirgendwo zu kaufen gibt. (Einer der – eher unpraktischen – Herrschaften verhilft Euch sogar zu einem Soundmenü, in dem Ihr alle Musikstücke im Spiel anhören könnt ...)



Und wenn Ihr an zwei Stellen die korrekten Aktionen tätigt, dann lernt Eure Heimatstadt sogar noch das Fliegen – und führt so ganz nebenbei zu einem etwas anderen Ausgang des Spiels! Aber laßt Euch ruhig überraschen, denn da gibt es so einige Feinheiten zu beachten. Aber darüber erfahrt Ihr demnächst natürlich mehr. Also, bis dann ...



JETZT AUCH FÜR SATURN UND PLAYSTATION ACTION REPLAY™

DAS MOGELMODUL NICHT NUR FÜR DEN SPIELE-PROFI

UNGLAUBLICHE POWER WIE UNENDLICHES LEBEN, ENERGIE BIS ZUM ABWINKEN, HÄRTER ZUSCHLAGEN, HÖHER SPRINGEN, IN ANDEREN LEVEL'S STARTEN U.S.W. ALLES JE NACH SPIEL.

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

ACTION REPLAY - 3 MODULE IN EINEM!

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

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

MIT MEMORY BACKUP

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

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

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

HIGH SPEED
COMMS
PORT

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

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

DM 69,-

ACTION REPLAY™ FÜR SEGA™ SATURN™



SEGA
SATURN
VERSION

DM 119,-

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



SPECIAL
FX
SYSTEM

NEU !!

Jetzt
erhältlich



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

ACTION REPLAY™ FÜR SONY™ PLAYSTATION™

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

ACTION REPLAY™ PROFESSIONAL VERSION

SONY
PLAYSTATION™
VERSION

Das Gamefreak-Modul

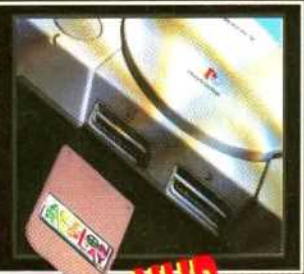


DEUTSCHE VERSION!!
Deutsche Menü-Führung,
Anleitung und
Registrierkarte für
den ACTION-REPLAY-CLUB.

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'.
Klonoa™ Aktiviere alle Waffen plus unendliche Power.	Air Combat™ Wähle jede Mission und jedes Flugzeug.
Destruction Derby™ Der Wagen nimmt keinen Schaden.	Wipeout™ Rapid-Modus auf allen Strecken.
Jumping Flash™ Wähle jede Welt plus Super-Hochsprung.	Lemmings 3D™ Wähle jedes Level.
	Rayman™ 255 Leben.

PLUS ANDERE NEU-
ERSCHINUNGEN

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 !

VISA MasterCard

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,-

SNES

1-2 Spieler

Capcom

April



In Metro City geht es drunter und drüber. Kurz nachdem der größte Teil der Mad Gear Gang, die uns in den ersten beiden Teilen von 'Final Fight' zugesetzt hat, zerschlagen wurde, sorgt eine neue Bande für Angst und Schrecken. Die übriggebliebenen Mitglieder der ausgelöschten Gang haben sich neu gruppiert und machen unter dem Namen Skull Cross die Straßen von Metro City unsicher. Eine Reihe von Plünderungen, Brandstiftungen und Raubüberfällen geht auf das Konto der nicht gerade zimperlich vorgehenden Straßengang. Doch die skrupellosen Gangster haben die Rechnung ohne den Bürger-



meister gemacht. Mike Haggar, seines Zeichens Stadtoberhaupt und Verbrechensbekämpfer aus Leidenschaft, gelobt Skull Cross den Garaus zu machen. Und der Ex-Wrestler steht



FINAL FIGHT 3

Beat-'em-Up-Freunde aufgepaßt. Gegen Ende des ersten Quartals beschert uns Capcom den dritten Teil der 'Final Fight'-Serie. Das langerwartete Sequel bietet mehr Kämpfer, mehr Level, kurzum mehr Action.

nicht alleine da. Lucia, Spezialbeauftragte der Polizei von Metro City schließt sich Hagggar an, um sich bei ihm dafür zu revanchieren, daß er ihr einmal aus der Klemme geholfen hat. Auch Dean, ein ehemaliger Straßenkämpfer, hat genug von dem Terror, den die Skull Cross Gang verbreitet. Guy ist der Letzte im Bunde. Er ist ein äußerst agiler Kämpfer und angeblich der Nachkomme eines waschechten Ninjas. Guy gab sich in der Arcade-Version des ersten Final-Fight-Teils die Ehre. In der SNES-Umsetzung war er nicht mit dabei, was bei Capcoms japani-



schem Publikum zu Protesten führte. Prompt wurde im Land der aufgehenden Sonne eine limitierte Neuauflage des Erstlings unter dem Namen 'Final Fight Guy' veröffentlicht. In dieser Version stand dann auch der wendige Ninjitsu-Kämpfer zur Auswahl. Spielerisch gestaltet sich der dritte Teil der Capcom-Prügel-Saga wie seine beiden Vorgänger. Ihr durchläuft zahlreiche Level und



vermöbelt Unmengen von Bösewichtern. In jeder Stage machen Euch Zwischen- und Endgegner das

DREI NEUE KÄMPFER UND SPECIAL-MOVES

Leben schwer. Neben dem obligatorischen Wurf- und Schlagrepertoire beherrschen alle Fighter Special-Attacks und Super-Moves. Ihr könnt Euch allein in den Kampf wa-

gen, aber auch mit einem Freund die Straßen von Metro City säubern. Zusätzlich bietet das Programm einen 'Auto-Zweispeler'-Modus, bei dem der Computer Euer Mitspieler ist. Grafisch macht der dritte Teil von Capcoms Prügel-Reihe einen sehr guten Eindruck. Ob er auch spielerisch zu überzeugen weiß, verraten wir Euch vorraussichtlich in der nächsten Ausgabe. Klaus Kock





KILLER INSTINCT 2



Während das Schicksal der Nintendo-64-Version von ‚Killer Instinct‘ weiterhin ungeklärt ist, präsentiert Rare in den Spielhallen bereits die Fortsetzung des Grafik-Wunders.



Über ein Jahr ist es nun schon her, als Rares erstes Beat 'em Up in den Spielhallen für Furore sorgte. Auf der jährlichen Automatenmesse in Frankfurt (IMA) konnten wir Ende Januar die nicht minder beeindruckende Fortsetzung begutachten. Sieben der zehn ursprünglichen Charaktere sind zurückgekehrt, auf der Strecke blieben Cinder, Riptor und Chief Thunder. Sie werden ersetzt durch den Barbaren Tusk, der mit einem mächtigen Schwert bewaffnet ist, die Martial-Arts-Lady Kim Wu und die



Amazonen Maya. Eyedol mußte ebenfalls die Segel streichen, der neue Oberboss (eine geflügelte Gargyle) hört auf den Namen Gargol.

Wie es sich für eine Fortsetzung gehört, wurde ordentlich am Gameplay gefeilt: Dank einer neuen

ATEMBERAUBENDE GRAFIK: RARE AT IT'S BEST

Energieleiste können die Kämpfer meplay gefeilt: Dank einer neuen Energieleiste können die Kämpfer Super Moves aus- teilen, es gibt mehr Interaktion mit den Hintergründen (Kisten und Säulen gehen zu Bruch, Kontrahenten können durch Wände geschleudert werden), der Endgegner kann



Der neue Power-Balken unterhalb der Energieleiste ermöglicht den Einsatz von spektakulären und nicht minder wirkungsvollen Super-Moves. Vorausgesetzt, Ihr kennt die Tastenbelegung...



nur mit einem ordentlichen Special Move besiegt werden, und jeder Kämpfer bringt zahlreiche neue Moves und Combos mit. Eine Statistik am Ende jedes Kampfes informiert über die



Sieben alte und drei neue Kämpfer(innen) treten an, um ein für alle Mal klarzustellen, wer den besten Instinkt hat – und die Doppelnull-Lizenz zum Töten verdient

Anzahl der ausgeteilten Combos, Ultras usw. Und Rare wäre nicht Rare, wenn nicht

auch die Grafik gehörig aufgeböhrt worden wäre: Die Charaktere sind noch plastischer, detaillierter und besser animiert (Haare wehen im Wind, im Auswahlmenü sieht man sie atmen), die Hintergründe sind noch aufwendiger (Regen im Urwald, Schneefall in der Glacius-Stage, lodern-



de Flammen und Fackeln) und wirken absolut dreidimensional. Da die niedrige Standard-Auflösung des Automaten nicht erhöht wurde, wirkt die Grafik aufgrund der vielen Farben jedoch manchmal etwas pixelig. Wer über achtzehn Jahre alt ist, sollte der nächstgelegenen Spielhalle einmal einen Besuch abstatten und nach „Killer Instinct 2“ Ausschau halten – es lohnt sich.

Klaus-Dieter Hartwig



SNES

1-5 Spieler

Electronic Arts

ca. DM 140



Zwölf nationale und internationale Ligen stehen zur Auswahl. So könnt Ihr beispielsweise mit diversen Bundesligateams spielen. Außerdem erhaltet Ihr während und nach einem Match eine detaillierte Statistik zum Spielgeschehen

FIFA SOCCER '96

Nach beinahe zwei Jahren schickt Electronic Arts das Sequel zu 'FIFA International Soccer' auf den Platz. Doch was auf dem Mega Drive begeistert, macht auf dem SNES keine so gute Figur.

Wer sich für Fußballspiele auf dem SNES interessiert, der wird sicherlich Konamis 'International Superstar Soccer Deluxe' kennen, denn dieses Game stellt momentan den Zenit an Spielbarkeit in



Sachen Konsolen-Kickerei dar. Selbstverständlich ist das '96er Update von FIFA Soccer EA-typisch mit einem Batteriespeicher ausgerüstet, damit Turnierergebnisse und Tabellen Eurer Matches nach Ausschalten der Konsole nicht verlorengehen. Allein 60 Nationalmannschaften und zahlreiche Teams in zwölf nationalen und internationalen Ligen stehen Euch



und die üblichen Optionen variieren, sogar die Bildschirmtexte lassen sich in sechs verschiedenen Sprachen anzeigen – Ihr seht, was das Thema

MANNSCHAFTEN SOWEIT DAS AUGEN REICHT

Vielfalt anbelangt, hat sich EA nicht lumpen lassen.

Bei all dieser Pracht und Vielfalt ist leider nur eines auf der Strecke geblieben, die Spielbarkeit.

Auf unseren Screenshots läßt sich die träge Spielgeschwindigkeit

kaum erahnen, doch schnell hat man nach dem Anpfiff das Gefühl, ein Zeitlupen-Modus

ist aktiviert. Bei weiten Schüssen oder Pässen ist das – ruckelige – Scrolling sogar so langsam, daß der Ball zwischenzeitlich den Fernsehschirm verläßt. Sind diese Defizite gerade noch entschuldbar, so muß

die Steuerung und die 'Intelligenz' der Mitspieler doch sehr getadelt werden. Genaues Zupassen und Spieleranwählen ist nur schwer mög-

lich. Bei weiten Schüssen oder Pässen ist das – ruckelige – Scrolling sogar so langsam, daß der Ball zwischenzeitlich den Fernsehschirm verläßt. Sind diese Defizite gerade noch entschuldbar, so muß

die Steuerung und die 'Intelligenz' der Mitspieler doch sehr getadelt werden. Genaues Zupassen und Spieleranwählen ist nur schwer mög-

lich. Bei weiten Schüssen oder Pässen ist das – ruckelige – Scrolling sogar so langsam, daß der Ball zwischenzeitlich den Fernsehschirm verläßt. Sind diese Defizite gerade noch entschuldbar, so muß

die Steuerung und die 'Intelligenz' der Mitspieler doch sehr getadelt werden. Genaues Zupassen und Spieleranwählen ist nur schwer mög-

lich. Bei weiten Schüssen oder Pässen ist das – ruckelige – Scrolling sogar so langsam, daß der Ball zwischenzeitlich den Fernsehschirm verläßt. Sind diese Defizite gerade noch entschuldbar, so muß

die Steuerung und die 'Intelligenz' der Mitspieler doch sehr getadelt werden. Genaues Zupassen und Spieleranwählen ist nur schwer mög-

lich. Bei weiten Schüssen oder Pässen ist das – ruckelige – Scrolling sogar so langsam, daß der Ball zwischenzeitlich den Fernsehschirm verläßt. Sind diese Defizite gerade noch entschuldbar, so muß

wäre aktiviert. Bei weiten Schüssen oder Pässen ist das – ruckelige – Scrolling sogar so langsam, daß der Ball zwischenzeitlich den Fernsehschirm verläßt. Sind diese Defizite gerade noch entschuldbar, so muß



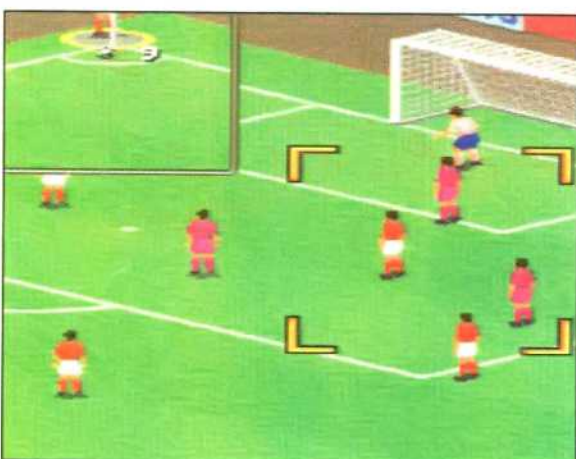
die Steuerung und die 'Intelligenz' der Mitspieler doch sehr getadelt werden. Genaues Zupassen und Spieleranwählen ist nur schwer mög-



Oh, Schleichwerbung für ein anderes Game



Da rettet Bodo Blutgrätsche mit einer Glanzparade



Bei Eckbällen, Einwürfen und Freistößen könnt Ihr den Zielpunkt des Balles festlegen – sehr zur Freude des Gegenspielers



Die meist einzige Möglichkeit, den Gegner vom Ball zu trennen, ist brutales Reingrätschen (können wir gar nicht gutheißen...)



ZIEHT EUCH WAAAAARM AN!!!

Daß TOTAL!-Redakteure auf dem Weg zur Arbeit fast erfrieren mag ja noch tolerabel sein, TOTAL!-Leser geht es da in Zukunft auf jeden Fall besser. Anlässlich der frostigen Februar-Temperaturen und Psygnosis neustem PlayStation-Spiel „Defcon 5“ verlosen Psygnosis und TOTAL! folgendes Eiszeit-Equipment:

**5 Defcon-5-Rucksäcke,
10 schwarze Defcon-5-Ski-Mützen
und
20 Defcon-5-Anstecker.**

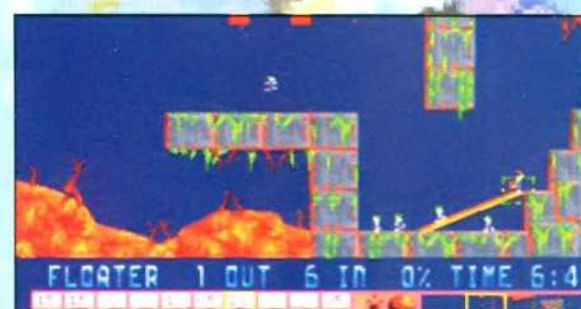
Alles was Ihr tun müßt um einen der Preise zu ergattern, ist die richtige Antwort zu folgender Frage auf eine Postkarte zu schreiben, diese ausreichend frankiert bis zum 27. März '96 (Datum des Poststempels) an
**X-plain Verlag • Defcon 5
Friedensallee 41 • 22765 Hamburg**
zu schicken und etwas Glück bei der Auslosung zu haben.

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

Die Preisfrage lautet:

Welche possierlichen und ebenso selbstmordgefährdeten Videospielhelden stammen aus der Psygnosis-Modulschmiede?

Viel Glück wünschen Euch Psygnosis und Euer TOTAL!-Team!



POSTIV!

Vielfältige Einstellmöglichkeiten, Batteriespeicher, Mannschaften ohne Ende

lich. Außerdem ist das Abwehrverhalten der Mannschaften katastrophal, und auch der Torwart scheint des öfteren an der Linie festzukleben. Erst im Mehrspieler-Modus mit

bis zu fünf Kickern gleichzeitig (und manueller Steuerung der Keeper) kommt einigermaßen Fun auf. Gegenüber der namensgleichen Mega-Drive-Version enthält diese Fas-

EINIGE FEATURES DER MEGA-DRIVE-VERSION FEHLEN

sung übrigens keinen Mannschafts- oder Spieler-Editor.

Neben der etwas enttäuschenden Grafik (Stichwort: Ruckel-Scrolling) kann auch die Soundkulisse nicht überzeugen. Life-Kommentare sucht man vergebens, allein die Zuschauer geben gelegentlich laut.

Alles in allem bleibt „FIFA Soccer '96“ hinter den Erwartungen zurück, denn Playability und Features reichen

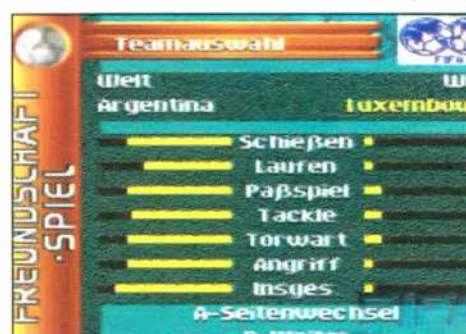


„Ja, wo soll ich denn nur hinwerfen ...“

Motto: Die Abwehr umspielen und das Leder sicher versenken



nicht an das momentane Referenzmodul Int. Superstar Soccer Deluxe heran. Gerade gegenüber der MD-Version wurden deutliche Abstriche gemacht. Wer jedoch mit kleinen Defiziten leben kann und dafür mehr auf Options- und Team-Vielfalt steht, sollte sich das Game ruhig einmal genauer anschauen. Außerdem, bei



NEGATIV!

Ruckelnde Grafik, träge Spielgeschwindigkeit, unterdurchschnittlicher Sound

Der spannungsgeladene Höhepunkt einer jeden Partie: das Elfmeterschießen



welchem anderen SNES-Spiel kann man in die Haut der Bundesliga-Stars schlüpfen und auf Torjagd gehen!?

Michael Koczy

Gameplay 3

Optionsvielfalt hin, Spielbarkeit her, unterm Strich sind Fußballfreunde weitaus Besseres gewohnt.

Dauerspaß 2-

Bis man mit und gegen alle Teams gespielt hat, können Monate vergehen.

Grafik 3

Zwar ist alles gut zu erkennen, doch das ruckelige Scrolling trübt den Spielspaß.

Sound 3-

Karge und kratzige Sprachausgabe, Gejohle der Massen könnte euphorischer und reichhaltiger sein.

TOTAL!-CHECK

Genre Sport
Level 12 Ligen
Schwierigkeit je nach Paarung
Continuum Batterie
Speicherkapazität 12 MBit
Erhältlich im Handel

FAZIT
3+

SNES

1 Spieler

T•HQ/Acclaim

ca. DM 130



**Nach seinem Filmerfolg
'Ace Ventura' erwies sich
Gummigesicht Jim Carrey
erneut als Kassenmagnet.**

**Der Stoff der 'Maske'
wurde nun von T•HQ zu
einem gagreichen
Jump&Run verfaßt.**

Ein Gansterboß hat das Provinzkaff Edge City in seine Gewalt gebracht. In den Straßen, labyrinthartigen Abwasserkanälen und Hochhäusern wimmelt es von seinen bösen Schergen. Grund genug für den braven Bankangestellten Stanley Ipkiss, seiner geliebten Heimatstadt zu helfen. Er nutzt die durch eine alte Mas-



Aaahh! Real Obergegner! Bei jedem Endboß fällt der Maske ersteinmal das Gesicht heraus



MASK



ke erhaltenen Superkräfte um der Schreckensherrschaft ein jähes Ende zu setzen.

Als 'Maske' habt Ihr die verschiedensten Tricks auf Lager. Um sie ausführen zu können bedarf es jedoch der in den sieben Leveln verstreuten Morph-Icons. Mit deren Hilfe kann unser Held blitzschnell rennen oder zirka 123 Waffen gleichzeitig ziehen,

▲ POSITIV! ▲

**Zahlreiche gelungene,
witzige Animationen,
solide Filmumsetzung**

was ohnehin schon für betretene Gesichter der Schurken sorgt. Doch damit längst nicht genug. Wenn die 'normalen' Schläge der Boxhandschuhe von den Gefangenen, Clowns



und Rowdies nur belächelt werden, holt Stanley einen riesigen Hammer oder eine gigantische Tröte aus dem knatschgelben Jacket. Lüftungsschächte sind neben Rücksetzpunkten und Lebensenergie immer herzlich willkommen.

Durch sie gelangt Ihr nämlich an die entlegensten Plätze der großen Level. Am Ende jeder Stage wartet je-

GAGS AM LAUFENDEM BAND

weils ein besonders miesgelaunter Boß auf Euch, dessen Lichter Ihr meist nur mit einer speziellen Angriffstaktik ausblasen könnt.

Die Steuerung ist anfangs sehr gewöhnungsbedürftig, so sind zum Beispiel die L- und R-Tasten gleich mehr-

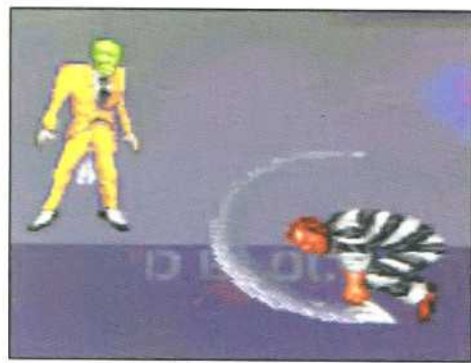
▼ NEGATIV! ▼

**Unausgereiftes Gameplay,
gewöhnungsbedürftige
Steuerung**

mals belegt, um die vier (!!) Laufgeschwindigkeiten zu regulieren.

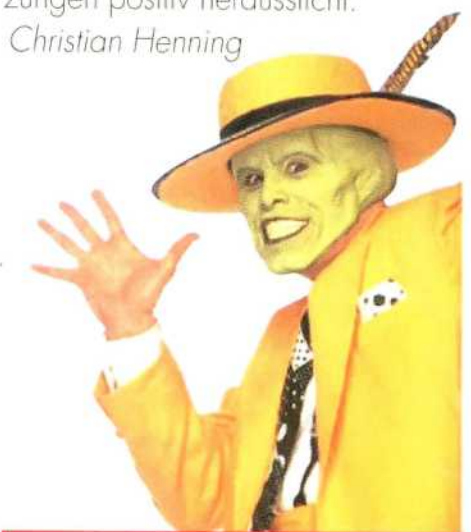
Grafisch zeigt sich das Programm erwartungsgemäß witzig. Maske besitzt viele geniale Animationphasen, welche die Verrücktheiten des Leinwand-Originals treffend in Szene setzen. Dafür sind die Hintergründe jedoch etwas eintönig geraten und bie-

ten nicht sonderlich viel Abwechslung. Die schlichten Musikstücke wurden gut auf die entsprechenden Level abgestimmt und sorgen zusammen mit den lustigen Soundeffekten, wie dem hämischen Rasseln der hüpfenden Wecker, schnell für gute Laune. Durch seine monotone Levelstrukturierung und mangelnde Abwechslung wirkt das Spiel sehr unausge-



wogen. Wenn die Programmierer sich noch ein wenig mehr Zeit gelassen hätten, um einige kleine erfrischende Bonusspiele ins Programm zu geben, wäre aus der Maske ein hervorragendes Spiel geworden. So reicht es leider nur zum oberen Mittelmaß, das dennoch Spaß macht und aus der Masse der Filmumsetzungen positiv heraussticht.

Christian Henning



Gameplay 3+

Gradliniger Levelablauf sowie wenig Abwechslung verhindern eine bessere Note.

Dauerspaß 3+

Dank der vielen Maskenkräfte weiß der Jump&Run-Spaß auch längerfristig zu unterhalten.

Grafik 3+

Maske besitzt viele komische Animationen, dafür sind die Hintergründe in eintönigen Mustern gehalten.

Sound 3

Passende Effekte und unkomplizierte Musikstücke warten ohne Besonderheiten auf.

TOTAL!-CHECK

Genre Jump&Run
Level 7
Schwierigkeit 3 Stufen
Continues 2
Speicherkapazität 16 MBit
Erhältlich im Handel

FAZIT
3+

WATERWORLD

SNES

1 Spieler

Ocean

ca. DM 130

Das ewige Eis an den Polkappen der Erde ist geschmolzen und die Kontinente versanken in den Fluten der Weltmeere. Diese Naturkatastrophe hat den größten Teil der Menschheit dahingerafft. Die wenigen Überlebenden fristen auf künstlichen Atollen ein trübsinniges Dasein. Allerdings gibt es auch Menschen, denen solch friedliche Lebensweise nicht zusagt. Sie werden

EIN ACTIONHALTIGES ENDZEIT-ABENTEUER

Smoker genannt und vertreiben sich die Zeit damit, die friedlichen Kunstinsel-Kommunen zu tyrannisieren. Der Mariner, im Film dargestellt von Kevin Costner, hat dieser Bande von Unruhestiftern den Krieg erklärt. Er, halb Mensch, halb Fisch, ist ein Jäger und Sammler der Endzeit. Nachdem die



Nachdem „Waterworld“ hierzulande für volle Kassen gesorgt hat, präsentiert Ocean der SNES-Gemeinde die Umsetzung des bisher teuersten Hollywood-Spektakels aller Zeiten.

POSTIV!
Abwechslungsreiche
Level, teilweise gute
Grafiken und toller Sound

Smoker Enola, die kleine Tochter seiner Geliebten, entführt haben, reißt ihm der Geduldsfaden. Prompt macht er sich auf seine nassen Socken, um die Kleine aus den Klauen der kriminellen Kettenraucher zu befreien. Die SNES-Fassung von Waterworld orientiert sich an Schlüsselszenen aus dem Film. Zuerst findet Ihr Euch auf dem Trimaran des Mariners wieder, der von Smokern auf Jetbikes angegriffen wird. Nachdem Ihr Euch der Angreiferschar mit gezielten Salven aus der Bordkanone entledigt

habt, geht es weiter. Nun begeben sich Euch auf den Grund des Meeres um nach Mutterboden, der einzig stabilen Währung der Endzeit zu suchen. Kurz darauf gilt es



ein Atoll vor den schießwütigen Unholden zu beschützen, die alles daran setzen ins Innere einer Festung zu gelangen. Habt Ihr die Angreifer abgewehrt, sucht Ihr auf dem künstlichen Atoll nach übriggebliebenen Eindringlingen. Anfangs steht Euch nur eine Machete zur Verfügung, jedoch könnt Ihr besiegten Gegnern die Schußwaffen abnehmen. Bevor Ihr Euer Abenteuer

fortsetzt, deckt Ihr Euch bei einem Händler mit Waffen und neuer Ausrüstung ein.

Die Steuerung des Endzeit-Spektakels ist im Großen und Ganzen gelungen, nur in den Trimaran-Levels zu schwammig.

Grafisch stechen besonders die Jump&Run-Level hervor. Einfallsreiche Hintergründe, viele Farben und gute

NEGATIV!
Die Spielabschnitte werden recht schnell langweilig

Animationen sorgen für eine ansprechende Optik. Auch die düster anmutende Musik sowie die Soundeffekte sind gelungen.

Auf den ersten Blick präsentiert sich Waterworld recht vielseitig. Nach mehrmaligem Spielen der verschiedenen Szenarien beginnt die postatomare Wasserschlacht jedoch



Der smarte Hollywood-Superstar Kevin Costner spielt die Rolle des Mariners



langweilig zu werden, dazu kommt der unangemessen hohe Schwierigkeitsgrad.

Waterworld ist eine actionlastige Filmumsetzung mit guter Grafik und stimmungsvollem Sound. Genre-Liebhaber und Kevin-Costner-Fans werden sicherlich auf ihre Kosten kommen, aufgrund mangelnder Abwechslung kommt das Game jedoch nicht über das Mittelmaß hinaus. **Klaus Kock**



Praktisch: Besiegten Gegnern könnt Ihr die Schußwaffen abnehmen

Unter der Wasseroberfläche sucht Ihr nach versunkenen Schätzen

Vorsicht! Im Inneren der Festungen wimmelt es nur so vor Eindringlingen



Geschafft! Innerhalb der künstlichen Atolle ist Euer Trimaran in Sicherheit



Am besten ist es, sich auf leisen Sohlen an die Gegner heranzuschleichen



Gameplay 3

Nichts für Anfänger: Besonders die J&R-Stages zeichnen sich durch einen hohen Schwierigkeitsgrad aus.

Dauerspaß 3-

Auf den ersten Blick wirken die Spielabschnitte interessant, jedoch kommt schnell Langeweile auf.

Grafik 2-

Im Gegensatz zu den isometrischen Levels sind die Plattform-Stages grafisch ansprechend.

Sound 2

Die Musik schafft eine düstere Atmosphäre, die Soundeffekte fügen sich gut in das Geschehen ein.

TOTAL-CHECK

Genre Action
Level 7
Schwierigkeit hoch
Continues Paßwort
Speicherkapazität 16 MBit
Erhältlich im Handel

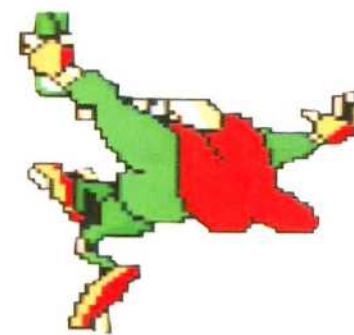
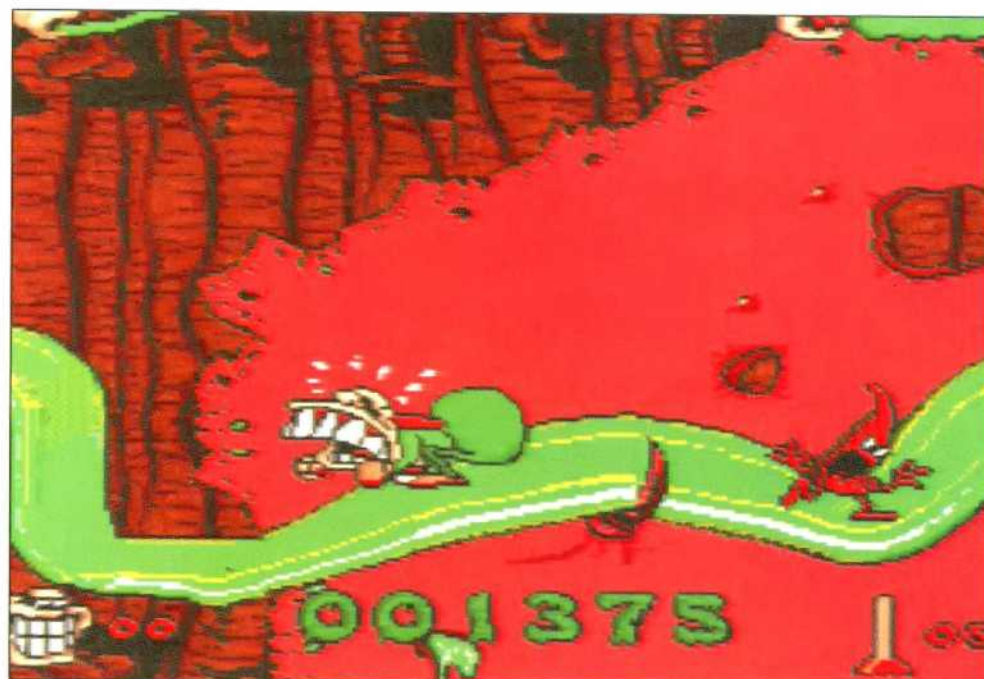
FAZIT
3

SNES**1 Spieler****Interplay/Acclaim****ca. DM 130**

BOOGERMAN

A Pick and Flick Adventure

Nehmt diesen merkwürdigen Helden nicht ernst, nehmt ihm seine Unarten ja nicht krumm und nehmt ihn bloß nicht zum Vorbild! (Denn sonst könnte man Euch das übelnehmen!)



Eigentlich ist er ja nicht auf den Kopf gefallen, dieser kleine Schmutzfink ...



„Putz' Dir die Nase, Du Ferkel!“ hört „Boogerman“ schon lange nicht mehr. Sein näheres Umfeld hat völlig kapituliert, wenn es darum geht, dem



menschlichen Popel Manieren beizubringen. Der Flegel denkt sogar, er wäre ein Superheld und könne die Welt mittels seiner diversen Körpergasen und -säften vor dem bösen Booger-Meister beschützen.

Durch „Anrülpsen“, „Schleimschleudern“ und „Anfurzen“ – Entschuldigung, so steht's auch in der Anleitung – attackiert er seine nicht weniger ungezogenen Widersacher. In über 20 Levels voller grünem Schleim, Popel, Gas und anderen Ekeleien hüpf und springt Boogie auf



der Suche nach den sogenannten Abflußpömpeln durch Sümpfe, Wüsten und Wälder. Den Bonusraum samt Extraleben, der sich am Ende eines jeden Levels befindet, kann er jedoch nur betreten, wenn er genügend dieser Pömpel eingesackt hat. Trifft Rotznase Boogerman während seiner Erkundungstour auf eine Toi-

▲ POSTIV! ▲

Nette Idee, witzige Animationen, große Level

lette, packt ihn ein unwiderstehliches Verlangen, und Ihr dürft ihn guten Gewissens herunterspülen. Auf diese Weise gelangt er in versteckte



In Wäldern, Gewölben und an anderen Orten treibt das Ferkel im grünen Freizeitdress seine Scherze

Abschnitte voller Extras. Sehr nützlich ist z. B. die Chili-Energie, mit der er sich kurzfristig in die Höhe für... äh, befördern kann. Per Milchflaschen-Power-Up verwandelt sich seine Popelschleuder in eine stärkere Schleimbrocken-Schleuder. Zum Be-

seitigen der meist schlappen Gegner reicht in der Regel aber auch ein simpler Sprung auf den Kopf. Hat man sich eine Weile an den etwa 1637 verschiedenen Animationsphasen und den „natürlichen“ Geräuschen des Antihelden erfreut, macht sich Eintönigkeit breit. Den eigentlichen Höhepunkt bilden nur die Endgegner. Im Kampf mit diesen komischen Typen, deren Gestalt und Animation ebenfalls sehr lustig



Weder die zahlreichen kleinen noch die fiesen großen Gegner schaffen es, Boogey Manieren beizubringen. Wen wundert es auch!



geraten sind, kommt richtig Spannung auf. Da fliegen Brechbomben, Hühnerkeulen und allerhand häßliche Gegestände wie Madenraketen über den Schirm.

▼ NEGATIV! ▼

Wenig Abwechslung, noch weniger Spannung (und wenig Hygiene ...)

„Earthworm Jim“ muß angesichts des überwiegend trockenen Gameplays keine Konkurrenz fürchten, und so sollten Genrefans erst probespähen.

Thomas Hellwig

Gameplay

4

Eine witzige Idee und lustige Animationen machen noch kein interessantes Gameplay.

Dauerspaß

3-

Auf Dauer passiert einfach zu wenig. Einzig die Endgegner halten Euch bei Laune.

Grafik

3-

Die Animationen und die liebevoll kolorierten Welten erfreuen das Auge, die Farbmarmelade dagegen weniger.

Sound

2-

Die gelungenen Soundeffekte hinterlassen einen „lebensnahen“ Eindruck.

TOTAL!-CHECK

Genre Jump&Run
Level 20 + Bonusrunden
Schwierigkeit 3 Stufen
Continues Paßwort
Speicherkapazität 24 MBit
Erhältlich im Handel

FAZIT
3-



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

Jetzt auch Versand nach Österreich per Nachnahme! (DM 1.-
ÖS 7.-)

Tel.: 0049-89-480 29 13

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 & Buttthead 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 & Buttthead 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
Gooftroop 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

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 Shotout d 99,90
Soulblazer d 89,90
Sparkster d 39,90
Spindizzy World eu 49,90
Stargate d 49,90
Star Trek Next Gener. d 119,90
Stretracer 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

Info-Gutschein !!!

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

Name: _____

Anschrift: _____

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

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

**Game
ZONE**

SNES

1-2 Spieler

Accolade

ca. DM 120

In der
Pyramiden-
Stage
setzen Euch
garstige
Reptilien zu



SNES

1 Spieler

U.S. Gold

ca. DM 120

BUBSY II



Vor über zwei Jahren gab sich der kecke Luchs sein erstes Stelldichein. Nun schickt Accolade ihn auf sein zweites Super-Nintendo-Abenteuer.

Seinen zweiten Auftritt verdankt Bubsy dem machthungrigen Hausschwein Oinker P. Hamm. Dieser Unhold macht die Etagen des Amazatoriums unsicher. So macht sich unser mutige Rotluchs auf, den Störenfried in die Flucht zu schlagen. Neben normalen Jump&Run-Leveln enthält „Bubsy II“ einige Side-Scroller, in denen Ihr mit einem Flugzeug den Himmel über dem Amazatorium von Bösewichtern säubert. Zwischendurch habt Ihr die Möglichkeit, in versteckten Bonus-Runden Extraleben und Punkte zu ergattern. Dank des enthaltenen Zweispieler-Modus könnt Ihr mit einem Freund gemeinsam die zahlreichen Level durchstreifen. Gegenüber dem ersten Teil hat Bubsy II abgebaut. Die grafische Gestaltung der Level wirkt lieblos, und die Animationen lassen ebenfalls zu

wünschen übrig. Aber auch bei der Spielbarkeit hat man sich nicht genug Mühe gegeben. Hohe Sprünge von Bubsy lassen sich nur sehr schwer exakt platzieren. Angesichts der starken Jump&Run-Konkurrenz auf dem SNES, ist Bubsy II nur für Fans des abenteuerlustigen Luchses geeignet. kk



Gameplay 3

Die ungenaue Steuerung macht schwierigere Passagen zu einer nervenden Geduldsprobe.

Dauerspaß 3

Zwar bietet Bubsy II eine Menge Level, diese sind jedoch nicht gerade sehr abwechslungsreich.

Grafik 3

Die Animationen sind höchst mittelmäßig, etwas mehr Einfallsreichtum hätte den Leveln nicht geschadet.

Sound 3-

Die Musik dudelt vor sich hin, und die Soundeffekte sind gänzlich unspektakulär.

TOTAL!-CHECK

Genre Jump&Run
Level 30
Schwierigkeit 3 Stufen
Continues
Speicherkapazität 16 MBit
Erhältlich im Handel



IZZY'S QUEST for the Olympic Rings

Zum Anlaß der diesjährigen Olympiade beschert uns Ocean nicht etwa ein Sportspiel, sondern ein Jump&Run rund um das Maskottchen der Olympischen Spiele.

Der kleine blaue Gnom Izzy hat ein Problem: Die olympischen Ringe sind verschwunden, und ohne sie kann die Olympiade im amerikanischen Atlanta nicht stattfinden. Um diesem Disaster und Alptraum jedes Sportfans vorzubeugen, macht sich Izzy auf, die Ringe rechtzeitig zum Beginn des Sportspektakels zurückzubringen.

„Izzy's Quest for the Olympic Rings“ ist ein reinrassiges Jump&Run. Izzy kann sich durch das Aufsammeln von Bonusgegenständen viele verschiedene Fähigkeiten aneignen, mit deren Hilfe er kleinere Knobeleyen bewältigt. Besonders die Hauptfigur von Oceans neuestem Spiel besticht durch sehr viele Animationsphasen. Auch die Gegnersprites und die Hintergründe wissen in grafischer Hinsicht zu gefallen. Leider ist das Scrolling recht ruckelig, wodurch natürlich die Spielbarkeit etwas leidet.



Für Jump&Run-Fanatiker ist das Game interessant, wenn auch keine echte Herausforderung. Jüngere Spieler könnten jedoch Gefallen an diesem Modul finden. kk



Gameplay 3+

Zwar ist die Steuerung zu ungenau, Izzy's Verwandlungsmöglichkeiten sind jedoch ein nettes Feature.

Dauerspaß 3+

Trotz technischer Mängel können die vielseitigen Level einige Zeit lang unterhalten.

Grafik 3

Die Grafik ist bunt und einfallsreich, das Scrolling ist jedoch viel zu ruckelig.

Sound 4+

Die Musik hört man kaum und die knarzigen Geräuscheffekte gehen einem schnell auf die Nerven.

TOTAL!-CHECK

Genre Jump&Run
Level 9
Schwierigkeit 3 Stufen
Continues
Speicherkapazität 16 MBit
Erhältlich im Handel



SNES

1 Spieler

JVC

ca. DM 140



TIMECOP



Van Damme is back! Als 'Timecop' sorgte er vergangenes Jahr auf der Kino-Leinwand für Recht und Ordnung. Nun sind die SNES-User gefordert, ihn dabei zu unterstützen.

Der Action-Superstar aus Belgien beschreitet nach 'Universal Soldier' und 'Street Fighter - The Movie' zum dritten Mal Videospiele.



schnitte. Die Musik klingt wie von einer Billigorgel gespielt. An Soundeffekten wurde bei diesem eklatanten Machwerk am Meisten gespart. Nicht einmal wenn der Held seltene Munition oder Lebensenergie aufnimmt, hört man eine akustische Bestätigung. Selbst hartgesottene van Damme-Fans ist nicht zu empfehlen, für diese Frechheit Geld zu zahlen.

Terrain. In Anlehnung an seinen gleichnamigen Film führt das actionlastige Jump&Run durch mehrere Epochen der Zeit-Geschichte, wo Ihr, natürlich in der Rolle des Timecops Jean Claude van Damme, zeitreisende Schurken aufspüren und unschädlich machen sollt. Das größte Problem, daß Ihr zu meistern habt, ist die miserabele Spielbarkeit, denn Jean-Claude läßt sich sehr schlecht steuern. Ob er zu einem Karatetrtritt ansetzt oder einfach seine 45er zieht, jeder Move sollte gut getimt sein, um Energieverlust zu vermeiden. Seine Gegner im weißen Einheitsoverall oder 20er Jahre Gangster-Smoking stolzieren wie Zinnsoldaten mit Kleiderbügel im Nacken durch die langweilig designten Ab-

Gameplay 5

Eine schlichtweg schlechte Steuerung und eine ungenaue Kollisionsabfrage sind die Hauptmankos.

Dauerspaß 5

Ein perfekt schlechtes Spiel. Fehlt nur noch der Griff zum Entsorgen.

Grafik 5

Erbärmlich digitalisierte Protagonisten und ödes Level-design sind das Einzige, was an Grafik geboten wird.

Sound 5

Es existieren kaum Soundeffekte und die Musik ist lächerlich schwach geraten.

TOTAL-CHECK

Genre Jump&Run
Level 15
Schwierigkeit hoch
Continues 2
Speicherkapazität 16 MBit
Erhältlich im Handel

FAZIT
5



Mit diesem Helikopter versuchen berühmte Mitglieder der NON-Organisation zu fliehen.

SNES

1-2 Spieler

Acclaim

ca. DM 130



REVOLUTION X

Mit 'Revolution X' präsentiert uns Acclaim die SuperNintendo-Umsetzung eines in Amerika recht populären Arcade-Automaten.

Die US-Rockband Aerosmith wurde eingeführt, und es ist an Euch, die Superstars aus den Klauen der skrupellosen NON-Organisation zu befreien. Diese hat das erklärte Ziel, sich die Welt Untertan zu



machen. Doch die Bande hat die Rechnung ohne Euch gemacht. Bewaffnet mit einem Maschinengewehr und einem Rucksack voller CDs, die als Wurfgeschosse fungieren, macht Ihr Euch alleine oder zu zweit auf, der machthungrigen Bande das Handwerk zu legen.

Sieben Level, alle vollgestopft mit Gegnern, warten darauf von Euch gesäubert zu werden. Leider macht die technische Seite dem Spielspaß einen Strich durch die Rechnung. Die Gegnersprites sind schlecht digitalisiert, die Levelgestaltung ist karg, und Abwechslung sucht man vergebens. Das



monotone Geballer in den sieben unfairen Leveln läßt selbst hartgesottene Shoot'em-Up-Freaks einnicken. Das einzig positive an dem Game ist die größtenteils digitalisierte Aerosmith-Musik. Fans der Rockband die ein SNES ihr Eigen nennen, sollten Ihr Geld jedoch lieber für die Scheiben der Gruppe als für Revolution X ausgeben.



Gameplay 4

Die Steuerung ist recht unpräzise und unfaire Passagen stehen bei Revolution X an der Tagesordnung.

Dauerspaß 4-

Die sieben Level lassen leider jede Form von Abwechslung vermissen.

Grafik 4

Die Level sind langweilig gestaltet und die Gegnersprites miserabel digitalisiert.

Sound 3

Gute Soundeffekte sucht man vergebens, nur die digitalisierte Musik weiß stellenweise zu gefallen.

TOTAL-CHECK

Genre Shoot'em Up
Level 7
Schwierigkeit 3 Stufen
Continues unbegrenzt
Speicherkapazität 16 MBit
Erhältlich im Handel

FAZIT
4-

SNES

1-5 Spieler

Electronic Arts

ca. DM 130



Slam it! Hier setzt einer der Basketball-Recken gerade zu einem spektakulären Dunking an

NBA LIVE '96

Wolltet Ihr Euch schon immer einmal mit den Superstars

der amerikanischen Basketball-Profiliga messen?

In „NBA Live '96“ von Electronic Arts habt Ihr die Gelegenheit dazu.

Anfang vorigen Jahres haben wir Euch den Vorgänger von NBA Live '96 vorgestellt. Electronic Arts hat das recht gelungene Basketball-Game nicht nur aktualisiert, sondern es auch um einige interessante Features bereichert.



Na, ob er trifft?

Euch stehen alle 29 Teams der nordamerikanischen NBA zur Verfügung. Zudem enthält das Modul aktuelle Statistiken der Mannschaft-

ALLE TEAMS DER NBA STEHEN ZUR AUSWAHL

ten. NBA Live '96 bietet drei verschiedene Spielmodi. Im 'Simulation'-Modus geht es ziemlich realistisch zu. Spieler ermüden, werden gefoult und müssen ausgewechselt werden. Im 'Arcade-Mode' dagegen sind sämtliche Regeln auf ein



Minimum reduziert. Zusätzlich dürft Ihr mittels der 'Custom'-Option Euer eigenes Reglement festlegen. Mittels eines Mehrspieler-Adapters können sich bis zu fünf Mitspieler auf dem Court austoben. Entschließt Ihr Euch

gegen den Computergegner zu spielen, könnt Ihr Euch mit ihm entweder im Rahmen eines Freundschaftsspiels oder den Playoffs messen. Ihr habt zudem die Möglichkeit eine neue Saison zu starten, in der

Ihr, basierend auf einem aktuellen NBA-Spielplan, gegen die verschiedenen Teams antretet.

Die Teams beherrschen eine Menge Spielzüge. Von ausgeklügeltem Paßspiel über Tip-ins bis hin zu spektakulären Slam-Dunks ist alles dabei was das

Basketballerherz begehrt.

Leider ist es um die technische Seite nicht so gut bestellt. Das Scrolling ist ruckelig, was die Spielbarkeit etwas in Mitleidenschaft zieht. Beispielsweise verliert man bei schnellem Spiel



leicht den Ball aus den Augen. Zudem kann man, wenn mehrere Spieler dicht beieinander stehen, nur noch erahnen wer gerade im Besitz des orangefarbenen Balles ist.

▲ **POSTN!** ▲

Multiplayer-Option
und mehrere
motivierende Spielmodi

Grafisch hat sich gegenüber dem Vorgänger nicht allzu viel getan. Die Spieler haben zwar viele Bewegungsmöglichkeiten, sind jedoch nicht sehr flüssig animiert. Zudem könnte die Spielgeschwindigkeit höher sein. Auch die Geräuschkulisse reißt einen nicht gerade vom Hocker. Die

▼ **NEGATN!** ▼

Recht unübersichtliche
grafische Darstellung und
unspektakulärer Sound

Effekte wurden auf das Nötigste beschränkt und die Musik ist auch nicht gerade ein Meisterwerk. Nennt Ihr den ersten Teil Ever Eigen, ist die 96er Edition des NBA-Spektakels für Euch uninteressant. Alle anderen



Basketball-begeisterten SNES-User bekommen mit NBA Live '96 ein solides, wenn auch in ähnlicher Form schon einmal dagewesenes Sportspiel geboten.

Klaus Kock

Gameplay

3+

Die meisten der vielen verschiedenen Spielzüge lassen sich ohne größere Steuerungsprobleme ausführen.

Dauerspaß

2-

Multiplayer-Option, 28 Teams und drei verschiedene Spielmodi dürften Sportfans längere Zeit motivieren.

Grafik

3

Die Spielgeschwindigkeit ist zu niedrig und die isometrische Perspektive recht unübersichtlich.

Sound

3-

Spärliche Soundeffekte und öde Musik schaffen nicht gerade die Atmosphäre einer Basketball-Übertragung.

TOTAL-CHECK

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

FAZIT
3+



Frank
Thomas

BIG HURT BASEBALL

Mit „Frank Thomas Big Hurt Baseball“

präsentiert Acclaim allen SNES-Usern eine Simulation

rund um den amerikanischen Nationalsport.

ein „Homerun-Derby“ geboten, bei der jeweils fünf Mitglieder eines Teams versuchen, die meisten Homeruns zu erzielen. Das Geschehen

Baseball bietet amerikanischen SNES-Usern zweifellos gelungene Grafik. Die Batter sind digitalisiert, und bestehen durch zahlreiche Animationsphasen. Nur die Feldspieler sind etwas zu

mehr an Popularität gewinnenden Sportart, werden aufgrund des Realismus, Gefallen an dem Modul finden.

kk



Neben dem amerikanischen Baseball-Star Frank Thomas geben sich alle Teams der amerikani-

sehen Profiliga in Acclaims neuestem Sporttitel ein Stelldichein. Ihr könnt Euch in einem Freundschaftsspiel mit den amerikanischen Baseball-Recken messen, oder eine ganze Saison samt Playoffs durchspielen. Als zusätzliche Variante wird

wird von vielseitigen Statistiken begleitet, an denen Baseball-Kenner ihre Freude haben werden. Big Hurt



▲ **POSITIV!** ▲

Verschiedene
Spielmodi und gelungene
Steuerung

klein geraten, wurden jedoch ebenfalls flüssig animiert. Zudem bil-

den die digitalisierten Soundeffekte eine recht passende Geräuschkulisse.

Freunde der auch hierzulande immer

▼ **NEGATIV!** ▼

Baseball-Einsteiger
werden nicht ausreichend
in das Spiel eingeführt

Gameplay

2-

Aufgrund der präzisen Steuerung lassen sich alle Spielzüge gut ausführen.

Dauerspaß

3+

Die verschiedenen Spielmodi machen das Modul für Baseball-Fans recht interessant

Grafik

2-

Die Spieler sind zum Teil digitalisiert und ihre Bewegungsabläufe sind gelungen animiert.

Sound

3+

Die Spielgeräusche sind zwar recht realistisch, hätten jedoch ein wenig einfallsreicher sein können.

TOTALI-CHECK

Genre Sport
Level 28 Teams
Schwierigkeit 2 Stufen
Controller Batterie
Speicherkapazität 16 MBit
Erhältlich im Handel

FAZIT

3+

Telefon: 05 21/6 42 34

M.C. Game

Telefon: 05 21/6 42 35

SUPER NINTENDO:

Addams Family Values 79,95 DV
Big Sky Trooper 119,95 DV
Blackhawk 59,95 DV
Boogerman 119,95 DV
Brain Lord 79,95 US
Brawl Brothers 49,95 DV
Breath of Fire 2 129,95 US
Chrono Trigger 139,95 US
Civilisation 129,95 US
Demolition Man 109,95 DV
Donk. Kong Count.2 129,95 DV
Dragon View 89,95 US
Earthbound 129,95 US
Earthworm Jim 2 119,95 DV
Eye of the Beholder 69,95 US
FIFA Soccer 96 109,95 DV
Final Fantasy II 129,95 US
Final Fantasy III 139,95 US
Final Fight 3 129,95 US
Firestriker 119,95 US
Frank Thomas Big Hurt 109,95 DV

Ghoul Patrol 49,95 DV
Hungry Dinosaurs 99,95 DV
Illusion of Time 109,95 DV
Superstar Soc. Del. 129,95 DV
Izzy's Quest 109,95 DV
Jungle Strike 99,95 DV
King Arthur & the Knight o.J. 129,95 US
Legend of Zelda 99,95 DV
Lord of Darkness 89,95 US
Lufia 79,95 US
Mario B. Fever Pitch Soc. 119,95 DV
Mario Paint 69,95 DV
Mechwarrior 3050 99,95 DV
Mega Man 7 99,95 DV
Mega Man X 99,95 DV
Micro Machines 2 109,95 DV
NBA Give'n Go 129,95 DV
NBA Live 96 109,95 DV
NHL 96 109,95 DV
Ninja Gaiden Trilogy 129,95 US

P.T.O. II 129,95 US
Pac Attack 49,95 DV
Pac in Time 69,95 DV
Pocky & Rocky 2 109,95 DV
Power Rangers The Max. 109,95 DV
Prehistorik Man 109,95 DV
Puzzle Bobble 69,95 DV
Revolution X 129,95 DV
Robotrek 79,95 US
Romance o.t. 3 Kingd. IV 139,95 US
Sailormoon 99,95 DV
Secret of Evermore 129,95 DV
Secret of Evermore 129,95 US
Secret of Mana 109,95 DV
Shadowrun (dt. Texte) 99,95 DV
Sim City 94,95 DV
Star Trek : Next Gen. 99,95 DV
Street Racer 49,95 DV
Super B.C. Kid 59,95 DV
Super Bomberm.3 109,95 DV
Super Mario Allstars 69,95 DV

Super Mario Kart 69,95 DV
Super Turrican 2 99,95 DV
SWAT Kats 109,95 US
Teamo Secret o.t. Stars 119,95 US
Tetris & Dr. Mario 99,95 DV
Theme Park 109,95 DV
Timecop 119,95 DV
Toy Story 139,95 US
Turbo Toons 69,95 DV
Utopia 59,95 DV
Waterworld 109,95 DV
Weapon Lord 109,95 DV
Wild Guns 119,95 DV
Wizardry V 79,95 US
World Mast. Golf 109,95 DV
WWF: The Arcade Game 99,95 DV
Yoshi's Island 109,95 DV
Zool 69,95 DV
Zoop 99,95 US

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

SNES

1 Spieler

Viacom

ca. DM 70



In der Sporthalle der Highschool werdet Ihr von Lausbuben mit Papierfliegern beworfen



Die Dusche schaltet sich automatisch an und aus. Wasserkontakt bedeute für Euch Energieabzug



Buuuh! Krumms Grimasse hat seine Wirkung auch bei diesem Knaben nicht verfehlt

Aaahh!

REAL MONSTERS

Das Jump&Run basiert auf der gleichnamigen Zeichrickserie des bekannten Kindersenders Nickelodeon. Drei Ungetüm-Lehrlinge machen sich auf, ihre bevorstehende Monsterprüfung zu bestehen. Es dürfen wahlweise Ickis, Krumm oder Oblina durch sechs in alle Richtungen scrollende Level gesteuert werden. Sie müssen einen Turnschuh finden, um die Level komplett abzuschließen. Ihr verfügt während des Spiels jederzeit über alle drei Charaktere und deren verschiedenen Eigenschaften. Im Teamwork lassen sich schwierige Stellen meistern.



Es dürfen wahlweise Ickis, Krumm oder Oblina durch sechs in alle Richtungen scrollende Level gesteuert werden. Sie müssen einen Turnschuh finden, um die Level komplett abzuschließen. Ihr verfügt während des Spiels jederzeit über alle drei Charaktere und deren verschiedenen Eigenschaften. Im Teamwork lassen sich schwierige Stellen meistern.

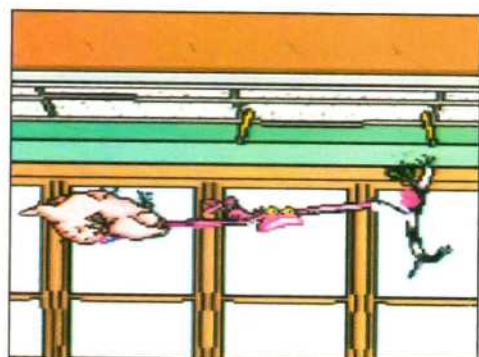
▲ **POSITIV!** ▲

Gagreiches Jump&Run, das auch die Grauen Zellen anstrengt

stern. So kann Ickis zum Beispiel am besten springen und seine Kumpel über gefährliche Abgründe helfen, während die lange Oblina mit ihren

DREI KLEINE MONSTER SIND JEDERZEIT VERFÜGBAR

beiden Freunden eine Räuberleiter bilden kann. Der dicke Krumm hingegen kann mit Hilfe seines abnehmbaren Auges den Level überblicken. Der Glubscher wird als Golfball zweckentfremdet und auf den Boden gelegt, Oblina wird von Icks als Golfschläger mißbraucht, um das Auge weit in den Abschnitt zu schlagen. Gegen die Feindesschar



Oh Schreck, Nickelodeons Ungeheuer sind los! Drei Monster-Azubis gegen den Rest der Welt – klingt verheißungsvoll.



Die Ventilatoren verhelfen Euch bei geschickter Lenkung in die oberen Teile des Levels

setzen sich die drei mit gemeinem Hausmüll zur Wehr, der in den Stages verstreut liegt. Unterwegs aufgesammelte Monster-Handbücher lassen alle im Bild befindlichen Gegner wie Ratten, Krähen und Killerenten im wahrsten Sinne des Wortes zu Tode erschrecken.



Im Levelaufbau wurden bewährte Jump&Run-Elemente frisch aufgewärmt. Es wird zwar Abwechslung in Form von Trampolinen und Schwebplattformen geboten, doch verkommen auch diese wegen zu häufiger Wiederholungen schnell zur Routine. Die Grafik ist ähnlich wie bei Viacom's 'Beavis & Butthead' sehr simpel und langweilig geraten, die aber dem Zeichenstil der Cartoons sehr nahe kommt. Zudem macht sich beim Scrolling ein leichtes



Ruckeln bemerkbar. Einzig in musikalischer Hinsicht kann das Programm wenigstens ansatzweise überzeugen. Die Stücke sind gut komponiert und erinnern an bekannte Filmmelodien. Die Soundeffekte sind dagegen etwas mau ausgefallen und wirken an manchen Stellen fehlplatziert. 'AAAHH!! Real Monsters' konnte seiner Spielidee vom kniffligen Tüftel-Jump&Run leider nicht gerecht werden. Fans der anarchischen Zeichentrickserie und wer nach den ge-



DER GRAFIKSTIL ENTSPRICHT DER ZEICHENTRICKSERIE

poniert und erinnern an bekannte Filmmelodien. Die Soundeffekte sind dagegen etwas mau ausgefallen und wirken an manchen Stellen fehlplatziert.

'AAAHH!! Real Monsters' konnte seiner Spielidee vom kniffligen Tüftel-Jump&Run leider nicht gerecht werden. Fans der anarchischen Zeichentrickserie und wer nach den ge-

▼ **NEGATIV!** ▼

Langweilige Grafik, nur mäßige Soundeffekte, spielerisch schwach

nialen 'Lost Vikings' mehr vom gleichen Spielprinzip haben möchte, darf zugreifen, sollte sich allerdings nicht zu viel von diesem Titel versprechen.

Gameplay 3

Ickis wird am häufigsten benutzt, seine Freunde nur selten. So gerät die gute Grundidee zur Nebensache.

Dauerspaß 3

Wenn Eure Ansprüche nicht allzu hoch geschraubt sind, habt Ihr mit den Monstern eine kurzweilige Zeit.

Grafik 4

Stille Simpelgrafiken und leicht ruckelndes Scrolling können nicht überzeugen.

Sound 3+

Die Kompositionen sind in der Tat hörbar. Der Rest gehört in die Sparte 'alles schon besser dagewesen'.

TOTAL-CHECK

Genre Jump&Run
Level 6
Schwierigkeit 2 Stufen
Continues 2
Speicherkapazität 16 MBit
Erhältlich im Handel

FAZIT

3

t e s t

TOTAL! 3/96

METROPOLIS

Video und Computergames

Unterhaltungselektronik Handelsgesellschaft mbH, Natruper Str. 20, 49076 Osnabrück

GEBRAUCHTE SPIELE

Super Nintendo 16 Bit	ANKAUF	VERKAUF
5 NES KONSOL + 1 PAD	80,00	129,90
YOSHIS ISLAND	50,00	79,90
F ZERO	5,00	14,90
KING ARTHUR (US)	30,00	59,90
SPECTRE	5,00	14,90
FINAL FANTASY 5	50,00	79,90
TOM & JERRY	30,00	59,90
DESERT STRIKE	30,00	59,90
DONKEY KONG	40,00	69,90
LUFIA	40,00	69,90
ROBOTREK	20,00	44,90
SUPER SOCCER	10,00	29,90
NHL 95	20,00	44,90
STARWING	10,00	29,90
DEMOLITION MAN	30,00	59,90
SECRET OF MANA	60,00	89,90
FIFA SOCCER 96	20,00	44,90
INDIANA JONES	20,00	44,90
STAR WARS	20,00	44,90
TINY TOONS	5,00	14,90
MARIOKART	30,00	59,90
ZELDA	20,00	44,90
GHOULS & GHOSTS	5,00	14,90
CASTLEVANIA IV	10,00	29,90
ZOMBIES	10,00	29,90
TURRICAN 2	40,00	69,90
CHRONO TRIGGER	50,00	79,90
BATMAN FOREVER	40,00	69,90
MICRO MACHINES	20,00	44,90
BOMBERMAN	30,00	59,90
TRUE LIES	20,00	44,90
SUPER STREETFIGHTER 2	40,00	69,90

Sega Mega Drive 16 Bit	ANKAUF	VERKAUF
MEGA DRIVE II+PAD	60,00	99,90
MEGA DRIVE I+PAD	40,00	79,90
LANDSTALKER	30,00	59,90
NBA LIVE 95	10,00	29,90
WORLD OF ILLUSION	10,00	29,90
CHUCK ROCK	10,00	29,90
MEGA GAMES	5,00	14,90
DRAGONS FURY	20,00	44,90
FEVER PITCH SOCCER	30,00	59,90
NHL 96	40,00	69,90
COOL SPOT	10,00	29,90
SUPER STREETFIGHTER 2	30,00	59,90
COMIC ZONE	40,00	69,90
STORY OF THOR	30,00	59,90

Sega Mega CD2 16 Bit	ANKAUF	VERKAUF
MEGA CD 2 + SPIEL	90,00	149,90
WWF RAGE IN CAGE	5,00	14,90
SONIC CD	5,00	14,90
EARTH WORM JIM	30,00	59,90
SURGICAL STRIKE	20,00	44,90
GROUNDED ZERO TEXAS	10,00	29,90
SOULSTAR	20,00	44,90
LUNAR THE SILVERSTAR	40,00	69,90

Neo Geo CD 16 Bit	ANKAUF	VERKAUF
NG Module Werden Leider Nicht Mehr Geführt		
NEO GEO CD (OHNE SPIEL)	175,00	249,90
SAMURAI SHOWDOWN 2	40,00	69,90
PULSTAR	40,00	69,90
3 COUNT BOUT	30,00	59,90
GHOST PILOTS	20,00	44,90
VIEWPOINT	30,00	59,90
KING OF FIGHTERS 94	15,00	29,90
FATAL FURY 3	40,00	69,90
SIDEKICKS 2	15,00	29,90
BLUES JOURNEY	20,00	44,90

3 DO 32 Bit	ANKAUF	VERKAUF
3DO PAL MIT SPIEL	250,00	349,90
WING COMMANDER 3	30,00	59,90
NEED FOR SPEED	30,00	59,90
KILLING TIME	40,00	69,90
SPACE HULK	20,00	44,90
JOHN MADDEN	10,00	29,90
PEBBLE BEACH GOLF	10,00	29,90
RETURN FIRE	30,00	59,90
FLYING NIGHTMARES	30,00	59,90
SUPREME WARRIOR	10,00	29,90
STARBLADE	10,00	29,90
ROAD RASH	30,00	59,90

SONY PLAYSTATION AB 1.3.96.	ANKAUF	VERKAUF
PSX IMPORT	325,00	449,90
PSX DEUTSCH	285,00	399,90
TOSHINDEN	20,00	44,90
WORMS	30,00	59,90
PGA GOLF	20,00	44,90
AIR COMBAT	30,00	59,90
WIPEOUT	30,00	59,90
TEKKEN	30,00	59,90
HI OCTANE	20,00	44,90
TOUKON RETSUDEN (JAP)	40,00	69,90
RAPID RELOAD	15,00	29,90
TWISTED METAL	40,00	69,90
FIFA 96	40,00	69,90
STREET FIGHTER THE MOVIE	15,00	29,90
WWF WRESTLE ARCADE	20,00	44,90
DESTRUCTION DERBY	30,00	59,90
THEME PARK	30,00	59,90

SEGA SATURN AB 1.3.96.	ANKAUF	VERKAUF
SATURN IMPORT	325,00	449,90
SATURN DEUTSCH	285,00	399,90
X COM (JAP)	50,00	79,90
VIRTUA RACING	30,00	59,90
DAYTONA	30,00	59,90
MANION OF HIDDEN SOULS	20,00	44,90
PANZER DRAGON	20,00	44,90
INTERNATIONAL VICTORY GOAL	15,00	29,90
THUNDERHAWK 2	40,00	69,90
KING OF SPIRITS (JAP)	30,00	59,90
HANG ON GP (JAP)	30,00	59,90
RAYMAN	30,00	59,90
SHIN SHINOBI DEN (JAP)	20,00	44,90
CLOCKWORK KNIGHT	15,00	29,90
FIFA 96	40,00	69,90
GEN WAR (US)	20,00	44,90
SEGA RALLY (US)	50,00	79,90

WEITERE GEBRAUCHT-TITEL AUF LAGER

NEUE SPIELE

Sony Playstation DT 32 Bit	VERKAUF
PSX GRUNDGERAT	575,00
SHELL SHOCK	89,90
THUNDERHAWK 2	89,90
RAPID RELOAD	59,90
WARHAWK	59,90
NOVASTORM	59,90
WORMS	59,90
STARBLADE	59,90
PHILOSOMA	59,90
WWF WRESTLEMANIA	79,90
LOADED	99,90
TWISTED METAL	99,90
JUMPING FLASH	59,90
FIFA 96	99,90
LOVE SOLDIER	79,90
STREETFIGHTER THE MOVIE	99,90
PANZER GENERAL	49,90
RGB CABLE	49,90
MEMORY CARD	119,90
JOYBOARD	59,90
MOUSE	59,90
CONTROL PAD	59,90
ASCII PAD	59,90

Sega Saturn 32 Bit	VERKAUF
SEGA SATURN OHNE SPIEL	599,90
SHELL SHOCK	99,90
THUNDERHAWK 2	99,90
THEME PARK	109,90
ADAPTOR	69,90
FIFA SOCCER 96	99,90
CASPER	119,90
VICTORY BOXING	109,90
ALIEN TRILOGY	329,90
MPEG KARTE	99,90
CLOCKWORK KNIGHT 2	109,90
SPOT GOES TO HOLLYWOOD	109,90
VIRTUA HOP ON	149,90
VIRTUA COP	109,90
SEGA RALLY	99,90
ROBOTICA	99,90
SHINOBIS X	99,90
SIM CITY 2000	99,90
VIRTUA FIGHTER 2	109,90
CHAOS CONTROL	99,90
GEX	99,90
JOHNNY BAZOOKATONE	99,90

Sega Mega Drive & 32 X	VERKAUF
SHIN SHINOBI DEN (JP)	99,90
SIDE POCKET (JP)	89,90
IN THE HUNT (JP)	129,90
PARODIUS (JP)	79,90
DR. ROBOTNIK (JP)	119,90
PRETTY FIGHTER (JP)	89,90
VITUA VOLLEYBALL (JP)	89,90
GALAXY FIGHT (JP)	129,90
GHEM WAR (US)	119,90
VALORA VALLEY GOLF (US)	119,90
CORPSE KILLER (US)	119,90

3 DO 32 Bit	VERKAUF
SPACE HULK	119,90
CASPER	99,90
KILLING TIME	119,90
SHOCKWAVE 2	119,90
BUST A MOVE	119,90
PERFECT GENERAL	109,90
KINGDOM FAR REACHES	109,90
PSYCHIC DETECTIVE	119,90
RETURN FIRE 2	89,90

IBM PC CD Rom Computer	VERKAUF
WARCRAFT 2	99,90
TRIVIAL PURSUIT	79,90
NBA JAM	99,90
PHANTASMAGORIA	129,90
SPACE MARINES	79,90
TOWER	109,90
BURIED IN TIME	89,90
WOODRUFF	89,90
FRANKENSTEIN	99,90
ALIENS	79,90
KINGDOM FAR REACHES	99,90
THUNDERHAWK 2	99,90
MONOPOLY	69,90
AIR POWER	89,90
WING COMMANDER 4	109,90
CAESAR 2	99,90
11th HOUR	99,90
DIG	74,90
LEISURE SUIT 1 - 6	99,90
ALIEN ODYSSEY	79,90
HUGO	69,90
CAPITALISM	89,90
BURN CYCLE	89,90
SIMON THE SORCERER 2	89,90

WEITERE NEUE TITEL AUF LAGER

NEUE SPIELE

Super Nintendo 16 Bit	VERKAUF
MARIO WORLD 2	119,00
DONKEY KONG 2	139,90
SECRET OF EVERMORE	109,90
TETRIS 2	119,90
TIM IN TIBET	139,90
CHRONO TRIGGER	139,90
WIZARDRY V	99,90
OBITUUS	99,90
LUFIA	99,90
INTL SUPERSTAR SOCCER 2	139,90
BASS CHAMPIONSHIP (ANGELN)	129,90
THEME PARK	119,90
BOMBERMAN 3	109,90
CASPER	129,90
PRIMAL RAGE	119,90
PUTTY SQUAD	129,90
FOREMAN FOR REAL	119,90
BATMAN FOR EVER	119,90
DUNGEON MASTER	139,90
PACMAN 2	119,90
LUFIA	99,90
POCKY N ROCKY 2	129,90
CASTLEVANIA 2	109,90
DEMONS CREST	49,90

Nintendo Gameboy	VERKAUF
NEUE GAMEBOY IN FARBE LOOK	99,00
ASTERIX & OBERLIX	69,90
ARCADE CLASSIC 3	69,90
PGA TOUR GOLF 3	69,90
STAR TREK BEYOND NEXUS	59,90
BOMBERMAN	64,90
STREETFIGHTER 2	69,90
MICKEYMOUSE 5	69,90
KIRBY'S DREAMLAND 2	69,90

Sega Game Gear	VERKAUF
FT CHAMPIONSHIP	49,90
KAWASAKI SUPERBIKES	49,90
TOME & JERRY	69,90
STARGATE	49,90
WIZARD PINBALL	49,90
MICKEY MOUSE 3	79,90
FATAL FURY SPECIAL	79,90
SUPER COLUMNS	69,90
SONIC DRIFT RACING	69,90

SNK NEO GEO CD 16 Bit	VERKAUF
KABUKI CLASH	129,90
SAMURAI SHOWDOWN 3	129,90
GOAL GOAL GOAL	129,90
BASEBALL STARS	79,90
SOCCER BRAVLY	79,90
WORLD HEROES	89,90
BASEBALL 2020	89,90
SENGOKU 1	79,90
FATAL FURY 1	59,90
PULSTAR	129,90
KING OF FIGHTERS 95	119,90
PANIC BOMBERMAN	129,90
SIDEKICKS 3	129,90

Jaguar & Jaguar CD 64 Bit	VERKAUF
RAYMAN	139,90
FEVER PITCH SOCCER	129,90
PITFALL	129,90
MISSILE COMMAND 3D	129,90
NBA JAM	129,90
MYST (CD)	129,90
BATLEMORPH (CD)	119,90
PRIMAL RAGE	119,90

Philips CD-i 32 Bit	VERKAUF
PHILIPS 550 + SPIEL + IMPEG	999,90
PHILIPS 450 OHNE SPIEL & IMPEG	699,90
FOREST GUMP	49,90
FLASHBACK	79,90
BURN CYCLE	89,90
LOST EDEN	89,90
HOTEL MARIO	119,90
HUNT FOR RED OCTOBER	39,90
STAR TREK NEXT GENERATION	49,90
SADE	39,90
ROCK LEGENDS	49,90
MR BEAN	39,90
BERTILSMAN LEXICON	279,90

WEITERE NEUE TITEL AUF LAGER

INFORMATION

Wir kaufen Ihre Spiele an !
Bitte rufen Sie uns an, bevor Sie uns Ihre Spiele zuschicken. Alle Spielversionen werden von der Metropolis GmbH nur nach vorheriger Absprache angekauft. Danach die Spiele einfach an uns schicken. Name, Anschrift und Tel. Nr unbedingt beilegen.

Entsprechend Ihren Vorgaben überweisen wir direkt auf Ihr Konto (Kto. Nr. und BLZ bitte angeben), oder senden Ihnen einen V-Scheck (abzogl. 2,-DM Bearbeitungsgebühr).

Bestellungen
Sie können bei uns telefonisch oder schriftlich bestellen. Metropolis bietet für neue und gebrauchte Spiele einen Vorbestell-Service an. Vor Lieferung rufen wir Sie an. Wir liefern in der Regel innerhalb von 1 bis 2 Tage per Post-Nachnahme.

Versandkosten
Porto (Inland) : 6,00DM
Post-Nachnahme : 6,00DM
Porto (Ausland) : 15,00DM

Öffnungszeiten
Mo.-Fr. 10.00 bis 18.30 Uhr
Sa. 10.00 bis 14.00 Uhr
La. Sa. 10.00 bis 16.00 Uhr

Sonstige Information
Komplette Preisliste gegen 1,- DM in Briefmarken anfordern. Alle Angebote gelten nur solange der Vorrat reicht. Versand Preise & Ladenpreise können variieren.

Versand Bestellannahme

0541-66016
-66017

FAX. : 0541 - 66015
ENDE APR. JAP. ULTRA 64 DT. SEPT.96

NINTENDO
ULTRA 64 JAPAN

Next Generation Konsolen
SONY PLAYSTATION DT
Ohne Spiel **575,- DM**

SEGA SATURN DT
Ohne Spiel **599,- DM**

NEO GEO CD
Ohne Spiel **399,- DM**

GOLDSTAR 3 DO
mit 1 Spiel **699,- DM**

DER SPIELSPAB FÜR ALLE SYSTEME

Vorbehalt. Unser Angebot ist freibleibend. Liefermöglichkeit, Irrtum sowie Zwischenverkauf müssen wir uns vorbehalten. Annahmeverweigerung. Bei unberechtigter Annahmeverweigerung der von uns gelieferten Waren berechnen wir die uns entstandenen Lieferkosten pauschal mit 40,-DM. Unser Recht auf Erfüllung des Kaufvertrages bleibt hiervon unberührt. Eigentumsvorbehalt. Die gelieferte Ware bleibt bis zur vollständigen Bezahlung Eigentum der Metropolis GmbH. Teillieferungen. Wird bei der Bestellung nichts Gegenteiliges angegeben, so behalten wir uns vor, wahlweise Komplett- oder Teillieferungen durchzuführen. Reklamationen. Umtausch ist nur bei Falschlieferung möglich. Bei Rücksendungen muß eine Kopie der Rechnung beigelegt werden. Beschädigungen auf dem Transportweg sind umgehend bei der Poststelle zu reklamieren zusammen mit der originalen Versandpackung. Gewährleistung. Für alle neuen Produkte gibt es eine Gewährleistung gemäß den Angaben des jeweiligen Herstellers. Bei Importprodukten und gebrauchter Ware gewährleistet die Metropolis GmbH keine Garantie. Allerdings werden alle gebrauchten Produkte beim Ankauf durch die Metropolis GmbH stets getestet um dem Kunden nur einwandfreie Ware liefern zu können. Umtausch wegen nicht gefallen ist ausgeschlossen. Aufgrund von Inkompatibilität von Ware, übernimmt die Metropolis GmbH keine Gewähr.

GB

1-2 Spieler

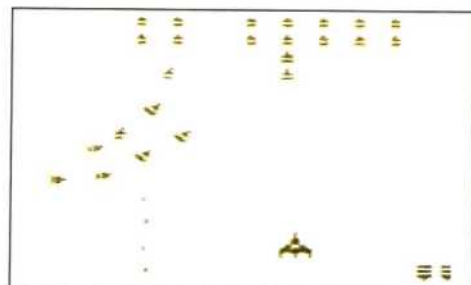
Namco/Nintendo

ca. DM 70

GALAGA & GALAXIAN

unterstützt
SUPER
GB

Im Rahmen der Arcade Classics präsentierte uns Nintendo bereits „Asteroids & Missile Command“. Mit den beiden Shoot 'em Ups „Galaga & Galaxian“ wird diese Reihe fortgesetzt.



Der Galaxian-Automat stammt aus dem Jahr 1979. Ihr steuert ein Raumschiff am unteren Bildschirmrand hin und her und versucht, die am oberen Bildschirmrand aufgereihten Aliens abzuschießen. Nach einiger Zeit eröffnen auch diese im Kamikazeflug das Feuer auf Euch. Wenn Ihr einen Screen komplett von Feinden gesäubert habt, kommt Ihr einen Level weiter. Das etwas dröge Spielprinzip wurde

Euren Abfangjäger zu entführen. Ist ihnen das gelungen, fliegen sie mit dem gekaperten Schiff im Schlepptau über den Screen. Wenn Ihr es schafft,

ZWEI KLASSIKER DES BALLER-GENRES AUF DEM GAME BOY

den frechen Dieb abzuschießen, gibt er seine Beute frei und es darf fortan mit einem Doppelraumschiff – also auch mit einem Doppelschuß – weiter geballert werden. Nach jedem vierten Level werdet Ihr zu einer Bonusrunde eingeladen, wo es darum geht, 40 wehrlose Aliens zu erwi-



sehr zur Oldie-Athmosphäre beiträgt. Galaga & Galaxian sucht seine Zielgruppe hauptsächlich bei den etwas älteren unter Euch, die die glanzvolle Automatenzeit miterlebt haben und noch einmal wie in alten Zeiten ballern möchten. Wem der Sinn nach abwechslungs-

reichen, um satte 10.000 Punkte zu erlangen. Nach dem letzten Ableben Eures Raumgleiters wird sogar die Anzahl der abgefeuerten Schüsse, der Treffer und Eure Trefferquote angezeigt. Beide Spiele sind sowohl in grafischer als auch in musikalischer Hinsicht sehr schlicht ge-



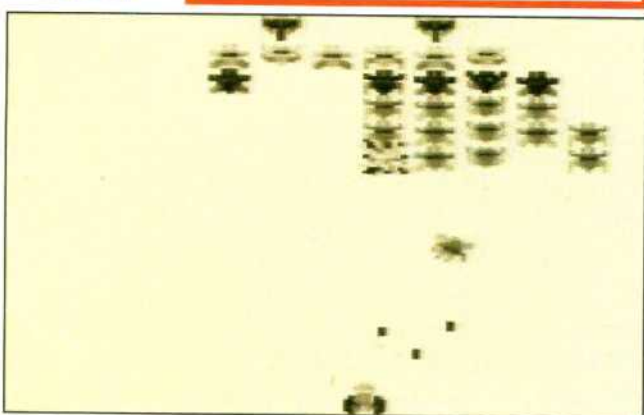
POSTN!
Zwei Arcade-Klassiker auf einem GB-Modul zum günstigen Preis

NEGATN!
Beide Spiele sind sich sehr ähnlich. Optisch und akustisch nicht ganz taufisch

lungreicher Shoot'em-Up-Kost steht sollte lieber auf „R-Type“ oder „Parodius“ zurückgreifen.

Christian Henning

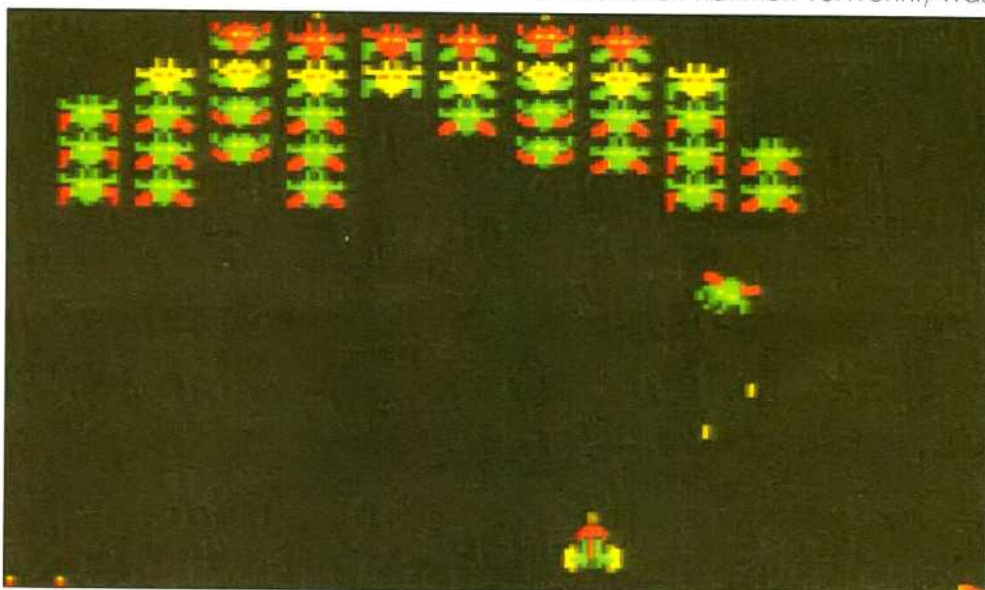
nur zwei Jahre später – 1981 – im Nachfolger Galaga aufgelockert. Hier kommen die Bösewichter in verschiedenen Formationen angefliegen, bevor sie sich Euch gegenüber postieren. Zudem erscheinen besonders zähe Monster, die versuchen,



Ein feindlicher Alien hat sich von seinen Artgenossen gelöst und greift Euch frontal an



Wenn Ihr Euer Schiff wieder befreien könnt, erhaltet Ihr ein Doppelraumschiff



Gameplay 3+

Beide Games spielen sich sehr ähnlich. Nur Galaga bietet einige erfrischende Features.

Dauerspaß 3+

Im Vergleich zu Genre-Vertretern jüngerer Datums hält sich der Dauerspaß etwas in Grenzen.

Grafik 4+

Das Spiel fällt durch sehr schlicht gehaltene Sprites und gelegentliches Zeilenflackern auf.

Sound 4

Außer einiger Jingles zwischen den Runden hört man nur monotones, steinzeitliches Gefiepe.

TOTAL-CHECK

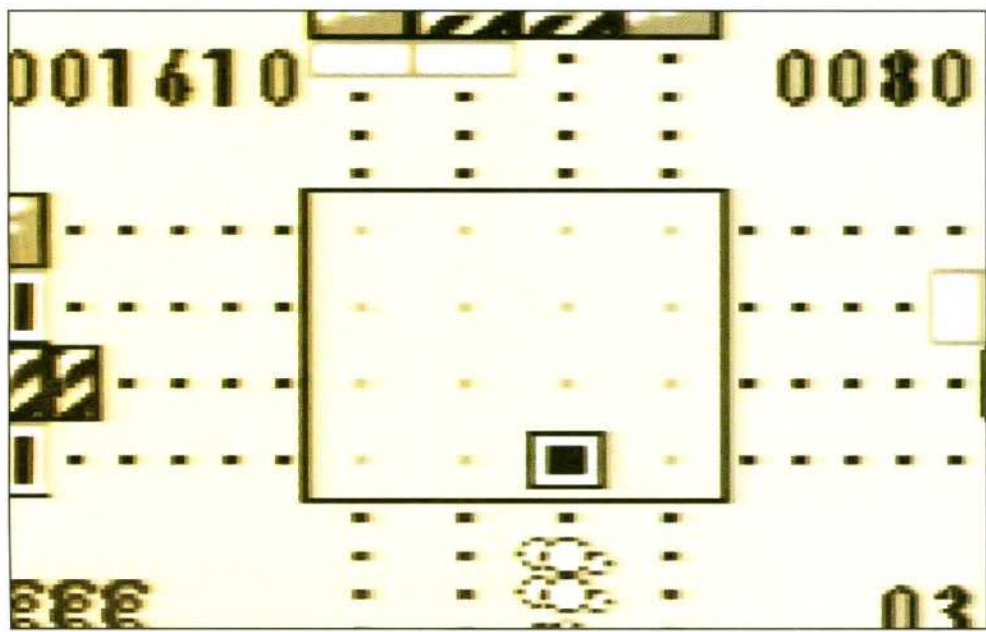
Genre Shoot 'em Up
Level
Schwierigkeit mittel
Continues
Speicherkapazität 1 MBit
Erhältlich im Handel

FAZIT
3+

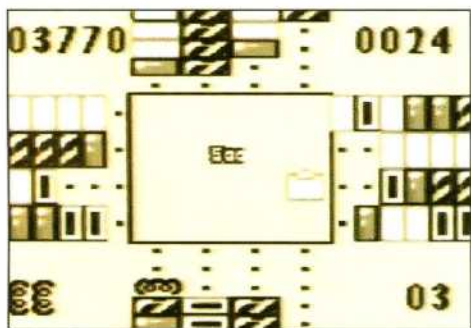
ZOOP

Das war vorauszusehen:

Natürlich macht die „Zoop“-Welle auch vor dem Game Boy nicht Halt ...

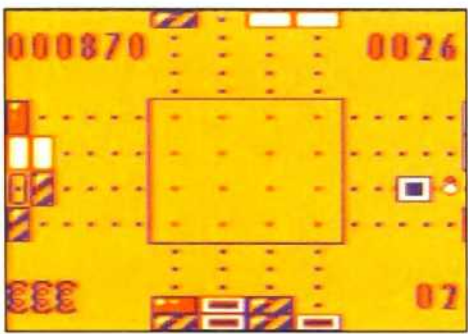


Das Spielprinzip ist von der SNES-Version her bestens bekannt: Von vier Seiten stürzen Steinchen auf Euer Spielfeld in der Mitte des Bildschirms zu und Ihr müßt versuchen, die Eindringlinge abzuwehren. Schafft Ihr es, eine bestimmte Anzahl von Gegnern abzuwehren, so



Je mehr Steine auf einen Schlag entsorgt werden, desto mehr Punkte gibt es ...

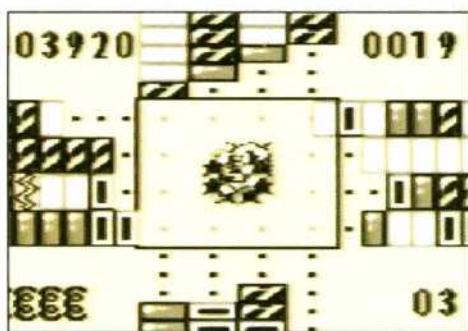
gelangt Ihr in die nächste Runde, in der das Spielchen unter verschärften Bedingungen von vorne beginnt. In dieser Hinsicht also nichts weltbewegend Neues – wenn man einmal davon absieht, daß mangels Farben auf dem Game Boy die einzelnen Steine durch verschiedene Schraffuren und Füllmuster unterschieden werden. (Was übrigens in der Hektik des Spiels auf dem LC-Display des Game Boy manchmal etwas schwierig ist.) Eine wirkliche Neuerung ist allerdings der Zweispieler-Modus, in dem Ihr per Linkkabel gegen einen anderen Zoop-Junkie antreten und Euch



Zu Anfang geht noch alles ruhig seinen Gang, aber in den späteren Levels kommt schon leichte Hektik auf ...

gegenseitig das Leben schwer machen könnt. Dadurch macht das Game etwas mehr Spaß, zu einem richtigen Kultspiel fehlt allerdings dennoch einiges. Aber auch für diese Version gilt angesichts des recht günsti-

gen Preises: Reinschauen kann man durchaus mal, vielleicht kommt der wirkliche Appetit ja auch erst im Laufe der Zeit ...



Da haben wir wohl nicht aufgepaßt – das Spiel ist vorbei!

Gameplay 2

Nettes Spielprinzip mit herausforderndem Schwierigkeitsgrad und Zweispieler-Modus.

Dauerspaß 2-

Kurzfristig extrem hoher Suchtfaktor, der allerdings recht schnell wieder abflaut.

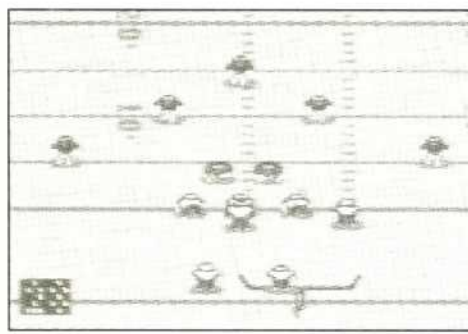
Grafik 4-

Schlicht und einfach, wie es bei den meisten Keksdo-sen-Puzzles schon Tradition ist.

Sound 2-

Der absolute Hörgenuß sind die Musiken zwar nicht, stören zun sie allerdings auch nicht zu sehr.

TOTALI-CHECK		FAZIT 2-
Genre	Puzzlespiel	
Level	...	
Schwierigkeit	4 Stufen/einstellbar	
Continues	...	
Speicherkapazität	1 MBit	2-
Erhältlich	im Handel	



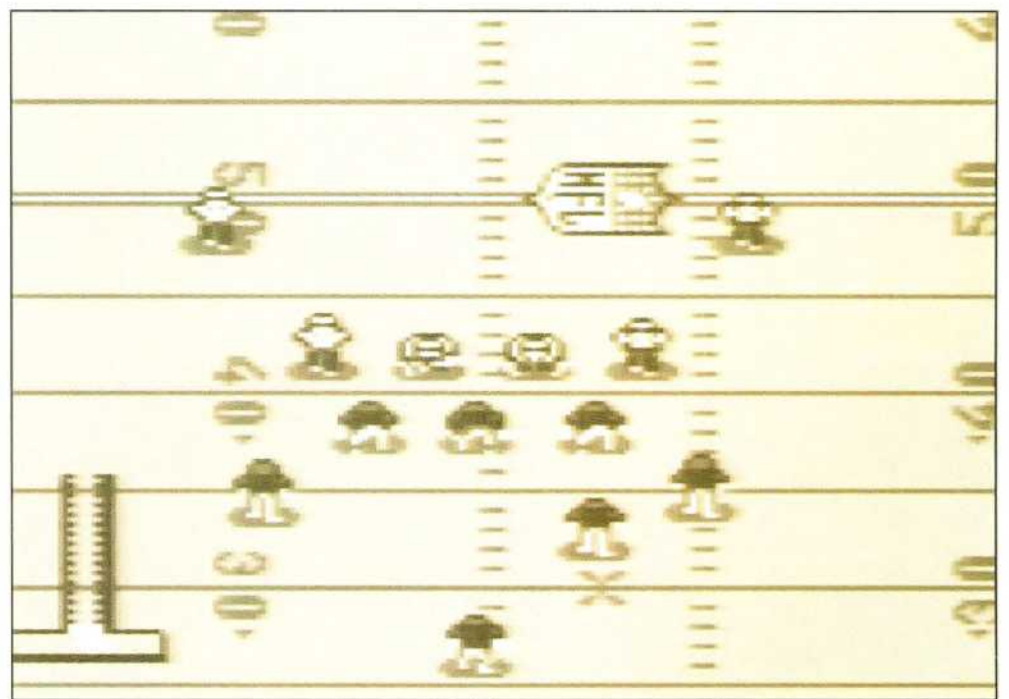
Die Spieler sind zwar recht klein, alle Spielzüge lassen sich jedoch recht gut durchführen

NFL QUARTERBACK CLUB '96

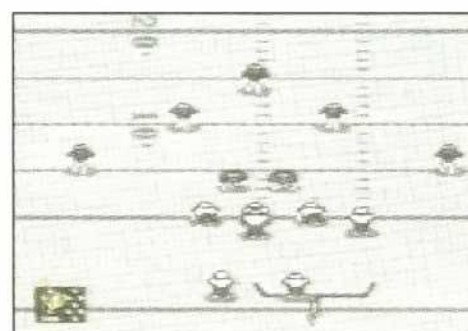
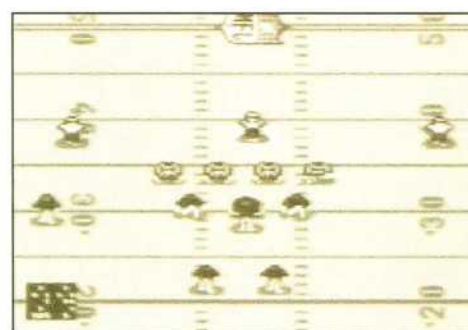
Vor zwei Jahren haben wir den etwas enttäuschenden Vorgänger getestet, nun liegt uns das aktuelle „NFL Quarterback Club 96“ vor.

Nachdem Ihr Euch eines von 30 Teams der amerikanischen Football-Profiliga ausgesucht habt, könnt Ihr zwischen drei Spielmodi wählen. Entweder nehmt Ihr in der „Preseason“ an Übungswettkämpfen und Freundschaftsspielen teil, oder Ihr startet eine neue Hauptsaison und versucht Euch bis zum „Superbowl“ vorzukämpfen. Hartgesottene Football-Freaks begeben sich gleich in

geraten, die zahlreichen Spielzüge lassen sich jedoch gut ausführen. NFL Quarterback Club '96 ist weitaus besser als sein Vorgänger, für Leute die mit der amerikanischen Volkssport nicht vertraut sind, ist das Spiel jedoch ein Buch mit sieben Siegeln. Football-begeisterte Game-Boy-Fans dagegen, werden sicher Gefallen an diesem Modul für Nintendos Handheld-Konsole finden. kk



die berühmte „Play-Off“-Runde um sich mit wesentlich stärkeren Mannschaften zu messen. Zwar sind die Spieler extrem klein



Gameplay 3

Die Steuerung ist recht gut, manchmal wird das Spiel jedoch unübersichtlich.

Dauerspaß 3+

Zahlreiche Teams und drei Spielmodi sorgen für Abwechslung.

Grafik 4+

Die Grafik ist funktionell, die Spieler sind jedoch leider ein wenig zu winzig geraten.

Sound 4+

Die Soundeffekte sind ein wenig zu knarzig und die Musik nervt auf die Dauer.

TOTALI-CHECK		FAZIT 3
Genre	Sport	
Level	30 Teams	
Schwierigkeit	je nach Team	
Continues	Paßwort	
Speicherkapazität	4 MBit	3
Erhältlich	im Handel	

CHARTS

Hey Freunde!

Wie jeden Monat präsentieren wir Euch an dieser Stelle die Neueinsteiger, Aufsteiger und Absteiger des Monats für Eure Lieblingskonsole. Selbstverständlich werfen wir auch einen Blick auf Eure Flopkandidaten und lassen Euch selber zu Wort kommen. Außerdem habt Ihr mit der Einsendung Eurer Tops & Flops die Möglichkeit ein sechsmonatiges TOTAL!-Freiabo zu gewinnen.

SNES

1

YOSHI'S ISLAND

J&R • Note: 1+ • Test 10/95

VORMONAT
▲ 9



6

INT. SUPERSTAR SOCCER DELUXE

Sport • Note: 1 • Test 11/95



2

SECRET OF MANA

Act./Adv. • Note: 1- • Test 12/93

VORMONAT
▼ 1



7

EARTHWORM JIM 2

J&R • Note: 1- • Test 11/95



3

DONKEY KONG COUNTRY

J&R • Note: 1- • Test 1/95

VORMONAT
●



8

INT. SUPERSTAR SOCCER

Sport • Note: 2 • Test 3/95

VORMONAT
▼ 4



4

DIDDY'S KONG QUEST

J&R • Note: 1- • Test 11/95

VORMONAT
▲ 2



9

ZELDA III

Act./Adv. • Note: 1 • Test 8/94

VORMONAT
▼ 5



5

SUPER MARIO KART

Rennspiel • Note: 1 • Test 10/95

VORMONAT
▼ 2



10

SUPER STREET FIGHTER II

Prügelsp. • Note: 1 • Test 9/94

VORMONAT
▼ 7



FIFA Soccer '96 (SNES)

Tip von Andreas Behnke

Es macht mir einfach TOTAL! viel Spaß mit dem HSV den FC Bayern locker weg zu putzen und mit ihm fünf Punkte in Führung an der Tapellenspitze zu liegen. Außerdem sind die Atmosphäre und das Gameplay einfach super.



Super Castlevania IV (SNES)

Tip von Erik Körner

Das Spiel gehört für mich von Beginn der SNES-Zeiten zum Besten, was jemals programmiert wurde. Der tolle Sound, die schöne Grafik und der intelligente Spielablauf haben nichts an Faszination eingebüßt. Danke Konami!

11

THEME PARK

Strategie • Note: 1- • Test 7/95

VORMONAT
▼ 8



12

NBA JAM T.E.

Sport • Note: 1- • Test 3/95

VORMONAT
▼ 10



13

SUPER METROID

Act./Adv. • Note: 1 • Test 8/94

VORMONAT
▲ 2



14

EARTHWORM JIM

J&R • Note: 1 • Test 12/94

VORMONAT
▼ 6



15

CHRONO TRIGGER

Rollenspiel • Note: 1- • Test 11/95

VORMONAT
▲ 2



Ein neuer Champion!!

Nachdem wir Euch in Ausgabe 1/96 die 250 Titel umfassende Hitliste von Björn Raulfs vorstellten, schwemmte uns eine ganze Flut an neuen megalangen Listen ins Haus. Als wir André Nippers Brief öffneten, wußten wir schon, daß seine Top 100 nur der Anfang waren. Manuel Nassos konnte dann schon mit 135 Hitspielen aufwarten. Mit Roman Bösenacker machten wir dann den Sprung in die Top 200. Doch dann kam er: Lombardo Gaspare. Mit sage und schreibe 380(!) Spielen ist er unser neuer Chart-Champion. Besonderer Dank geht an die begnadeten Zeichenkünstler(innen) Sandra Geyrhofer, Melanie Wichmann sowie Dennis Nehlen und Gerald Laner (tolle Yoshis und Babys). Doch wir bekamen auch andere Zuschriften. So kam zum Beispiel von Nadine und Ute Böttcher, die uns eine vierstrophige 'Ode an Zelda' mit der Melodie von 'Bruder Jakob' (echt hitverdächtig! schicken). Den weitesten Weg hatte der Brief von Fabian Saarloos. Es hat ein klein wenig gedauert, bis Deine Charts aus Abu Dhabi (Vereinigte Arabische Emirate) bei uns eintrudelten, aber wir haben sie bekommen. Recht herzlichen Dank Euch allen.

Euer Total Team!

RAGE

SPECIAL MOVES



SAURON

Special Moves:

Air Throw:

in der Luft hf & lf halten

Earthquake Stomp:

hq & hf & lf halten, o, u

Neck Throw:

hf & lf halten, v, z

Stun Roar:

hq & lq halten, z, v

Cranium Crusher:

hq & lf halten, u, o

Leaping Bone Bash:

hf & lq halten, u, o, u

Primal Scream:

hq & lq halten, u, o

Eat Humans:

hq & hf & lq & lf halten, u, u, o

Fatalities

Carnage:

hf & lf & hq & lq

halten, z, v, z, v, z

Flesh Eating:

hq & lq halten, u, u, zusätzlich hf &

lf halten, o, o

Grape Crusher:

hf & lf & hq & lq halten, o, u, o, u, u

TALON

Special Moves:

Brain Basher:

hf & lq halten, z, o, v

Frantic Fury:

hq & lf halten, u, v

Pounce & Flip:

hf & lq halten, v, v/u

Slasher:

hq & hf & lq halten, u, v

Face Ripper:

nahe am Gegner hf & lf halten, u, v

Jugular Bite:

während einer Combo hf & lf halten,

z, v

Run:

hq & lq halten, v oder z

Eat Humans:

hq & hf & lq & lf halten, v, u, z

Fatalities:

Heart Wrenching:

hq & lq & lf halten, v, u, z, o, u

Shredding:

hq & lf halten, v, u, z, o, v

Stampede:

hf & lf & hq & lq halten, v, z, o, u

VERTIGO

Special Moves:

Air Teleport:

hf & lf halten, u, o

Scorpion Sting:

hf & lq halten, v, v

Fast Venom Spit:

hq & lq halten, v, v

Voodoo Spell:

hf & lq halten, z, z

Come Slither:

hq & lq halten, z, z

Teleport:

hf & lf halten, u, u

Slow Venom Spit:

hf & lf halten,

v, v

Eat

Humans: hq & hf &

lq & lf halten, u, v, o

Fatalities:

Petrify:

hf & lf halten, z, z, z,

zusätzlich hq & lq hal-

ten, v, v

Shrink & Eat:

hf & lf halten, z, z, z,

zusätzlich hq & lq hal-

ten, u, o

La Vache Qui Rit:

hf & lf & hq & lq hal-

ten, z, z, z, u, v

LEGENDE:

Damit es diesmal auch wirklich klappt und ihr auch nicht bei jedem Seitenwechsel umdenken müßt, haben wir uns folgende Abkürzungen ausgedacht:

v: vorwärts, auf den

Gegner zu

z: zurück, vom Gegner weg

o: oben

u: unten

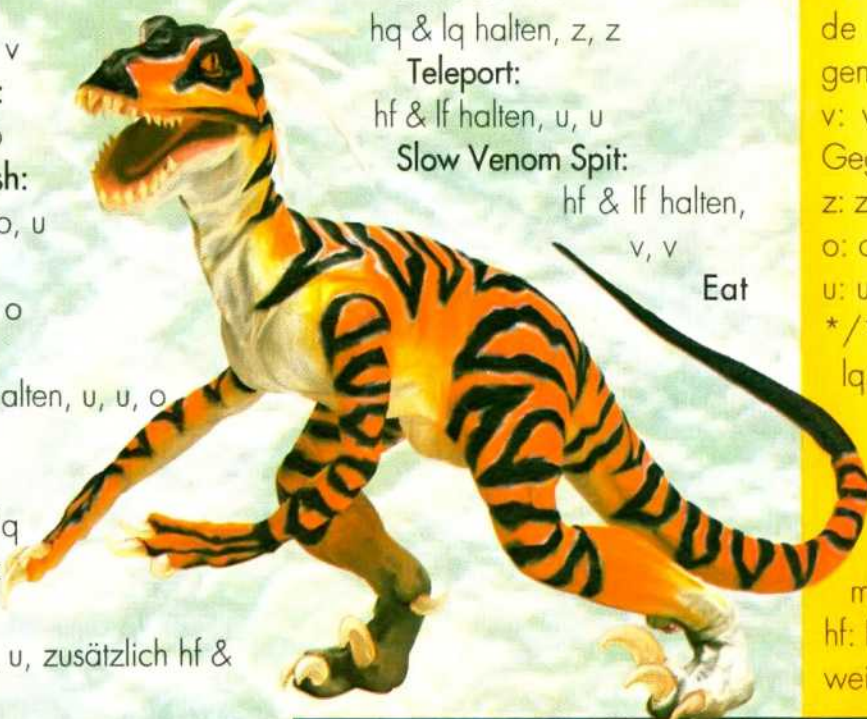
/: diagonale Richtung

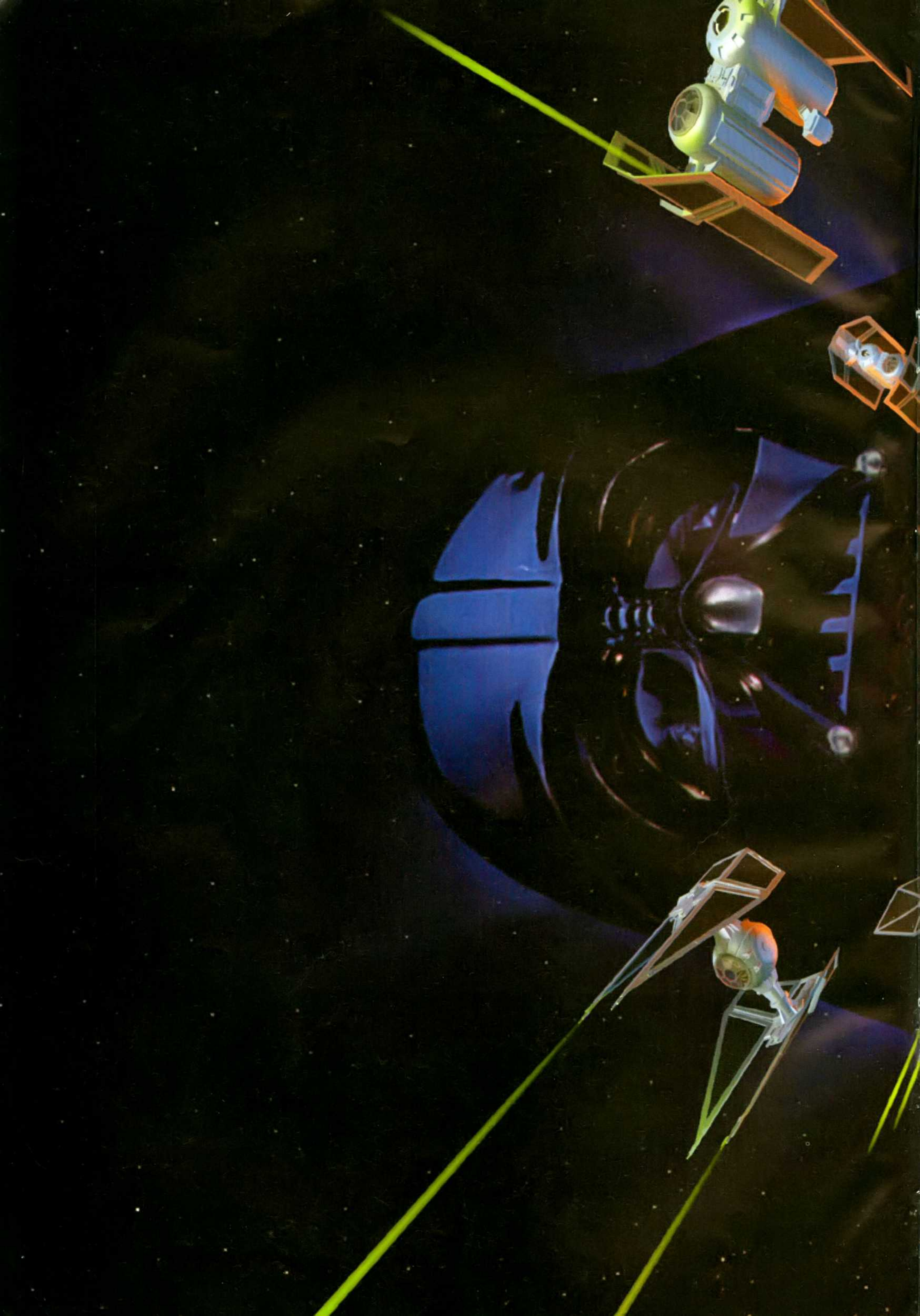
lq: Low-Quick-Button (normalerweise Knopf B)

lf: Low-Fierce-Button (normalerweise Knopf A)

hq: High Quick-Button (normalerweise Knopf Y)

hf: High-Fierce-Button (normalerweise Knopf X)







SPECIAL MOVES

PRIMAL

Willkommen in der Steinzeit! Leider hat in den Tips & Tricks in Heft 1/96 der Druckfehlerteufel zugeschlagen und falsche Beschreibungen der Special Moves von Primal Rage eingeschmuggelt. Wir bitten vielmals um Entschuldigung und liefern als Entschädigung dieses hübsche Poster mit den korrekten Codes für das SuperNES - und die Fatalities als Zugabe ...

ARMADON

Special Moves:

Bed-O-Nails:

hf & lq halten, u, o

Gut Gouger:

nahe am Gegner hq & hf & lq halten, v, z

Iron Maiden:

hf & lq halten, z, o, v

Flying Spikes:

hf & lf halten, z, o

Hornication:

hq & hf & lq halten, u, u/v, v, v/o als Bewegung

Mega Charge:

hq & lq halten, z, u, v

Spinning Death:

hq & lf halten, z, v, u

Eat Humans:

hq & hf & lq & lf halten, o, v, u

Fatalities:

Gut Fling:

hq & hf & lq halten, u u, u, u, o

Meditation:

hf & lf & hq & lq halten, v, u, z, v, v

Impaler:

hq & hf & lq halten, u, z, o, u



BLIZZARD

Special Moves:

Air Throw:

in der Luft hf & lq halten

Ice Geyser:

nahe am Gegner hq & hf & lf halten, u, o

Long Mega Punch:

hf & lf halten, z, v

Punching Bag:

nahe am Gegner hq & lf halten, v, v/u, u, z/u, z, z/o, o als Bewegung

Short Mega Punch:

hq & lq halten, z, v

Freeze Breath:

hq & hf & lf halten, z, v

Fake Mega Punch:

hq & lq halten, u, o

Quick Mega

Punch:

hq & hf & lf halten, z, v



Throw:

nahe am Gegner hf & lq halten, v, v/u, u, z/u, z, z/o, o als Bewegung

Eat Humans:

hq & hf & lq & lf halten, z, z/o, o, o/v, v, v/u, u als Bewegung

Fatalities:

Brain Bash:

hq & hf & lf halten, u, u, z, o, v

To-da-Moon:

hf & lf & hq & lq halten, u, u, u, u, o

Redemption:

hf & lf & hq & lq halten, u, v, o, u, o

CHAOS

Special Moves:

Battering Ram:

hq & lq halten, v, v

Flying Butt Slam:

hf & lf halten, u, v, o

Ground

Sha-

ker: hf & lq halten, z, z/o, z/u

Slow Power Puke: hf & lq halten, o, v

Fart of Fury:

hf & lq halten, u, u/v, v, v/o, o, o/z, z als Bewegung

Grab-N-Throw:

nahe am Gegner hf & lf halten, v, z

Fast Power Puke:

hq & lf halten, o, v

Eat Humans:

hq & hf & lq & lf halten, v, v/u, u, z/u, z, z/o, o als Bewegung

Fatalities:

Cannonball:

hf & lf & hq & lq halten, u, v, o, v/u (nur in bestimmten Regionen möglich)

Golden Shower:

hq & lq halten, u, zusätzlich lf & hf halten, z, v, z, v

Churl:

hf & lf & hq & lq halten, v, v, v, z, z, z

DIABLO

Special Moves:

Fast Fireball:

hq & lq halten, u, v

Hot Foot:

hf & lf halten, z/o, v/u

Mega Lunge:

hq & lf halten, u, o

Torch:

hq & lq halten, o, v

Slow Fireball:

hf & lf halten, u, v

Inferno Flash:

hf & lq & lf halten, o

Pulverizer:

hq & lf halten, o, v, u

Eat Humans:

hq & hf & lq & lf halten, u, o, u

Fatalities:

Incinerator:

hf & lf & hq & lq halten, z/o, u, v/u

Fireball:

hf & lf & lq halten, v, v, v, v, v

Infernal:

lf & hq & lq halten, o, u, o, u, u





Secret of Mana (SNES)

Tip von
Gernot Rabi

Tolle Grafiken, abwechslungsreiches Leveldesign, schöne Musik und ein Dreispieler-Modus machen dieses Spiel zu einem Muß für Jedermann. Secret of Mana bietet viele Stunden Spielspaß.

Eure Flops des Monats

Die 'Mighty Morphin' Power Rangers' führen auch diesen Monat die Flopcharts an. Desweiteren scheint ihr 'Space Ace' und die 'Battlroids' nicht zu mögen. Das selbe Schicksal teilt auch 'Q-Bert'. Naja, wer will Euch das verübeln? Schreibt



uns auch weiterhin Eure persönlichen Nieten. Wir nehmen jede Zuschrift dankend entgegen und werten sie aus. Bis nächsten Monat!



GB

1

ZELDA IV

Act./Adv. • Note: 1 • Test 11/93

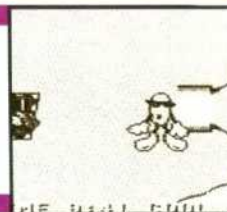


6

COOL SPOT

J&R • Note: 1- • Test 7/94

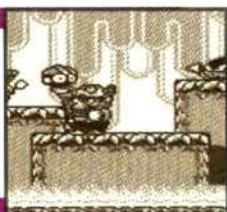
VORMONAT 5



2

WARIO LAND

J&R • Note: 1- • Test 6/94



7

METROID 2

Act./Adv. • Note: 2+ • Test 2/95



3

DONKEY KONG LAND

J&R • Note: 2- • Test 9/95

VORMONAT 4



8

GALAGA & GALAXIAN

Shoot 'em Up • Note: 3+ • Test 3/94

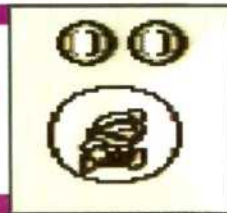


4

SUPER MARIO LAND 2

J&R • Note: 2- • Test 9/94

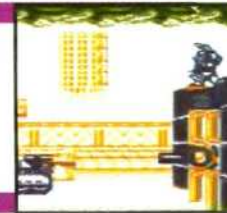
VORMONAT 3



9

PROBOTECTOR 2

Act./J&R • Note: 2+ • Test 10/94



5

MYSTIC QUEST

Act./Adv. • Note: 2+ • Test 2/95

VORMONAT 7



10

MICRO MACHINES

Rennspiel • Note: 2 • Test 2/95



Der Spieletip der Redaktion - WeaponLord (SNES)

In 'WeaponLord' treffen sieben barbarische und bis an die Zähne bewaffnete Kämpfer aufeinander, die sich vor düsteren Hintergründen mit Combos und unzähligen Special-Moves beharken. Tolle Grafik, gelungene Animationen und ein hohes Maß an Spielbarkeit machen WeaponLord zu einer willkommenen Abwechslung zum legendären 'Super Street Fighter II'. Namcos brandneuer Titel ist ein absolutes Muß für alle mit einem SuperNES ausgerüsteten Beat-'em-Up-Fans.



Yoshi's Island (SNES)

Tip von
Nathalie Martin

'Yoshi's Island' ist das ultimative Jump&Run! Noch nie gab es so genial animierte, mega-niedliche Figuren und gigantische, verrückte Endgegner. Abwechslungsreiche Level und schwere Spezial-Level garantieren langen Spielspaß!

Zelda III (SNES)

Tip von
Roman Gablek



Link muß bei den bösen Wachen vorbeikommen und Zelda retten. Das finde ich cool. Die Wachen mit Pfeil und Bogen gefallen mir nicht. Ich finde es gut, daß dieses Modul deutschen Bildschirmtext hat. Alles in allem finde ich 'Zelda III' spitze.

NES

1

ZELDA I

Act./Adv. • Note: 2 • Test 3/96

VORMONAT 2



2

SUPER MARIO BROS. 3

J&R • Note: 1 • Test 6/95

VORMONAT 1



3

METROID

Act./J&R • Note: 2+ • Test 6/94



Earthworm Jim 2 (SNES)

Tip von
Fatih Tosunlu

Eines der besten und tollsten Jump&Runs ist mit Sicherheit EWJ 2. Sound und Grafik sind spitze, Spielspaß ohne Ende. Ein Muß für jeden Jump&Run-Fan.



GEWINNEN!!!

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

Gewinner vom vorigen Mal ist Alexander Woeckel aus Oberhausen. Viel Spaß mit Boogerman!

Ciao, bis nächsten Monat!

X-plain Verlag
TOTAL! Charts
Friedensallee 41
22765
Hamburg

Hallo, bei TOTAL! Intern!

Die Redaktion liegt auf Eis. Nein, nein wir arbeiten schon noch, aber die zweite Kältewelle hat einige von uns doch sehr überrascht, denn die Kollegen kommen nun öfter mit blau gefrorenen Gesichtern und klappernden Zähnen in die neuen Arbeitszellen. Zu dumm, wenn man bei der Kälte Probleme mit dem Auto hat, wie unser Michi, den kleine Funktionsstörungen am geliebten VW eigentlich sonst eher kalt lassen. („Hupe? Brauch’ ich nicht!“). Doch wenn er jedesmal eine komplizierte Prozedur über sich ergehen lassen muß, um in sein Vehikel zu steigen, sollte er lieber jemanden fragen der sich mit sowas auskennt ... Nun ja, viel Spaß mit unseren Meinungen zu den neuesten Spielen.

Unsere persönliche Meinung zu:	Parodius 3, SNES, S. 21	FIFA Soccer '96, SNES, S. 28/29	The Mask, SNES, S. 30	Boogerman, SNES, S. 32	Galaga/Galxian, S. 40
MICHI Bevorzugte Genre: Prügel- und Rennspiele derzeitiges Lieblingsspiel: Parodius 3 (SNES)	Das Spiel an sich ist ja schon reichlich abgefahren, aber die Krönung ist die Quasselstrippe von Kommentator. Was gäbe ich alles für eine Simultan-Übersetzung ...	Gegen „Int. Superstar Soccer Deluxe“ sieht FIFA natürlich blaß aus, trotzdem wird Euch viel für Euer Geld geboten. Wer die EA-Reihe mag, kommt auf seine Kosten.	Mal eine Filmumsetzung der amüsanten Art. Denkt man sich jedoch die abgefahrenen Animationen weg, bleibt für mich nur noch Standard-J&R-Gameplay übrig.	Mal einen Antihelden à la „Al Bundy“ ins Feld zu schicken, ist eine willkommene Abwechslung. Wenn dieses Spiel man nicht die Moralapostel auf den Plan ruft ...	Galaga stand seiner Zeit in meinem Heimatstädtchen und verschlang einen Großteil meines Taschengeldes. Bei diesem Modul werden Erinnerungen wach ... (schweige, träume)
KLAUS-D. Bevorzugte Genre: Baller- und Rollenspiele derzeitiges Lieblingsspiel: Diddy's Kong Quest (SNES)	Jikkyo Oshaberi Parodius ist ohne jeden Zweifel Kult ... leider ist Konami in Sachen Gameplay nicht viel neues eingefallen	Warum sollte man einmal ein perfektes Sportspiel herausbringen, wenn man jedes Jahr auf's neue ein teures Update verscherbeln kann ...	Es hat schon deutlich schlechtere Filmumsetzungen gegeben – aber auch schon deutlich bessere Action-Jump&Runs.	Der Preis als „ekligster Videospieldes Jahres“ ist Boogerman sicher. Nur reicht das allein noch nicht für ein gutes Spiel.	Zwei Steinzeitklassiker auf einem Modul sind schon eine feine Sache. Nicht ganz so fein ist es, daß sich beide Spiele so ähnlich sind.
MITCH Bevorzugte Genre: Rollen-, Strategie-, Rennspiele derzeitiges Lieblingsspiel: Warcraft II (PC)	Würde ein gewisser dick angezogener Gallier noch leben, würde er mit Sicherheit sagen: „Die spinnen, die Japaner!“ Und recht hätte er ...	—	Die grellen Comic-Animationen sind hervorragend gelungen, spielerisch ist das Game allerdings (wie so oft) recht dürrtig ausgefallen.	Oops, ich wußte gar nicht, daß das SNES so wenige Farben gleichzeitig darstellen kann. Oder versteckt sich im Modul gar ein Mega-Drive-Emulator?	Oh ja, da kommen Erinnerungen an die gute alte Zeit wieder ins Gedächtnis zurück! Habe ich Euch eigentlich schon erzählt, wie ich damals ...
KLAUS Bevorzugte Genre: Shoot 'em Ups, Prügelspiele derzeitiges Lieblingsspiel: Mystical Ninja 4	Konami strikes back! Der dritte Teil der fernöstlichen Kult-Shoot'em-Up-Saga ist mit das Abgefahrenste, was mir jemals vor den Trigger-Finger gekommen ist.	Sportspiele liegen mir persönlich nicht besonders am Herzen, Genre-Anhänger bekommen jedoch mit FIFA '96 das Update eines gelungenen Fußball-Games geboten.	Eine SNES-Umsetzung des furiosen Big-Screen-Spektakels, die mich jedoch nicht in ihren Bann ziehen konnte. Schade drum!	Auf dem SNES treibt ab jetzt der widerwärtigste Videospieldes Jahres überhaupt sein Unwesen. Boogerman ist ein SNES-Jump&Run der etwas anderen Art.	Die Arcade-Classics-Reihe ist eine tolle Idee, trotz des Mini-Screens machen die Uralt-Shoot'em-Ups eine Menge Spaß.
CHRISTIAN Bevorzugte Genre: Action, J&R, Shoot 'em Up, derzeitiges Lieblingsspiel: Parodius 3 (SNES)	Parodius war schon immer abgedrehter als andere, aber dieser Teil haut dem Faß den Boden aus. That's the way I like it (Backgroundmusik des ersten Levels).	—	Ärgerlich, daß das Spiel so unausgereift geraten ist. Ein bißchen mehr Pepp hätte mehr Punkte eingebracht.	Die J&R-Welt ist voll von putzigen Helden, wird also langsam Zeit für einen ekeligen Anti-Helden. Nur das Spiel hätte besser ausfallen können.	Hach, ist Nostalgie nicht etwas wunderbares, sich ein paar Jahre zurückversetzen und sich der alten Zeiten besinnen macht ebenso viel Spaß wie die beiden Steinzeit-Shooter.
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!

VW vs. Michi

Michi ist ein etwas faules. Es gibt Gerüche, die man über große Entfernungen hinweg kommunizieren kann (Gerüche zufolge ist die Tarifänderung der landesweiten Monopolschokolade doch nicht so gut, wie sie denkt). Ferner muß man in dieser Zeit immer öfter auf diese Metallkugeln achten, welche im Volksmund Autos genannt werden. Wer in der heutigen Zeit etwas auf sich hält, bester-

also nicht nur so ein „ach ja, Telefon“ heißen die Dinge, sondern auch einen fahrbaren Untersatz. Die angeblich solide Variante stammt aus Wolfsburg, und unser Michi macht in seiner Freizeit mit seinem VW-Hembo unsicher. Allerdings gibt es da seit einigen Wochen so ein lästiges Problem: Zuerst hat das Türschloß auf der Fahrerseite den Geist – sprich die Funktion – abgegeben. Michi macht nichts! Freigang hat durch die Beifahrerseite ein. Leider hat sich nach wenigen Tagen das Schloß auf der Beifahrerseite ebenfalls aus. Er darf zu-

erstiegen eigentlich nur noch der Kofferraum seines VW Golf übrig blieb. Aber hier kam dann absolute Hysterie ins Spiel, denn Michi zwirbelte ein Stückchen Schaur an seinen Türgriff und plazierte die andere Lende auf der Hutablage. Will sich nun unser Mac-Ter in sein Auto setzen, öffnet er seinen Kofferraum, klettert an dem Banzel (welches sich quer durch den Wagen spannt) um eine Stange gut zu liegen, um dann leblich in seinen VW zu steigen zu können. Wir überlegen indes, ob wir ein Sonderkollo die notwendige Reparatur einrichten.



PARTY!

**AM 10. APRIL '96
ERSCHEINT UNSER NEUES
VIDEOSPIELE-MAGAZIN!**

**DAS WIRD NATÜRLICH GEBÜHREND GEFEIERT.
WER MIT UNS AUF EINER EXKLUSIVEN FEIER
IN HAMBURG DIE GEBURTSTUNDE UNSERES
NEUEN HEFTES LIVE MITERLEBEN MÖCHTE,
BRAUCHT UNS NUR BIS ZUM 20. MÄRZ '96
DEN UNTEN ABGEBILDETEN COUPON ZU SCHICKEN.
EINE PERSÖNLICHE EINLADUNG
SENDEN WIR EUCH DANN ZU.**

*Euer Total!
Team.*

Name _____

Straße _____

PLZ/Ort _____

Geburtsdatum _____

Bitte an den X-plain Verlag, Friedensallee 41 in 22765 Hamburg
schicken (pro Coupon kann nur eine Person teilnehmen).

1 Spieler

Nintendo

ca. DM 60

The Legend of ZELDA

Was Mario für Freunde des Jump&Run-Genres, das ist Link für alle Freunde gepflegter Action-Adventures: eine Kultfigur ersten Ranges. Zu seinem zehnjährigen Geburtstag hat sich der Held eine Vorstellung als Classic redlich verdient.



Eigentlich sollte er ja ziemlich deprimiert sein, unser guter Link. Obwohl er in allen vier Teilen die Hauptarbeit leistet und den ganzen Ärger und Streß hat, wurde ihm nie die Ehre eines Titelhelden zuteil – allenfalls zur freundlichen Erwähnung im Untertitel hat es von Fall zu Fall gereicht. Stattdessen dient die Prinzessin Zelda als Aushängeschild und Namensgeber, obwohl sie nur höchst selten in den Spielen auftaucht und meistens auch noch für den ganzen

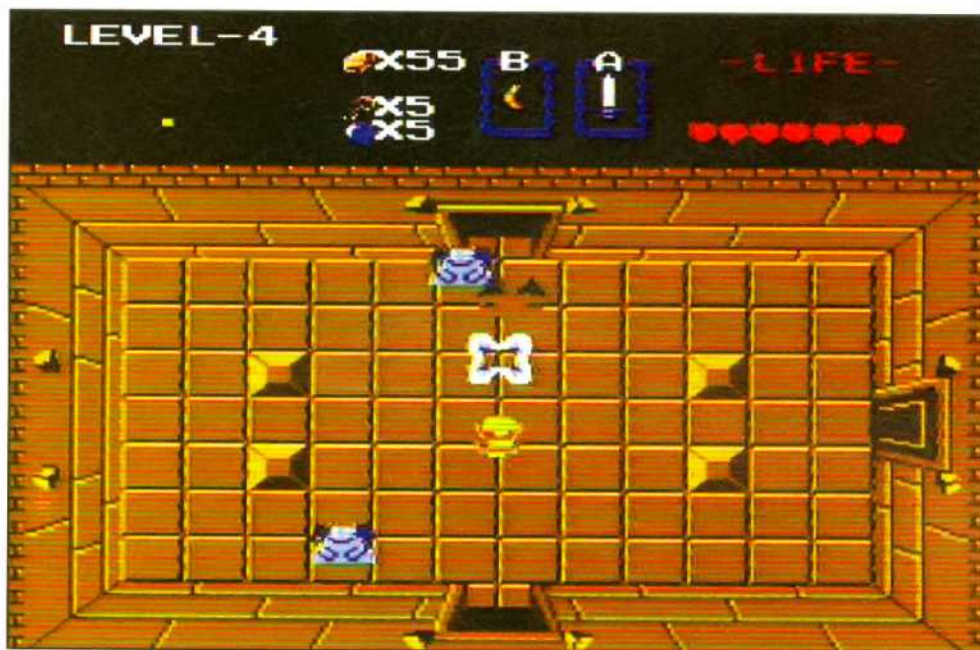
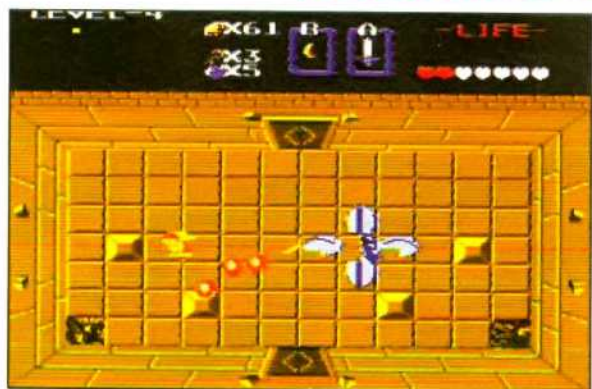
EIN KLEINER HELD IM STRESS

Schlamassel verantwortlich ist, da sie sich mit Vorliebe von bösen Mächten ver- oder entführen läßt. Einen echten Helden stört es aber nicht, immer wieder die zweite Geige zu spielen, und so schnappt sich der spitzohrige Link nur allzugern das



sonderlich einfach, denn die Einzelteile wurden recht gut in zahlreichen

Die Triforce gibt es im Laden nicht zu kaufen ...



Die Perspektive von oben ist inzwischen fast schon ein Klassiker geworden ...



Die Karte sorgt für den Überblick im Dungeon



Im Verlauf seines Abenteuers muß Link so manche zusätzliche Aufgabe bewältigen

Ohrwürmern geworden. Falls Ihr also auf irgendeinem Flohmarkt mal über das goldene Modul stolpert, so solltet Ihr auf alle Fälle zugreifen: Dieses Spiel hat Kultstatus und darf eigentlich in keiner Sammlung fehlen. (Und

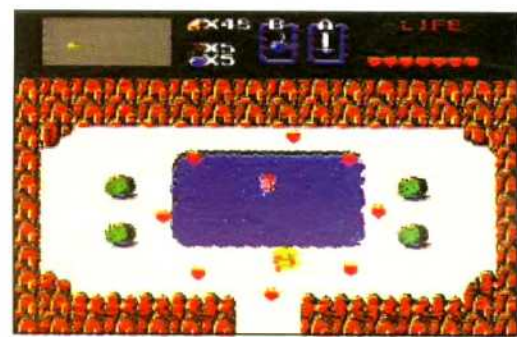
noch ein kleiner Wink an Nintendo: Wäre es angesichts des Jubiläums nicht allerhöchste Zeit für eine Art „Zelda Allstars“? Darüber dürfte sich so mancher Zelda-Fanclub freuen ...)

Michael Anton

Dungeons versteckt. Und wie es sich für einen ordentlichen Dungeon nun mal gehört, wimmelt es in ihm auch nur so von Monstern und Fallen, die dem armen Link das Leben ziemlich schwermachen. Der kann aber, dank seines Schwertes, gehörig zurückschlagen, auch finden sich in der Oberwelt und den Dungeons viele nützliche Items, die unserem Helden weiterhelfen.

DER GRUNDSTEIN FÜR EINE LEGENDE

Spielerisch kann die gelungene Kombination aus Monsterhatz und Dungeonrätseln auch heute noch begeistern. Zwar wirken die Dungeons mit der Zeit optisch etwas eintönig, die knackigen Rätsel entschädigen jedoch dafür. Sieht man einmal vom NES-üblichen Flackern bei zu viel Bildschirmaction ab, kann auch die technische Gestaltung durchaus überzeugen – insbesondere die Musikstücke sind inzwischen zu



Gameplay

2

Die inzwischen klassische Zelda-typische Action hat nichts von ihrem Reiz verloren

Dauerspaß

2

In Oberwelt und Dungeons gibt es Rätsel für wesentlich mehr als nur ein Wochenende.

Grafik

2-

Das Flackern sei verziehen, die Dungeons werden mit der Zeit jedoch etwas eintönig.

Sound

2

Wer das Hauptthema einmal gehört hat, der wird es nie mehr vergessen ...

TOTAL-CHECK

Genre Action-Adventure
 Level 16
 Schwierigkeit ansteigend
 Continues Batteriespeicher
 Speicherkapazität 2 MBit
 Erhältlich seit 1986

FAZIT
2

GEBT EUCH 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
Kartenummer angeben

☐ Gegen
Rechnung
Bitte keine Vorauszahlung
leisten. Rechnung
abwarten.

Garantie:

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

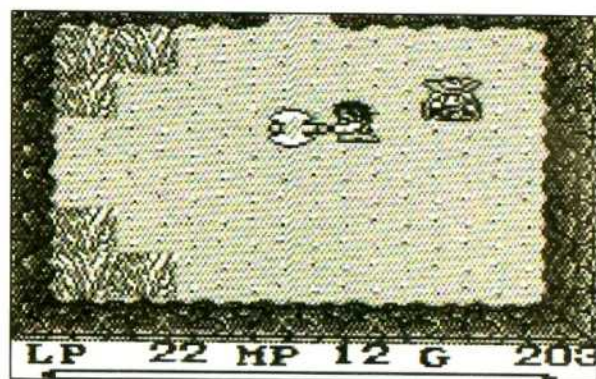
Datum, Unterschrift

(bei Jugendlichen unter 18 Jahren
Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

MYSTIC QUEST

Der erste Teil der japanischen 'Seiken Densetsu'-Reihe entstand auf dem Game Boy und kam unter dem obigen Titel in die hiesigen Gefilde. (Die nachfolgenden SNES-Teile sind hierzulande auch als 'Secret of Mana' bekannt.) Eine riesige Welt voller Rätsel und Gefahren wartet auf

ihre Erforschung; wer auf der Keksdose etwas Mana-Luft schnuppern will, der ist mit diesem Game bestens beraten, denn die Grafik läßt schon hier einen Hauch der größeren Brüder spüren.



Ein kleiner Held mit großer Axt räumt in den Dungeons auf

Titel/SystemMystic Quest/GB
HerstellerNintendo/Square
Test in2/95
Level
ContinuesBatteriespeicher
Speicherkapazität1 MBit



GENRE - D

ACTION-

Schnallt Euch das Breitschwert um, zieht das Kettenhemd an und macht Euch bereit für eine fröhliche Monsterhatz in den Dungeons. Der Genre-Durchblick in dieser Ausgabe steht ganz im Zeichen des Abenteuers, und zwar des actionlastigen. Wir stellen Euch, wie an dieser Stelle üblich, Klassiker und Highlights des Genres vor – wer noch nach Erweiterungen für seine Sammlung sucht, der findet hier wertvolle Empfehlungen.



SOUL BLAZER

Neben Square gehört Enix zu den rührigsten Softwarehäusern in Sachen Rollenspiele und Action-Adventures, wenngleich nicht alle Produkte in den Westen oder gar nach Deutschland gelangen. Die Abenteuer des kleinen Helden beim Kampf gegen den fiesen Death-toll haben auch heute noch dank des Spielprinzips und der Gestaltung ihre Reize; wer das Game zufällig mal

in Reichweite bekommt, der sollte unbedingt zugreifen. Die Erforschung der hübsch gestalteten Welt verspricht langen Spiel Spaß, auch sorgen viele kernige Rätsel dafür, daß das Spiel so schnell nicht alt wird ...

Titel/SystemSoul Blazer/SNES
HerstellerEnix
Test in10/93
Level
ContinuesBatteriespeicher
Speicherkapazität8 MBit



ZELDA I-IV - DIE UNENDLICHE GESCHICHTE

Natürlich dürfen die Abenteuer des grünberockten Spitzohrs Link in diesem Genre-Überblick nicht fehlen – immerhin ist er auf diesem Gebiet so eine Art Urvater und Vorzeigeheld. Seine Karriere begann schon 1986 in 'The Legend of Zelda' auf dem NES. Die dort typische Dungeonperspektive und die Trennung in Oberwelt und Dungeons wurde später auch in Teil 3 ('The Legend of Zelda – A Link to the Past', SNES) und und Teil 4 ('The Legend of Zelda – Link's Awakening', GB) beibehalten. Lediglich der zweite Teil auf dem NES ('The Adventures of



Titel/SystemZelda I/NES
HerstellerNintendo
Test in3/96
Level
ContinuesBatteriespeicher
Speicherkapazität2 MBit



Diesen Monat: Action-Adventures

Eine häufig gestellte Frage ist, was Action-Adventures eigentlich sind und was sie beispielsweise von Rollenspielen oder anderen Actionspielen unterscheidet. Daher hier zumindest der Versuch einer Abgrenzung: Wie auch bei Rollenspielen oder Adventures muß eine komplexe Welt voller Rätsel und Geheimnisse erforscht werden, wobei eine relativ umfangreiche Hintergrundstory erzählt wird. Wie auch bei Rollenspielen gibt es Kämpfe mit diversen Widersachern, allerdings finden sie hier gewissermaßen 'im Vorbeigehen' und nicht in einem gesonderten Kampfbildschirm statt. Dabei wird zwar auch etwas Geschick im Umgang mit dem Joypad gefordert, allerdings nicht so extrem wie bei anderen Actionspielen oder Jump&Runs. Reine Adventures, wie sie beispielsweise haufenweise in der Welt der Heimcomputer zu finden sind, muß man auf den Konsolen fast schon mit der

Lupe suchen. Allenfalls Spiele wie 'Young Merlin' oder 'Cosmic Spacehead' gehen in diese Richtung: viele kernige Rätsel und eine komplexe Hintergrundstory, aber keine extreme 'Fortentwicklung' des Charakters wie bei Rollenspielen oder übermäßig viele Geschicklichkeitseinlagen. Es gibt allerdings auch durchaus definitorische Grauzonen, beispielsweise bei Spielen wie 'Super Metroid' oder 'Demon's Crest' und eventuell auch die 'Actraiser'-Saga: In Sachen Komplexität der Welt und Abwechslung brauchen sie sich vor Spielen wie Zelda wirklich nicht verstecken, allerdings ist die im Spiel erzählte Story dann doch etwas zu dünn und der Schwerpunkt liegt eher auf der Action, um noch im Rahmen dieses Genreüberblicks mitlaufen zu können. (Was allerdings absolut nichts über ihre sonstigen Qualitäten und Vorzüge aussagt!)



ILLUSION OF TIME

Der inoffizielle „Soul Blazer“-Nachfolger aus dem Hause Enix präsentiert sich mit einer größeren und wandlungsfähigen Heldenfigur sowie einer leider einen Tick zu linear ausgefallenen Story. Mit letzterer kann man jedoch durchaus leben, denn die technische Machart und einige knifflige Rätsel entschädigen dafür. Interessant auch der vorbildliche Spielerberater der deutschen Version, der neben dem eigentlichen Spielablauf auch die historischen Schauplätze genauer beschreibt.



Titel/System Illusion of Time/SNES
Hersteller Nintendo/Enix
Test in 8/95
Level
Continues Batteriespeicher
Speicherkapazität 16 MBit



LAGOON

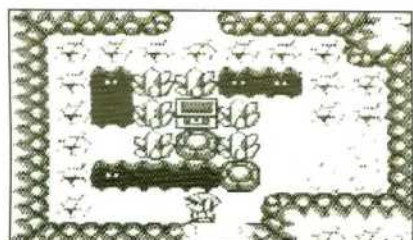
Sammler von Klassikern sollten vielleicht auch noch einen kleinen Blick auf diesen etwas betagteren Zelda-Clone werfen. In technischer Hinsicht ist er zwar vielleicht nicht mehr unbedingt auf der Höhe der Zeit, bietet aber dennoch einige interessante Features und eine recht abwechslungsreiche Story.



Titel/System Lagoon/SNES
Hersteller Kemco
Test in 1/95
Level
Continues Batteriespeicher
Speicherkapazität 8 MBit



DURCHBLICK ADVENTURES



Link“) fällt etwas aus dem Rahmen, da er in den Dungeons in die Seitenansicht wechselt. Allen Teilen gemein sind jedoch eine spannende und abwechslungsreiche Story und eine gelungene Kombination aus Dungeonaction und knackigen Rätseln – eine Mischung, die auch heute noch ihren Reiz hat. Wenigstens ein Zelda-Game sollte eigentlich jeder Nintendo-Fan in seiner Sammlung stehen haben.



Titel/System Zelda II/NES
Hersteller Nintendo
Test in 2/95
Level
Continues Batteriespeicher
Speicherkapazität 2 MBit



Titel/Syst. Zelda III/SNES
Hersteller Nintendo
Test in 8/94
Level
Continues Batteriespeicher
Speicherkapazität 12 MBit



Titel/Syst. Zelda IV/GB
Hersteller Nintendo
Test in 11/93
Level
Continues Batteriespeicher
Speicherkapazität 4 MBit



SECRET OF MANA



Bis zu drei Helden gleichzeitig können sich in Squaresofts Epos daranmachen, das Geheimnis von Mana zu lüften. Neben dem Mehrspieler-Modus besticht das Game vor allem durch stimmungsvolle Grafiken und Sounds sowie eine Handlung, die jeden in ihren Bann zieht.

Titel/System Secret of Mana/SNES
Hersteller Nintendo/Square
Test in 12/93
Level
Continues Batteriespeicher
Speicherkapazität 16 MBit



YS III

Auch dieses Game ist eher ein Fall für Oldie-Fans und tendiert fast schon in Richtung klassische Action, die hier komplett in der Seitenansicht abläuft. Als kleiner Einblick in die Anfänge und Urzeiten des Genres ist die Nummer allerdings recht interessant und besitzt heute fast schon Seltenheitswert.



Titel/System Ys III/SNES
Hersteller American Sammy
Test in
Level
Continues Batteriespeicher
Speicherkapazität 8 MBit



SECRET OF EVERMORE

Auch für diesen Titel zeichnet Squaresoft verantwortlich, in diesem Falle jedoch die amerikanische Niederlassung. Leider reichen Komplexität und Story nicht ganz an das große Mana-Vorbild heran, zu einem kurzweiligen Zeitvertreib reicht die Geschichte von einem Jungen und seinem Hund aber allemal, also schaut ruhig einmal rein ...



Titel/System Secret of Evermore/SNES
Hersteller Nintendo/Square
Test in 2/96
Level
Continues Batteriespeicher
Speicherkapazität 24 MBit



Eine interessante Bereicherung



Guter Durchschnitt

TOTAL! 3/96

53

reportage

AM 10. APRIL
UNSER NEUES VID



GIN! AM 10. APRIL

UNSER NEUES VID

GIN! AM 10. APRIL

UNSER NEUES VID

GIN! AM 10. APRIL

UNSER NEUES VID

GAZIN! AM 10.



CHEIN T UNSE

E-MAGAZIN! AM

RSCHIEINT UNSER

PIELE-MA GAZ



96 ERSCHIEINT

EOSPIELE-MAGA

'96 ERSCHEINT U

EOSPIELE-MAGAZ

IL '96 ERSCHEIN

DE EOSPIELE-MAGA

IL '96 ERSCHEI

E OSPIE LE-MAC

IL '96 ERSCHEIN

DE OSPIELE-MA

. APRIL '96 E

R NEUESVIDEOSI

A 10. APRI L '9

R NEUES VI DEC

ZIN! AM 10. APR

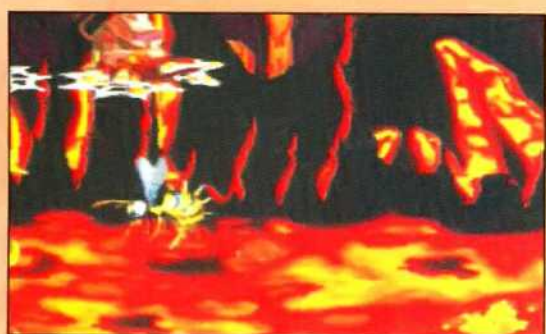
UNSER NEUES V

VZIN! AM 10. AP

DIDDY'S KONG QUEST

Alles Banane!

Nachdem wir Euch in der vergangenen Ausgabe durch die erste Welt des Affenspektakels geleitet haben, nehmen wir uns diesmal Welt 2 und 3 vor. Wir zeigen Euch alle versteckten Bonusstages sowie alle DK-Münzen, damit Diddy am Ende auch wirklich mit 102% der größte Videospiele-Held aller Zeiten ist. **ch**



Nachdem Ihr die Spinne aus ihrer Kiste befreit habt, dient sie Euch als Reittier. Neben den Wurfnetzen könnt Ihr nun auch plattformartige Spinnennetze werfen und sie betreten.



Hier seht Ihr den zweiten großen Abgrund. Zwei goldene Münzen und ein paar Bananen sind unterwegs einzusammeln. Bleibt aber nicht ewig auf den Netzen stehen, da ...

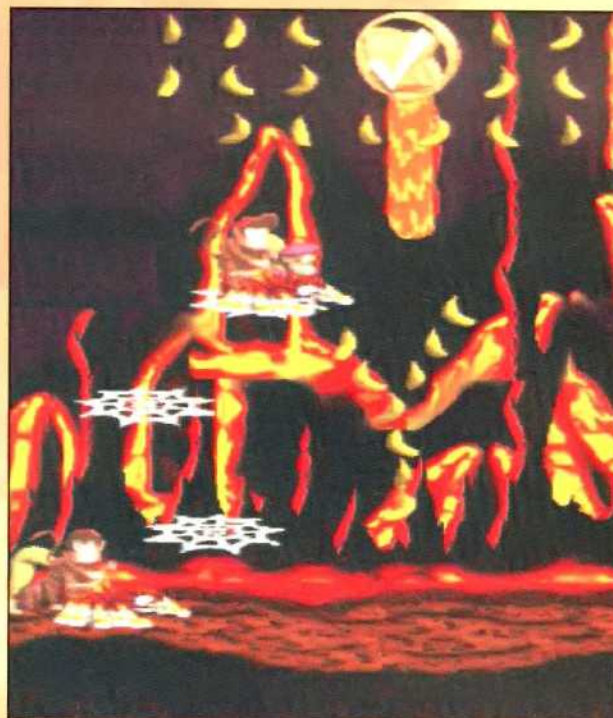


Das empfiehlt sich besonders bei den zwei großen Lava-Abgründen in diesem Level. Am Ende solltet Ihr Euch nach oben bewegen, um zur Bonustonne zu gelangen.



... sie nach einiger Zeit verschwinden. Wenn Ihr wieder am Ende nach oben geht, wartet eine weitere Bonustage auf Euch. Eine dritte findet Ihr auf dem Weg in einer Kanone.

Etwas allgemeines gleich zu Beginn. Um zu prüfen, daß Ihr in einer Welt auch wirklich alle Bonusräume und DK-Münzen gefunden habt erscheint hinter dem Welt-Namen ebenso wie bei den Level-Namen ein Rufzeichen und eine DK-Münze.



Kurz hinter der Spinnenkiste seht Ihr ein großes „Y“ aus Bananen. Wenn Ihr nun mittels der Spinnenfähigkeiten höher steigt, findet Ihr die begehrte DK-Münze.



Diese Stelle ist gleich am Anfang. Nachdem Ihr drei Ratten geplättet habt ist die Bahn frei für einen Anlauf. Mit Dixie und ihrem Haarpropeller schwebt Ihr nun auf das erste Bonusfaß dieses Levels zu. Darin wartet noch eine Überraschung auf die beiden Affen.



Die Zeit kämpft zwar gegen Euch, dennoch solltet Ihr Euch die paar Sekunden nehmen, um als Dixie über den ersten Abgrund zu schweben. Eine DK-Münze ist die Belohnung.



Bevor Ihr an dieser Stelle weiter nach oben springt, solltet Ihr auf die einzelne Banane achten. An vielen Stellen im Spiel zeigen Euch mehrere zum Pfeil geformte oder wie hier einzelne Bananen einen Weg auf. In diesem Fall führt sie Euch direkt zur nächsten Bonustonne.



Lava-Samba
oder Diddy gegen den Vulkan

Böllergrube
oder Hochmut kommt vor dem Knall



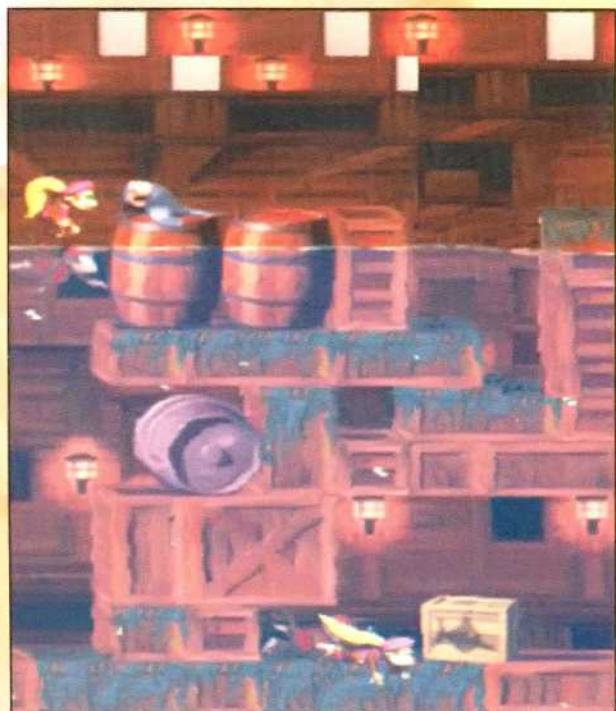
Aufgepaßt Leute, beim ersten Klampon gibts 'ne Abkürzung! Benutzt den Huckepack-Wurf im Sprung um einen Affen nach oben zu werfen. Aber dann entgeht Euch etwas.



Unter der ersten Robbe im Abschnitt sind zwei Bananen-Münzen versteckt, die erst bei Berührung sichtbar werden. Diddy und Dixie schwimmen gerade darauf zu.



Nach dem Restart-Faß kommt Ihr wenig später an diese Stelle, welche in der großen Kiste einen Bonusraum für Euch bereithält. Nutzt das Faß, um sie aufzubrechen.



Der Fisch Enguarde gibt sich in diesem Abschnitt ein Stell-dichein. Schwimmt unter der ersten Robbe nach dem Restart-Faß einfach durch die beiden untersten Kisten.

Kurz vor dem Ziel liegt die DK-Münze für Euch bereit. Laßt die Robbe das Wasser abkühlen und schwimmt rechts neben Ihr nach unten. Das „I“-Faß schützt Euch noch etwas länger vor dem erwärmenden Naß. Links oben angekommen transportiert Euch ein Faß sicher ins trockene Ziel.



Lava-Lagune
oder rote Lagune, blaue Lagune. Wo bleibt die schwarze Lagune?



Rambis mächtiges Stoßhorn kann nicht nur Feinde in die Flucht schlagen, sondern auch Hügel einrammen. Benutzt Rambis Spezialattacke, um in den Bonusraum zu kommen.



Am Berg unter dem Restart-Faß weist Euch eine Banane den Weg zur Bonustonne. Benutzt den Ballon am rechten Bildschirmrand, um zu ihr zu gelangen.



Über dem „N“ befindet sich die DK-Münze. Schwebt jedoch zunächst unter den Zingern hinweg nach rechts und bewaffnet Euch mit einem TNT-Faß. Mit diesem hinterlaßt Ihr einen bombastischen Eindruck bei der oberen Biene, um dem Videospielehelden-Tron ein wenig näher zu rücken.

Heißer Ritt
oder kalter Absturz

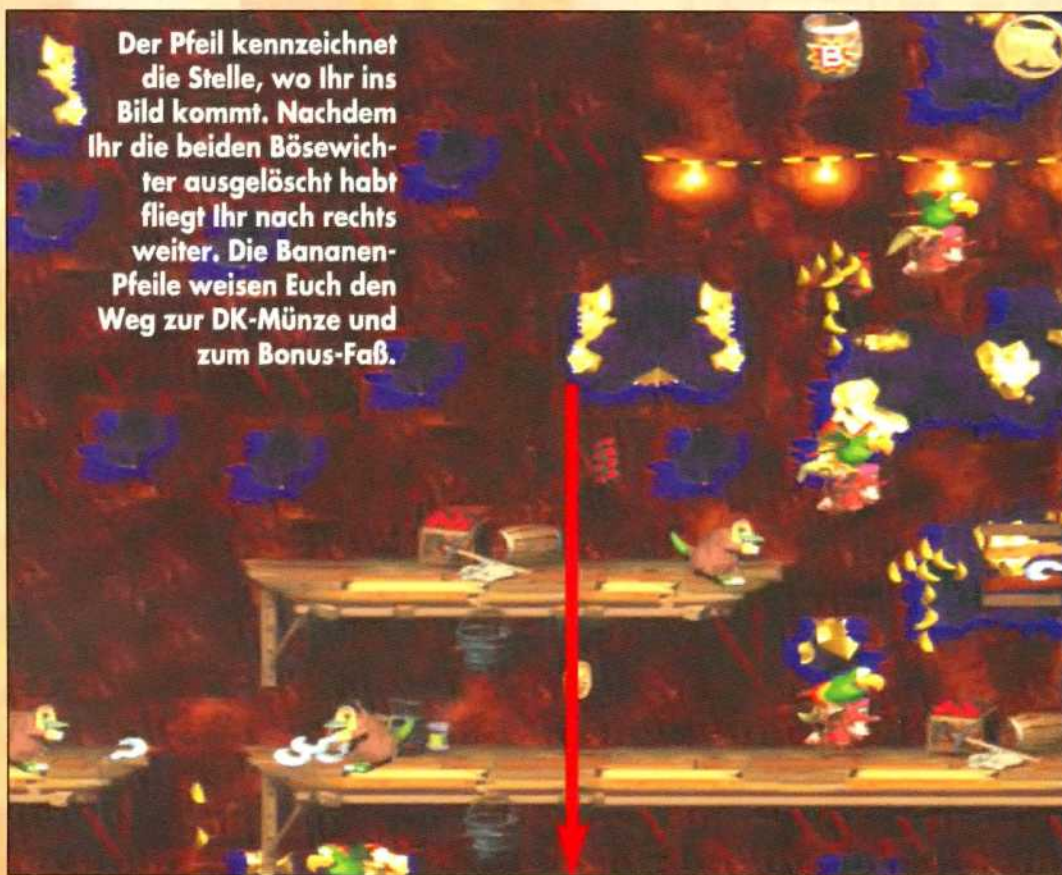


Links von diesem Bild humpeln drei Klomps auf und ab. Haltet Euch an dieser Stelle rechts, so könnt Ihr das Bonus-Faß nicht verfehlen.



Dieser Ort liegt kurz nach dem Restart-Faß zirka in der Mitte des Levels. Mit einem Huckepack-Wurf gelangt Ihr ins Katapult-Faß und somit zu einem Bonusraum.

Der Pfeil kennzeichnet die Stelle, wo Ihr ins Bild kommt. Nachdem Ihr die beiden Bösewichter ausgelöscht habt fliegt Ihr nach rechts weiter. Die Bananen-Pfeile weisen Euch den Weg zur DK-Münze und zum Bonus-Faß.



Kleevers Feuerschwert greift Euch mit Feuerbällen an. Doch wenn Ihr es mit sechs Kanonenkugeln bewerft, explodiert es und gibt den Weg frei.



Squawks Schacht
oder Gleich ist Schicht im Schacht

Sumpf der Fässer
oder Wenn der Rechner nochmal abstürzt, krieg' ich 'ne Krise!



Diese kleine Karte sollte Euch helfen, den Überblick nicht zu verlieren, denn um an Rambi zu gelangen, müßt Ihr das letzte obere „3“-Faß nach schräg links-unten ausrichten und Euch auf die kleine mittlere Insel katapultieren. Mit einem Rhinoceros unterm Hintern kann auch viel einfacher gegen Bösewichter vorgegangen werden.



Die Geisterjacks bewerfen Euch andauernd mit Gegenständen. Doch auch sie haben ein Herz für Affen. Bei jedem dritten Wurf lassen sie etwas Nützliches springen.



Beim Rambo-Verbotsschild müßt Ihr zwar leider vorerst Abschied von Eurem gepanzerten Freund nehmen, doch zum Trost hinterläßt der gutmütige Dickhäuter eine DK-Münze.



Na sowas, eine Kanone mitten im Sumpf und weit und breit keine passende Kugel gesichtet. Hmm, mal überlegen. Da hilft wohl nur Trick 17.



Eine der Geisterjacks trifft Ihr bei den zum Pfeil geformten Bananen. Laßt den Fetzen dreimal etwas werfen. Danach flieht sie nach links und Ihr müßt hinterher. ...



... Nach einigen Bildschirm-Metern stoppt der Mottenschmaus und wirft Euch eine Truhe zu. Die Kanonenkugel ist darin enthalten. (Darauf muß man erstmal kommen).



Dieses Bonus-Faß liegt zwar unübersehbar auf dem Weg, jedoch bedarf es zwei Affen und eines Huckepack-Wurfes, um hinein zu gelangen.

Glimmers Galeone
oder Ich hasse Dunkellevel



Gleich zu Beginn des Levels erwartet Euch oben ein Bonusraum. Die Bananen weisen Euch auch diesmal den Weg. Nutzt an den Stellen mit den roten Pfeilen die Durchgänge, um an Bananen, Münzen und an die DK-Münze zu gelangen.



Diese Stelle befindet sich kurz vor dem Ziel. Nach dem großen Raum, in dem Euch rosafarbene Seesterne attackieren und zwei Münzen im unteren Bereich zu sehen sind, folgt Ihr wie so oft der Bananenspur zum zweiten Bonusraum.



Und wieder ein Beitrag aus der Reihe ‚Folge den Bananen‘. An dieser Stelle gelangt Ihr mittels des Huckepack-Wurfs in ein Bonusfaß.

Sumpf des Wahnsinns
oder Man reiche mir 'ne Zwangsjacke



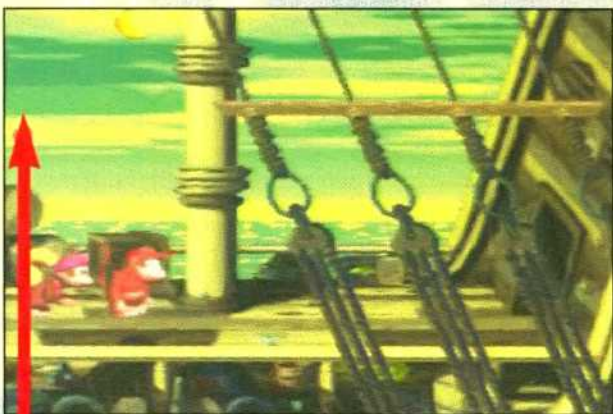
Am Anfang des Abschnitts wird ein DK-Faß von einem Gegner bewacht. Reißt Euch die Tonne unter den Nagel und lauft nach links zu den beiden Zingern. Mit Hilfe des Fasses erlegt Ihr die untere Biene, um weiter nach links laufen zu können.



Wenn Ihr auf eine Schatztruhe stoßt, hebt sie Euch für die zwei nächsten Zinger auf. Sobald die Truhe mit einem der Gegner in Berührung kommt, gibt sie ein Extraleben frei. Nun müßt Ihr nur noch über den Abgrund schweben, ...



... um an diese Stelle zu gelangen. Hier muß einer der Affen zwischen die Gegner zur Münze geworfen werden, um links hinter die vier Stachelviecher zu kommen. Die dort bereit liegende Truhe hilft Euch, mit den Vieren fertig zu werden. Nachdem alle vernichtet sind, erhaltet Ihr die DK-Münze.



An ganz genau dieser Stelle, wo der rote Pfeil hinzeigt, befindet sich ein unsichtbares Katapult-Faß. Dieses befördert Diddy und Dixie ...



... direkt hierher. Ihr benötigt aber zwei Affen, um in das Bonusfaß zu kommen.



Klapper Misere
oder Kathy Bates läßt grüßen



Auf dem Bild seht Ihr den vierten Abgrund des Levels. Links zur Seite gilt es eine Bonusrunde zu bestehen.



Hier seht Ihr den letzten Abgrund vor dem Restart-Faß. Die einzelne Banane signalisiert einen Durchgang, wo Ihr die DK-Münze findet. Paßt aber auf, daß Ihr nicht in den Abgrund fallt oder mit dem hopsenden Rattly von unten an den Zinger stoßt.



Der fette Kanonen-Kremling bewacht ein „I“-Faß. Ihr müßt besonders schnell vorgehen, um das Faß zu bekommen, da das Wasser an dieser Stelle sehr schnell steigt.



Wenn Ihr das „I“-Faß eingesammelt habt, kann Euch der nervige Lockjaw nichts mehr anhaben. Springt also ins Wasser und haltet Euch rechts. Folgt den Bananen zum B-Faß.

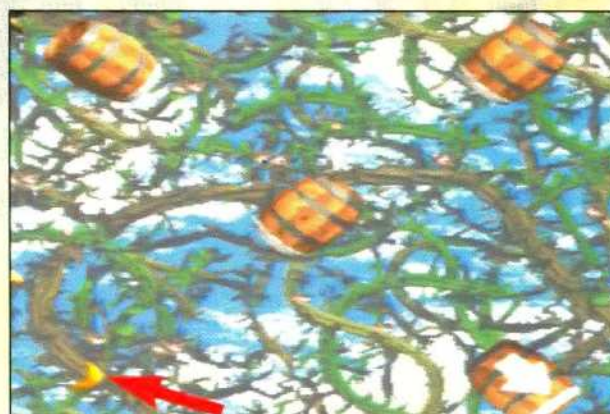


Unterwegs liegt eine Kanone auf dem Weg, die Ihr mit Sicherheit finden werdet. Die oben abgebildete Stelle verheißt Euch viele Extras sofern Ihr noch über beide Affen verfügt.

Kletterschleim
oder Dieser Lockjaw nervt!



Die DK-Münze ist unmittelbar unter dem Ziel versteckt. Kurz davor findet Ihr ein „I“-Faß. Da die Wirkung des „I“-Fasses nicht lange anhält, solltet Ihr schnell sein.



Die bekannte Devise „Achtet auf Bananen“ ist im zweiten größerem Umfeld vor dem Restart sehr wichtig. Diese Banane zeigt Euch den Weg zum ersten Bonus-Faß auf.



Rechts-oben in der Ecke des letzten großen Umfeldes seht Ihr die letzte DK-Münze dieser Welt. Um zu ihr zu kommen müßt Ihr nach rechts-unten. Die Karte hilft Euch dabei.

Affen-Action
oder Boom Shakalakali!



Die drei ersten Fässer auf dieser Karte drehen sich ständig um ihre eigene Achse. Seid also besonders vorsichtig, um nicht vorzeitig in den Dornen zu landen. Ganz rechts seht Ihr einen Abgrund mit einem Pfeil-Faß. Dieses befördert Euch nach oben, wo Ihr auf Papagei Squawks trifft. Mit seiner Hilfe kommt Ihr sowohl an die DK-Münze, als auch in die zweite Bonus-Tonne und an das „G“.



Dieser Arnald-Verschnitt springt ständig durch die Gegend und schwingt seine mächtige Keule. Bei jeder Landung läßt er die Erde erbeben, so daß Ihr besser springt, wenn er zu Boden geht. Doch fünf TNT-Fässer bringen ihn zur Raison.

In der April-Ausgabe zeigen wir Euch den Rest des Spiels. Tschüß, bis zum nächsten Mal!

In dieser TOTAL!-Ausgabe präsentieren wir Euch die restlichen Charaktere des SNES-Prügelspektakels „WeaponLord“. Auch diese vier barbarischen Kämpfer verfügen über jede Menge Special-Moves und halsbrecherische Schlagkombinationen.



JENTAI

Größe: 209 cm
Alter: 25

Gewicht: 119 kg
Waffe: Falchon

Special-Moves:

Down Strike: X oder R halten, ↑ ↑ ↓
 Aura Strike: ← ↓ ↘ ←, X oder R
 Backhand Blast: X oder R halten, ← ↘ →
 Back Blade Strike: B oder A halten, ← ↘ ↓ ↘ →
 Ram Toss: B oder A halten, → ↘ ↑ ←
 Shield Spike: ←, (→ zusammen mit B oder A)
 Leg Breaker: ↓ ↘ →, B oder A
 Death Blade Frenzy: B oder A halten, ↘ ↓ →
 Guard Drop (Reverse Kick): ←, (→ zusammen mit X oder R)
 Shield Toss (Power Deflect): X oder R halten, ↓ ↘ →



ZARAK

Größe: 212 cm
Alter: 25

Gewicht: 195 kg
Waffe: Guillotine

Special-Moves:

Chaos: X oder R halten, → ↑ ↘
 Warp Spider: X oder R halten, ↑ ↘ ←
 Inferno: → ↘ ↘, X oder R
 Widow's Grip: ←, zusammen mit X oder R
 zwei Sekunden halten, ↘ →
 Guillotine Strike: ↓, zusammen mit X oder R
 zwei Sekunden halten, ↑ ↘
 Web Rip: → ↘ ↘, B oder A
 Power Vault (Guard Drop): ← ↘ →, B oder A
 Web Slap (Power Deflect): ←, zusammen mit B
 oder A zwei Sekunden halten, →





DIE SPECIAL-MOVES

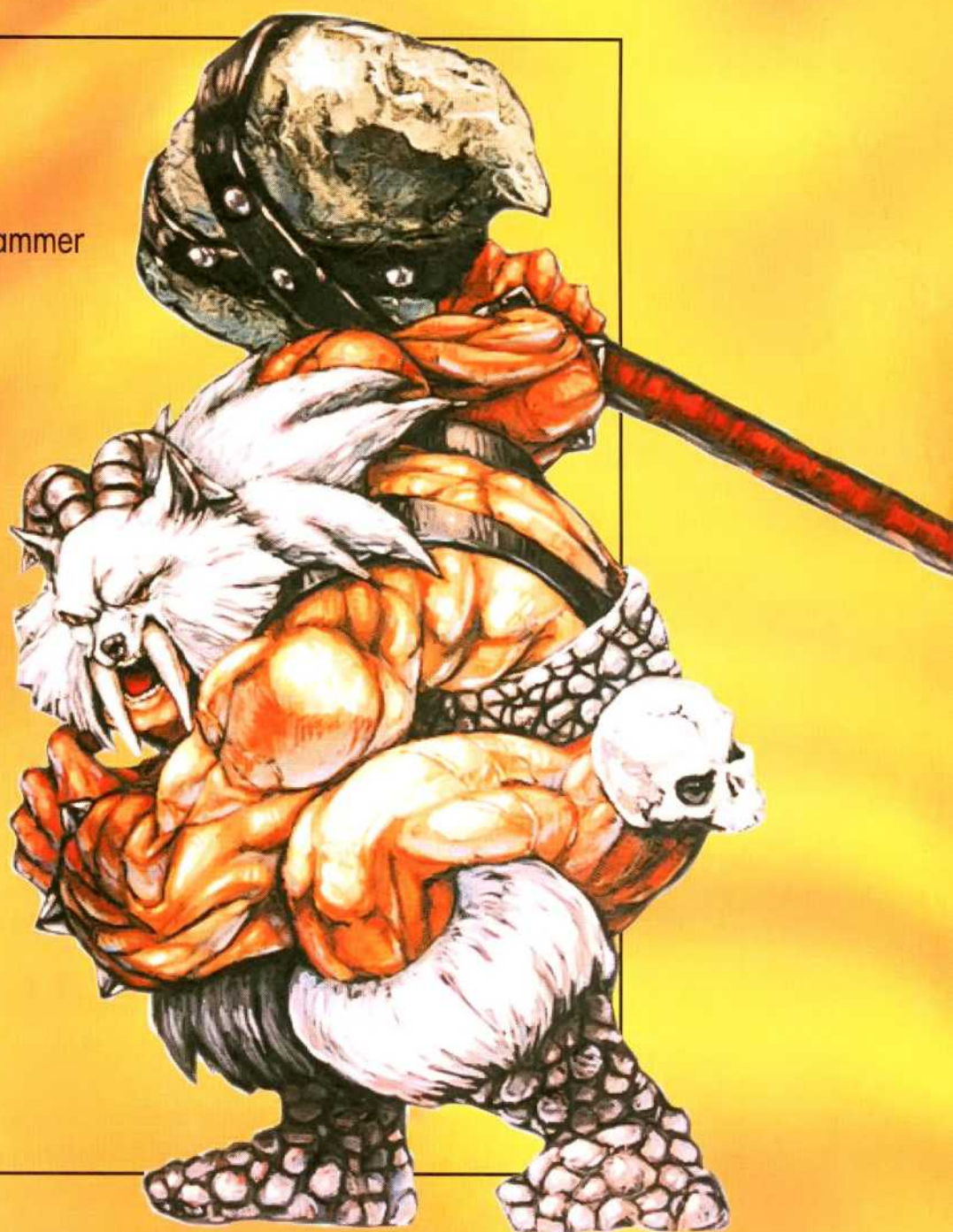
BANE

Größe: 201 cm
Alter: 25

Gewicht: 178 kg
Waffe: Rock Warhammer

Special-Moves:

Head Rocker: → ↓ → ,X oder R
Berserker: B oder A halten, ← → ↗
The Mutilator: ↓ , (↓ zusammen mit X oder R)
Hammer Blast: B oder A halten, ↑ ← ↓
Cursed Kick: B oder A halten, ↘ ↗ →
Curse Slam: X oder R halten, → ↗ ↑ ↓
Skull Crusher: X oder R halten, ← ↗ ↑ ↘
Fang Gutter: ← ↗ → ,B oder A
Power Hammer (Power Deflect): ← ↗ ↓ ,
B oder A
Iron Fist (Guard Drop): ← ↗ ↓ → ,B oder A



TALAZIA

Größe: 187 cm
Alter: 25

Gewicht: 102 kg
Waffe: Talon Blade

Special-Moves:

Air Tear: X oder R halten, ↑ ↗ →
Air Frenzy: B oder A halten, ↑ → ↗
Prey Launch: ↗ ↓ → ,X oder R
Phoenix Strike: R halten, ← ↗ ↓ →
Rip Claw: B oder A halten, ← ↗ ↓ ↘
Reverse Claw: X oder R halten, ↑ ↗ ↓
Talon Blade: ← ↓ ← ,X oder R
Kick Up: → ↗ ↑ ,A
Shadow Deflect (Power Deflect): ↓ ↗ ↗ ,B oder A
Falcon Strike (Guard Drop): B oder A halten, ↑ ↗ ←



1000 AD Present



Willkommen zum zweiten Teil von Cronos faszinierendem Zeitreiseabenteuer. Auch in dieser Ausgabe haben wir jede Menge nützlicher Tips und Tricks für Euch auf Lager. Also anschnallen und das SNES einschalten ...



KOMPLETTLÖSUNG TEIL 2

Im letzten Heft verließen wir unsere Helden kurz nach ihrem Sieg über Azala und ihren etwas groß geratenen Hausdinosaurier. Kurz vor dem totalen Kollaps des Tyrano Lair gelingt Euch und der Party die Flucht mit den Flugsauriern aufs rettende Festland.

DAS MAGISCHE KÖNIGREICH

Dort findet Ihr neben allgemeiner Zerstörung auch ein neues Warpfeld, das Euch direkt ins magische Königreich von Zeal (13.000 BC) führt. Dort herrscht auf den ersten Blick eitel Sonnenschein, also lauscht die Bewohner nur ungeniert aus und findet die Eingänge zu den versteckten Räumen in den Städten Enhasa und



Kajar. Es gibt jede Menge zu hören über das Schicksal der Welt, drei seltsame Gurus, einen noch seltsamen Propheten sowie Items namens Rainbow Shell und Sun Stone.

Letztendlich könnt Ihr dort allerdings nichts tun, als Prinz Janus und Prinzessin Schala im heimischen Schloß zu belauschen. Verfolgt die Prinzessin, um das Geheimnis ihres Amuletts zu erfahren und ladet anschließend Euer eigenes Pendant an der Mammon Machine auf. Der fiese Dalton wird Euch dabei zwar einen ordentlichen Stolperstein in den Weg legen, unbesiegbar ist sein Golem allerdings nicht: Das nette Kerlchen macht Euch zwar alles nach, solange Ihr bei Euren Attacken allerdings nur Magie und keine physikalischen Angriffe verwendet, kann Euch eigentlich nichts passieren: Ein Held zaubert kräftig, der Rest der Mannschaft heilt fleißig.

Es ist gut fürs Ego, wenn Ihr diesen Kampf gewinnt, dummerweise macht Euch

der seltsame Prophet einen Strich durch die Rechnung und knüpft Eure Befreiung an bestimmte Bedingungen. Die werden auch sofort eingehalten, und ehe Ihr es Euch verseht, befindet Ihr Euch wieder in der Steinzeit. Dumm gelaufen, aber immerhin könnt Ihr nun mit dem aufgeladenen Amulett nicht nur so manche

Truhe, sondern auch diverse Türen öffnen. Klappt also alle bisherigen Schauplätze ab und sackt die entsprechenden Items ein. (Schaut auch mal bei Luccas Vater vorbei um neue Ausrüstung für das Mädel zu erhalten). Zum krönenden Abschluß der Suche findet Ihr schließlich im Jahre 2300 im Keeper's Dome die heißbegehrte Zeitmaschine, und jetzt geht die Sache erst so richtig los: Nachdem man Euch so unsanft aus Zeal herausgeworfen hat, wollt Ihr den dortigen (damali-

gen?) Geheimnissen natürlich genauer auf den Grund gehen. Also rein in die Zeitmaschine und losgedüst. Dummerweise ist die Zeitmaschine in Sachen räumlicher Bewegung nicht allzuflexibel, und so müßt Ihr Euch zunächst zu Fuß die Gegend um den Landeplatz anschauen. Der einzige Ort, an dem es momentan weitergeht, ist die Earth Cave an der Nordspitze des Kontinents. In dieser Höhle ist auch der Zugang zum Mt. Woe



1000 AD Present



GER

1000 AD Present



zu finden, wo einer der Gurus gefangen sein soll. Er klettert den Berg über die Kette und nutzt die Gelegenheit für ein ordentliches Training. Besonderes Augenmerk solltet Ihr auf die 'Stones' legen, die zwar schwer zu treffen sind, aber fette Tech-Punkte bringen. Dummerweise sind alle 'Stones' in diesem Gebiet eine 'einmalige Angelegenheit' – bis auf einen: Jener nordwestlich des ersten Savepoints kommt immer wieder, also solltet Ihr dies auch ausnutzen und immer wieder kurz zurück auf die Kette gehen. Auch sollte Ayla die Gelegenheit nutzen und von den diversen Monstern bessere Waffen klauen. Am Berggipfel wartet dann ein etwas größerer Boß auf Euch,

mit einigen Triple Techs wird er schnell ruhiggestellt und der Guru befreit.

DOWN BELOW THE OCEAN

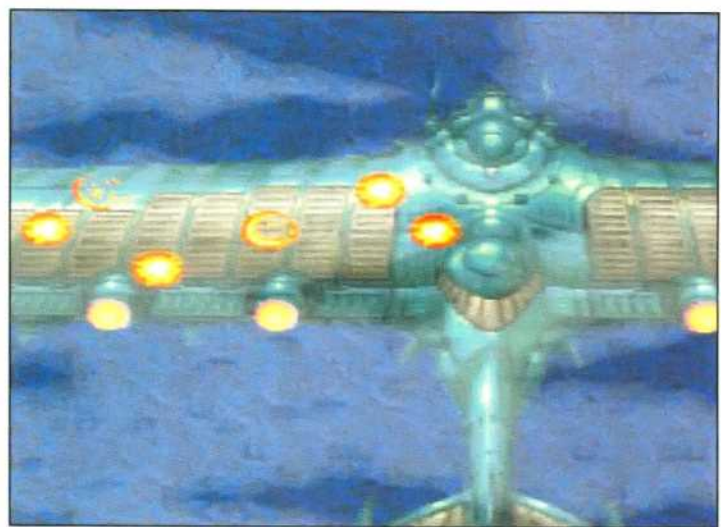
Nach dieser Episode wartet Schala in der Earth Cave auf Euch und öffnet einen Skyway zum schwebenden Kontinent. Sofern Ihr es noch nicht getan habt, solltet Ihr jetzt die versteckten Räume in den beiden Städten aufsuchen, sonst ist es zu spät. Nochmal kurz eingekauft und dann ab ins Schloß, wo Ihr Euch zunächst nochmals mit Dalton und seinen Golems herumärgern dürft. Danach geht es endlich in den Ocean



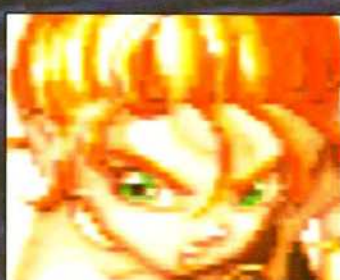
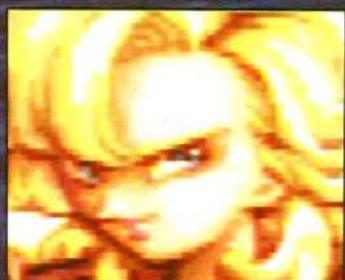
Palace, in dem Königin Zeal gar Übles mit Lavos und der Mammon Machine plant. Achtet auf eine magisch ausgewogene Zusammenstellung der Party, da viele Gegner gegen unterschiedliche Arten von Magie allergisch sind. Den Absatz vor dem Savepoint auf der Treppe solltet Ihr gegebenenfalls nochmal als Trainingsstützpunkt verwenden, unterwegs erhaltet Ihr auch von Masa und

Mune einen Dolch, mit dem Ihr die Mammon Machine ausschalten könnt. Dummerweise bekommt Ihr anschließend auch noch Ärger mit Lavos, bei dem Crono bedauerlicherweise ums Leben kommt, der Rest der Party kann sich mit Mühe und Not retten und erwacht auf dem Hauptkontinent. Nachdem die Vorräte aufgefrischt und die Party umgestellt wurde (Ayla sollte auf alle Fälle dabei sein!),

geht es zum Smalltalk auf dem Dorfplatz. Der wird durch Dalton unterbrochen, der die Party auf sein Luftschiff entführt. Dort muß zunächst die gesamte Ausrüstung wieder zusammengesucht werden (Lüftungsschächte benutzen!), anschließend kommt es auf der Blackbird noch einmal zum Kampf mit Dalton und Co.. Am Ende



ist man jedoch siegreich und darf sich nun über eine Zeitmaschine mit Flugfähigkeiten freuen. Bevor diese jedoch ausprobiert wird, sollte noch ein kleiner Abstecher zum North Cape



1000 AD Present



1000 AD Present

unternommen werden, wo ein alter Bekannter wartet. Prügelt man sich nicht mit Magus, so stößt er als neues Mitglied zur Party – ein willkommener Ersatz für Crono, insbesondere durch seine magischen Fähigkeiten. Ab jetzt habt Ihr übrigens volle Kontrolle über die Zusammensetzung Eurer Party – nutzt diese Möglichkeit, um einige neue Triple Techs zu lernen! Aber heißt es tatsächlich, für immer Abschied von Crono zu nehmen? Vielleicht weiß der nette Herr am Ende der Zeit einen Ausweg. Beim Abflug dorthin beobachtet die Truppe, wie der Ocean Palace plötzlich



Flügel bekommt und von nun an als düsteres Black Omen die Landschaft beherrscht. Zwar könnte man mit der Epoch dorthin fliegen, diesen Gedanken solltet Ihr aber vorerst noch beiseite schieben, denn Crono wartet auf die Auferstehung. Am Ende der Zeit erhaltet Ihr dann auch prompt ein nützliches Gerät sowie weitere Empfehlungen. Besorgt Euch auf dem Jahrmarkt am Leene Square einen Crono-Clone indem Ihr in Normans Zelt das zweite der angebotenen Spiele spielt. (Falls Ihr über genügend Bargeld verfügt, ist die Sache recht einfach, da Ihr das Spiel nicht unbedingt gewinnen braucht. Allerdings können dann bis zu 35 000 Taler fällig werden ...) Macht Euch dann mit dem Clone an die Erstei-

DIE WEGE ZU LAVOS

Schon nach Eurem ersten Besuch am Ende der Zeit könnt Ihr Euch in den Kampf gegen Lavos stürzen – was allerdings noch nicht zu empfehlen ist, da Ihr ganz einfach noch zu schwach seid. Neben dieser anfänglichen Möglichkeit ergeben sich im Verlauf des Spiels aber auch noch diverse andere Wege, um Lavos zu besiegen: Je nach den bislang absolvierten Aufgaben erhaltet Ihr als Belohnung dann auch mehr oder weniger unterschiedliche Abspänne.

Zuerst einige Worte zum Finale selbst: Es besteht normalerweise aus drei Etappen: Zuerst müßt Ihr Euch mit der harten Schale von Lavos herumärgern. Die wechselt von Zeit zu Zeit ihr Angriffsverhalten, wer möglichst viele der bisherigen Zwischenbosse besiegt hat, der kann die Schale leicht knacken.

Es folgt ein Handgemenge mit Lavos selbst, hier sind alle magischen und physikalischen Mittel erlaubt. In der dritten Runde gilt es, den Lavos Core zu metzeln. Hier ist wichtig, zunächst den linken Teil durch physikalische Angriffe auszuschalten. Anschließend sinkt die Defense der beiden übrigen Teile, die weiteren Angriffe sollten sich auf den rechten Teil konzentrieren.

Im Prinzip ist Lavos mit jeder Figurenkonstellation zu schlagen, für den ersten Kontakt empfiehlt sich jedoch

recht praktisch, eventuell sollten die schlagkräftigsten Charaktere auch verstärkt zu Counter Attacks (z. B. per Frenzy Band) in der Lage sein. Bleibt nur noch die Frage, wie man sich zu Lavos durchschlägt. Da wäre zunächst der Warp am Ende der Zeit, hier sind alle drei Etappen zu absolvieren. Gleiches gilt auch, nachdem Ihr die Zeitmaschine erobert habt. Kann das Teil später allerdings fliegen, so könnt Ihr Euch den Kampf mit der Schale sparen und direkt in Lavos Innereien vorstoßen. Allerdings geht die Zeitmaschine dabei zu Bruch, und der Abspann fällt nicht gar so imposant aus. Der optimale Weg ist sicherlich, alle Nebenmissionen zu erledigen und über das Black Omen zu Lavos vorzustoßen. Hier könnt Ihr nach dem Sieg über die Schale nochmals zwischenspeichern und über ein zusätzliches Warploch



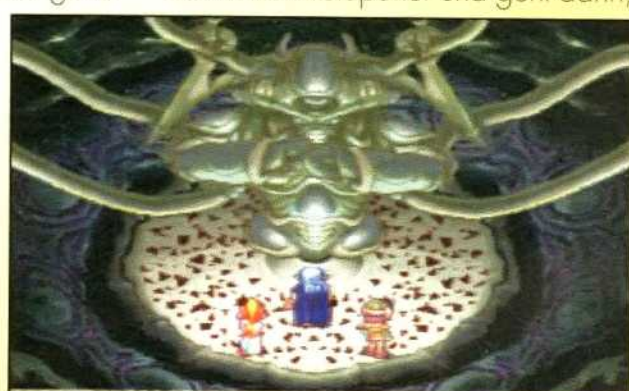
sicherstellen, daß Ihr auch wirklich alle Aufgaben erledigt habt. Anschließend könnt Ihr praktischerweise gleich beide Varianten im Abspann genießen, indem Ihr per Zeitmaschine oder per Warp zu Lavos zurückkehrt.

Der erste Sieg auf dem Black-Omen-Weg aktiviert übrigens eine ganz



besondere Option, nämlich den 'New Game+'-Modus! Mit ihm startet Ihr ein neues Spiel, bei dem allerdings die bislang erworbenen Items und Charakterwerte erhalten bleiben. Eine tolle Sache um schnell noch einmal zu bestimmten Wendepunkten im Spiel vorzustoßen und Alternativen zu überprüfen.

Und einen besonderen Bonus gibt es auch noch: Schon nach extrem kurzer Zeit könnt Ihr Euch mit Lavos herumprügeln – und bei Erfolg einen ganz besonderen Abspann genießen. Da Ihr an dieser Stelle nur Crono und Marle in der Party habt wird die Sache zwar etwas schwieriger, ist aber durchaus zu bewältigen. (Der geniale Abspann entschädigt dann auch für alle Mühen ...)



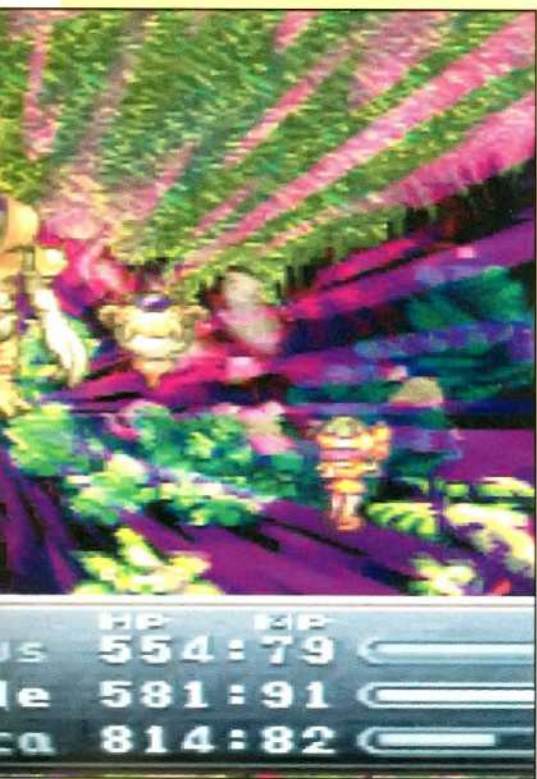
Für ganz harte Masochisten ergibt sich auch noch die Möglichkeit, nur mit Crono allein ins Finale zu gehen: Benutzt auf dem Jahrmarkt zuerst den linken Teleporter und geht dann, ohne vorher mit Marle zu sprechen, direkt durch den rechten Teleporter. Eure Überlebenschancen dürften zwar recht gering sein, einen Versuch ist es jedoch wert!



1000 AD Present



GER



VERSTECKTE RÄUME

Irgendjemand erzählt Euch in einer der Städte von Zeal etwas von Wasser, das den Wind dazu provoziert, Feuer tanzen zu lassen. Öffnet die magischen Bücher in den beiden Städten in der entsprechenden Reihenfolge, um geheime Räume zugänglich zu machen!

SELTSAME TRUHEN

Schon in der Anfangsphase des Spiels stoßt Ihr auf Truhen und Türen, die zu dieser Zeit noch durch eine seltsame Kraft verschlossen sind. Merkt Euch diese Stellen gut und schreibt die entsprechenden Stellen sicherheitshalber auf. Später könnt Ihr nämlich zurückkehren, die Sperren durchbrechen und so manches nützliche

Item einsacken. Bei einigen Truhen werdet Ihr übrigens nach dem Öffnen gefragt, ob Ihr den Inhalt entnehmen möchtet. Tut dies nicht sofort, sondern reist erst in eine andere Epoche - der Inhalt erfährt so eine gewaltige Wertsteigerung! (Faustregel: im Jahre 600 öffnen und 400 Jahre später abkassieren.)

WAFFEN UND AUSRÜSTUNGEN

In den Shops und bei einigen eher unscheinbaren Figuren könnt Ihr Eure Waffen und Rüstungen auf den neuesten Stand bringen. Sofern das Eure Burschaft zuläßt, solltet Ihr das auch möglichst sofort tun. Zwar finden sich in den späteren Abschnitten oft Truhen mit den soeben erworbenen Items, falls Ihr allerdings keine gut trainierten Charaktere habt, kommt Ihr manchmal gar nicht so weit. Überflüssige Ausrüstung könnt Ihr natürlich jederzeit verkaufen, allerdings solltet Ihr die Items nochmals genauer untersuchen: So manche Waffe oder Rüstung hat besondere Eigenschaften, die später vielleicht nicht unbedingt lebenswichtig, wohl aber doch in bestimmten Situationen recht praktisch sein könnte...

HEILTRÄNKE

Was sich an Heiltränken kaufen läßt, das könnt Ihr auch im Verlauf des Spiels jederzeit ohne Bedenken schlucken. Bestimmte Gegner hinterlassen aber auch spezielle Items wie Elixire oder Mega-Drinks. Die sollten tunlichst nicht verschwendet werden, da sie entsprechend rar sind und gegen Ende lebenswichtig werden. Versucht daher, vorerst möglichst nur mit den tatsächlich jederzeit erhältlichen Tränken auszukommen und schluckt lieber nach einem Kampf tonnenweise Tonics, bevor Ihr ein Elixir antastet! (Es sei denn Ihr wißt, welchen Gegnern man die Dinger sti-

benweise Tonics, bevor Ihr ein Elixir antastet! (Es sei denn Ihr wißt, welchen Gegnern man die Dinger sti-

Ein gut gefülltes Inventar ist für das Überleben extrem wichtig ...

bitzen kann und tut dies auch ausreichend.)

RICHTIGES TRAINING

Das wichtigste Heilmittel im Spiel sind eigentlich die Shelter, die Ihr bei einem Gebüsch im Guardia Forest in AD 600 kostenneutral besorgen könnt. Vor allen wichtigen Stellen finden sich Savepoints, so daß Ihr jederzeit speichern könnt, bevor Ihr Euch in entscheidende Kämpfe stürzt. Also nutzt diese Option auch entsprechend. Achtet bei den Kämpfen in der Nähe eines Savepoints darauf, ob sich in dieser Gegend besonders viele Experience- und Tech-Points oder andere praktische Gegenstände abstauben lassen. Wenn ja, so kämpft in dieser Region bis kurz vor dem Umfallen und opfert neben einigen Shelters auch die notwendige Zeit für ein solides Training. Da gibt es nämlich einige interessante Örtlichkeiten ...

PREHISTORIC BUSINESS

Gut beobachtet: In der Steinzeit gibt es nach erfolgreichen Kämpfen kein Bargeld, sondern so seltsame Items wie Petal, Horn, Feather und Fang. Aber keine Sorge, der Kram hat durchaus seine Werte. In einer Hütte kann man das Zeug gegen recht praktische Items eintauschen. Schon beim ersten Besuch solltet Ihr Euch Rock Helms und Ruby Vests sowie die entsprechenden Waffen besorgen. Später gibt es nochmals andere Waffen, dann solltet Ihr Euch vor allem mit Aeon Blades und Magma Hands vollstopfen, die an anderer Stelle prima Bargeld ergeben. Auch mit dem Umtausch in und späterem Verkauf von Rüstungen läßt sich schnell Kohle machen, allerdings solltet Ihr sicherheitshalber wenigstens drei Ruby Vests für eine spätere Episode aufheben!



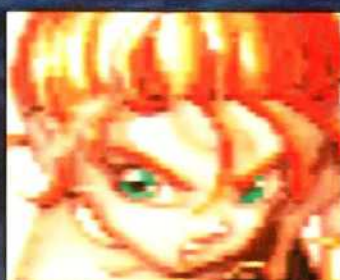
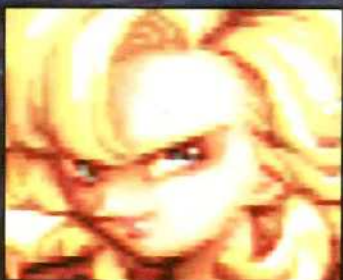
gung des Death Peak im Jahr 2300. Schaut vorher noch beim örtlichen Guru vorbei, der Euch drei nützliche Roboter vorausschickt, die an den passenden Stellen wertvolle Tips für das Weiterkommen geben. Auf dem Weg zum Gipfel habt Ihr drei Lavos Spawns zu bekämpfen, achtet darauf, daß Ihr sie nur am Kopf trefft. Hoch oben gelangt dann der Chrono Trigger und etwas später der Chrono-Clone zum Einsatz und schon bald könnt Ihr den guten Crono wieder in der Party begrüßen.

Nachdem die Truppe nun wieder komplett ist, wäre es eigentlich an der Zeit, dem fiesen Lavos auf die Finger zu klopfen. Das könnt Ihr im Prinzip auch sofort tun, am Ende der Zeit erfahrt Ihr allerdings, daß noch einige zusätzliche Aufgaben zu erledigen sind. Pflicht sind sie zwar nicht, allerdings findet man während ihrer Erledigung noch so manche nützliche Waffe oder Rüstung - auch die dabei gewonnene Erfahrung ist nicht zu verachten. (Außerdem wollen wir doch keine halbfertigen Geschichten hinterlassen, oder?) Was insgesamt noch alles zu tun ist, das erfahrt Ihr natürlich detailliert in der kommenden Ausgabe. Bis dann ...

Michael Anton



TEIL 3 IN HEFT 4/96



TRICKS

Shorties.

Theme Park

Ergänzend zu unserem Poster in Ausgabe 9/95 haben wir nochmals ein paar tolle Tips und Tricks für Euch Parkbesitzer zusammengetragen. Auch wenn Ihr mittlerweile schon Vergnügungspark-Experten seid, werden Euch diese Nützlichkeiten sicher nicht ungelogen kommen und vielleicht sogar überraschen.

Zunächst ein paar Tricks:

• Tolerierte Wucherpreise:

An jedem 1. eines Monats trudelt ein Reisebus voller Parkbesucher ein. Sobald sie aussteigen, setzt Ihr den Eintrittspreis auf 998 Einheiten rauf. Erstaunlicherweise bemerkt niemand diese völlig überzogene Forderung und sie bezahlen bereitwillig. Am Ende des Monats setzt Ihr den Preis auf 0 Einheiten zurück und habt so eine Menge Kohle abgeahnt, ohne die Kundschaft verärgert zu haben.

• Motivierung der Besucher:

Um die Besucher auf Trab zu halten, baut Ihr am besten gleich hinter dem Eingang einen Kaffee-stand und verabreicht den Leuten ordentlich Koffein. Auf diese Weise werden sie angeregt, häufiger Attraktionen zu benutzen als im Normalfall.

• Rocker vertreiben:

Sollten böse Rocker Euren friedlichen Park heimsuchen, dann stellt einfach einen Unterhalter ein, und platziert den guten Mann direkt vor die Rockerhorde! Nun werden die Ungehaltenen den armen Unterhalter nach Strich und Faden vermöbeln. Hetzt dann einen Polizisten (mit dem Zangen-Icon) auf die Meute! Zack, wirft der Held die Strolche aus dem Park, und Ihr seid sie somit los.

• Besucher austricksen:

Wenn Ihr eine lange Verkaufsstraße mit vielen Buden habt, solltet Ihr an die Enden der Straße zwei Einbahnschilder stellen. Alle Kunden, die sich nun auf dieser Straße befinden, sind quasi gefangen. Sie kaufen Euch alle Buden

leer, entkommen aber nach geraumer Zeit über den Rasen.

• Schneller neue Attraktionen bauen:

Um schneller an weitere Attraktionen zu kommen, solltet Ihr auf das



Bank-Icon gehen und die monatlichen Forschungsgelder auf 2500 stellen. Anschließend stellt Ihr die Spielgeschwindigkeit auf vier. Sobald Ihr nun Zugriff auf neue Attraktionen habt, stellt Ihr die Spielgeschwindigkeit auf eins zurück und baut munter drauflos. Wenn



alle Attraktionen in Betrieb sind, solltet Ihr die Forschungsgelder ebenfalls zurückstellen.

• Fröhliche Besucher:

Baut in der unmittelbaren Nähe des Eingangs zwei Ballonbuden (am besten rechts und links, damit die Leute auf jeden Fall daran vorbeigehen)! Ihr werdet sehen, daß die Ballons für Fröhlichkeit und somit für höhere Kaufbereitschaft sorgen. Außerdem verdient Ihr noch etwas an den Buden.

• Schöner Park:

Habt Ihr etwas Geld über, dann verschönert Euren Park mindestens einmal im Jahr mit circa 20 Bäumen und einem gut platzierten See! Die Besucher werden es Euch mit barer Münze danken.

• Warteschlangen verkürzen:

Lange Wartezeiten vor den Kassen

nerven die Besucher auf Dauer. Verkürzt die Fahrdauer der Attraktionen und das Problem ist gelöst!

• Fritten-Trick:

Verpaßt den Leuten mit jeder Portion Pommes Frites eine gehörige Ladung Salz! Baut gleich neben dem Imbiß eine Colabude, und Ihr werdet sehen, wie sich die durstigen Mäuler um die Flüssigkeit reißen! Dabei sollten die Pommes sehr billig und die Cola sehr teuer sein.

• Tolle Wasserbahn:

Zur Unterstützung des Fun-Faktors solltet Ihr möglichst viele Kurven und Brücken in die Wasserbahnen einbauen. Die Kunden werden auf diese Weise angeregt, häufiger zu fahren.

Nun noch ein paar grundlegende Tips für einen 'gesunden' Park: Befolgt die unten stehenden Tips, und Ihr werdet nahezu optimale Bedingungen schaffen, um den Leuten das Geld nach allen Regeln der Kunst aus der Tasche zu ziehen und einen Vorzeige-Park zu haben.

1. Öffnet den Park am besten sofort!
2. Regelt die Geschwindigkeit des Ablaufs nach unten!
3. Eingang und Ausgang der Attraktionen sollten stets in einem vernünftigen Verhältnis zur Struktur des Parks liegen.

Zum Beispiel sind zu weite Wege zur nächsten Imbißbude ungünstig, wie auch zu kurze Anstellwege vor den Kassen. Ein Ausgang sollte bestenfalls gegenüber des nächsten Eingangs liegen.

4. Baut auch vor dem Park – ist wirklich möglich – ein paar Buden!
5. Erhöht die Eintrittspreise jeweils nach dem Bau mehrerer Attraktionen.
6. Viel Müll bedeutet, daß Ihr die Verpflegungspreise erhöhen könnt und andererseits schnelligst für Sauberkeit sorgen solltet.
7. Haltet nach Möglichkeit alles was Ihr erbaut habt auf dem neuesten Stand, oder kümmert Euch zumindest um die regelmäßige Wartung der Gerätschaften!
8. Belastet Euren Finanzhaushalt nicht mit übereilt in Anspruch genommenen Krediten, die Euch heftig Zinsen abverlangen!
9. Bringt die Angestellten per Zangen-Icon direkt zur Arbeit!
10. Bleibt die Kundschaft aus, müßt Ihr die Geräte eine Zeitlang

COMPUTERKUDAK



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

SUPER NINTENDO

Action Replay 3	dt. DM 89,95
ASCII Specialized Fighter Pad	dt. DM 49,00
Super Game Boy m. Spieleberater	dt. DM 89,95
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
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

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
NBA Give'n Go	dt. DM 126,95
NHL Hockey '96	dt. DM 114,00
Pac Man 2	dt. DM 104,95
Pinocchio	dt. DM 126,95
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
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 116,95
WWF Wrestlemania	dt. DM 114,00
Zelda	dt. DM 84,95

GAME BOY

GAME BOY Special Edition	dt. DM 89,00
Asterix + Obelix	dt. DM 59,95
Asteroids / 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
Pinocchio	dt. DM 64,00
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 Kursschwankungen und Einkaufsvorteile: Fragen Sie deshalb nach!

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

zu Niedrigpreisen betreiben und abwarten, bis die Leute wiederkommen.

11. Bevor Ihr den Park endgültig verkauft, solltet Ihr noch etwas Geld in die neuesten Attraktionen investieren, um den Wert des gesamten Vergnügungsgeländes in die Höhe zu treiben.

12. Stellt Mechaniker erst nach zwölf Monaten ein, vorher geht sowieso nichts kaputt!

13. Ständige Reparaturen an älteren Fahrgeschäften kosten auf Dauer mehr als neue Fahrgeschäfte zu bauen, was auch gleichzeitig neue Besucher anlockt.

14. Versucht nicht, die Leute mit fieser Tricks bei den Gewinnbuden übers Ohr zu hauen! Ausreichend Gewinne verhindern, daß die Kunden sauer werden und nicht mehr spielen bzw. eventuell sogar ganz wegbleiben.

15. Abwechslung ist der Schlüssel zum Erfolg.

Hier sind noch ein paar Paßwörter, die es Euch ersparen, auf die oben genannten Tips und Tricks achten zu müssen:

Parkname: Kumpel
Paßwort: 6R9364B.CB
ca. 16,5 Millionen Einheiten
Paßwort: 6R9LFWN8CB
ca. 16 Millionen Einheiten
Paßwort: PR9ZRROZDB
ca. 22,2 Millionen Einheiten
Parkname: Disneyland
Paßwort: FRN307THGB
ca. 35 Millionen Einheiten
Paßwort: PRNQ2FM6FB
ca. 32,3 Millionen Einheiten
Paßwort: PRNBWCKNGB
ca. 36,2 Millionen Einheiten
Parkname: Europark
Paßwort: BBBB3VN.090B
ca. 180 Millionen Einheiten

So, das war's vorerst. Viel Spaß beim Ausprobieren!
Thomas Kroll, Lemberg,
Patrick Lüdke, Hannover
und Akido, Hamburg

field, E. Williams, Williamson,
Vaughn, Zidek, Zukauskas

Oder möchtet Ihr lieber die Programmierer übers Feld hetzen?
Benutzt diese Namen:
Chow, Nelson, Reddekopp
Hannes Kipsch, Bad Honnef

Spawn - The Videogame

Kennt Ihr das Lied von den zehn kleinen Leveln? (Die erste Strophe müssen wir Euch aus verständlichen Gründen allerdings vorenthalten ...)

Level	Paßwort
2	D996 3D1D
3	4729 342F
4	D6CF 387D
5	D54F 498D
6	0515 55FF
7	86B1 55BG
8	DH84 9GDG
9	8C98 CBFF
10	0828 CBBG

Stojne Novakov, Frankfurt



Mega Man 7

Für den blauen Serien-Modul-Helden und seinen roten Robohund trudelten folgende Paßwörter bei uns in der Redaktion ein:

Welt 1
8775
2587



4416
8362
Welt 2
2375
2746

8443
8272

Welt 3
2375
2756
8453

8272

Welt 4
2215
7644
2545
2433

Welt 5
3835
7446
3441
2473

Alle Waffen
7853
5856
2245
7515

Mega-Man-Special-Moves
1415
5585
7823
6251

(Nachdem Ihr das



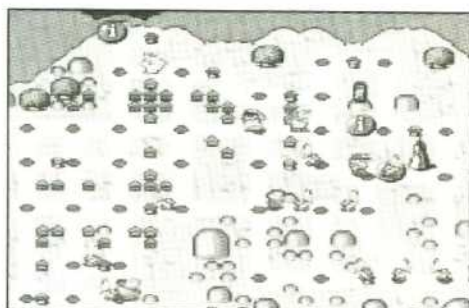
Mario is Missing

Die Paßwörter werden vermißt? Wir haben sie:

- 7G6HLCC
- XR40C13
- ON4ZLXY
- MW86DMF
- VGKD3N1
- VRTNN5Y

Paßwort eingegeben habt, haltet die L- und R-Taste gedrückt und betätigt zusätzlich die Starttaste!)
Arrow Slash: unten, unten/rechts, rechts, Y

Leg Breaker: unten, unten, B
Warp (Verteidigung): oben, oben



Booster Kick: rechts, unten, unten/rechts, Y

Sonic Crusher (nur im Sprung!): rechts, rechts, Y

Martin Zeitheim, Recklinghausen

Earthworm Jim 2

Für alle Wurmfreunde halten wir diesen Cheat parat: Drückt im Pausenmodus Y, A, B, B, A, Y, A, B und seht selbst, was nun geschieht!
D. Wollerich, Altenburg



Merkur - Software - Versand

Kapellenstraße 12/04315 Leipzig/Tel.:0341/6892943/Fax:0341/6898602			
Mega Drive Set	192,90	Saturn	599,00
Comix Zone	85,90	Clockworth Knight II	87,90
Fifa Soccer 96	95,90	Fifa Soccer	89,90
John Madden 96	99,00	Myst	87,90
Light Crusader	105,90	Panzer Dragon	89,90
NHL Hockey 96	99,00	Sega Rally	95,90
NBA Live 96	99,00	Sim City 2000	95,90
PGA Tour Golf 96	99,00	Virtua Cop engl. Version	155,90
Phantasy Star IV	105,90	Virtua Fighter Remix	59,90
Power Rangers	90,90	Virtua Fighter 2	95,90
Theme Park	105,90	Victory goal	79,00
Virtua Racing	99,90	Wing Arms	94,00
Worms	93,90	Worms	93,90
Mega-CD	235,90		

alle neuen Spiele auf Lager auch MCD, GG und 32X
Bei Hardwarekauf günstige Software im Paket möglich
Vorst. mgl. pers. Bestellannahme 8.30-20.00 Uhr
Anrufbeantw. 20.00 - 8.30 Uhr / alle Titel dt. Version
Versandkosten 6,- + 3,- DM NN
ab Bestellwert 300,- DM Vers-kost-frei

TRICKS

- NXH26VK
- K5K93BQ
- FC45W84
- 6VPKXK3
- Y2W8MJ3
- 5SFLRH3
- 99CSMT4

Mario, Nintendo-Land

Secret of Evermore

Wer einen flotten Finger und das Kleingeld für die nötigen alchemistischen Zutaten hat, der kann den Gegnern ordentlich mit Magie einheizen: Viele der Angriffszauber lassen sich gleich zweimal in einer Runde abfeuern, wenn man nur schnell genug einen Zauber auslöst und gleich darauf das entsprechende Ringmenü nochmals aktiviert, solange der erste Spruch noch nicht aktiv ist. Insbesondere der Zauber 'Höllenfaust/Crush' ist dazu besonders gut geeignet! (Und sieht auch besonders gut aus, wenn gleich zwei geballte Faustwellen die Gegner auf dem Bildschirm plätten.) Neben der Schwächung der Gegner hat es auch den Vorteil, daß die Fieslinge erst einmal ein paar Schritte zurückgeschleudert werden – und bis sie wieder nahe genug herangekommen sind, schlägt schon die zweite Welle auf sie ein ...

Trainiert diesen Spruch fleißig, denn so ab Level 6 oder 7 erweist er sich auch bei den meisten Endgegnern als recht effektives Argument, um die Differenzen möglichst schnell beizulegen.

Mitch, Hamburg

Breath of Fire II

Für alle, die sich bereits an der US-Version erfreuen, hier einige kleine Warnungen. An zwei Stellen wurde etwas mit der Übersetzung gepfuscht: Einmal in der Unification-Hütte, das andere Mal gegen Ende bei den weisen Drachennägeln, wenn es um die Anfini-Magie geht. In beiden Fällen werdet ihr gefragt,

ob ihr noch Fragen habt. Antwortet ihr mit 'YES', so geht es weiter im Text ... (Ihr versäumt durch diesen Bug allerdings nur einige unwichtige Dialoge.)

Gegen Ende des Spiels müßt ihr nochmals nach Patty suchen, wo-



bei Euch der Weg mit ziemlicher Sicherheit auch zum Thieve's Tomb führt. Der dortige Herr gibt Euch zwar bereitwillig Auskunft über Pattys Aufenthaltsort, lügt dabei aber schamlos – oder wurde ebenfalls das Opfer eines Übersetzungsfehlers: Bevor ihr Euch in Home-Town die Füße wundlaßt, solltet ihr lieber in TownShip alle freien Zimmer untersuchen!

Und noch einige kleine Tips: Wenn ihr in Captain die Dorfbewohner aus dem Brunnen befreit, werdet ihr auch auf einige Typen treffen, die von kleinen 'Facehuggern' geplagt werden. Attackiert während des Kampfes nur die Facehugger, damit die befallenen Personen überleben. Die Belohnung ist gleich doppelt: Einerseits erhaltet ihr anschließend von Ray statt der 'HEAL 2'-Magie den 'RE-



NEW'-Zauber (sollte wegen der Ausgewogenheit so oder so an Nina weitergegeben werden), auch könnt ihr danach unter drei verschiedenen Baumeistern wählen. (Der 'beste' ist allerdings immer noch der, den ihr auch sonst bekommen würdet und der die 'traditionellen' Steinhäuser baut: Er eröffnet später in Eurer Stadt ein Gasthaus, in dem ihr aus billigen Zutaten hochwertige oder nur schwer erhältliche Items kochen lassen könnt!)

Sobald ihr Jean in der Party habt, solltet ihr mit ihm zum See nordwestlich von SimaFort marschieren, Euch in einen Frosch verwandeln und den Wasserfall hinunterschwimmen. Dort warten Drachentransformationen auf den Helden. (Jean ist übrigens zumindest im Kartenmodus ein guter Ersatz für Sten, da sich auch mit ihm Abgründe überwinden lassen.)

Und noch ein kleiner Hinweis, wie ihr die versteckte Magierin Bleu findet: Sobald ihr mit dem Wal durch die Gegend schipperm könnt, solltet ihr dem südöstlichen Kontinent einen Besuch abstatten und nach einem merkwürdigen Fleck in der Wüste Ausschau halten. Anschließend gilt es nur noch, jemanden zu finden der vor einiger Zeit einmal verlauten ließ, daß es solche Magie zu seiner Zeit nicht gegeben hätte ...

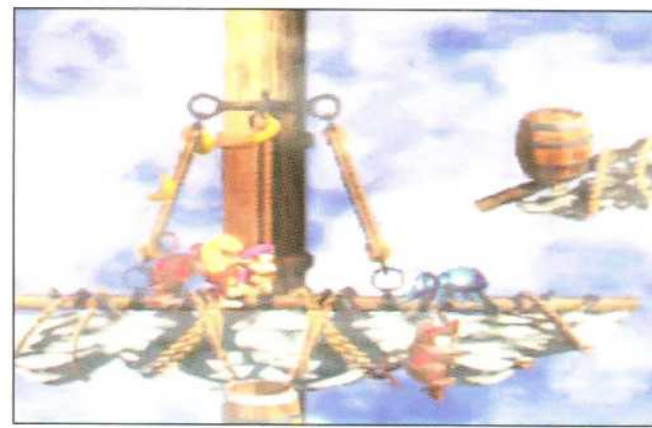
Mitch, Hamburg

Diddy's Kong Quest

Aller Anfang ist leicht, denn schon in der ersten Welt gibt es einige geniale Abkürzungen, die den Weg zum Levelende erheblich beschleunigen. Hier ist eine kleine Übersicht:

Level 'Schlotter Mast': Gleitet als Dixie nach links unten, bis das abgebildete unsichtbare Faß auftaucht. Es führt Euch über ein kleines Zwischenbild direkt zur DK-Münze und dem nahegelegenen Levelausgang.

Level 'Schiff Ahoi': Springt zu Beginn des Levels nach links oben, wo ein Bonusfaß zu sehen ist. Springt rechts neben dem Faß nach oben, und ihr gelangt net-



terweise wieder in unmittelbare Nähe des Ausgangs. Wirklich praktisch!

Level 'Sinkender Holländer': Laßt zu Beginn ein Stück nach rechts. Sobald das Wasser steigt, solltet ihr nach links oben zurückschwimmen, wo in der zweiten Lücke das obligatorische unsichtbare Faß zu finden ist.

Level 'Segel Trauma': Springt einfach gleich zu Beginn dieses Levels nach rechts unten und hofft, das dortige unsichtbare Faß auch wirklich zu treffen.

Regina, (bitte schicke uns nochmal Deine Adresse!)



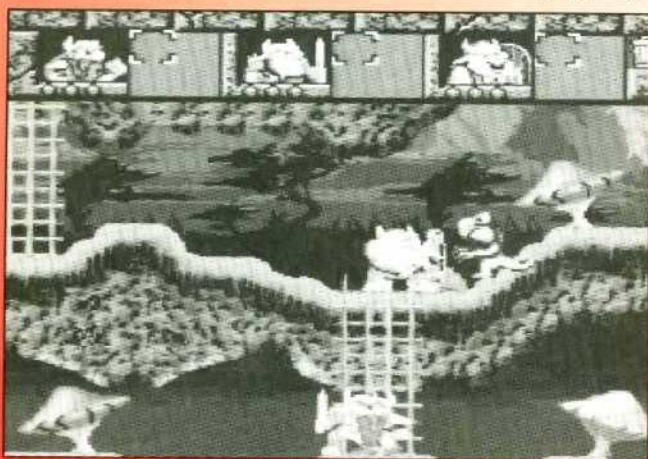
CLASSIC CORNER

The Lost Vikings

Die drei gedungenen Helden laden Euch zu einer interessanten Jump&Run-Tour mit vielen Rätseln und kniffligen Aufgaben ein. Mittlerweile hat die Sache einen enormen Vorteil: Ihr könnt Euch Eure Lieblingslevel dank der folgenden Levelcodesammlung einzeln herauspicken und müßt nicht durch die Abschnitte wandern, die Euch partout nicht zusagen.

Space

Level 02 GR8T
Level 03 TLPT



Level 04 GRND
Outdoor

Level 05 LIMO
Level 06 FLOT
Level 07 TRSS
Level 08 PRHS
Level 09 CURN
Level 10 BBLS
Level 11 VLCN

Ägypten

Level 12 QCKS
Level 13 PHRO
Level 14 C1RO
Level 15 SPKS

Level 16 JMN
Level 17 TTRS

Maschinen

Level 18 JILLY
Level 19 PLNG
Level 20 BTRY
Level 21 JNKR
Level 22 CBLT

TIPS &

Level 23 HOPP
Level 24 SMRT
Level 25 V8TR

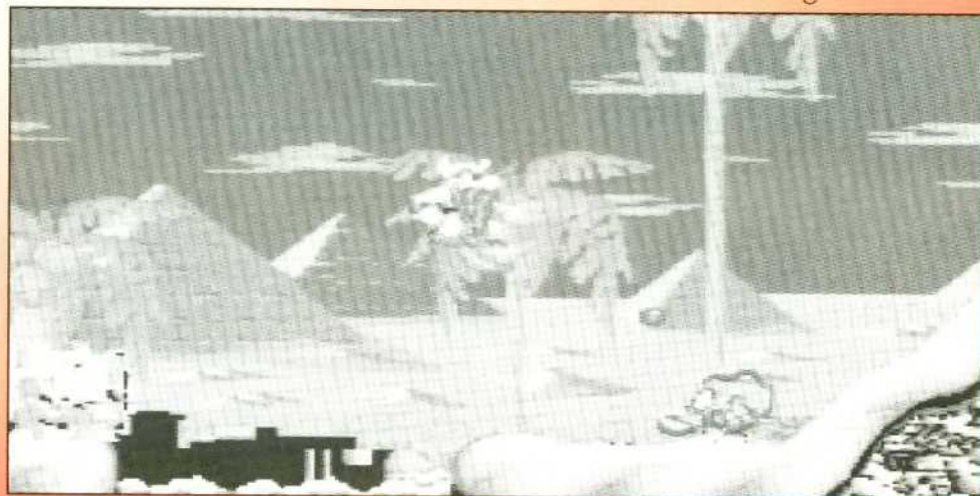
Schlaraffenland

Level 26 NFL8
Level 27 WKYY
Level 28 CMB0
Level 29 8BL
Level 30 TRDR

Level 31 FNTM
Level 32 VVRLR
Level 33 TRPD

Back in Space

Level 34 TFFF
Level 35 FRGT
Level 36 4RN4
Level 37 MSTR
Frank laux, Dornburg 3



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!



Für die Marios und Warios auf dieser Seite zeichnet Andreas Lindinger aus Krems im schönen Österreich verantwortlich ...



Der grimmige Hawk stammt von Seda Krunoszan aus Kreuztal

Lori Grobig aus Wölferheim hat eine brennende Frage an Nintendo



TRICKS

Was bedeutet eigentlich Cheat, wo liegt der Unterschied zwischen Paßwort und Level-code? Diese und andere Fragen beantwortet unser kleines Lexikon der T&T-Fachbegriffe. Viel Spaß bei der Lektüre und beim Auffrischen Eures Konsolen-Wissens ...

Begriff	Erläuterung
1 Up	ein Extraleben
ARP-Code	Kode im Hexadezimalsystem für das Action-Replay-Modul
Automapping	automatisches ‚Mitzeichnen‘ von Levelkarten; zeigt dem Spieler das bereits erkundete Gebiet
Basiscode	meist ein ARP-Code; ermöglicht die Anwendung weiterer Codes
Battle-Mode	klassischer Duell-Modus, Kampf-Modus
Block, blocken	Deckung, abwehren von Attacken bei Prügelspielen
Bonus/Malus	Belohnung bzw. Dreingabe/Strafe bzw. Abzug
Challenger	Herausforderer
chargen	aufladen; Vorbereiten einer Attacke
Cheat	Betrug oder Schwindel. Ein Cheat ist meist eine Tastenkombination – steht nicht in der Anleitung –, die z. B. geheime Menüs öffnet, Extras verschafft oder bestimmte Veränderungen erwirkt
Checkpoint	Zeitkontrollpunkt bei Rennspielen
Code	Kode, auch Paßwort
Combo/Kombo	Verbindung mehrerer Attacken in Prügelspielen
Continue	Fortsetzung (des Spiels)
Counter	Zähler, Schalter
Credits	Guthaben, Zahlungseinheit, Liste aller Mitwirkenden
Cursor	Zeiger
Deadcode	ARP-Code, der direkt den im Modul abgelegten eigentlichen Programmablauf statt einer Variable verändert – kann nicht mit dem ARP gefunden werden
Difficulty	Schwierigkeit (Schwierigkeitsgrad)
Dungeon	Höhle, Kellergewölbe, Burgverlies
editieren	verändern von Eigenschaftswerten
Exhibition-Mode	Schaukampf, Zweispieler-Modus
Finish(-Him)-Move	abschließende Attacke
Firmen-Cheat	häufig verwendete Tastenkombination bei Spielen der gleichen Firma; z. B. der Konami-Cheat
Gear	Gangschaltung
Handicap	Nachteil, Einschränkung der Möglichkeiten beispielsweise bei Prügel- oder Sportspielen
Hit	Treffer, (Hit-Combo: mehrere aufeinanderfolgende Treffer)
Icon	Ikone, Symbol
Initial	Anfangsbuchstabe; meist dreistelliges Namenskürzel in Highscore-Tabellen
Instant Replay	Sofortwiederholung, Wiedergabe eines aufgezeichneten Spielablaufs
Inventarfeld	belegbarer Platz in der Item-Leiste
Item	Artikel, Gegenstand
Item-Leiste	Anzeigefeld der eingesammelten Gegenstände
Jingle	Klingeln, kurze (musikalische) Einspielung
Key	Schlüssel
(Key-)Konfiguration	Tastenbelegung
Levelcode	eingeschränktes Paßwort: Ein Levelcode beinhaltet im Gegensatz zum Paßwort einzig und allein die Information, um welchen Level es sich handelt
Levelskip	Levelsprung, Überspringen eines Levels
Logo	Firmen-, Programmierer- oder Herstellersymbol
Manual	von Hand, eigenhändig, Handbuch
Map	Levelkarte, Übersichtskarte
Menü	Auswahlliste
Modus	Art und Weise, Spielart
Move	Bewegung oder Attacke
Nitro	zusätzliche Schubkraft, auch Turbo
Options, Optionen	Wahlmöglichkeiten, Einstellungsmöglichkeiten
Paßwort	Lösung(swort): Ein Paßwort kann die unterschiedlichsten Informationen enthalten. Zum Beispiel die Levelnummer, einen bestimmten Status, eingesammelte Extras etc.
Power Up	Energieerweiterung oder -auffrischung
Rank	Rang, Stufe, Status
Restartpoint	bestimmte Stelle in einem Level, von der aus man nach einem Lebensverlust neu startet
Roster	Verzeichnis, Plan, Aufstellungsplan (z. B. Teamroster)
Round	(Kampf-)Runde
Screen	Bildschirm
Secret	Geheimnis
select(ieren)	auswählen
Shield	(Schutz-)Schild, Energieschild
Simultan	gleichzeitig
Smartbomb	starke Bombe; vernichtet alle sichtbaren Klein-Gegner auf einen Schlag
Special-Move	außergewöhnliche Attacke; wird meist durch eine Tastenkombination ausgelöst
Spell	Zauberspruch
Stage	Schauplatz, Abschnitt
Stamina	Widerstandsfähigkeit, allgemeine Energie (keine Lebensenergie)
Stats	Statistiken
Timelimit	Zeitbegrenzung
Tournament	Turnier
Versus	gegen (Versus-Mode: Zweispieler-Modus)
Volume	Volumen, Umfang, Lautstärke

Fragen

STARGATE (SNES)



Die Suche nach den Bombenteilen nervt Eleonore Feher ganz gehörig. Wieviele von den Dingen sind zu finden – und wo findet man sie? Gibt es vielleicht einen Action-Replay-Code, der einem die lästige Suche erspart?

EARTHWORM JIM 2 (SNES)

André Nipper hat das neueste Re-



genwurm-Drama zu seinem Lieblingsspiel erkoren und sucht nun einige praktische Cheats – beispielsweise für unendlich Energie oder eine Levelanwahl. Wer kann ihm diesbezüglich helfen?

VENOM/SPIDERMAN – SEPARATION ANXIETY (SNES)

Torge Timm sucht nicht nur nach einem Cheat zu diesem Game, son-



dern auch nach den letzten beiden Levelcodes. Wer kennt sie?

ROBOCOP VS. TERMINATOR (SNES)

Jens Büttner sucht alle Paßwörter für dieses Spiel. Hat sie zufällig jemand auf Lager?

BRAIN LORD (SNES)

Susanne Hänsgen hängt im Power Room im vierten Level der Ruinen fest: Eine der Hinweistafeln besagt, daß die richtige Kombination drei Ziffern habe, eine von ihnen '4' sei, eine andere ungerade und daß sie zusammengezählt 13 ergeben. Bei der nahe-

liegenden Lösung '3, 4, 6' tut sich allerdings nichts. Was ist also zu tun? (Anm. d. Red.: Mehr als sechs Schalter gibt es nicht? Sonst wäre '1, 4, 8' auch noch eine Alternative – wenn wir uns nicht verrechnet haben ...) Außerdem sucht Susanne auch noch nach Verwendungsmöglichkeiten für den Laboratorykey und die Fundorte von Office- und Preparationskey.

STREET FIGHTER 2 (SNES)



Uwe Schütt sucht für die Oldie-Version (also ohne 'Super' oder 'Turbo') nach praktischen Cheats. Wer erinnert sich noch an dieses betagte Game?

ANIMANIACS (SNES)

Ronny Peschel ist kurz vor dem Verzweifeln: In der letzten Stufe schafft er es beim besten Willen nicht, drei Drehbücher zu finden. (Stücker 21 hat er schon, 24 sollten es aber insgesamt sein.) Wer kann ihm bei diesem Problemchen weiterhelfen?

Antworten

STREET RACER (SNES)

Knut Richmann verrät Stefan den Cheat, mit dem man die restlichen Strecken selektiert. Zunächst wird im Optionsmenü 'Custom Cup Setup' ausgewählt, anschließend drückt man L, R, L, R, X, Y, und schon kann man auch die Strecken 21 bis 24 anwählen.

Rosario Squillace hat auch noch einen weiteren Cheat auf Lager: Wenn man bei der Fahrerauswahl X, Y, X, Y, X, Y eingibt und anschließend X gedrückt hält, so kann man mit dem Steuerkreuz zusätzlich die Eigenschaften des jeweiligen Fahrers verändern.



SHAQ FU (SNES)

Manuel Weiss verrät Dennis Exel die Special Moves:
1) Shaq Fu

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!!!

Shaq-urikin: v, z, v+X oder Y
Inferno Kick: u, v+A oder B
2) Kaori
Energy Bomb: z, u, v+X oder Y
Cyclone: u, z+A oder B
Cat's Claw: u, z+X oder Y
3) Beast
Spitfire: u, v+X oder Y
Sonic Roar: v, u, z, v+A
Thermal Blast: u, z+X oder Y
4) Sett Ra
Mummy Warp: v, u, z+X
Wedge Charge: v, u, v+A oder B
Cosmic Missile: u, z+A oder B
5) Mephis
Lightning Arc: v, u, z+A
Burning Touch: u, z+Y
Lightning Jaws: u, v+X oder Y
6) Voodoo
Eagle Claw: z, u, v+X oder Y



Earthquake: v, u, v+Y
7) Rajah
Thunder Clap: v, u, z+X oder Y
Sword Shockwave: z, u, z+ X oder Y
Und zur Ergänzung noch ein kleiner Cheat, mit dem Ihr im Storymode mit jedem beliebigen Spieler auf die Reise gehen könnt: Stellt im Musikmenü eine Melodie von 1 bis 7 ein und drückt dann schnell o, u, B, links, rechts B.

STARFLEET ACADEMY (SNES)

Robert Kurtjanek gibt Ralf den entscheidenden Tip: Das romulani-sche Schiff darf weder entkommen noch darf es abgeschossen werden – vielmehr muß man es aufhalten und zurücktreiben. Und für den Fall, daß es immer noch nicht klappt, sind hier die Levelcodes für Mission 302 in den diversen Schwierigkeitsgraden:

1: XAALRXABYBBL
2: YAAALRXABYBBX
3: AAALRXABYBBA

TRICKS

Action Replay

Hallo, TOTAL!-Fans!

A
C
T
I
O
N

R
E
P
L
A
Y

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, 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, sauber aufschreiben (vielleicht auch die verwendete Version des Action Replay vermerken), den Absender (auch im Brief!) nicht vergessen und umgehend an folgende Adresse schicken:

X-plain Verlag
TOTAL! ARP-Codes
Friedensallee 41
22765 Hamburg

GESUCHT - GEFUNDEN!

Unser Aufruf 'Vermißte Codes' kam bei Euch an wie ein Notarzwagen im Falle einer Herzattacke. Zahlreiche, manchmal zu Tränen rührende Zuschriften erreichten das TOTAL!-Hauptquartier. So viele, daß wir nicht allen auf einmal nachkommen können. Doch seid gewiß, wir berücksichtigen Eure Wünsche in den kommenden Ausgaben. Einzig indizierte Spiele und solche, zu denen wir beim besten Willen nichts herausfinden können, müssen außenvorbleiben. Selbstverständlich geht unsere Hilfsaktion weiter. Wer Codes zu bestimmten Spielen sucht, sollte einfach unter dem Stichwort 'Vermißte Codes' an uns schreiben. Wir tun unser Menschenmöglichstes. Aber nun zu Codes, die Ihr gesucht habt:

SUPERNES

Donkey Kong Country 2

7E08 BE04 unendl. Leben
7E08 4AXX XX = Anzahl der Bananas
7E16 C9FF +



Secret of Evermore

7E00 1Axx +
7E4E B3xx unendl. Energie für den Jungen
7E0A C6FF unendl. Geld in



Welt 1
7E0A CAFF unendl. Geld in Welt 2



(Achtung: Den Wert für die Energie nicht höher als das Maximum setzen, da es sonst zu Problemen im Spielablauf kommen kann!)



Pitfall - The Mayan Adventure

7E00 C003 unendl. Leben
7E00 A814 unendl. Wurfsteine



7E00 AA02 unendl. Bumerangs
7E00 AC01 unendl. Bombensteine



F-Zero

7E0C F777 Operation Überholverbot: Die Gegner sind doppelt so groß wie normal ...

Mickey und Minnie

Achtung, diese Codes gelten nur für das Action Replay MK III!

7E02 9F04 unendl. Leben für Player 1
7E02 8002 Player 1 startet im Putzteufelkostüm
7E02 8004 Player 1 startet im Safarikostüm
7E02 8006 Player 1 startet im Westernkostüm



Mega Man 7

7E0B 8101 unendl. Leben
7E0C 2E0A unendl. Energie
7E0B 8990 unendl. J. Shield
7E0B 8B8C unendl. S. Wheel
7E0B 8F86 unendl. Noise O.
7E0B 918C unendl. D. Wrap.
7E0B 8789 unendl. T. Bolt
7E0B 8589 unendl. Freeze C.



Castlevania X - Vampire's Kiss

7E00 9E02 unendl. Leben
7E00 A840 unendl. Energie
7E00 A212 unendl. Herzen



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

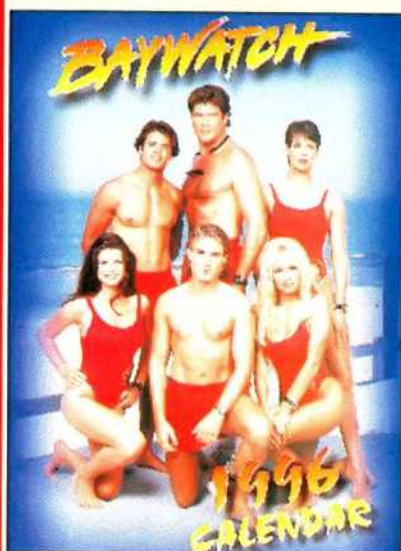
Donkey Kong 15 cm
Artikelnummer 843 DM 19,95

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**

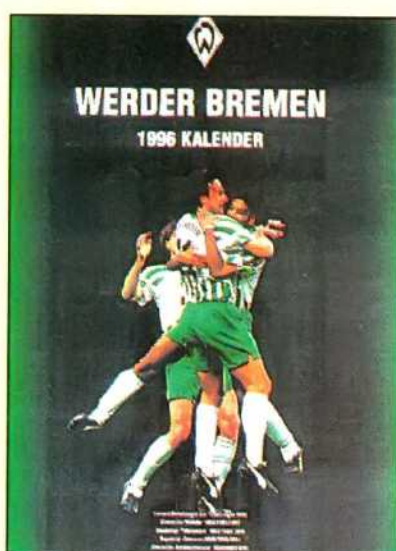
NEU!

Andre Agassi
Best. Nr. 1036

Michael Jordan
Best. Nr. 1037



Beavis & Butt-Head
Bestellnummer 1005



Werder Bremen
Bestellnummer 1028

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)

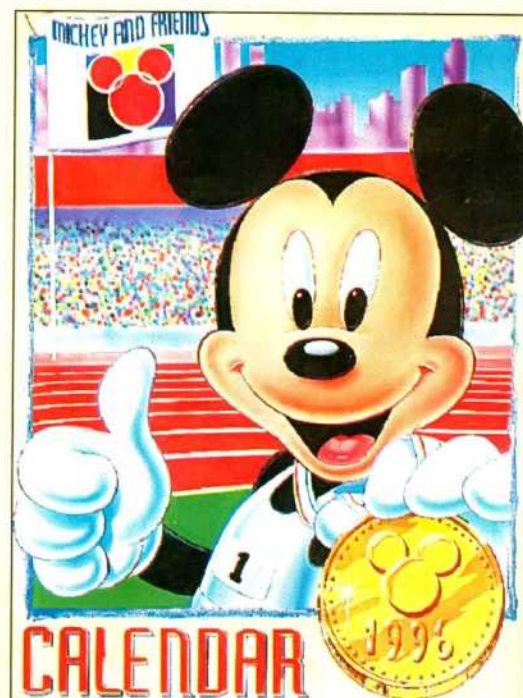
Bestellnummer 1022

Guns 'n Roses

Bestellnummer 1008

Gute Zeiten, schl. Zeiten

Bestellnummer 1021



Mickey & Freunde
Bestellnummer 1009

Hotline 089 96241030

Mo. - Fr. 12 - 18



**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

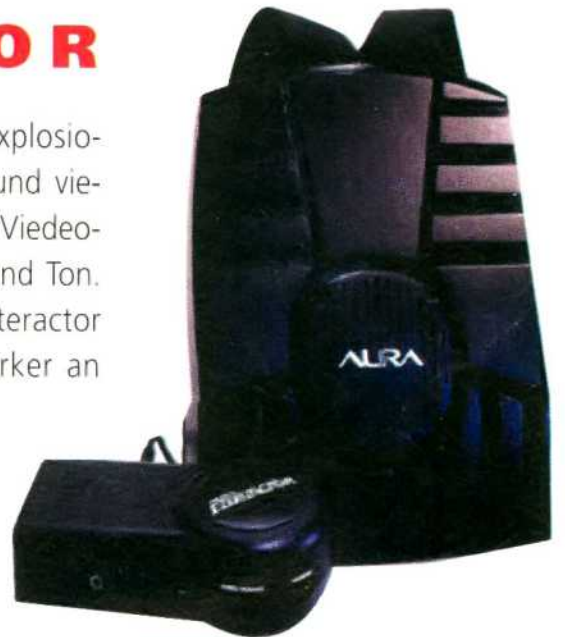
Wecker Super Mario
Zur Weckzeit ruft eine Stimme:
„Wach' auf – es ist Zeit Traum-
land zu verlassen!“
Bestellnummer 431
DM 69,95



je
69,95

INTERACTOR

Jetzt fühlt Ihr ... Schläge, Explosio-
nen, Stöße, Aufwärtshaken und vie-
les mehr. Bislang gab es bei Viede-
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! Komplet mit Control-Pad und
Spielmodul (Batman Forever).

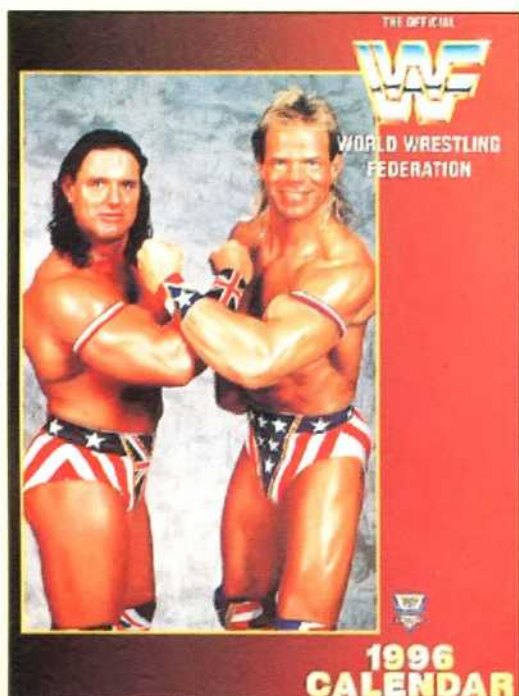
KALENDER 1996

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
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 Euroscheck
zur Verrechnung unbedingt
Kartennummer angeben!

Bankinstitut _____
Kreditkartennummer _____ (16 stellig)
Gültig bis _____
Kreditkarteninhaber _____
Name, Vorname _____ Geb. Datum _____
Straße _____
PLZ/Ort _____
Datum, Unterschrift: _____

KLEIN BÖRSE ANZEIGE

Und da sind sie wieder, die allseits beliebten und begehrten TOTAL!-Kleinanzeigen. Wer günstige Games sucht, oder eigene Module abstoßen möchte, der ist auf diesen Seiten genau richtig.

Noch eine kleine Info am Rande: **Folgende Spiele sind indiziert bzw. beschlagnahmt und dürfen nicht in den Kleinanzeigen aufgeführt werden:**

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

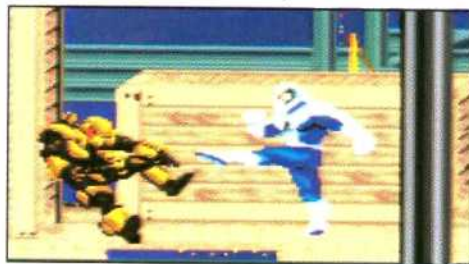
SNES

Suche Final Fantasy 2 oder 3. Verkaufe Super Mario All-Stars für DM 40, Bust's Loose für DM 50 und Illusion of Time für DM 70 per Nachnahme, Tel.: 09941-2412, Markus



Verkaufe ca. 60 SNES-Spiele z.B. Lord of the Rings, Choplifter, Lufia, Illusion of Time, Final Fantasy 2 und 3, Tel.: 04529-624, Sönke

Verkaufe SNES mit zwei Joypads und 17 Spielen z.B. Donkey Kong Country, NHL Hockey '96, NBA Live '96, Super Street Fighter 2, International Superstar Soccer, Tel.: 089-643850, ab 17 Uhr, Alexander



Verkaufe/Tausche Super Mario All-Stars, Spider-Man und X-Men, Batman 2, Aladdin, Pitfall, Flashback, WWF Raw, International Superstar Soccer gegen International S. S. 2,

WWF-WrestleMania. The Arcade Game, tausche zwei gegen eins, Tel.: 0621-897713, Rizzuto

Verkaufe neun SNES-Spiele, ein NES und ein Game-Boy-Spiel z.B. für SNES: Bubsy, Street Fighter 2 und Turbo, Vortex, Desert Fighter und andere, Andre Grohmann, Rosenstr. 14, 89547 Gerstetten, Tel.: 07323-4359, Mi.-Fr. von 14-20 Uhr

Verkaufe wegen Fehlkauf NBA Live '96 nicht benutzt, Tel.: 0208-402372, Rafael

Tausche Fever Pitch Soccer gegen International Superstar Soccer (bei Deluxe kommt Plok dazu), Tel.: 0861-13508, Andi

Verkaufe Young Merlin, Parodius, Sim City, Actraiser, Mystic Quest Legend, Super Mario All-Stars je DM 50, Theme Park DM 70, Blues Brothers DM 20, Suche Yoshi's Island, Tel.: 0421-357265, Daniel



Verkaufe SNES-Spiele und Super-Game-Boy-Spiele für DM 500, Donkey Kong Country, Zelda mit Lösungsbuch, Secret of Mana, tausche z.B. Donkey Kong 1 und Yoshi's Island gegen Donkey Kong Country 2, Tel.: 0621-531228, Felix

Verkaufe SNES mit Action Replay,



Fünftspiele-Adapter, Super Game Boy, Maus, zwei Joypads, Ascii Pad und 17 Spielen für DM 1100 auch einzeln, Tel.: 09305-422, Benedikt

Verkaufe Chrono Trigger mit Adapter, Illusion of Time und Super Tennis, Breath of Fire 2, Tel.: 0381-27264, von 19-20 Uhr, Andreas

Verkaufe SNES-Spiele, Batman und Robin, Clay Fighter 2 und Super Game Boy jeweils für DM 55, Martin Mayer, Schleifweg 7, 87452 Acutried, Tel.: 08373-547



Suche K.-H. Rummenigge Player Manager, Major League Baseball und Sim Ant. bis DM 50 oder Tausch, Christian Schmidt, Mainzerstr. 6, 10247 Berlin, Tel.: 030-2945842, Wochenende ab 18 Uhr



Verkaufe Star Trek TNG, Give 'n

KOSTENLOSE KLEINANZEIGEN!

BÖRSEN - FORMULAR

(BITTE DEUTLICH IN BLOCKBUCHSTABEN SCHREIBEN)

NAME

STRASSE

PLZ/ORT

TELEFON

Bitte kreuzt an, in welcher Rubrik Eure Anzeige erscheinen soll:

- ☐ SNES-Spiele ☐ Hardware+Zubehör
☐ NES-Spiele ☐ Sonstiges
☐ GAME-BOY-Spiele

Eine Kleinanzeige (maximal 5 Zeilen mit je 30 Anschlägen) 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

GRATIS!

Datum

Unterschrift

Go je DM 90, WWF Raw DM 70, NBA Live '95, NFL Quarterback Club, ESPN Baseball je DM 60, Flashback DM 40, Tel.: 030-2945842, Wochenende ab 18 Uhr

Verkaufe Earthworm Jim 2 DM 80, Donkey Kong Country DM 65, Flashback DM 55, NBA Jam DM 50, Super Mario All-Stars DM 45, Plok DM 40, alles Pal-Versionen, Vortex DM 45 (us.), Tel.: 07324-3781, Daniel

Verkaufe Shadowrun und Illusion of Time für DM 150, Romance of 3 Kgd. 4 (us.) und S. O. M. für DM 180, Front Mission (jp.), Game-Gear-Saver für DM 210, Street Fighter 2 Turbo, FIFA Soccer, Final Fight, F-Zero DM 160, Tel.: 04223-3348, Dominik



Verkaufe Earthbound DM 60, Lufia DM 50, Young Merlin DM 50, Batman und Robin (dt.) DM 40, Tel.: 09101-6784, Markus

Verkaufe Donkey Kong Country, Super Bomberman 2 (us.), Dschungelbuch, Magical Quest und Knights of the Round für je DM 50 oder tausche gegen andere Spiele, Tel.: 05732-81388, Jesse

Verkaufe Fatal Fury, S. Off Road, Mario World, S. Ghouls 'n' Ghosts, Double Dragon 5, Tiny Toon Adventures, WrestleMania je DM 40, Street Fighter 2 DM 30, Tel.: 0531-611233, Steven



Kaufe/Tausche SNES-Spiele, auch Sammlungen mit Konsole, habe Diddy's Kong Quest, FIFA '96, u.a., suche auch PlayStation mit Spielen, Tel.: 04774-1789, Rainer

Suche dringend das SNES-Spiel Shanghai 2 nach Möglichkeit mit Anleitung, Tel.: 0241-571751, ab 19 Uhr, Dieter

Suche Super Star Wars, Micro Machines 2 und Super Street Fighter 2, Tel.: 05742-5525, Michael

Verkaufe Soul Blazer DM 65, Wing Commander DM 50, Battletoads

DM 30, The Brainies DM 30, Super Castlevania 4 DM 30, suche Super Street Fighter 2, Young Merlin, Tel.: 02255-2709, Daniela

Tausche Pitfall, Kid Klown, WWF Raw, Goof Troop, Bubsy, Super Ma-



rio All-Stars, World Cup Striker, Turtles 4, Street Fighter 2, Winter Olympics, Batman Returns, Virtual Soccer und andere, Tel.: 03581-731102, Michael

Habe Street Fighter 2, X-Men, S. Castlevania, S. Metroid, Super Street Fighter 2, Primal Rage, tausche 2 gegen 1, Tel.: 05733-89788, Irran

Verkaufe SNES mit 17 Spielen für DM 830 z.B. Donkey Kong Country, Yoshi's Island und Super Metroid. Außerdem Action Replay 2 für DM 70, Tel.: 02151-731288, Marian

Verkaufe SNES-Spiele DM 45-60, Legend, Zelda, Aladdin, Tiny Toons, Super Mario World, Hurricanes etc., Tel.: 07631-13875, Frank



Tausche Illusion of Time, Blackhawk, Seaquest, Yoshi's Island u.a. gegen

Donkey Kong Country, Secret of Evermore. Verkaufe SNES mit vier Spielen für DM 400, Tel.: 09161-60110, Olaf

Tausche und verkaufe Super Nintendo-Spiele (US und Pal-Versionen), suche immer Adventures und Sportspiele, suche auch ältere, billige Spiele, Tel.: 06441-24263, nicht vormittags,

Melanie

Verkaufe Prügelspiele, SNES-Konsole, 4 Monate Garantie, Tel.: 0911-808971, Arthur

Suche Mega Man X 3, Street Fighter - The Movie, GB: Mega Man S., habe: Primal Rage, FIFA Soccer '96, Batman Forever, Vampires Kiss und Hagane,



Tel.: 08502-3006, Felix

Tausche (nur in Stuttgart) Dschungelbuch gegen Earthworm Jim, kommt zu Markus Nonnenmann, Waldwiesenstr. 11, 70619 Stuttgart ab 18 Uhr, Montag und Dienstag

Tausche FIFA Soccer, Desert Fighter, NBA Jam und Mario Paint gegen Dragon - The Bruce Lee Story, Turn and Burn, Metal Marines oder Rock 'n' Roll Racing alles dt., Tel.: 0228-673828, m Adrian

Verkaufe SNES mit 18 Spielen, z.B. Sparkster, Stunt Race FX, Marko's Magic Football, Street Fighter 2 Turbo usw., für nur DM 599, Gilbert Nitschke, Bahnhofstr. 8, 39638 Solpke

Verkaufe Zelda 3 DM 40, Mystic Quest Legend DM 40, Secret of Mana DM 50, alles mit Verpackung, Tel.: 05244-2659, Rolf



Tausche Flashback, Super Punch Out, Striker, ESPN Basketball, Stunt Race FX. Suche Final Fantasy 2/3, Secret of Mana, Shadowrun, Tel.: 06842-53533, Dirk

Verkaufe Utopia, Warlock, MegaLo-Mania, Darius Twin, Pushover, Choplifter 3. Mega-CD: Wonder Dog, Ecco the Dolphin. Saturn: Virtua Fighter, Tel.: 0561-405430, Carmen

Verkaufe SNES mit drei Pads, 22 Spielen (SSF 2, NBA T.E., usw.), Action Replay 2, Super Game Boy mit drei Game-Boy-Spielen für DM 1500, verkaufe auch einzeln, Tel.: 09181-22404, Peter



Kaufe günstige SNES- und PlayStation-Spiele z.B. Donkey Kong Country 2, Earthworm Jim usw. Aber auch ältere. Bitte alles anbieten. Angebote an: Claudia Fischer, Eosanderstr. 2, 10587 Berlin

Verkaufe Earthworm Jim DM 65, Jungle Strike DM 70 und Smash Tennis DM 55, Tel.: 03576-43283, Lars

Verkaufe Batman Forever DM 80, Judge Dredd DM 75, Turrican 2 DM 75, Super Tennis DM 35, Inter-

national Superstar Soccer Deluxe DM 85, Striker DM 30, Super Probotector DM 45, Game Boy (rot) mit Spiel DM 90, alles 1A, Tel.: 02551-7348, Sven



Verkaufe Earthworm Jim 2, Star Wing DM 140, Super R-Type DM 30 dt. mit Anleitung und Verpackung in Topzustand, Tel.: 06372-61282, Frau Lützel

Tausche Earthworm Jim 2 und Mega Man 7, Donkey Kong Country, verkaufe SNES mit neun Spielen, Tel.: 0340-825626, zwischen 18-19 Uhr, Andre

Verkaufe/Tausche

SNES-Spiele z.B. WWF Raw, Ultima 2, Rock 'n' Roll Racing. Suche Utopia, Obitus, Super Metroid, Eye of the Beholder, auch Game-Boy-Spiele, Grent Greed, F. F. 1-3, Tel.: 04763-1509, von 15-17 Uhr, Yoyo

Suche SNES-Spiele, zahle für ältere DM 35 für neue DM 70, schickt Eure Listen an: Tobias Ruppert, Mainau B2, 97199 Ochsenfurt



Verkaufe Magical Quest DM 25, Wing Commander DM 30, Flashback DM 40, Terminator DM 30, Winter Challenge DM 40, für Game Boy Choplifter 3 DM 20, suche Adventure Island 2 Tel.: 04361-1238, Heinz

Verkaufe SNES mit 10 Spielen und einem Super Game Boy, Spieleberater (z.B. Flashback, Bomberman 2, Mystic Quest, Ind. Jones usw.) DM 650, Tel.: 05233-8580, Martin

Verkaufe Secret of Mana für DM 70, suche Verpackung für Super Mario World und Mario Kart, zahle DM 10 für beide zusammen, Tel.: 02842-7421, ab 15 Uhr, Ralf



Verkaufe/Tausche

SNES-Spiele Michael Jordan, Indycar-Autorennen und Super Ghouls 'n' Ghosts, Tel.: 053238-4330, Dirk

Verkaufe/Tausche

SNES-Spiele, habe z.B. Secret of Mana, Blackhawk, Soul Blazer, Earthworm Jim, Street Racer, Carrier Aces, Smash Tennis, Actraiser 2, Metal Marines (ca. 50 Stück), Tel.: 02666-1484, Stefan



Verkaufe SNES, fünf Spiele, Fünftspieler-Adapter (Mario World 1 und 2, Bomberman 1-3) für DM 495, Tel.: 05439-1419, Michael



Verkaufe Soul Blazer, Chrono Trigger, Final Fantasy 2 und 3, Super Mario World 2, für Game Boy: Final Fantasy 1-3, biete True Lies, Pitfall, Rival Turf 2, Kick Off und viele mehr, Tel.: 08507-747, Michael



Yoshi's Island DM 60, Earthworm Jim 2 DM 60, Super Metroid 30 DM 50, Donkey Kong Country, Plok, Dragon, Mechwarrior, Super Turrican, Puzzle Bobble, The Magical Quest, Mickey Mouse, Superstar Soccer, Super Game Boy je DM 45, Tel.: 07633-13639, Matthias

Verkaufe zwei SNES-Spiele, Zelda 3 und Super Mario All-Stars, Preis nach VB, suche Top Gear 2, Tel.: 07722-6802, Jean-Pierre

Kaufe SNES-Konsole und Spiele-Sammlungen, SNES-Konsole für DM 90, Sammlungen bitte anfragen!, Pierre Jahn, Karlsbaderstr. 126, 09465 Sehma, Tel.: 03733-66973

Verkaufe Sim City und Super Tennis zu je DM 35, F-Zero DM 30, Wing Commander, S. M., und Cybernator für je DM 50 und das Action



Replay Pro für DM 40, Tel.: 03831-496611, ab 15 Uhr, Michael

Verkaufe SNES mit zwei Pads, Adapter und acht Spielen (z.B. Secret of Mana, Street Fighter 2 Turbo, Lemmings 2 usw.), alles original verpackt! VB DM 450, Tel.: 034903-65346, ab 14 Uhr, Fernando

Verkaufe SNES-Spiele, NHL '95 DM 30, Lamborghini American Challenge DM 30, 90 Minutes Prime Goal DM 90, FIFA Soccer '96, DM 100, Virtual Soccer DM 30, alle Preise VB, Tel.: 06648-2994, Marcel

Kaufe SNES-Konsole für DM 90, kaufe auch Spiele für SNES, Pierre Jahn, Karlsbaderstr. 126, 09465 Sehma, Tel.: 03733-66973

Verkaufe/Tausche Earthworm Jim 2, Donkey Kong Country, Chrono Trigger, Earthbound, Final Fantasy 3, Clayfighter 1 und 2, Sparkster, Pitfall,...(25 Spiele), suche Theme Park, Donkey Kong Country 2, Secret of Evermore, Mario World 2, macht Angebote, Tel.: 06241-22940, Daniel

Verkaufe Virtual Soccer, World Class Soccer, Player Manager, F1 Pole Position alle Spiele DM 20, International Superstar Soccer DM 40, Super Tennis DM 10, Martin Schmid, Hauptstr. 7, 72488 Sigmaringen

Verkaufe Lufia, Final Fantasy 2 und 3, Breath of Fire, Secret of Mana usw., suche Pal. Quest, 7th Saga, Neuheiten evtl. Tausch, biete auch Game Gear, TV-Tuner und sechs Spiele zum Tausch, Tel.: 04763-7940, Volker



Kaufe SNES-Konsole für DM 90, kaufe auch Spiele für SNES, Pierre Jahn, Karlsbaderstr. 126, 09465 Sehma, Tel.: 03733-66973

Verkaufe Earthworm Jim DM 75, Sim City DM 70, Illusion of Time DM

75, suche Rollenspiele mit deutscher Anleitung und Action-Adventures. Tel.: 04561-3565, Michael

Verkaufe/Tausche SNES-Spiele, habe True Lies, Int. Superstar Soccer, Firemen, Syndicate, NBA Jam T.E., WeaponLord uvm., suche alles, verkaufe ab DM 30, Tel.: 04542-88350, Christian

Verkaufe 50 Game-Boy-Spiele zu je DM 25 z.B. Fire Fighter, Spider-Man 2, Mega Man, Kid Icarus, SNES-Games zu je DM 40, Magical Quest, Troll Island zu je DM 60, Bugs Bunny - Rabbit Rampage, Tel.: 02171-42126, Anrufbeantworter, Regina

Verkaufe SNES mit zwei Joysticks und sechs Spielen z.B. Super Street Fighter 2, Final Fight 2, NBA Jam, Ad-



apter usw., DM 400, Tel.: 02624-6242, Mo.-Fr., 14 Uhr, Yilmaz

Verkaufe SNES-Spiele (alle Pal für je DM 80): Super B.C. Kid, Margane, Syndicate, Pinball, Marko's Magic Football, Goof Troop. Virtual Bart



für DM 50. Parodius, Rise of The Robots für je DM 40. Tel.: 0851-751333 ab 19 Uhr, Richard

Verkaufe/Tausche Tim in Tibet,



Donkey Kong 2, Yoshi's Island, Utopia, StarGate, Tetris 2, Carrier Aces, Warlock, Adams F. Values, Theme Park, ClayFighter 2, Syndicate, Justice League, Action Replay 2, Tel.: 02871-220284, Jörg

SNES, Hagane, Donkey Kong Country, Aleste, StarWing, Contra 3 (us.), Alien 3, DM 40-90, Magazine engl. EGM, TOTAL!, S. Player vs, Tel.: 09261-93104, Wasili

Achtung! Verkaufe SNES mit acht Spielen z.B., Rise of



Robots, alle Pal, für DM 500, Tel.: 0721-863571, ab 18 Uhr, Marcel

Verkaufe SNES, zwei Pads für DM 120, Adapter für DM 20, NHL



'95 DM 50, Earthworm Jim DM 40, Return of Illusion DM 40, alles zusammen DM 400, Tel.: 05692-2909, Diana

Suche Neuheiten + Modulsammlungen, Konsolen für SNES, NES, Game Boy usw., suche auch Saturn und Sony PSX mit Spielen, Tel.: 0641-970436, Monika

Verkaufe Donkey Kong Country für DM 90, Batman Returns für DM 70, König der Löwen DM 90, Mega Man X für DM 80 und Illusion of Time für DM 95, per Nachnahme, Tel.: 02226-4896, Michael

Verkaufe/Tausche d. SNES-Spiele. Habe z.B. Blackhawk, Illusion of Time, Putty Squad, Popoon, NHL '95, Smash Tennis, International Superstar Soccer, Super Game Boy, Tel.: 02666-1484, Stefan

Verkaufe SNES, neun Spiele, True Lies, Blackhawk, NHL '95, Secret of Mana, Mario World, F-Zero je DM 5, US/Pal-Adapter, Mehrspieler-Adapter, drei Controller VB DM 500, Tel.: 038294-827, Konrad

Verkaufe Mario Paint, Pitfall, Dragon oder tausch auch gegen NBA Jam Tournament Edition, WWF Raw, Street Racer, Tel.: 0621-663159, Marc

Verkaufe SNES mit acht Spielen u.a. Diddy's Kong Quest, Earthworm Jim, Rock 'n' Roll Racing, Cool Spot, Mario Kart, alles original verpackt, nur zusammen für DM 650, Tel.: 06241-74726, Oliver

Verkaufe Soul Blazer (us.), Cybernator, Desert Fighter, Zelda 3 und Super Castlevania IV für je DM 60, NBA Live '96 DM 70. Habe auch



PC-Spiele, alles mit Verpackung und Anleitung, Tel.: 089-7142675, Grigori

Verkaufe SNES mit drei Spielen und zwei Joypads z.B. Diddy's Kong Quest, Rock 'n' Roll Racing usw. für DM 225, Tel.: 07151-606501, Heiko



Suche dringend Super Conflict, zahle höchstens DM 75, Tel.: 07264-1624, Steffen

Verkaufe Zelda, Zombies, Star Wing für DM 40, Super Probotector, Mystical Ninja für DM 60, Bomberman 2, NBA Jam für DM 65, Secret of Mana DM 75, Shadowrun DM 80, Plok DM 40, Tel.: 0621-678566, Dennis

NES

Suche Mega Man 1 für NES, Tel.: 09543-40393, Michael

Verkaufe NES mit fünf Spielen und zwei Controller DM 260, Tel.: 04209-3759, Norman

GAME BOY

Verkaufe NES-Grundgerät, sowie Game Boy für DM 60, je Gerät. Spiele für SNES, NES oder Game Boy gibt es auch für DM 50 oder 60 je nach Spiel, Tel.: 05132-1711, ab 18 Uhr, Joel

Verkaufe Game Boy und ca. 30 Game-Boy-Spiele. Suche International Superstar Soccer, zahle bis DM 60, schreibt an: Francesco Muccio, Gundelsheimer 22, 70437 Stuttgart

Verkaufe Game Boy, Akkus, viel Zubehör und 20 Spiele für DM 550, tausche auch gegen Saturn (Pal) mit Pad, verkaufe auch noch neun SNES-Spiele für DM 450, Tel.: 0621-531228, Felix

Verkaufe Game Boy mit 15 Spielen, einer GB-Gürteltasche, GB-Ohrhörer, einem Netzstecker, Link-Kabel und Game Light, nur komplett für DM 445, Tel.: 07144-22923, Frank

Verkaufe SNES, zwei Pads, acht



Spiele, Lord of the Rings, Zelda 3, Sim City, Mystic Quest, Double Dragon, WWF 2, Jurassic Park, Super Mario World, für 40 DM, Tel.: 03725-80902 (Daniel)

HARDWARE

Verkaufe SNES, zwei Pads, RGB-Kabel, 30 TOTALs und neun Spiele z.B. Donkey Kong Country, Smash Tennis, Lemmings, Young Merlin, Mario Paint, nur zusammen, für DM 450, Tel.: 03621-700779, Klaus

Verkaufe SNES mit einem Joypad und drei Spielen für DM 130, Mega Drive II mit zwei Joypads und sechs Spielen für DM 250, Sega Game Gear mit Netzteil und vier Spielen für DM 100, Tel.: 040-52720518, Andre

Verkaufe SNES mit vier Spielen z.B. Goof Troop, Street Racer, Metal Marines und Mario All-Stars für DM 260, Tel.: 06021-55498, laßt länger klingeln und ruft öfters an! Tobias

Tausche/Verkaufe gegen PSX, Saturn-Spiele, Jaguar (us.), RGB, ein Spiel, zwei Pads für DM 200, Multi-SNES (US), RGB, 50-60 Hz., Spiele, Zubehör DM 500 oder Tausch gegen PSX, Saturn, Neo•Geo-CD usw., Tel.: 07354-2873, Stefan

Verkaufe SNES mit 13 Spielen z.B. Earthworm Jim, NBA Jam T. E., Unirally und zwei Infrarot Pads und Gratisüberraschung, Preis nach VB, Tel.: 089-5460882, ab 16 Uhr, Boris

Amiga CD 32 mit acht CDs und 109 Spiele! Z.B. Wing Commander, James Pond 2, tolle Games mit CD-Sound und Bild für den Fernseher! Preis nach Gebot, Tel.: 0421-357265

Verkaufe NES, 14 Spiele, vier Joypads, Action Replay Pro, Vierspieler-Adapter für DM 420, auch einzeln, Sega MS 2, zwei Spiele, zwei Control Pads neu DM 110, Tel.: 0661-23440, Harald

Verkaufe SNES, ein Game-Pad, ein ASCII-Pad, ein Super-Game-Boy-Adapter, ein US-Converter dazu 32 SNES-Spiele für DM 1500 und eine Menge Zeitschriften, Tel.: 09072-1343, Wagner

Verkaufe SNES-Spiele z.B. Final Fantasy 2 und 3, Tel.: 04529-624, Sönke

Verkaufe SNES mit drei Joypads (eins mit Dauerfeuer), Spieleadapter für us.- und jp.-Spiele, elf SNES-Spiele für DM 650, Tel.: 05694-566, Oliver

Verkaufe SNES + Aladdin incl. Verpackung und Anleitung für DM 250, Tel.: 05664-6118, Aaron

Verkaufe SNES Sachen und ca. 70 Spiele, Sönke Stender, Gömnitzer Weg 62, 23730 Plunkau, Tel.: 04529-624

SONSTIGES

Kaufe/Tausche SNES-Spiele, auch Sammlungen mit Konsole, habe Donkey Kong Country 2, FIFA '96, u.a., suche auch PlayStation mit Spielen, Tel.: 04774-1789, Rainer

Suche TOTAL!-Ausgaben von 6/93 bis 7/94, 9/94 bis 7/95 und 9/95, Tel.: 030-4524768, Daniela

Verkaufe 30 SNES-, MD-, MCD-Spiele, Mega Drive 1 umgebaut 50/60 Hertz, Mega Drive 2 für je DM 70, Tel.+Fax.: 0711-8566253, Wolfgang

Suche Module & Sammlungen, Konsolen, Neuheiten für SNES, NES, GB, Sony PSX, Saturn usw., bitte meldet Euch unter Tel.: 0641-970424, Kirsten

Suche Komplettlösung von Flashback, Tel.: 05141-33413, Lothar

TOTAL! 6/94: Nur die Seite über Young Merlin gesucht: Kauf/Leihe/Kopien. Biete DM 20 + Auslagen extra. Alfred Walter, Kottbusser Damm 8, 10967 Berlin, Tel.: 030-6923291

Suche Neuheiten + Modulsammlungen für SNES, NES, GB usw., suche auch Sony PSX und Saturn mit Spielen, Tel.: 0641-970436, Monika



Video- und Computerspiele

**Orleansstr. 63
nh. Ostbahnhof
81667 München**

**Tel.: 089 - 480 29 13
Fax: 089-488 07 4**

HÄNDLERREGISTER

PLZ 2



**Große Reichenstraße 56
(Nähe Rathausmarkt)
20457 Hamburg
Tel.: (040) 33 03 60**

**Sega Saturn
Sony PlayStation
3DO
Neo • Geo CD
SNES
Mega Drive
Zubehör**

**Kabelspezialanfertigungen
Express-Umbau
Animes • Mangas
Importspiele & Zeitschriften
Nintendo 64 (demnächst)**



**Munich
Software
Center**

... wer sonst!

**Grillparzerstr. 42
81675 München
Tel.: 089-470 21 22**

**Häberlstr. 26
80337 München
Tel.: 089-53 41 15**

**Theresienstr. 152
80333 München
Tel.: 089-52 27 87**

In Zusammenarbeit mit Playcom

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!

Für alle Schnäppchenjäger und Grabbeltischwühler haben wir dieses Mal unser Register einmal umsortiert, nämlich nach Noten. So wißt Ihr auf einen Blick, welche Top-Games Euch noch fehlen.

Game Boy:

Zelda 4 – Link's Awakening	Action/Adv	1	11/93
Final Fantasy Legend III	Rollenspiel	1	11/93
Castle Quest	Strategie	1-	1/94
Kirby's Pinball Land	Flipper	1-	3/94
Wario Land	Jump&Run	1-	6/94
Tetris	Action/Strat	1-	8/94
Donkey Kong	J&R/Strat	1-	9/94
Super Mario Land 2	Jump&Run	1-	9/94
Street Fighter II	Prügelspiel	1-	2/96
R-Type 2	Shoot 'em Up	2+	8/93
Great Greed	Rollenspiel	2+	1/94
Parodius	Shoot 'em Up	2+	6/94
Probotector 2	Action/J&R	2+	10/94
Quarth	Action/Strat	2+	11/94
Monster Max	Action/Adv	2+	12/94
Metroid II – Return of Samus	Action/J&R	2+	12/94
Mystic Quest	Action/Adv	2+	2/95
StarGate	Action/Strat	2+	3/95
Wario Blast	Action	2+	4/95
Earthworm Jim	Jump&Run	2+	8/95
Darkwing Duck	Jump&Run	2	6/93
Mega Man 3	Action/J&R	2	6/93
Alfred Chicken	Jump&Run	2	8/93
Felix the Cat	Jump&Run	2	10/93
Turtles III – Radical Rescue	Action	2	11/93
Tiny Toons 2: Movie Madness	Jump&Run	2	11/93
Pang!	Action	2	1/94
Konami Golf	Sport	2	4/94
Tetris 2	Action/Strat	2	4/94
Dschungelbuch, das	Jump&Run	2	5/94
World Cup Striker/Soccer	Sport	2	6/94
Cool Spot	Jump&Run	2	7/94
Super Mario Land	Jump&Run	2	7/94
Revenge of the Gator	Flipper	2	8/94
Schlümpfe, die	Jump&Run	2	9/94
Aladdin	Jump&Run	2	11/94
Choplifter 3	Action	2	12/94
Mr. Nutz	Jump&Run	2	1/95
Bubble Bobble Part 2	Jump&Run	2	1/95
Super R. C. Pro AM	Rennspiel	2	1/95
Micro Machines	Rennspiel	2	2/95
Turtles II – Back f. t. Sewers	Jump&Run	2	3/95
Jungle Strike	Action/Strat	2	4/95
Boulder Dash	Action/Strat	2	7/95
NBA Jam – Tournament Ed.	Sport	2	8/95
Mario's Picross	Lernspiel	2	8/95
Kirby's Dream Land 2	Jump&Run	2	8/95
R-Type	Shoot 'em Up	2	8/95
True Lies	Action	2	9/95
F1 Race	Rennspiel	2	9/95
Tetris 2	Strategie	2	11/95
FIFA Soccer '96	Sport	2	1/96
Kid Dracula	Jump&Run	2-	6/93
Tale Spin	Action	2-	6/93
Humans, the	Action/Strat	2-	6/93
Jurassic Park	Action	2-	9/93
Tom & Jerry: Frantic Antics	Jump&Run	2-	9/93
Batman – T. Animated Ser.	Jump&Run	2-	11/93
N. Mansell's World C.	Rennspiel	2-	12/93
Speedy Gonzales	Jump&Run	2-	12/93
Sensible Soccer	Sport	2-	1/94
Fidgets, the	Jump&Run	2-	2/94
Dynablaster	Action/Strat	2-	10/94
Desert Strike	Action/Strat	2-	1/95
NBA Jam	Action/Sport	2-	2/95
Samurai Shodown	Prügelspiel	2-	2/95

Jelly Boy	Jump&Run	2-	3/95
Burger Time Deluxe	Action	2-	4/95
Golf	Sport	2-	5/95
Mega Man 3	Action/J&R	2-	6/95
B.C. Kid	Jump&Run	2-	6/95
Donkey Kong Land	Jump&Run	2-	9/95
PGA European Tour	Sport	2-	10/95
Asteroids & Missile Com.	Act./Shoot	2-	11/95
Mega Man 4	Action/J&R	2-	11/95
Tumble Pop	Jump&Run	3+	6/93
Asterix	Jump&Run	3+	7/93
Fire Fighter	Jump&Run	3+	8/93
ZEN – Intergalactic Ninja	Action	3+	9/93
Dr. Franken II	Jump&Run	3+	11/93
Yoshi's Cookie	Action/Strat	3+	11/93
Pinball Dreams	Flipper	3+	11/93
Titus the Fox	Jump&Run	3+	11/93
Jimmy Connors Tennis	Sport	3+	12/93
Zool	Jump&Run	3+	12/93
Battle of Olympus	Action/Adv	3+	12/93
Gear Works	Action/Strat	3+	1/94
Hammerin' Harry	Action	3+	1/94
WCW – The Main Event	Prügelspiel	3+	1/94
Chuck Rock	Jump&Run	3+	2/94
Pop 'n Twinbee	Shoot 'em Up	3+	4/94
L.U.C.I.E.	Strategie	3+	9/94
Mickey Mouse	J&R/Strat	3+	12/94
Madden '95	Sport	3+	3/95
Animaniacs	Jump&Run	3+	7/95
Asterix & Obelix	Jump&Run	3+	9/95
Bomberman GB	Action	3+	2/96
Super Return of the Jedi	Action/J&R	3+	2/96
Speedball 2	Action/Sport	3	6/93
Baby T-Rex	Jump&Run	3	8/93
Battletoads	Action	3	8/93
Popeye 2	Jump&Run	3	8/93
Star Trek – TNG	Action/Strat	3	9/93
Garfield Labyrinth	Jump&Run	3	11/93
Bionic Commando	Action/J&R	3	6/94
Yogi Bear's Gold Rush	Jump&Run	3	10/94
Race Days	Rennspiel	3	10/94
World Cup USA '94	Sport	3	10/94
WWF Raw	Prügelspiel	3	1/95
Super Space Invaders	Shoot 'em Up	3	2/95
World Heroes 2 Jet	Prügelspiel	3	9/95
Pac in Time	J&R/Strat	3	9/95
Pinball Deluxe	Flipper	3	10/95
Pinball Mania	Flipper	3	1/96
Madden NFL '96	Sport	3	1/96
Alien 3	Action	3-	6/93
NBA All-Star Challenge 2	Sport	3-	7/93
Adventure Island 2	Jump&Run	3-	7/93
Rodland	Jump&Run	3-	7/93
Tesseract	Strategie	3-	12/93
Space Date	Action	3-	1/94
F1 Pole Position	Rennspiel	3-	1/94
Wordtris	Strategie	3-	2/94
Lawnmower Man, the	Action/J&R	3-	3/94
Max	Action/J&R	3-	4/94
Bart and the Beanstalk	Jump&Run	3-	5/94
Daffy Duck	Jump&Run	3-	10/94
Tarzan	Jump&Run	3-	12/94
Megalit	Strategie	3-	1/95
Super Chase H.Q.	Rennspiel	3-	2/95
Jurassic Park 2	Action/J&R	3-	3/95
Brainbender	Strategie	3-	4/95
Batman Forever	Action	3-	9/95
Bomberman 2	Action	3-	11/95

Riddick Bowe Boxing	Sport	3-	11/95
Beavis and Butt-Head	Jump&Run	3-	11/95
Raging Fighter	Prügelspiel	4+	9/93
Last Action Hero	Action	4+	1/94
Out to Lunch	Jump&Run	4+	2/94
Hyper Dunk	Sport	4+	4/94
Empire Strikes Back, the	Action/J&R	4+	5/94
Arielle – The Little Mermaid	Action	4+	8/94
Ms. Pac-Man	Action	4+	10/94
Pagemaster, the	Jump&Run	4+	1/95
Itchy & Scratchy	Jump&Run	4+	2/95
Golf Classic	Sport	4+	2/95
seaQuest DSV	Action	4+	4/95
NHL Hockey	Sport	4+	10/95
F-15 Strike Eagle	Shoot 'em Up	4	6/93
Boxxle II	Action/Strat	4	8/93
Hook	Jump&Run	4	11/93
4-in-1-Pack Vol. II	Sampler	4	11/93
Pugsley's Scavenger Hunt	Jump&Run	4	12/93
Muhammad Ali	Sport	4	1/94
Winter Olympics	Sport	4	5/94
Tale Spin	Action	4	7/94
Lamborghini Am. Challenge	Rennspiel	4	9/94
Super BattleTank	Action	4	2/96
Waterworld	Action/J&R	4	2/96
WWF – King of the Ring	Prügelspiel	4-	1/94
Bram Stoker's Dracula	Jump&Run	4-	2/94
Battletoads – Doub. Dragon	Prügelspiel	4-	10/94
Palamedes	Strategie	4-	11/94
Blues Brothers	Jump&Run	4-	11/94
Tiny Toons: W&V Sports	Sport	4-	12/94
Winter Gold	Sport	4-	3/95
Game Boy Gallery	Action	4-	5/95
Judge Dredd	Action/J&R	4-	8/95
Indiana Jones 3	Jump&Run	5+	1/94
Cliffhanger	J&R/Prügel	5+	4/94
Alien vs. Predator	Prügelspiel	5+	11/94
Monster Truck Wars	Rennspiel	5+	2/95
Foreman For Real	Sport	5+	11/95
Star Trek Generations	Sampler	5+	1/96
Lethal Weapon	Action/J&R	5	6/93
Prophecy Viking Child	Jump&Run	5-	2/94
NBA Live '96	Sport	5-	1/96
M. M. Power Rangers	Action	6+	1/95
NFL Quarterback	Sport	6	2/94

NES:

Super Mario Bros. 3	Jump&Run	1	6/95
Alien 3	Action	2+	6/93
Pirates!	Strategie	2+	6/93
Micro Machines	Rennspiel	2+	8/93
Castlevania III	Action/J&R	2+	3/94
Probotector	Action	2+	4/94
Metroid	Action/J&R	2+	6/94
Super Mario Bros.	Jump&Run	2+	7/94
Over Horizon	Shoot 'em Up	2+	12/94
ZEN – Intergalactic Ninja	Action	2	9/93
Alfred Chicken	Jump&Run	2	10/93
Cosmic Spacehead	Adventure	2	11/93
Kirby's Adventure	Jump&Run	2	6/94
Bucky O'Hare	Jump&Run	2	6/94
Action in New York	Action	2	8/93
Super Mario Bros. 2	Jump&Run	2	8/94
Solomon's Key	Action/Strat	2	8/94
Life Force	Shoot 'em Up	2	10/94
Excite Bike	Rennspiel	2	11/94
Kid Icarus	Jump&Run	2	3/95

Snake Rattle N Roll	Action	2	4/95
Schlumpfe, die	Jump&Run	2	5/95
Super Sports Challenge	Sport	2-	7/93
Mega Man 4	Action/J&R	2-	5/94
Dynablaster	Action/Strat	2-	9/94
Dschungelbuch, das	Jump&Run	2-	10/94
Goonies II	Action/Adv	2-	1/95
Zelda II	Action/Adv	2-	2/95
Solsilce	Action/Adv	2-	5/95
Duck Tales 2	Jump&Run	2-	6/95
Formula One Sensation	Rennspiel	3+	6/93
Tiny Toons 2	Jump&Run	3+	9/93
Firehawk	Shoot 'em Up	3+	9/93
Ultimate Stuntman	Action	3+	9/93
Asterix	Jump&Run	3+	11/93
Super Adventure Quests	Jump&Run	3+	12/93
Wario's Woods	Strategie	3+	7/95
Mega Man 3	Action/J&R	3+	9/95
Batman Returns	J&R/Prügel	3	6/93
Rockets & Rivals	Sport	3	8/93
Star Trek	Action/Adv	3	8/93
MiG 29	Shoot 'em Up	3	9/93
Jimmy Connors Tennis	Sport	3	12/93
T.M.H.T. - Tourn. Fighters	Prügelspiel	3	12/93
Darkwing Duck	Jump&Run	3	1/94
Tiny Toons: Cart. Workshop	Kreativprg	3-	9/93
N. Mansell's World Ch.	Rennspiel	3-	1/94
Pac-Man	Action	3-	9/94
Banana Prince	Jump&Run	3-	11/94
Chip 'n Dale 2	Jump&Run	3-	4/95
Fantastic Adv. of Dizzy, the	Jump&Run	3-	7/93
Trolls in Crazyland	Jump&Run	4+	10/93
WWWF - King of the Ring	Prügelspiel	4+	2/94
Blues Brothers	Jump&Run	4	7/93
Mighty Final Fight	Prügelspiel	4	6/94
Street Gangs	Prügelspiel	4-	8/93
Hook	Jump&Run	4-	11/93
Indiana Jones 3	Jump&Run	5-	1/94
Battleships	Strategie	5	1/94
Mario & Yoshi	Action/Strat	5+	5/94

SNES:

Yoshi's Island	Jump&Run	1+	10/95
Super Mario All-Stars	Jump&Run	1	9/93
Super Mario Kart	Rennspiel	1	10/93
Street Fighter II Turbo	Prügelspiel	1	10/93
Super Metroid	Action/J&R	1	8/94
Zelda III - A Link to the Past	Action/Adv	1	8/94
Super Mario World	Jump&Run	1	8/94
Super Street Fighter II	Prügelspiel	1	9/94
Street Fighter II	Prügelspiel	1	10/94
Earthworm Jim	Jump&Run	1	12/94
Final Fantasy III	Rollenspiel	1	2/95
Int. Superstar Soccer Deluxe	Sport	1	11/95
Jimmy Connors Pro T.T.	Sport	1-	6/93
Mickey Mouse - M. Quest	Jump&Run	1-	6/93
Lost Vikings, the	J&R/Strat	1-	7/93
Super Conflict	Strategie	1-	7/93
Batman Returns	J&R/Prügel	1-	7/93
Shadowrun	Rollenspiel	1-	8/93
Exhaust Heat 2	Rennspiel	1-	8/93
Striker	Sport	1-	9/93
Super Family Tennis	Sport	1-	9/93
Super Aleste	Shoot 'em Up	1-	9/93
Cool Spot	Jump&Run	1-	11/93
Secret of Mana	Action/Adv	1-	12/93
Rock 'n' Roll Racing	Rennspiel	1-	2/94
Sim City	Strategie	1-	2/94
NHL Hockey '94	Sport	1-	3/94
Madden NFL '94	Sport	1-	3/94
Mr. Nutz	Jump&Run	1-	3/94
NBA Jam	Action/Sport	1-	4/94
Super Probotector	Action	1-	4/94

World Cup Striker	Sport	1-	6/94
Parodius	Shoot 'em Up	1-	6/94
Smash Tennis	Sport	1-	7/94
Populous II	Strategie	1-	8/94
StarWing	Shoot 'em Up	1-	9/94
Dschungelbuch, das	Jump&Run	1-	9/94
Donkey Kong Country	Jump&Run	1-	1/95
Blackhawk	Action/Adv	1-	1/95
NBA Jam - T.E.	Action/Sport	1-	3/95
StarFox	Shoot 'em Up	1-	6/93
Flashback	Action/Adv	1-	1/94
Legend of the Myst. Ninja	Action/Adv	1-	4/94
Super Turrican 2	Action/J&R	1-	7/95
Theme Park	Strategie	1-	7/95
Mystical Ninja 3	Jump&Run	1-	7/95
Chrono Trigger	Rollenspiel	1-	11/95
Diddy's Kong Quest	Jump&Run	1-	01/96
Earthworm Jim 2	Action/J&R	1-	01/96
Alien 3	Action	2+	6/93
King Arthur's World	Strategie	2+	6/93
Tecmo S. NBA Basketball	Sport	2+	7/93
Dungeon Master	Rollenspiel	2+	9/93
Super Tetris 2 & Bombliss	Action/Strat	2+	10/93
Soul Blazer	Action/Adv	2+	10/93
E.V.O.	Jump&Run	2+	10/93
Super Turrican	Action/J&R	2+	11/93
Young Merlin	Adventure	2+	11/93
Plok	Jump&Run	2+	12/93
7th Saga	Rollenspiel	2+	12/93
Paladin's Quest	Rollenspiel	2+	2/94
Virtual Soccer	Sport	2+	3/94
Pop 'n Twinbee	Jump&Run	2+	4/94
Clayfighter	Prügelspiel	2+	5/94
Stunt Race FX	Rennspiel	2+	8/94
Utopia	Strategie	2+	8/94
Ultima VI	Rollenspiel	2+	8/94
F-Zero	Rennspiel	2+	10/94
Dragon - T. Bruce Lee Story	Prügelspiel	2+	11/94
Sparkster	Action/J&R	2+	11/94
Pitfall - The Mayan Adv.	Action/J&R	2+	1/95
Kid Klown in Crazy Chase	Jump&Run	2+	3/95
Demon's Crest	Action/J&R	2+	4/95
Might & Magic III	Rollenspiel	2+	5/95
Unirally	Rennspiel	2+	6/95
Populous	Strategie	2+	6/95
Puzzle Bobble	Action/Strat	2+	6/95
Front Mission	Strategie	2+	7/95
Metal Warriors	Action	2+	7/95
Earthbound	Rollenspiel	2+	8/95
Jungle Strike	Action/Strat	2+	9/95
Killer Instinct	Prügelspiel	2+	10/95
Super Bomberman 3	Action	2+	11/95
Donald in Maui Mallard	Jump&Run	2+	1/96
Tim in Tibet	Action/J&R	2+	1/96
NFL Quarterback Club '96	Sport	2+	1/96
Super Tiny Toons	Jump&Run	2	6/93
Shanghai II	Strategie	2	7/93
Road Runner	Jump&Run	2	7/93
B.O.B.	Action/J&R	2	7/93
Bubsy	Jump&Run	2	8/93
Congo's Caper	Jump&Run	2	8/93
Powermonger	Strategie	2	8/93
Super Bomberman	Action/Strat	2	9/93
Goof Troop	Action/Adv	2	11/93
MechWarrior	Action/Strat	2	11/93
Sensible Soccer	Sport	2	12/93
T.M.H.T. - Tourn. Fighters	Prügelspiel	2	12/93
Rocky Rodent	Jump&Run	2	12/93
Aladdin	Jump&Run	2	1/94
Humans, the	J&R/Strat	2	1/94
Super Empire Strikes Back	Action/J&R	2	3/94
Tetris Battle Gaiden	Action/Strat	2	4/94
Mega Man X	Action/J&R	2	5/94
Bugs Bunny - Rabbit Ramp.	Jump&Run	2	6/94

World Cup USA '94	Sport	2	8/94
Desert Fighter	Shoot 'em Up	2	9/94
Saturday Night Slammasters	Prügelspiel	2	10/94
Breath of Fire	Adventure	2	10/94
Super Bomberman 2	Action/Strat	2	12/94
Samurai Shodown	Prügelspiel	2	11/94
Super Ghouls 'n' Ghosts	Jump&Run	2	11/94
Radical Rex	Jump&Run	2	12/94
Indiana Jones - Great. Adv.	Action/J&R	2	12/94
Super Star Wars	Action/J&R	2	12/94
Super Adventure Island 2	Action/Adv	2	1/95
WWF Raw	Prügelspiel	2	1/95
NHL Hockey '95	Sport	2	1/95
NBA Live '95	Sport	2	1/95
Lemmings 2	Action/Strat	2	1/95
Milon's Secret Castle	Jump&Run	2	2/95
Gradius 3	Shoot 'em Up	2	2/95
Jelly Boy	Jump&Run	2	3/95
Int. Superstar Soccer	Sport	2	3/95
Tetris & Dr. Mario	Action/Strat	2	4/95
Pocky & Rocky 2	Action	2	5/95
Clayfighter 2	Prügelspiel	2	5/95
NFL Quarterback Club	Sport	2	5/95
Putty Squad	Jump&Run	2	7/95
Fever Pitch Soccer	Action/Sport	2	8/95
Judge Dredd	Action/J&R	2	8/95
Asterix & Obelix	Jump&Run	2	8/95
Big Sky Trooper	Action/Adv	2	8/95
Batman Forever	Action	2	9/95
Pinocchio	Jump&Run	2	1/96
Secret of Evermore	Action/Adv	2	2/96
WeaponLord	Prügelspiel	2	2/96
Micro Machines 2	Rennspiel	2	2/96
Dirt Trax FX	Rennspiel	2	2/96
Super Strike Eagle	Shoot 'em Up	2-	6/93
Pop 'n Twinbee	Shoot 'em Up	2-	6/93
WWF 2 - Royal Rumble	Prügelspiel	2-	7/93
John Madden Football '93	Sport	2-	7/93
Amazing Tennis	Sport	2-	7/93
Spindizzy Worlds	Action	2-	9/93
Wing Comander - SM	Shoot 'em Up	2-	10/93
Pocky & Rocky	Action	2-	10/93
Out to Lunch	Jump&Run	2-	10/93
N. Mansell's World Ch.	Rennspiel	2-	10/93
Zombies	Action	2-	10/93
Super Air Diver	Shoot 'em Up	2-	12/93
Mystic Quest	Rollenspiel	2-	12/93
Chuck Rock	Jump&Run	2-	12/93
F1 Pole Position	Rennspiel	2-	12/93
Super Putty	Action/J&R	2-	1/94
Major Title	Sport	2-	1/94
Top Gear 2	Rennspiel	2-	1/94
Sim Ant	Strategie	2-	1/94
Pac-Attack	Action/Strat	2-	1/94
Super R-Type III	Shoot 'em Up	2-	2/94
Might & Magic II	Rollenspiel	2-	3/94
Skyblazer	Jump&Run	2-	3/94
Flintstones, the	Jump&Run	2-	4/94
Lufia & The Fortress of Doom	Rollenspiel	2-	4/94
Claymates	Jump&Run	2-	5/94
Major League Baseball	Sport	2-	5/94
Pilotwings	Sport	2-	6/94
Wizardry V	Rollenspiel	2-	6/94
Axelay	Shoot 'em Up	2-	6/94
Chaos Engine, the	Action	2-	7/94
FIFA Soccer	Sport	2-	7/94
Super Castlevania IV	Action/J&R	2-	7/94
Eye of the Beholder	Rollenspiel	2-	8/94
Tetris 2	Action/Strat	2-	10/94
Adv. of Batman & Robin	Action	2-	12/94
Mickey Mania	Jump&Run	2-	12/94
F1 Pole Position 2	Rennspiel	2-	12/94
Street Racer	Rennspiel	2-	12/94
Super Return of the Jedi	Action/J&R	2-	12/94

Ghoul Patrol	Action	2-	1/95
Madden NFL '95	Sport	2-	1/95
Lagoon	Action/Adv	2-	1/95
Illusion of Gaia	Action/Adv	2-	2/95
True Lies	Action	2-	4/95
Spider-Man	Action	2-	4/95
Super Punch Out	Sport	2-	4/95
Cannon Fodder	Action/Strat	2-	4/95
Looney Tunes Basketball	Action/Sport	2-	6/95
Firemen, the	Action/Adv	2-	6/95
Zero the Kamikaze Squirrel	Jump&Run	2-	7/95
Wild Guns	Shoot 'em Up	2-	7/95
Illusion of Time	Action/Adv	2-	8/95
Secret of the Stars	Rollenspiel	2-	9/95
Great Circus Mystery, the	Jump&Run	2-	10/95
Castlevania X	Action/J&R	2-	10/95
Tetris 2	Strategie	2-	11/95
Mega Man 7	Action/J&R	2-	1/96
Hungry Dinosaurs	Strategie	2-	1/96
Zoop	Puzzel	2-	1/96
Mechwarrior 3050	Action	2-	2/96
MM Power R. - T. Fight. Edit.	Prügelspiel	2-	2/96
World Masters Golf	Sport	2-	2/96
Firepower 2000	Shoot 'em Up	3+	6/93
Cybernator	Shoot 'em Up	3+	6/93
Cool World	Action/Adv	3+	6/93
Fatal Fury	Prügelspiel	3+	7/93
Troddlers	Action/Strat	3+	8/93
We're Back	Jump&Run	3+	10/93
Sunset Riders	Shoot 'em Up	3+	10/93
Super Baseball 2020	Sport	3+	11/93
Aero the Acro-Bat	Jump&Run	3+	12/93
Zool	Jump&Run	3+	1/94
Daffy Duck	Jump&Run	3+	1/94
Super Troll Islands	Jump&Run	3+	2/94
Run Saber	Action/J&R	3+	2/94
Mega-La-Mania	Strategie	3+	2/94
Lamborghini Ameri. Chall.	Rennspiel	3+	2/94
ActRaiser 2	Action	3+	2/94
Super Nova	Shoot 'em Up	3+	2/94
Super Solitaire	Strategie	3+	3/94
NBA Showdown	Sport	3+	3/94
Winter Olympics	Sport	3+	4/94
Spunky's Dangerous Day	Action	3+	7/94
Animaniacs	Jump&Run	3+	12/94
Super Dropzone	Shoot 'em Up	3+	12/94
Hebereke's Popoon	Action/Strat	3+	1/95
Syndicate	Action/Strat	3+	1/95
Super Morph	Action/Strat	3+	2/95
Dragon View	Action/Adv	3+	2/95
U.N. Squadron	Shoot 'em Up	3+	3/95
Robotrek	Rollenspiel	3+	3/95
Aerobiz	Strategie	3+	3/95
Hagane	Action	3+	5/95
Super SWIV	Shoot 'em Up	3+	5/95
Fatal Fury Special	Prügelspiel	3+	6/95
Soccer Shootout	Sport	3+	7/95
StarGate	Action/J&R	3+	7/95
Star Trek - TNG	Action/Strat	3+	7/95
Marko's Magic Football	Jump&Run	3+	10/95
Mega Man X2	Action/J&R	3+	11/95
WWF Wrestlemania	Sport	3+	1/96
Phantom 2040	Action/J&R	3+	1/96
NBA - Give 'n Go	Sport	3+	1/96
Wordtris	Strategie	3	6/93
James Pond Crazy Sports	Sport	3	8/93
Super Off Road	Rennspiel	3	9/93
Cosmo Gang - The Video	Shoot 'em Up	3	9/93
Battletoads in Battlemaniacs	Action/J&R	3	10/93
James Pond 2: Robocod	Jump&Run	3	10/93
Hook	Jump&Run	3	11/93
Operation Logic Bomb	Action	3	12/93
Alfred Chicken	Jump&Run	3	1/94
Brett Hull Hockey	Sport	3	1/94

Side Pocket	Sport	3	3/94
Metal Marines	Strategie	3	4/94
Mario is Missing	Strategie	3	5/94
Fatal Fury 2	Prügelspiel	3	9/94
Super BattleTank 2	Action	3	10/94
Hulk, the Incredible	Action/J&R	3	10/94
Untouchables, the	Action	3	11/94
Shaq-Fu	Prügelspiel	3	12/94
Dino Dini's Soccer	Sport	3	12/94
Pac in Time	Jump&Run	3	1/95
Jurassic Park 2	Action	3	2/95
M.Jordan: Chaos i. t. W.C.	Jump&Run	3	2/95
Kick Off 3 - Europ. Chall.	Sport	3	2/95
Brain Lord	Rollenspiel	3	2/95
Wario's Woods	Strategie	3	7/95
Mr. Tuff	Jump&Run	3	7/95
X-Men	Action	3	7/95
Break Thru!	Strategie	3	7/95
Justice League	Prügelspiel	3	8/95
Demolition Man	Action/J&R	3	11/95
NHL Hockey '96	Sport	3	2/96
Tom & Jerry	Jump&Run	3-	6/93
Bulls vs. Blazers	Sport	3-	7/93
Spanky's Quest	Jump&Run	3-	8/93
Asterix	Jump&Run	3-	8/93
Super Formation Soccer II	Sport	3-	9/93
GP-1	Rennspiel	3-	9/93
Super Slap Shot	Sport	3-	10/93
Dead Dance	Action	3-	10/93
World Heroes	Prügelspiel	3-	1/94
Art of Fighting	Prügelspiel	3-	2/94
Pinball Dreams	Flipper	3-	3/94
Monday Night Football	Sport	3-	3/94
Adventures of Dr. Franken	Jump&Run	3-	4/94
T2 - Judgment Day	Action	3-	5/94
King of Dragons	Prügelspiel	3-	6/94
Hyper V-Ball	Sport	3-	7/94
Astro Go! Go!	Rennspiel	3-	8/94
Choplifter 3	Action	3-	9/94
Schlümpfe, die	Jump&Run	3-	9/94
Hardball 3	Sport	3-	9/94
Magic Boy	Jump&Run	3-	10/94
Turn and Burn	Action	3-	10/94
Maximum Carnage	Prügelspiel	3-	11/94
Joe & Mac 3	Jump&Run	3-	12/94
Herr der Ringe, der	Rollenspiel	3-	12/94
ESPN Baseball Tonight	Sport	3-	12/94
Pagemaster, the	Jump&Run	3-	1/95
Biker Mice from Mars	Rennspiel	3-	1/95
Pinball Fantasies	Flipper	3-	3/95
Power Drive	Rennspiel	3-	3/95
Brutal - Paws of Fury	Prügelspiel	3-	3/95
Top Gear 3000	Rennspiel	3-	4/95
Another World	Action/Adv	3-	4/95
Warlock	Action/J&R	3-	5/95
Addams Family Values	Action/Adv	3-	6/95
Primal Rage	Prügelspiel	3-	10/95
Bassin's Black Bass	Simulation	3-	10/95
Hebereke's Popoitto	Puzzelspiel	3-	11/95
Urban Strike	Action/Strat.	3-	2/96
90 Min. Europ. Prime Goal	Sport	3-	2/96
Pugsley's Scavenger Hunt	Jump&Run	4+	7/93
Cal Ripken jr. Baseball	Sport	4+	8/93
Best of the Best	Sport	4+	8/93
Championship Pool	Sport	4+	12/93
Battletoads - Doub. Dragon	Prügelspiel	4+	1/94
Lawnmower Man, the	Action/J&R	4+	3/94
Jim Power: The Last Dimens.	Action	4+	4/94
Battle Cars	Rennspiel	4+	5/94
Pink Panther g. t. Hollywood	Jump&Run	4+	6/94
T2 - The Arcade Game	Action	4+	6/94
Mega Man Soccer	Sport	4+	6/94
Super Pang	Action	4+	8/94
Pirates of Dark Water, the	Action/J&R	4+	8/94

Virtual Bart	Action/J&R	4+	11/94
Death a. Ret. of Superman	Action	4+	11/94
Vortex	Action	4+	12/94
Tiny Toons: W & W Sports	Sport	4+	12/94
Wolverine	Action	4+	1/95
Newman/Haas Indy Car	Rennspiel	4+	2/95
Barkley: Shut Up and Jam!	Sport	4+	2/95
Flintstones	Jump&Run	4+	6/95
Ninja Warriors	Prügelspiel	4+	7/95
ACME All-Star Factory	Kreativprg	4+	7/95
L. Matthäus Super Soccer	Sport	4+	10/95
NBA All-Star Challenge	Sport	4	7/93
Test Drive 2	Rennspiel	4	7/93
Toys	Action	4	7/93
Captain America	Prügelspiel	4	10/93
Jurassic Park	Action	4	11/93
Incredible Crash Dummies	Jump&Run	4	2/94
Lester the Unlikely	Jump&Run	4	5/94
Final Fight 2	Prügelspiel	4	6/94
Time Trax	Action	4	8/94
Yogi Bear	Jump&Run	4	10/94
Suzuka 8 Hours	Rennspiel	4	11/94
Troy Aikman NFL Football	Sport	4	12/94
Micro Machines	Rennspiel	4	1/95
Star Trek - Starfleet Acad.	Shoot 'em Up	4	3/95
Bonkers	Jump&Run	4	6/95
Al Unser Jr.'s R. to the Top	Rennspiel	4	7/95
Operation Starfish	Jump&Run	4	7/95
F1 World Championship	Rennspiel	4	8/95
Spider-Man - Sep. Anx.	Action	4	1/96
A. Suzuki F-1 Super Driving	Rennspiel	4-	7/93
First Samurai	Action/J&R	4-	8/93
Alien vs. Predator	Prügelspiel	4-	10/93
K.-H. Rummenigge's P. M.	Sport/Strat	4-	12/93
Boxing Legends of the Ring	Sport	4-	2/94
NFL Football	Sport	4-	4/94
Super Battleship	Strategie	4-	4/94
Peace Keepers, the	Action	4-	6/94
Champ. W. Class Soccer	Sport	4-	7/94
Eek! the Cat	Jump&Run	4-	10/94
Legend	Prügelspiel	4-	12/94
König der Löwen, der	Jump&Run	4-	1/95
Super Pinball beh. t. Mask	Flipper	4-	2/95
Schöne und das Biest, die	Jump&Run	4-	2/95
Rise of the Robots	Prügelspiel	4-	2/95
Double Dragon V	Prügelspiel	4-	2/95
Ultima - Runes of Virtue II	Action/Adv	4-	2/95
Pac-Man 2	Adventure	4-	5/95
Foreman For Real	Sport	4-	11/95
Cliffhanger	Action	5+	1/94
S. O. S. - Sink or Swim	J&Run/Adv.	5+	7/94
Mario's Time Machine	Lernspiel	5+	8/94
Fun 'n Games	Kreativprogr.	5+	10/94
Super Godzilla	Prügelspiel	5+	10/94
Knights of the Round	Action	5+	11/94
Fievel goes West	Jump&Run	5+	12/94
Hammerlock	Prügelspiel	5+	3/95
Captain Commando	Action	5+	7/95
Lethal Weapon	Action/J&R	5	6/93
Wayne's World	Jump&Run	5	6/93
Outlander	Rennspiel	5	7/93
Where in the World is C.S.?	Strategie	5	10/93
Bram Stoker's Dracula	Jump&Run	5	2/94
Spectre	Action	5	6/94
Full Throttle Racing	Rennspiel	5	12/94
Val d'Isère Championship	Sport	5	12/94
X-Kaliber 2097	Action	5	1/95
Dirt Racer FX	Rennspiel	5	7/95
Last Action Hero	Action	5-	1/94
M. Morphin Power Rangers	Action	5-	1/95
Beethoven's 2nd	Jump&Run	6+	12/93
Space Ace	Adventure	6+	6/94

**Die Faschingszeit
läßt Erwin kalt
Denn er fühlt sich
schon zu alt
für Mummenschanz
und Schunkelei
und den Frohsinn-Einheitsbrei.**

**Ihm genügt zu seinem Wohle
Auch ein Spiel an der Konsole,
die, und das ist sonnenklar,
schon immer von Nintendo war.**

Tja, die ruhigen Tage zwischen dem närrischen Karnevalstreiben und dem eierhaltigen Osterstreß bieten sich natürlich geradezu für eine erholsame Zeitschriftenlektüre an. Ganz klar, daß dabei für Euch nur ein einziges Heft in Frage kommt, nämlich die **TOTAL! 4/96**. Und diese könnt Ihr ab dem **27. März 1996** beim Zeitschriftenhändler Eures Vertrauens abholen. Zwar werdet Ihr darin keine Designvorschläge zum Bemalen von Ostereiern finden, dafür aber wie immer eine geballte Ladung an Tests, News und Informationen für alle Nintendo-Anwender.

Persönlichkeiten

Wer steckt eigentlich hinter diesen Namen, die unter jedem Artikel Eurer Lieblingszeitschrift stehen? Gibt es diese Leute wirklich? Und wenn ja, welche Schuhgröße haben sie? Und wie entsteht so ein Heft überhaupt? Dieses und vieles mehr enthüllen wir in unserem schonungslosen „Wir-über-uns“-Report in der kommenden Ausgabe. Seid also vorsichtshalber auf alles vorbereitet ...



Feueratem

Endlich mal wieder ein Rollenspiel, das auch offiziell nach Deutschland kommt – wenn das kein Grund zum Feiern ist. Wir bereiten „Breath of Fire II“ natürlich einen angemessenen Empfang und widmen diesem Game einen ausführlichen Testbericht. Wer schon nach unserem Preview in dieser Ausgabe so richtig Feuer und Flamme für dieses Abenteuer ist, der sollte die Ausgabe 4/96 mit dem ausführlichen Test auf gar keinen Fall versäumen ...



Prügelknaben

Dumm gelaufen! Da hat sich unser guter Mike Haggart ganz nach oben in den Bürgermeistersessel von Metro City geboxt, und nun wird es doch nichts mit der Beamtenruhe: Einige Fieslinge machen die Stadt unsicher und fordern Haggart und seine schlagkräftigen Kumpels zu „Final Fight 3“ heraus. Was Euch der dritte Teil von Capcoms Prügel-Saga zu bieten hat, das verraten wir im kommenden Heft.



Hilfestellungen

Natürlich lassen wir alle gestreßten Konsolenspieler auch weiterhin nicht im Stich, sondern liefern angewandte Lebenshilfe für Spieler. Ergänzend zu den Shorties und Action-Replay-Codes sowie der Helpline setzen wir auch unsere Komplettlösungen fort. Freut Euch also schon jetzt auf die Tonnen von Tips zu „Diddy's Kong Quest“ und „Chrono Trigger“. Auch hat „Earthworm Jim 2“ sein Debut angekündigt ...



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)

Grafikleitung: Britta Jakobsen

Stellv. Grafikleitung: Christoph Poetis

Grafik: Albertine v. Barsewisch (freie Mitarbeit)

Verlagsleiter: Sven Jakobsen

Anzeigenleitung: Michael Gremliza (ViSdP)
Tel.: 040 – 39 90 03 37

Druck: Evers Druck GmbH, 25697 Meldorf

Verlag: X-plain Verlag GmbH, Friedensallee 41,
22765 Hamburg

Abo-Betreuung: Regina Steiner, nur über AVC
Bahndamm 9, 23617 Stockelsdorf
Tel.: 0451 – 490 42 26, Telefax: 0451 – 490 42 03

Titel: © LucasArts Entertainment Company

Nachdruck nur mit vorheriger, schriftlicher Genehmigung durch den Verlag. Keine Haftung für unverlangte Manuskripte, Fotos etc.

TOTAL! erscheint am vierten Mittwoch jedes Monats zum Einzelpreis von DM 6,80

Der Jahresbezugspreis (12 Ausgaben) für ein TOTAL!-Abonnement beträgt im Inland DM 72,-, im Ausland DM 120,-

TOTAL! erscheint als Lizenzausgabe mit freundlicher Genehmigung von Future Publishing Ltd. & Pearson New Entertainment Ltd., beide London/UK.

ACTION REPLAY™

DAS MOGELMODUL NICHT NUR FÜR DEN SPIELE-PROFI
UNGLAUBLICHE POWER WIE UNENDLICHES LEBEN, ENERGIE BIS ZUM ABWINKEN, HÄRTER
ZUSCHLAGEN, HÖHER SPRINGEN, IN ANDEREN LEVELS STARTEN U.S.W. ALLES JE NACH SPIEL.
ERHÄLTlich FÜR FAST ALLE SPIELKONSOLEN

ACTION REPLAY™ MK 3 FÜR SNES™ IN DEUTSCH

- ★ **MULTI-CODE-EINGABE** - Eingabe-Möglichkeit bis zu 100 Codes auf einmal.
 - ★ **ENTHÄLT JETZT NOCH MEHR EINGEBAUTE CODES** - Tausende eingebauter Codes für die neuesten Games, um sofort loszulegen.
 - ★ **DEADCODE GENERATOR** - Durch die Eingabe von Deadcodes verändern sich ganze Spielteile.
 - ★ **NEUE EINGABE-METHODE** - Jetzt ist Action Replay™ noch einfacher zu benutzen; einfach den Menüpunkt für die gewünschte Funktion über das Joypad anwählen.
 - ★ **EIGENER CODEFINDER** - Der im Hintergrund arbeitende Codefinder findet die Codes, während Du spielst. Mit Hilfe des Codefinders 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

NEU!!



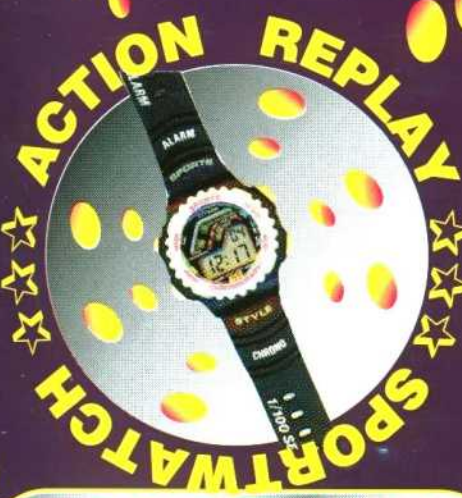
INKLUSIVE GAME!!

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 ist die Geschwindigkeit des Spieles einstellbar.
 - ★ **ADAPTER-FUNKTION** - Hiermit kannst Du amerikanische und japanische Games auf einer deutschen Konsole spielen.
 - ★ **ISHIDO-GAME** - Wenn Du Dein Action Replay™ für Sega Megadrive™ direkt bei Dataflash bestellst, wird es zusammen mit dem noch nie erschienenen Spiel "ISHIDO" und einer Uhr ausgeliefert!!
- ACTION REPLAY™, "ISHIDO"-GAME
 UND UHR ALS KOMPLETT-PAKET**
 (SOLANGE DER VORRAT REICHT)
- DM 99,-**



NUR FÜR MEGADRIVE-BESITZER



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.

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™ DM 59,-**
FÜR GAME BOY™ DM 59,-
FÜR NES™ DM 99,-
FÜR GAME GEAR™ DM 79,-
- ALLE PREISE SIND KOMPLETT-PREISE,
 INKLUSIVE ACTION-REPLAY-TAUCHERUHR**



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.

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.



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)

24-STD.-BESTELLSERVICE
TEL. 02822-68545 / 537182 FAX 02822-68547
24-STD.-VERSAND-SERVICE (WENN VORRÄTIG)
DATAFLASH GmbH
WASSENBERGSTR. 34
46446 EMMERICH
VERSANDKOSTEN DM 10,-, AUSLAND (NUR VORKASSE) DM 25,-

"SEGA", "MEGA DRIVE", "GAME GEAR", "MASTER SYSTEM" UND "SATURN" SIND EINGETRAGENE WARENZEICHEN VON SEGA ENTERPRISES LTD.
 "NINTENDO", "GAMEBOY", "NES" UND "SUPER NES" SIND EINGETRAGENE WARENZEICHEN VON NINTENDO OF AMERICA.
 "PLAYSTATION" IST EIN EINGETRAGENES WARENZEICHEN VON SONY CORP.

Volle Breitseite!



Let's make things better.

MATCHLINE
WIDE SCREEN
DIGITAL SCAN

Die schönsten Seiten des Fernsehens erleben Sie jetzt extra breit im neuen Philips Matchline 100 Hz Widescreen mit Digital Scan. Auf voller Bildschirmbreite sind Sie mitten im Geschehen und können sich dank Digital Scan ein besonders stabiles, flimmerfreies Bild machen. Daß es auch schärfer und brillanter ist, liegt an der einzigartigen Philips Crystal Clear Funktion. Kurz – mit dem neuen Philips Matchline Widescreen sind Sie bestens im Bilde. Auf voller Breitseite!

MATCH  **LINE**



PHILIPS