

TOTAL!

DAS UNABHÄNGIGE MAGAZIN

SUPER NES NINTENDO 64 GAME BOY NES VIRTUAL BOY

Special

16 Seiten Spieleberater zu Breath of Fire II und großer Wettbewerb

Tests & Infos

Nintendo 64
Toy Story
Breath of Fire II
Final Fight III
Micro Machines 2
Mega Man X3

TIPS & TRICKS

12 Seiten Tips zu Diddy's Kong Quest, Chrono Trigger und anderen aktuellen Spiele-Hits



Exklusiv

Breath of Fire II



Test und
Spieleberater
zu Capcoms
Rollenspielhit



Toy Story

Das SNES-Spiel zum sensationellen Disney-Film

JETZT AUCH FÜR SATURN UND PLAYSTATION ACTION REPLAY™

DAS MOGELMODUL NICHT NUR FÜR DEN SPIELE-PROFI

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

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

ACTION REPLAY - 3 MODULE IN EINEM!

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

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

MIT MEMORY BACKUP

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

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

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



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

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

DM 69,-



ACTION REPLAY™ FÜR SEGA™ SATURN™



DM 119,-

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



NEU !!

Jetzt
erhältlich

8 MEG
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



ACTION REPLAY™ STANDARD VERSION

✓ Action Replay Professional ist funktionsgleich mit der Standardversion für Playstation

plus:

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

DM 129,-



Das Gamefreak-Modul



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

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™ Rasier-Modus auf allen Strecken.
Jumping Flash™ Wähle jede Welt plus Super-Hochsprung.	Lemmings 3D™ Wähle jedes Level.
	Rayman™ 255 Leben.

PLUS ANDERE NEUE ERSCHEINUNGEN

GAME SAVE CARTRIDGE

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

DM 49,-



BESTELL HOTLINE
02822 / 68545

SCHRIFTLICHE BESTELLUNGEN: SIEHE ADRESSE

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

24-STD.-BESTELLSERVICE
TEL. 02822-68545 / 537182 FAX 02822-68547
24-STD.-VERSAND-SERVICE (WENN VORRÄTIG)
DATAFLASH GmbH
WASSENBERGSTR. 34
46446 EMMERICH
VERSANDKOSTEN DM 10,-, AUSLAND (NUR VORKASSE) DM 25,-



„Winner Today - Winner Tomorrow“

Unter diesem Motto präsentierte sich Nintendo den Besuchern der diesjährigen Nürnberger Spielwaremesse. Ob Big N auch ‚Morgen‘ noch die Nase vorn haben wird, ist derzeit bekanntlich eines der, wenn nicht sogar das wichtigste Thema der Videospiel-Branche.

Das NINTENDO 64 spielt nach wie vor auch in Euren Leserbriefen eine große Rolle. Tatsache ist, daß uns derzeit kaum ein Brief erreicht, in dem nicht auf die heiß erwartete Konsole eingegangen wird. Eure Meinungen sind eindeutig: Die überwiegende Mehrheit blickt voller Zuversicht in die Zukunft und ist felsenfest von der Qualität der neuen Maschine und der angekündigten Software überzeugt. Nur vereinzelt sind Stimmen zu vernehmen, die Vorteile auf Seiten der 32 Bitter von Sony und Sega sehen, da das N64 (wie bereits berichtet) voraussichtlich erst Ende des Jahres in Deutschland erscheinen wird. (Mehr zu diesem Thema findet Ihr in den News auf Seite 6). Für Euer TOTAL!-Team besteht jedoch kein Zweifel – wir stimmen mit der Meinung der klaren Mehrheit überein: Das Warten wird sich lohnen, denn wir heißt es doch so schön: Abgerechnet wird zum Schluß ...

Um die Zukunft des SuperNintendos sind ebenfalls nur einige wenige Leser besorgt: Wir möchten an dieser Stelle noch einmal ausdrücklich darauf hinweisen, daß zwar schon in den kommenden Wochen und Monaten wesentlich weniger Titel als bisher für Euren 16-Bitter erscheinen werden, vom Aussterben des Systems aber überhaupt keine Rede sein kann. Und Ihr könnt sicher sein, daß wir alle neuen Spiele selbstverständlich in TOTAL! vorstellen und nicht, wie zum Teil befürchtet, auf Kosten des N64 das ein oder andere Modul unter den Tisch fallen lassen werden. Aktuelles Beispiel hierfür ist unter anderem der Hit ‚Breath of Fire 2‘, über den wir Euch in dieser Ausgabe ausführlich berichten. Zwei erfreuliche Punkte in diesem Zusammenhang: Zum einen ist BoF 2 nach langer Zeit das erste reinrassige Rollenspiel, daß offiziell in unseren Ländern erscheint. Zum anderen werden alle Liebhaber der Square-Abenteuer von dieser Reise begeistert sein, obwohl (oder gerade weil?) sich die Firma Capcom, Spezialist in Sachen Prügelspiele, für das Game verantwortlich zeigt.

Ein weiteres Beispiel, daß eindeutig für sich bzw. für das SuperNintendo spricht, ist ‚Toy Story‘. Die Videospielumsetzung des aktuellen Kinohits stellt einmal mehr die Leistungsfähigkeit des SNES unter Beweis. Zusätzliches Bonbon für Euch: Die in Deutschland erhältliche PAL-Version des Jump&Run-Abenteuers wurde im Gegensatz zur amerikanischen und japanischen Variante mit einer Paßwortfunktion versehen.

Viel Spaß mit dieser Ausgabe wünscht Euch wie immer,

E U E R
KOMPETENTES
TOTAL!
TEAM

©The Walt Disney Company. All rights reserved

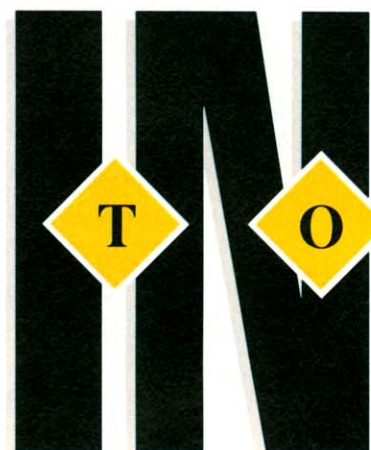


TOY STORY

Das Spiel zum Film gehört in der Welt der Video- und Computerspiele eigentlich fast schon zum Alltag. Weniger alltäglich ist dagegen der Film, der den Hintergrund zu „Toy Story“ liefert. Wir berichten genauer über all das, was an optischen Leckerbissen von Disney Interactive und Pixar sowohl auf die Kinogänger als auch die Videospieler auf dem heimischen SuperNES zukommt ...



22



BREATH OF FIRE II



Capcom läßt ganz genre-untypisch mal wieder die Drachen tanzen und schickt wieder einen mutigen Heldentrupp ins große Rollenspiel-Abenteuer. Dabei verschlägt es die Abenteurer sogar offiziell nach Deutschland, was umso angenehmer ist. Aus diesem

Anlaß präsentieren wir Euch nicht nur einen ausführlichen Test, sondern versorgen Euch auch gleich noch mit einem umfangreichen Spieleberater, bei dem kein Geheimnis unentdeckt bleibt! Wenn das kein Service ist ...



28



REPORTAGEN

Goemon 416

Sein Name ist Ninja, Mystical Ninja! Bereits zum vierten Mal begibt sich der putzige Kid Ying auf große Fahrt – und auch diesmal dürfte er es wohl nicht bis nach Deutschland schaffen. Die abgefahrenen Eskapaden von Konamis Knuddel-Ninja sind für hiesige Geschmäcker wohl einfach zu japanisch ...

Toy Story – Die Entstehung26

Wenn 117 Hochleistungsrechner monatelang an den Bildern zu einem Computerfilm herumrechnen, dann dürfte das Resultat auch entsprechend bombastisch sein. Wir haben uns ein wenig hinter den virtuellen Kulissen von „Toy Story“ umgeschaut.

WETTBEWERBE

Breath of Fire II	52
Spawn	33
Virgin	7

PREVIEWS

Mega Man X3 (SNES)18

Wer rastet, der rostet ja bekanntlich – und blaue Blechköpfe sind da wohl besonders empfindlich. Also haben die Leute von Capcom dem guten alten Mega Man nochmals einen Spezialchip spendiert und schicken ihn erneut auf Tour. Wir

haben schonmal einen ersten Blick auf die neuen Abenteuer riskiert.

TESTS

SNES

Breath of Fire II28

Cutthroat Island60

Wie lauten eigentlich die Steigerungsformen von „Flopp“? „Flopp“ – „Waterworld“ – „Cutthroat Island“? Zumindest in Sachen Kinoerfolg hat diese Reihe durchaus ihre Berechtigung, aber wie sieht es mit den Spielumsetzungen aus? Das erfahrt Ihr in unserem Test!

Final Fight 334

Kawasaki Superbikes56

Gut, an Eurem Fahrrad braucht Ihr keine Stützräder mehr. Aber seid Ihr damit schon reif für das echte Bikerleben? In diesem Spiel könnt Ihr es unter Beweis stellen.

Spawn32

Toy Story22

NES

Die Schöne & das Biest62

TOTAL!-Classics: Elite64

Das Weltall, unendliche Weiten. Als ambitionierter Weltraumhändler müßt Ihr Euer fliegerisches und kaufmännisches Können unter Beweis stellen, wenn Ihr zur Elite gehören wollt. Und das macht heute noch genauso viel Spaß wie damals, in der guten alten Zeit ...

SPAWN

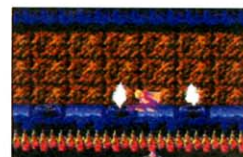
In Amerika ist dieser ominöse Spawn ja inzwischen eine Art Comic-Kultfigur. Ob ihm dieses Spiel wohl auch hierzulande zu etwas mehr Popularität verhelfen wird? Das liegt ganz allein an Euch und Eurem werten Interesse.

32



DIE SCHÖNE UND DAS BIEST

Zugegeben, der Film hat doch schon etwas Staub angesetzt. Aber vielleicht ist diese Game das letzte, das jemals für das NES erscheinen wird? Wir verraten Euch mehr darüber ...



62

HALT!

FINAL FIGHT 3

Die unendliche Prügel-Geschichte: Auch im dritten Teil der Knochenbrecher-Saga müssen sich Haggar und Konsorten wieder mit diversen Finsterlingen herumschlagen. Zumindest die Fans der Muskelmänner dürfte es begeistern ...

34



GAME BOY

Cuthroat Island61
Schwingt den holden Degen! Auch auf dem Game Boy dürft Ihr das Piratenkostüm anziehen und Euch durchs Seeräuberleben schlagen.

Micro Machines 258

Mit Vollgas über Dachrinnen, Billardtische und sich drehende Maiskolben? Die Strecken in diesem Rennspektakel sind ebenso seltsam wie die zur Verfügung stehenden Fahrzeuge.

Worms59

Arbeit genießen. Wir begleiten ihn auf seinen letzten Schritten.

Shorties76

Helpline80

Action-Replay-Codes81

RUBRIKEN

Editorial3

News6

Leserbriefe12

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.

Sammelkarten19, 69

Charts36

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

TOTAL!-Intern54

Die Statements der TOTAL!-Crew.

Börse82

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

Händlerregister85

Impressum86

Vorschau86

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

TIPS & TRICKS

Breath of Fire II: Spieleberater37

Habt Ihr Euch bei der Hatz auf den fieslen Dämonen völlig verlaufen? Fehlen Euch noch ein paar praktische Schamanen-Combos? Dann dürfte dieser Reiseführer genau das richtige für Euch sein!

Diddy's Kong Quest:

Komplettlösung, Teil 366

Kremlings, Kremlings und kein Ende! Auch in dieser Ausgabe begleiten wir die beiden Jäger der verlorenen Weichfrucht auf ihren Abenteuern im Feindesland und verraten Euch die Fundorte gut versteckter Münzen und Bananen.

Chrono Trigger:

Komplettlösung, Teil 372

So, das hätten wir fast geschafft! Es sind nur noch einige kleine Zusatzmissionen zu erledigen, dann kann Crono endlich die Früchte seiner

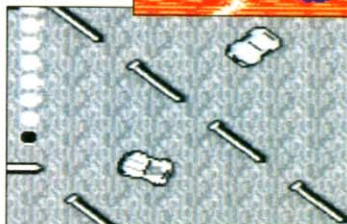
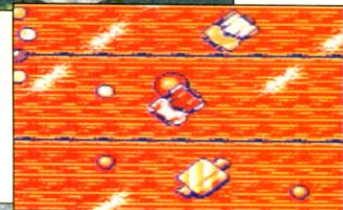
RENNSPIEL-EXOTEN

Fahrgefühle der etwas anderen Art versprechen unsere Rennspiele in dieser Ausgabe. Ob Ihr Euch nun auf dem SNES in den Sattel der „Kawasaki Superbikes“ schwingt oder lieber auf dem Game Boy in die „Micro Machines 2“ steigt, bleibt Euch überlassen – einen Führerschein braucht Ihr in keinem der beiden Fälle.

56

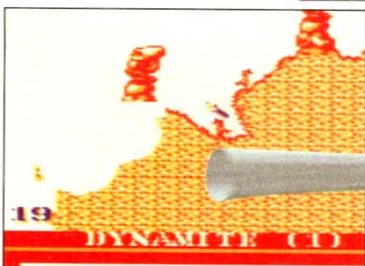
+

58



WORMS

Volle Deckung, die Kriechtiere sind auf dem Kriegspfad. Wenn rabiate Regenwürmer Rambo spielen, dann bleibt kein Auge trocken – und kaum ein Wurm heil. **59**



TIPS & TRICKS

Mit dem großen Spieleberater zu „Breath of Fire II“ ist es natürlich nicht getan, wir haben noch viel mehr auf Lager: Während Cronos Zeitreisen in dieser Ausgabe ihr Ende finden, muß sich sein affiger Kollege noch etwas gedulden, bis auch er in den Ruhestand treten kann. Ergänzend zu den Komplettlösungen von „Chrono Trigger“ und „Diddy's Kong Quest“ versorgen wir Euch natürlich auch wieder mit Cheats, Action-Replay-Codes und Helpline.

37

TOTAL! NEU

NINTENDO 64

Zwar gibt es immer noch keinen genauen Termin, Nintendo Deutschland läßt jedoch verlautbaren, **das Nintendo64 solle im „Spätherbst diesen Jahres“, also voraussichtlich im November, in Deutschland erscheinen.** Bis zum Jahresende soll dann noch die phantastische Zahl von ca. 360.000 Geräten zum Preis von „weniger als 500,- DM“ abgesetzt werden. Ob es dann 499,99 DM oder deutlich weniger sein soll, ist nicht bekannt. Als sicher kann man allerdings ansehen, daß Sony und

Sega, deren 32-Bitter derzeit für ca. 550,- bis 650,- DM über den Ladentisch gehen (bzw. gehen sollen), bis dahin noch kräftig die Preisschraube nach unten drehen werden. Für die potentiellen Käufer kann das nur von Vorteil sein, denn Nintendo wird einen Preiskampf der Next-Generation-Konsolen sicherlich nicht ignorieren können. Derweil wird immer deutlicher, daß der Name „Project Reality“ aus der Entwicklungsphase des N64 eindeutig ironisch gemeint war. Bereits auf der Shoshinkai im November vergangenen Jahres äußerte sich Shigeru Miyamoto skeptisch über den geplanten Erscheinungstermin im April. Er würde gerne noch bis August an Super Mario 64 arbeiten.

Vor kurzem war nun in einer angesehenen japanischen Wirtschaftszeitung (Nihon Keizai Shimbun) zu lesen, Nintendos langerwartete 64-Bit-Konsole könne sich möglicherweise erneut verschieben. Als Erklärung wurde angegeben, aufgrund eines Lieferengpasses an CPUs könnten nur 200.000 bis 300.000 anstatt der geplanten 500.000 Geräte gefertigt werden.



Dies bestätigte sich nun am 8.3.96. Auf einer Pressekonferenz gab man in Japan den neuen Termin bekannt: Der 23. Juni ist nun für Japan der große Tag. Bereits Anfang Juni sollen die Geräte in den Kaufhäusern zum Probespielen bereitstehen. (Unser Tip: Ihr solltet Euren Eltern einen Sommerurlaub in Japan schmackhaft machen ...). Als Begründung wurde der Lieferengpass bestätigt. Außerdem wollte man

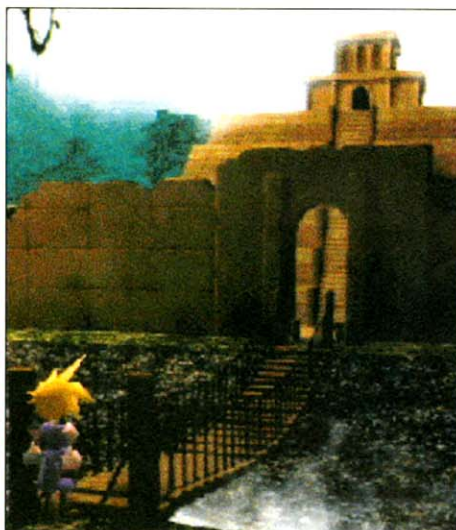
Miyamoto die Zeit geben, an Super Mario 64 den letzten Feinschliff vorzunehmen. Das Spiel soll ansonsten bereits fertig sein. Für Deutschland soll diese erneute Verzögerung nach Aussage Nintendos übrigens keine Auswirkungen haben.

Einer der Gründe für die erneute Verzögerung: Super Mario 64 soll zum Start noch den letzten Feinschliff erhalten



FINAL FANTASY VII

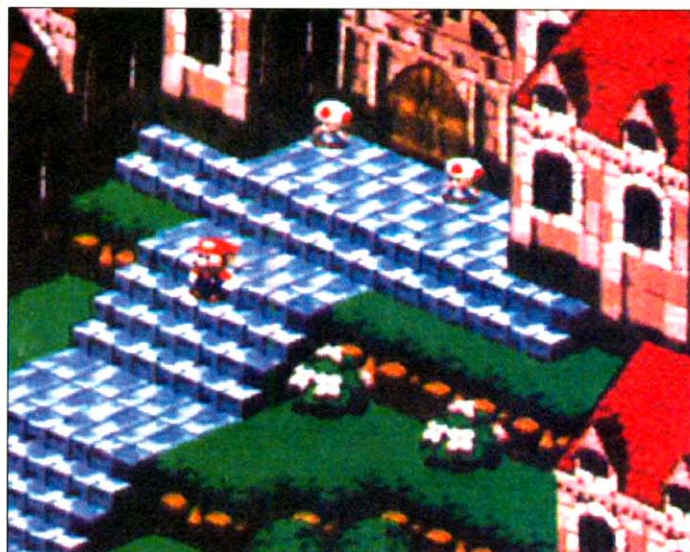
Eigentlich wären neue Bilder von Final Fantasy VII ja etwas durchaus erfreuliches. Was die Freude trübt, ist die Tatsache, daß die Bilder aus der PlayStation-Version stammen. Diese soll laut Square zu Weihnachten erscheinen. Gleichzeitig gab Square bekannt, ab Ende '96 überarbeitete PC-Versionen von Chrono Trigger,



Final Fantasy VI und Secret of Mana herauszubringen. Den Vertrieb will Microsoft selbst übernehmen. Ob dies zur Hiobsbotschaft für alle Nintendo64-Begeisterten werden wird? Schließlich počte Nintendo bisher immer auf „Exklusiventwicklungen“ für ihren 64-Bitter. Eine Version von FF VII für die Konkurrenz paßt da kaum in dieses Bild. Auch die deutsche

Version von Super Mario RPG (SNES) könnte darunter leiden. Schließlich müßten die deutschen Texte von den Originalprogrammierern in das Programm eingebaut werden. Wir halten Euch auf jeden Fall auf dem Laufenden.

Wenn Ihr diese Zeilen lest, ist Super Mario RPG in Japan bereits erschienen. Die US-Version folgt im Mai. Und Deutschland? Bislang Fehlanzeige





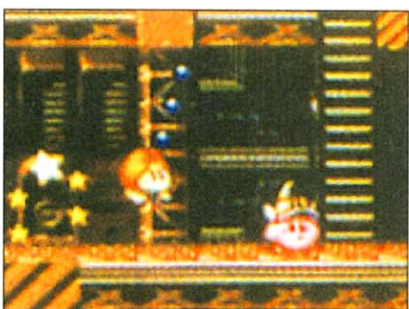
DAS JAHR DES BLOBS

Kirby zählt zu den bekanntesten und beliebtesten Nintendo-Charakteren, obwohl er sich bislang auf dem SNES rar machte. Das soll sich nun ändern: Bereits kommenden Monat stehen zwei Spiele mit dem rosa Dickerchen ins Haus. Kirby's Dream Course (in den USA vor einem Jahr unter dem Titel Kirby's Tee Shot erschienen) ist eine Mischung aus Marble Madness und Minigolf! Hier kommt Kirbys kugelrunde Gestalt sehr gelegen. Ebenfalls für April ist Kirby's Ghost Trap angekündigt, ein weiterer Tetris-Verschnitt mit dem



Kirby Superstar: Nintendos knuddeliger Held soll in diesem Jahr auf dem SNES ganz groß einschlagen. Bislang war er hauptsächlich auf Game Boy und NES unterwegs

Kuddelhelden in der Hauptrolle. Ein Game-Boy-Titel rundet die Kirby-Mania ab: Kirby's Block Ball basiert auf dem bekannten Break-Out/Arkanoid-Spielprinzip und bietet Nintendo-typisch zahlreiche neue Ideen. Bislang noch ohne Termin für Deutschland ist Kirby Deluxe. Das 32-MBit-Modul ist eine Collection von sechs Spielen und erscheint dieser Tage in Japan. Von Nintendo war lediglich zu erfahren, daß in diesem Jahr jeweils 15 bis 20 Spiele für Super Nintendo und Game Boy erscheinen sollen, darunter zwei Rollenspiele/Action Adventures für SNES. Wahrscheinlich handelt es sich dabei jedoch nicht um Square-Titel wie Chrono Trigger oder Secret of Mana 2, sondern eher um Spiele aus dem Hause Enix. Vielleicht ja sogar Dragon Quest? Wir empfehlen: Daumen drücken!



IMPORT ONLY!!!

Vor über zwei Jahren kam in Japan Ogre Battle auf den Markt und entwickelte sich über Nacht zu einem Bestseller. Gegen Ende des vergangenen Jahres bescherte die kleine Software-Firma Quest dem japanischen Publikum den Nachfolger des Strategiehammers.

„Tactics Ogre“ hat seit seinem Release im Land der aufgehenden Sonne eine Menge Staub aufgewirbelt. Das Game bietet 24 MBit voller Monster, Szenarien und Schlachten im gepflegten Fantasy-Ambiente. Die Grafik strahlt nur so vor Details und die isometrische Perspektive sorgt dafür, daß Ihr die Übersicht auf den abwechslungsreichen Kampfschauplätzen behaltet.

In Deutschland wird dieser Titel voraussichtlich niemals erscheinen, interessierte SuperNintendo-User, die vor japanischen On-Screen-Texten nicht zurückschrecken, sollten daher einen Importhändler konsultieren.



DAS 2. Virgin - JAHR

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

Zu gewinnen gibt es ...

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

Die Preisfrage dieses Monats lautet: „In welchem sonnigen Land der USA ist David Perrys Softwareschmiede Shiny Entertainment angesiedelt?“

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

TOTAL! • Virgin 4/96 • Friedensallee 41 • D-22765 Hamburg

Einsendeschluß: 23.04.1996. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter des X-plain Verlages und Virgin dürfen nicht teilnehmen.



Mo-Fr 12-20 Uhr
Sa 12-18 Uhr

A.B. GAMES

Andreas Bender

Ankauf & Verkauf
von Videospielen
und Geräten

Super NES	dt 149,95*
Action Replay III	dt 89,95
Actraiser II	dt 79,95*
Addams Family	us 39,95*
Addams Family II	dt 69,95*
Addams Family II	us 59,95*
Aero the Acro Bat	dt 69,95*
Asterix & Obelix	dt 129,95
Alladin	dt 69,95*
Animaniacs	dt 89,95*
Arcana	us 79,95*
Art of Fighting	dt 79,95*
Batman & Robin	dt 89,95*
Battletech	us 139,95
Battletoads	dt 69,95*
Battletoads	us 49,95*
Battlet. vs. D. Dragon	dt 109,95
Battlet. vs. D. Dragon	dt 69,95*
Blackhawk	dt 99,95
Blackhawk	dt 79,95*
Bonkers	us 99,95
Brain Lord	us 129,95
Brain Lord	us 89,95*
Breath of Fire Hintb.	us 49,95
Breath of Fire II	dt 129,95
Bubsy	dt 69,95*
Castlevania IV	dt 59,95*
Casper	dt 119,95
Congo	dt 109,95
Campion W.C. Soccer	dt 59,95*
Chessmaster	dt 69,95*
Chrono Trigger	us 149,95
Chrono Trig. Hintb.	us 59,95
Choplifter III	dt 59,95*
Clayfighter	dt 99,95
Claymates	dt 69,95
Cool Spot	dt 69,95*
Cut Throat Island	dt 119,95
Darius Twin	dt 89,95*
Desert Fighter	dt 79,95*
Desert Strike	dt 125,95*
Donkey Kong Country I	dt 99,95*
Donald in Mau Mal	dt 129,95
Demolition Man	dt 99,95
Donkey K. Country	dt 139,95
Donkey K. Country II	dt 149,95
Donkey K. Country II	us 149,95
D. K. II Spieleberater	dt 24,95
Dracula	dt 59,95*
Dragon View	us 129,95
Dragon's Lair	dt 59,95*
Dschungelbuch	dt 99,95
Dschungelbuch	dt 79,95*
Earth Defense Force	us 59,95*
Earth Worm Jim I	dt 69,95*
Earth Worm Jim II	us 89,95

Final Fight II	dt 89,95*
First Samurai	dt 59,95*
Flintstones	dt 79,95*
Gem Fire	us 99,95*
Gods	dt 59,95*
Ghoul Patrol	dt 59,95*
Harley's Hum. Adv.	dt 89,95*
Hebereke Popoitto	dt 79,95
Hulk	dt 49,95
Humans	dt 99,95
Int. SS Soccer II	dt 129,95
Illusion of Time	dt 109,95
Illusion of Gaia	us 89,95*
Indiana Jones	dt 69,95*
Izzy's Olympic	dt 99,95*
Jimmy Connors	dt 99,95*
Joe & Mac III	dt 129,95
John Madden '94	dt 69,95*
Judge Dredd	dt 69,95*

Mystical Ninja I	dt 109,95
Mystical Ninja I	dt 79,95*
Mystical Ninja I	us 59,95*
NBA All Star Chall.	dt 69,95*
NBA Give'n Go	dt 129,95
NBA Live '96	dt 109,95
NBA JAM T.E.	dt 79,95*
NHL '96	dt 109,95
Nigel Mansel's	dt 99,95*
Out to Lunch	dt 59,95*
Paws of Fury	dt 79,95*
Pinocchio	dt 129,95
Prehistoric Man	dt 99,95
Plok	dt 99,95
Pop'n Twinbee I	dt 59,95*
Pop'n Twinbee II	dt 89,95
Pop'n Twinbee II	dt 69,95*
Power Drive	dt 129,95
Power Ranger	dt 89,95*

Super Mario All Stars	dt 69,95
Super Mario All Stars	dt 59,95*
Super Mario Kart	dt 69,95
Super Mario World	dt 109,95
SMW II Spieleberater	dt 24,95
Super Pong	dt 79,95*
Super Punch Out	dt 109,95
Super Punch Out	dt 89,95*
Super Punch Out	us 79,95*
Super R-Type	dt 39,95*
Super Turrican I	dt 59,95*
Super Turrican II	dt 79,95*
Superm. Dead & Ret.	dt 119,95*
Soccer Kid	dt 69,95*
Street Fighter II Turbo	us 59,95*
Swat Kats	us 99,95
Syndicate	dt 69,95
Syndicate	dt 59,95*
Tetris II	dt 109,95

Adventure, Strategie & Rollenspiele

US-Adapter Fire	dt 39,95
Brain Lord	us 129,95
Breath of Fire I	us 99,95*
Breath of Fire II	dt 129,95
Chrono Trigger	us 149,95
Dragonview	us 129,95
Eye o.t. beholder	us 129,95
Equinox	pal 39,95*
Final Fantasy III	us 149,95
Ghenghis Khan II	us 119,95*
Lufia	us 149,95
Mega Lo Mania	dt 89,95*
Metal Marines	dt 89,95*
Might & Magic II	dt 109,95*
Rise of the Phoenix	us 109,95*
Robotrek	us 129,95
Romance II	us 109,95*
Romance III	us 119,95*
Secret of Evermore	dt 109,95
Shadowrun	dt 129,95
P.T.O.	us 99,95*
Populus I	dt 89,95*
Zelda III	dt 99,95

Hint- books

Donkey Kong II	dt 24,95
Final Fantasy III	us 59,95
Final Fantasy III (Pl.G.)	49,95
Chrono Trigger	us 49,95
Breath of Fire I	us 49,95

SUPER-SONDER-ANGEBOTE

Adventure Islands II	dt 49,-	Pagemaster	dt 49,-
Batman Forever	dt 79,-	Starwing	dt 49,-
Brawl Brothers	dt 49,-	Street-Racer	dt 49,-
Captain Commando	dt 49,-	Super B.C. Kid	dt 49,-
Cybernator	dt 49,-	Super Bomberman II	dt 49,-
James Pond III	dt 49,-	Super Return o.t. Jedi	dt 59,-
Legend	dt 49,-	Vortex	dt 49,-
Markos Magic Football	dt 49,-		

200ER-2000ER-ANGEBOTE

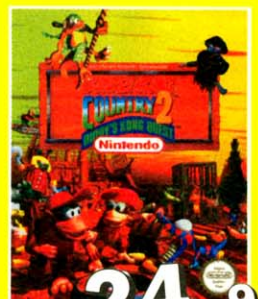
Jungle Strike	dt 109,95	Primal Rage	dt 129,95	Tetris & Dr. Mario	dt 99,95
Justice League	dt 119,95	Push Over	dt 69,95*	Terminator II Arcade	dt 59,95*
Jurassic Park I	dt 69,95*	Push Over	us 59,95*	Taz Mania	dt 99,95
Ka Blooey	us 59,95*	Race Drivin	dt 59,95*	The Brainies	dt 99,95
King of Dragons	dt 119,95	Rise of the Robots I	dt 99,95	The Lost Vikings	dt 99,95
Kirby's Ghost Trap	dt 99,95	Rise of the Robots I	dt 69,95*	The Lost Vikings	dt 69,95*
Krustys Fun House	us 39,95*	Robotrek	us 129,95	The Lost Vikings	us 55,95*
Last Action Hero	dt 59,95*	Road Runner	dt 65,95*	Theme Park	dt 109,95
Legend	us 59,95*	Road Runner	us 49,95*	Time Slip	dt 69,95
Lemmings II	dt 99,95	Robocob vs Termin.	dt 79,95*	Tiny Toon	dt 49,95*
Lord of Darkness	us 129,95	Rock'n'Roll Racing	dt 89,95*	Toys	us 49,95*
Lufia	us 149,95	Romance IV	us 159,95	Tim in Tibet	dt 129,95
Magic Boy	dt 99,95	Rum Saber	dt 89,95	Turbo Toons	dt 109,95
Magical Quest	dt 69,95*	Schlumpfe	dt 89,95*	Turn'n'Burn	dt 99,95*
Magical Quest	us 49,95*	Secret of Evermore	dt 109,95	Turtles Tourn.Fighters	dt 99,95
		Secret of Mana	dt 109,95	Turtles IV	dt 59,95*
		Secret of Mana	us 69,95*	Ultima-Runes of V. II	us 129,95
		Secret of the Stars	us 129,95	Unirally	dt 99,95
		Shadowrun	dt 129,95	Univ. Adapter Fire	dt 39,95
		SimCity	dt 99,95	Urban Strike	dt 109,95
		Side Pocket	dt 99,95	Utopia	dt 99,95
		Skulljagger	us 59,95*	Val D'Iserre Champ.	dt 99,95
		Skyblazer	dt 75,95*	Val D'Iserre Champ.	dt 79,95*
		Slammaster	dt 119,95	Warios Woods	dt 79,95*
		Slammaster	dt 89,95*	Weapon Lord	dt 129,95
		Soccer Shootout	us 99,95	Warlock	dt 69,95*
		Spankey's Quest	dt 59,95*	Wild Guns	dt 109,95
		Sparkster	dt 99,95	Wing Commander II	dt 79,95*
		Sparkster	dt 79,95*	Winter Olympia	dt 89,95*
		Spectre	dt 69,95	Wizard of Oz	us 49,95*
		Spot goes to Hollywood	dt 119,95	Wolfchild	us 49,95*
		Star Trek DS Nine	dt 129,95	World Cup USA '94	dt 99,95
		Star Trek Next Gen.	dt 119,95	World Heroes I	dt 59,95*
		Stargate	dt 89,95	World Heroes I	us 65,95*
		Stargate	dt 69,95*	World League Baseb.	us 59,95*
		Streetfighter II	dt 49,95*	Worms	dt 119,95
		Streetfighter II	us 39,95*	WWF Raw	dt 89,95
		Super Battletank II	dt 89,95*	WWF Wrestl Arcadedt	dt 119,95
		Super Bomberman I	dt 69,95*	Yogi Bear's	dt 99,95
		Super Bomberman II	dt 119,95	Zelda III	us 49,95*
		Super Dropzone	dt 79,95	Zelda III	dt 99,95
		Super Dropzone	dt 59,95*	Zool	dt 59,95*
		Super Gh.'n Ghosts	dt 49,95*		
		Super Gh.'n Ghosts	us 39,95*		

Der Knaller des Monats!

Konami
Infrarot-Joypad
(NES / SNES)

69,95

Earth Worm Jim II	dt 119,95	Maximum Carnage	dt 99,95
Eye of the Beholder	us 129,95	Maximum Carnage	dt 89,95*
Extra Innings	us 79,95*	Mega Man X	dt 69,95*
Fever Pitch Soccer	dt 89,95*	Mechwarrior	dt 79,95
Fifa Int. Soccer	dt 89,95*	Mechwarrior 3050	dt 109,95
Fifa '96	dt 109,95	Micromachines II	dt 119,95
Foreman for Real	dt 119,95	Michael Jordan	dt 89,95*
Fatal Fury I	dt 69,95*	Mickey & Minnie	dt 99,95
Fatal Fury II	dt 109,95	Mickey Mania	dt 99,95
Final Fantasy III	us 149,95	Mighty Max	dt 79,95
Final Fant. III Hintb.	us 59,95	Mr. Nutz	dt 69,95*
Final Fant. III Pl.Guide	us 49,95	Mystic Quest Legend	us 49,95*



dt 24,95



us 49,95



us 49,95

Jump'n'Run



124,95



69,95



79,95



99,95



109,95



99,95



129,95



Sport's



129,95



109,95



109,95



119,95



109,95



129,95



Strategie



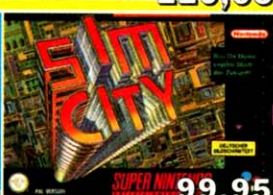
109,95



99,95



109,95



99,95



99,95



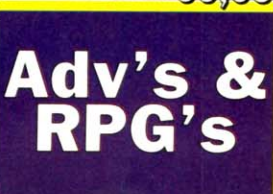
99,95



69,95



119,95



Adv's & RPG's



dt 129,95



us 149,95



us 149,95



us 129,95



us 149,95



us 129,95



dt 99,95



dt 99,95



us 129,95



dt 129,95



us 129,95



dt 109,95



dt 109,95



dt 109,95



Fun Games



49,95



69,95



109,95



129,95



109,95



99,95



49,95



Hard-ware



39,95

US-ADAPTER
Um US/JP Spiele auf
deutschen Konsolen zu spielen



89,95

Spiele mit * sind Gebrauchsspiele • Andere Systeme auf Anfrage

Annahmeverweigerer, 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

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

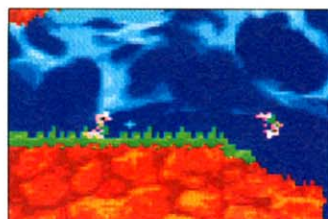
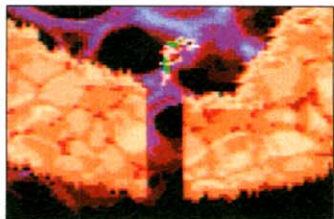
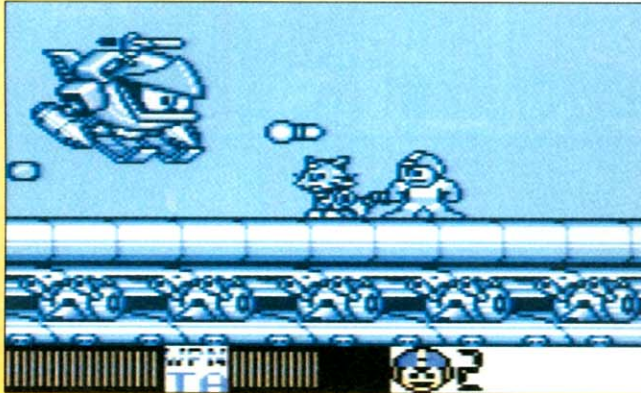
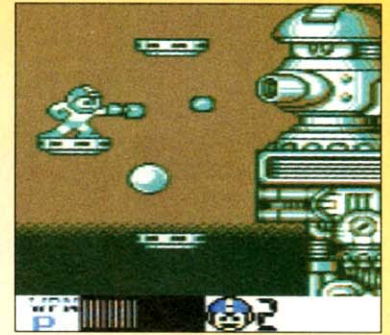
Händler willkommen! Fax: 04521-1025

DIE UNENDLICHE GESCHICHTE

Endlich nähert sich die unendliche Mega-Man-Serie auch in Deutschland dem aktuellen Stand. Mit Mega Man 5 für Game Boy bringt Laguna demnächst den vorerst letzten Handheld-Auftritt des blauen Robot-Helden nach Deutschland. Optisch unterscheidet sich Teil fünf von den Vorgängern in erster Linie durch die Super-Game-Boy-Unterstützung in Form eines Rahmens und einiger weniger zusätzlicher Farben in der

Statuszeile. Spielerisch gibt es in alter Tradition kaum Änderungen gegenüber den Vorgänger-Modulen.

Zweimal vier Level sind zu absolvieren, bevor Dr. Willy bekämpft werden kann. Erstmals steht Mega Man eine Katze namens Tango zur Seite, die sich als eine Art Extrawaffe nützlich macht. Voraussichtlich kommenden Monat stellen wir Euch das Spiel als Test vor.



Würmer fliegen durch die Luft ... bei Worms habt Ihr die Aufgabe, mit einem Team aus vier Wurmern bis zu drei andere Teams des Spielfeldes zu verweisen. Und zwar mit Hilfe von Bazookas, Splittergranaten, Dynamitstangen und vielem mehr

EARTHWORM JIM UND DIE FOLGEN

Das Würmer keine unscheinbaren Weicheier, sondern eigentlich knallharte Typen sind, weiß die Welt spätestens seit den Abenteuern von Earthworm Jim. Doch was passiert, wenn ganze Horden bis an die Zähne bewaffneter Kriechtiere ohne Rücksicht auf Verluste aufeinander losgehen, das zeigt Worms von Team 17. Auf den ersten Blick erinnert das Spiel stark an das legendäre Lemmings. Hier geht es jedoch nicht darum, jemanden sicher zum Levelausgang zu geleiten, sondern dem Gegner mit Hilfe von Bazookas, Granaten,

Dynamitstangen und anderer kleiner Nettigkeiten den Garaus zu machen. Auf dem GB geht es bereits rund (vgl. Test auf Seite 59), SNES-Besitzer müssen sich noch bis Juli gedulden.



PARODIUS 3

Noch ein kleiner Nachtrag zu unserer Parodius-3-Vorstellung in der vergangenen TOTAL! für alle Import-Interessierten. Das Spiel läuft nicht auf Konsolen mit 50/60-Hz-Umschalter! Möglicherweise liegt das am SA-1-Chip, der in dem Modul seinen Dienst tut. Sollte sich diese Vermutung bestätigen, dürfte das selbe Problem bei Super Mario RPG auftreten. Kommenden Monat erfahrt Ihr mehr.



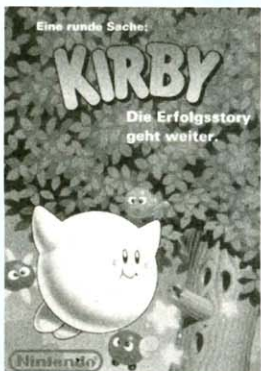
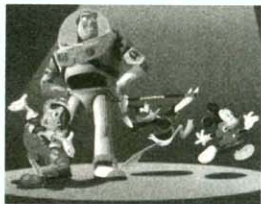
THEO KRANZ VERSAND

Laden:

97070 Würzburg
Juliuspromenade 11&68

Laden:

94032 Passau
Bahnhofstraße 28



**SCHNELL, 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	99.-
ADDAMS FAMILY VAL.	119.-
ASTERIX & OBELIX (DT. TEXTE)	129.-
BIG SKY TROOPER	89.-
BUBSY II	129.-
BREATH OF FIRE II 129.- CASPER	119.-
CIRCUIT USA	109.-
DEATH UND RET. OF SUPERMAN	119.-
DIRT RACER	99.-
DONALD IN MAUI MALLARD	129.-
DONKEY KONG COUNTRY 2	129.-
EARTH WORM JIM 2	114.-
FIFA SOCCER 96	114.-
FINAL FIGHT 3	109.-
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	89.-
KIRBY'S GHOST TRAP	89.-
LOBO	129.-
LOST VIKINGS 2	109.-
MEGA MAN X2	99.-
MARIO KART	59.-
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.-
POWER RANGERS FIGHT. EDIT.	129.-
PORKY'S HAUNTED HOL.	114.-
PRIMAL RAGE	129.-
PUTTY SQUAD	119.-
REALM	119.-
REVOLUTION X	114.-
SECRET OF EVERMORE (DT. BILDT.)	109.-
SPAWN	114.-
SPIDERMAN VENOM	114.-
SPOT GOES TO HOLLYWOOD	114.-
STARGATE	59.-
STARTREK NEXT GEN.	109.-
STARTREK DEEP SPACE NINE	124.-
SUPER BOMBERMAN 3	119.-
SUPER MARIO WORLD 2	109.-
SUPER 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.-
ALIEN TRILOGY	99.-
FIFA SOCCER 96	89.-
MAGIC CARPET	99.-
PANZER GENERAL	89.-
ROAD RASH	89.-
SHELL SHOCK	89.-
THUNDERHAWK 2	89.-
WING COMMANDER 3	99.-

SEGA SATURN:

SEGA SATURN GRUNDGERÄT	599.-
ALIEN TRILOGY	99.-
CYBERIA	99.-
FIFA SOCCER 96	89.-
FORMULA ONE	109.-
MAGIC CARPET	89.-
SHELL SHOCK	99.-
SEGA RALLY	99.-
THUNDERHAWK 2	104.-
VIRTUA FIGHTER 2	99.-

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, Änderungen vorbehalten;

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

0931-571601
oder 0931-5716 06

Hallo!

Weiterhin trudeln bei uns wäschekorbeweise Briefe mit Fragen nach dem **Nintendo 64** ein (Wann kommt das N64 genau, was wird es genau kosten usw. usw.) Natürlich verstehen wir, daß Euch diese Fragen wichtig sind und das Ihr endlich definitive Antworten erhalten wollt. Tatsache ist jedoch: Es gibt noch keine Antworten auf diese Fragen. Wenn es in Sachen N64 etwas neues gibt, berichten wir darüber in den News.

Ebenso zwecklos ist es, uns weiterhin mit Fragen nach **Moves und Fatalities zu Mortal Kombat 1-3, Killer Instinct oder anderen indizierten Spielen** zu bombardieren. Wir dürfen und werden sie weder abdrucken noch zuschicken. Ihr könnt Euch das Porto sparen.

Derzeit ist es nicht möglich, alte **TOTAL!**-Ausgaben der Jahrgänge '93, '94 und '95 sowie die Ausgabe 1/96 nachzubestellen!

Das **3-Wünsche-Ticket** ist nicht mehr im Heft, weil in den vergangenen Monaten das Feedback nur noch relativ gering war. Natürlich könnt Ihr Eure Wünsche als Leserbrief schicken.

Solltet Ihr Kritik oder Anregungen zur **TOTAL!** haben oder Eure Meinung zu bestimmten Themen äußern wollen, dann nichts wie her mit Euren Briefen, Postkarten, Zeichnungen und Fotos! Fragen können wir nur auf den Postseiten beantworten, auch wenn Ihr einen frankierten Rückumschlag beilegt. Unsere Adresse lautet:

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

Noch'n Gedicht!

**TOTAL! ist wieder auferstanden,
weil elf sich mutig dafür fanden.
Ich freue mich ob Eurer Tat
und grüße Euch, den Elferrat!
TOTAL! bleibt hoffentlich gesund,
dann ist zum Feiern stets ein Grund!**

**Ein alter Leser der sich quält,
weil ihm 6/94 fehlt.
Herzliche Grüße, Alfred, Berlin**

N64 VS. SNES

In den vergangenen Wochen erhielten wir zahlreiche begeisterte Zuschriften bezüglich des Nintendo 64. Gleichzeitig äußern sich aber auch viele von Euch besorgt über die Zukunft des SuperNES:

Wie lange, glaubt Ihr, kann sich das SNES noch auf dem internationalen Markt halten?
Lori Grobig, Wolfersheim

Wie sieht es mit dem SNES aus, wenn jetzt das Nintendo 64 rauskommt? Wird das SNES genauso schnell out sein wie seinerzeit das NES?
Ira Bellingroth, Schnellenbach

Wie lange meint Ihr wird sich das SNES noch an der Oberseite des reißenden Stroms von Konsolen halten können?
Wenner Iossa, A-St. Georgen

Wenn das Nintendo 64 kommt und Ihr nicht mehr so viel über das SNES berichtet, muß ich wohl zu einem anderen Magazin wechseln ...
(ohne Absender)

Das N64 mag ja toll sein, aber jetzt schon zehn Seiten damit zu füllen, da mit Sicherheit noch keiner von uns Lesern so ein Ding hat, finde ich doch etwas übertrieben. Gehe ich recht in der Annahme, daß auf Eurem Titelbild 99% Nintendo 64 stehen wird, wenn das N64 auf dem Markt ist? Angesichts der lächerlichen zehn SNES-Tests in Ausgabe 2/96 muß ich davon ausgehen.
Rüdiger Ecker, Neunkirchen

TOTAL! MEINT:

Zum letzten Brief erst einmal Folgendes: In der von Dir genannten Ausgabe haben wir nur wenige SNES-Spiele getestet, weil in dem Monat nur wenige SNES-Spiele erschienen sind. In dem Fall können wir weder weitere Spiele aus dem Hut zaubern, noch selbst programmieren. Ein Blick auf das Cover der **TOTAL!** zeigt, daß dort „100% Nintendo“ steht – nicht 100% SuperNintendo. Das lang erwartete Nintendo 64 ist derzeit von großem Interesse, wie uns die zahlreichen Leserbriefe zu diesem Thema bestätigen. Was das SNES betrifft: Wir würden gerne viel mehr darüber berichten – leider herrscht momentan Flaute. Zur Zeit sind von Drittanbietern für die kommenden Monate nur wenige Spiele angekündigt. Das ist prinzipiell nicht weiter besorgniserregend, da in den Sommermonaten traditionell weniger Spiele erscheinen als kurz vor Weihnachten. Andererseits konzentrieren sich derzeit zahlreiche Drittanbieter auf die Next-Generation-Konsolen und – da sich diese aufgrund der hohen Preise nur mäßig verkaufen – auf den PC-Markt. Nintendo selbst entwickelt viele Spiele für das N64 – ob das SNES darunter leidet, wird sich zeigen. Nintendo Deutschland hat für 1996 immerhin noch insgesamt 15-20 SNES-Spiele angekündigt (s. auch News).

Ihr könnt davon ausgehen, daß das SNES früher oder später wie das NES an Bedeutung verlieren wird. Ob das schon in diesem Jahr, oder erst später passiert, hängt vor allem davon ab, wie sich die Verkaufszahlen in diesem Jahr entwickeln.

Üblicherweise findet ca. alle fünf Jahre ein Generationswechsel im Konsolen- und Computermarkt statt. Zum ersten Mal 1983, als Atari VCS & Co. vom Markt verschwanden. Daraufhin war der C-64 für einige Zeit das Nonplusultra. Mitte der 80er kamen dann gleichzeitig der Commodore Amiga, Atari ST sowie NES und Master System auf. Anfang der 90er wurden die meisten dieser Geräte von Mega Drive und SNES abgelöst. Irgendwann wird auch das SNES seine Spitzenposition abgeben müssen. Bis dahin werden aber sicherlich noch eine Reihe von Topiteln kommen – einige Highlights findet Ihr bereits in dieser **TOTAL!**-Ausgabe.

Lohnt es sich überhaupt, ein SNES zu kaufen, wenn das N64 auf dem Markt ist?
Joachim (Joshil), Zandt

TOTAL! ANTWORTET:

Wenn das N64 eines schönen Tages erscheint und den Erfolg haben wird, den wir erwarten, wird für das SNES sicherlich nur noch wenig neue Software erscheinen. Andererseits gibt es auf dem SNES eine ganze Reihe von Klassikern, die eigentlich jeder besitzen sollte, und die auch heute noch begeistern können und bisher auf keiner Konsole übertriften wurden: Von Super Mario Kart über Zelda III und Secret of Mana bis hin zu aktuellen Highlights wie Yoshi's Island, International Superstar Soccer Deluxe und Diddy's Kong Quest. Für Fans aller Genres finden sich auf dem SNES zahlreiche Top-Hits. Zumal viele Klassiker heute zu einem günstigeren Preis angeboten werden.

BLICK IN DIE ZUKUNFT

Meine Meinung zum Thema Nintendo 64: Wer tatsächlich glaubt, er werde im Frühjahr '96 in den Genuß dieser „Wunderkonsole“ kommen, muß ganz schön naiv sein. Warum sollte Big N das Gerät in der videospielschwächsten Zeit des Jahres auf den Markt bringen? Sicher, die Mitbewerber sind ein drückender Schuh, aber Nintendo hat eine geniale Hinhaltetaktik. Erst wird Diddy's Kong Quest dick und fett beworben, und dann ist es nirgendwo in größeren Stückzahlen vorrätig. Einige wenige Glückliche können sich ein Modul sichern und sorgen für eine super Mundpropaganda, während sich die anderen die Hacken wundlaufen, um ein Spiel zu bekommen – was aber kaum möglich ist, weil Nintendo nur schubweise und gezielt an einige Händler ausliefert. So entsteht eine riesengroße Nachfrage. Wenn die Nachfrage dann auf dem Höhepunkt angelangt ist (kurz vor der Frustgrenze), ist das Game dann auf einmal überall erhältlich! Einfach und genial!

Und ganz genauso wird es dann auch mit dem N64 gemacht, darauf gehe ich jede Wette ein. Denn solange ein Produkt im Gespräch, aber nicht erhältlich ist, desto größer wird der Wunsch, eben dieses Produkt zu besitzen.

Meiner Einschätzung nach werden wir das N64 ab November in den Geschäften sehen, weil dann die Kaufkraft am stärksten ist. Und bis dahin werden wir uns wohl alle hinhalten lassen müssen.

Mit der Preisspekulation verhält es sich auch ganz komisch. Da ist die Rede von 300,- bis 600,- DM. Ich denke, der Spaß wird uns 399,- DM kosten.

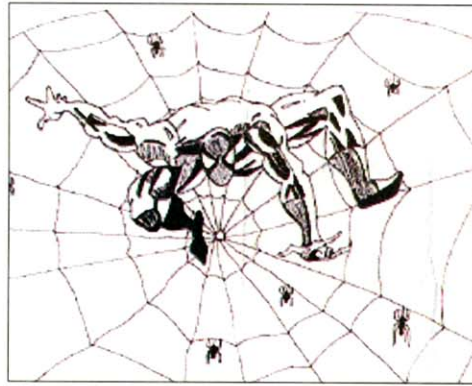
Denkt an meine Worte, wenn Ihr Euch bei dem Händler Eures Vertrauens ab April immer wieder vertrösten lassen müßt. Aber mir wird es nicht anders ergehen, denn: **ICH WILL DIESE KONSOLE!!!!**

Christian Luttenbacher, Lübeck

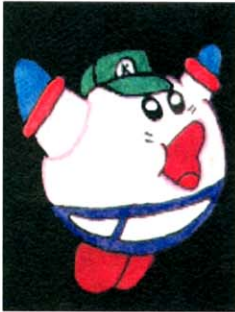
TOTAL! MEINT:

Hoppla, hast Du zufällig einen heißen Draht zu Nintendo-Boss Hiroshi Yamauchi in Japan? Mit dem November-Termin liegt Du goldrichtig – zumindest was die aktuelle Version von Nintendo Deutschland betrifft. Deine Preisvorstellung liegt zwar noch etwas unter der von Nintendo – wir hoffen aber ebenfalls, daß sich bis zum Jahresende noch etwas in der Richtung bewegt.

Was Deine Auffassung zu Nintendos Strategie betrifft: Du sagst selbst, daß Vorweihnachtsgeschäft sei die umsatzstärkste Zeit des Jahres. Warum sollte Nintendo dann DKQ zurückhalten? Zumal sie zu der Zeit aufwendige Anzeigenkampagnen gefahren haben? Die offizielle Version zu diesem Thema ist folgende: Bekanntlich werden sämtliche Module in Japan gefertigt. Sämtliche Kapazitäten waren aber durch Enix Dragon Quest VI (SNES) in Beschlag genommen, das vor Weihnachten auf einen Schlag drei Millionen Mal verkauft wurde, worauf auf Weisung von Yamauchi-san weitere drei Millionen Stück nachproduziert wurden. So konnten für den Westen nicht mehr genügend Diddy-Module hergestellt werden. Nintendo Deutsch-



Der freundliche Netzschwinger stammt von Ufuk Unal, Erzhausen, der strahlende Klempner von Wenner lässt (2), St. Georgen, die X-Women von Olaf Kloppe, Schornheim, die Mario-Familie von Kathi Auer, Lorenzenberg und der Kirby von Thomas Sperl, Vogtareut



land hätte sicherlich liebend gerne früher über größere Stückzahlen verfügt.

Mit dem N64 verhält es sich ähnlich. Denn mit jedem Tag, an dem das N64 nicht erscheint, verliert Nintendo Marktanteile an die Konkurrenten Sony und Sega – zumindest in den USA und dem europäischen Ausland. Nach dem, was bislang vom Nintendo 64 zu sehen war, gehen wir jedoch davon aus, daß sich das Warten lohnen wird.

YOSHI VS. DIDDY

Ein kontroverses Thema scheint derzeit auch unsere Diddy-Kong-Bewertung zu sein:

Habt Ihr bei der Bewertung von Yoshi's Island nicht ein wenig übertrieben. Denn zu den von Euch genannten Kritikpunkten kommen meiner Meinung nach noch einige dazu: Immer dem davonfliegenden Baby nachhaken zu müssen ist ziemlich nervenaufreibend. Der Schwierigkeitsgrad ist ein wenig zu hoch und in den Levels fehlt wirkliche spielerische Abwechslung. [...] Der Vorgänger und DKC 1 und 2 sind spielerisch besser. Meine Note für das Spiel: etwa eine 2.

Urs Bieri, CH-Elgg

Ihr habt DKQ ja nur eine 1- gegeben?! Kleiner Druckfehler, wie? Besonders bei der Grafik-Note bin ich anderer Meinung: Grafik 1+. Im Vergleich mit Yoshi's Island hat DKQ eine 1 verdient. Ansonsten bin ich mit der Bewertung zufrieden.

Jörn, Sprockhövel

DKQ hatte wirklich eine glatte 1 bekommen sollen. Ihr habt bemängelt, daß zu viel Altes dabei ist. Das könnte man aber auch an Super Mario World bemängeln, da die Münzen, der Pilz, die Feuerblume und viele Gegner übernommen wurden. Bei DKQ wurden nur die KONG-Buchstaben, die Bananen und das Spielprinzip übernommen. [...]

Oliver Kern, Alzey-Schaffhausen

Ich möchte Euch sagen, daß Ihr in TOTAL! 1/96 DKQ etwas zu sehr schöngeredet habt. Einer 1- für



Dauerspaß kann ich nicht zustimmen. Das Spiel ist meiner Meinung nach mit einigen ziemlich fieseln Levels bestückt, die nicht so erfahrene Spieler gänzlich verzweifeln lassen können. Was nützt die schönste Grafik und der heißeste Sound, wenn meine Protagonisten in manchen Stages 'wie die Fliegen sterben' müssen, nur weil man sich 'learning by doing' millimeter- und sekundengenau fortbewegen muß. [...] Die Macher sollten in punkto 'Motivation' ein paar Nachhilfstunden bei Nintendos Yoshi's Island nehmen.

Jens Pielawa, Hannover

TOTAL! MEINT:

Die Entscheidungen über die Noten von Yoshi's Island und Diddy's Kong Quest haben wir uns nicht gerade leichtgemacht. Gerade im Fall Yoshi gab es tagelange Diskussionen, ob wir die Ausnahme machen und die 1+ geben sollen. Rückblickend stehen wir voll und ganz zu unserer Entscheidung. Unserer Meinung nach, ist kein anderes Spiel so perfekt designt wie Miyamotos Meisterwerk. (Übrigens: Dem davonfliegenden Baby muß



man nur hinterherlaufen, wenn man unnötigerweise von einem Gegner getroffen wurde. Bei anderen Spielen würde man in dem Fall sofort ein Bildschirmleben verlieren.)

Diddy's Kong Quest stand lange Zeit auf der Kippe zwischen 1 und 1+. Das wir uns im Endeffekt für die

1- entschieden haben, liegt vor allen Dingen daran, daß Diddy hauptsächlich von der sensationellen Grafik lebt und spielerisch wenig Originelles bietet.

Die Grafik von DKQ hat sicherlich eine 1+ verdient, nur haben wir bei Yoshi seinerzeit deutlich gemacht, daß dies eine Ausnahme aufgrund des genialen Gameplay war.

DONKEY KONG COUNTRY 3!

1. In Belgien habe ich ein SNES-Spiel namens Yoshi's Safari gesehen. Es ist ein Autorennen, bei dem man Yoshi steuert und sich den freischießen muß. Wißt Ihr mehr über dieses Spiel?

2. Stimmen die Gerüchte, daß DKC 3 von Rare in der Entwicklung ist?

3. Es würde mich freuen, wenn Ihr ab und zu Statistiken abdruckt, wie häufig sich Spiele verkaufen.

Timon Hüther, Essen

TOTAL! ANTWORTET:

1. Yoshi's Safari ist ein Spiel für das Superscope, eine Art Lichtpistole für das SNES – in Form einer Bazooka! Natürlich ist das Teil nie offiziell in Deutschland erschienen – wen wundert's?

2. Eigentlich gibt es keine Gerüchte, daß DKC 3 von Rare in der Entwicklung ist. Wenn DKQ genauso

GEWINNER
aus
TOTAL! 1/96

Virgin 2/96

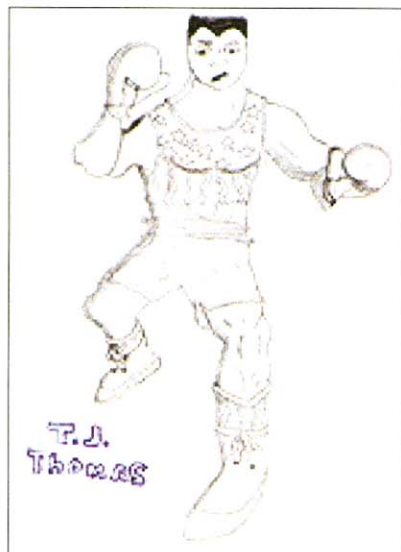
Je ein 'Earthworm-Jim-2'-Modul geht an:

Martin Klocke, Troisdorf; John Schubert, Leichlingen; Benjamin Rüegg, Kronsberg;

Stephan Oberender, Bonn-Bad Godesberg

erfolgreich ist wie der Vorgänger – und im Moment sieht es danach aus – ist es nicht unwahrscheinlich, daß es einen dritten Teil geben wird. Derzeit gibt es aber keine Ankündigung.

3. Würden wir gerne. Die Media-Control Zahlen werden jedoch nur bei wenigen Verkaufsstellen ermittelt und sind daher nicht gerade repräsentativ. Bei Mega-Erfolgen geben die Hersteller selbst ihre Verkaufszahlen bekannt – in dem Fall stellt sich die Frage, ob diese dann objektiv sind.



ist? Wir haben uns auch soviel Mühe gemacht und Euch schon zweimal mit Secret-of-Evermore-Tips versorgt. Aber meine Schwester meint, wir haben eh keine Chance, es gewinnen eh nur Jungs. [...]

Uta, Bremerhaven

TOTAL! ANTWORTET:

Zelda III findet sich unter den Breath of Fire II-Bildern, da in dem gleichen Text der Genre-Durchblick 'Action-Adventures' angekündigt ist.

Wir möchten jedoch klarstellen, daß Leserinnen sehr wohl eine Chance auf Gewinne haben. Daß dennoch fast ausschließlich Leser zu den Gewinnern zählen, liegt ganz einfach darin begründet, daß TOTAL! (bzw. Videospielemagazine im allgemeinen) in der überwiegenden Mehrheit (über 90%) von männlichen Wesen gelesen werden. Daher kommt es (leider) nur selten vor, daß Mädchen/Fröuleins/Frauen/Damen irgendwo im Heft auftauchen. Das hat aber rein gar nichts mit Bevorzugung oder Benachteiligung zu tun. Ihr solltet die Hoffnung nicht aufgeben. Irgendwann ist das Glück sicherlich auch auf Eurer Seite.

DER BALL IST RUND

1. Ihr könntet doch eine „Sport-Ecke“ machen. In dieser nennt ihr z. B. die einzelnen Sportarten und dazu dann das beste Spiel.
2. Würde es sich lohnen, International Super Star

Frei nach dem Motto „Was könnte das Leben so schön sein“ eine surrealistische Impression von Lukas Mroczynski aus Halle

phantastische Sound. Unser Tip: Den ersten Teil verkaufen und den Erlös in die Deluxe-Version investieren.

3. Eigentlich sollte die TOTAL! weltweit (sorry, kleine Übertreibung) gleichzeitig erscheinen. Kleine Verzögerungen im Vertrieb kann es immer mal geben, in der Regel sollten es aber nicht mehr als ein oder zwei Tage sein.

4. Die Flops des Monats erfreuen sich derzeit recht großer Beliebtheit. Solange sich daran nichts ändert, werden wir wohl auch die Flops beibehalten.

Roy Lindner aus Berlin arbeitet offenbar für Rare am Design von K13



MECHWARRIOR = FRONT MISSION?

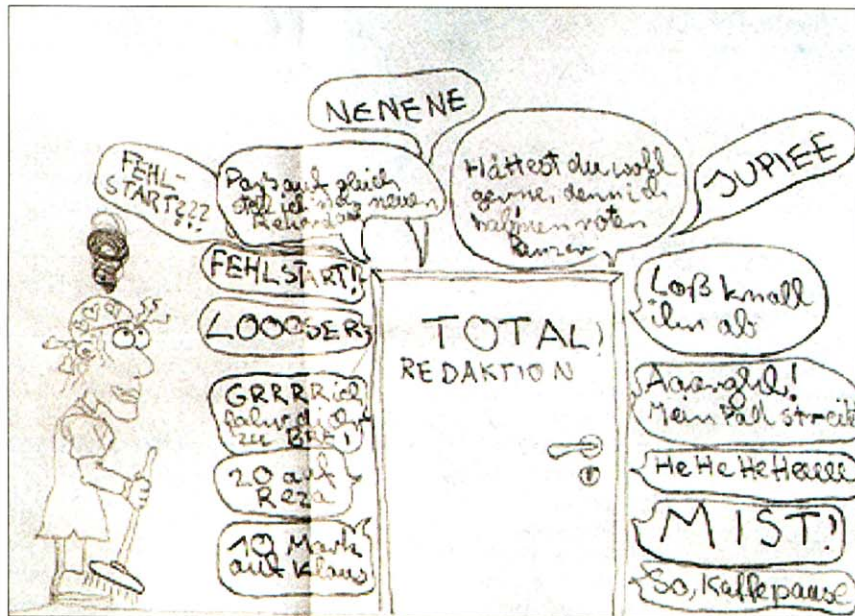
1. Ist Mechwarrior 3050 die deutsche Version von Front Mission?
2. Gibt es Lizenzspiele von Supertrio, Transformers, Voltron oder Gargoyles?
3. Ihr wißt nicht zufällig, wie ich Comiczeichner werden kann?

Olaf Klöpper, Schornheim

TOTAL! ANTWORTET:

1. Nein, Front Mission gibt es nur in Japan. Abgesehen davon, daß in beiden Spielen Battlemechs vorkommen, haben die Titel wenig gemeinsam. Activations Mechwarrior ist ein Actionspiel, bei Squares Front Mission steht die Strategie im Vordergrund.
2. Nein. Lediglich von Gargoyles gibt es in den USA eine (nicht gerade berauschende) MegaDrive-Version.
3. Einen Ansprechpartner können wir Dir nicht vermitteln. Falls es in Deiner Nähe einen Comic Shop gibt, kann Dir dort jemand sicher ein paar Tips geben. Auf jeden Fall findest Du dort deutsche Fachmagazine, bei denen Du Dich mit selbst entworfenen Storys vorstellen kannst.

BOYS ONLY!
In Ausgabe 2/96 ist mir ein Fehler aufgefallen. Schaut Euch mal Eure Vorschau auf Seite 86 an! Dort habt ihr ein Bild von Zelda II unter die von Breath of Fire II gemischt. Findet ihr nicht auch, daß diese außergewöhnliche Entdeckung eine kleine Belohnung wert



Soccer Deluxe zu kaufen, wenn man den ersten Teil schon hat und es nicht zu vier spielen will?

3. Könntet ihr nicht am Ende des Heftes den Erscheinungstermin für Österreich und Schweiz angeben?
4. Die Charts finde ich toll, doch ich glaube, ihr könntet die Flops des Monats ruhig weglassen.

Roman Wallner, A-Lois

TOTAL! ANTWORTET:

1. Im Rahmen unserer Genre-Durchblicke wird demnächst auch das Genre Sport an der Reihe sein.
2. Dank neuer Optionsmenüs und kleinerer Details birgt ISSD eine ganze Ecke mehr Spielspaß in sich. Entscheidend für einen Kauf sind neben der noch besseren Spielbarkeit jedoch die optimierte Grafik und der

DEUTSCHE ROLLENSPIELE

1. Bringt ihr keine GAMEPRO mehr heraus, oder ersetzt ihr sie durch XL?
2. Warum bringt Nintendo den Virtual Boy ohne große Werbekampagne und ohne gute Spiele heraus? Was wird jetzt aus ihm?
3. Warum bringt Nintendo heute nur noch Action-Adventures heraus, welche auch mit deutschen Texten versehen wurden? Früher, zu NES Zeiten, waren die Spiele auch englisch (bei japanisch verstehe ich das ja).
4. Wird Nintendo in Zukunft auch mehr Manga-Spiele nach Deutschland bringen? Inzwischen sind Mangas ja auch hier auf dem Vormarsch.

Daniel Jung, CH-Stein am Rhein

TOTAL! ANTWORTET:

1. GAMEPRO bringen wir nicht mehr heraus, aber wir ersetzen sie auch nicht durch neXt Level. Zumindest nicht direkt. neXt Level wird ebenfalls ein Multiformat-Magazin. Ansonsten wird es sich vom Konzept her deutlich von GAMEPRO unterscheiden. Laßt Euch überraschen – am 10. April könnt ihr Euch beim Zeitschriftenhändler selbst ein Bild davon machen.
2. In Japan und den USA, wo der Virtual Boy offiziell erschienen ist, gab es große Werbekampagnen. An richtigen Spiele-Highlights herrschte tatsächlich Mangel. Dennoch ist der VB noch lange nicht abzuschreiben. Für das Frühjahr hat Nintendo Boss Hiroshi Yamauchi einen Relaunch des VB mit vier Spielen angekündigt, die zeigen sollen, was wirklich in der Hardware steckt.

4. Mit Manga-/Anime-Spielen verhält es sich ähnlich wie mit Rollenspielen, nur daß die Zielgruppe noch kleiner ist. Von Nintendo selbst ist in der Richtung nichts angedacht, Konami hat für den Sommer eine SNES-Version der Kult-Serie Dragon Ball Z angekündigt. Sobald es erste Bilder gibt, erfahrt Ihr in den News mehr.

CHRONO TRIGGER AUF DEUTSCH?

Warum veröffentlichen Square ihr Spiel Chrono Trigger nicht in Deutschland? Es muß doch dann nicht unbedingt deutschen Bildschirmtext haben oder mal wieder so 'nen umfangreichen Spieleberater. Oder ist Deutschland einfach nicht reif für ein 32-Meg-Rollenspiel? [...] Also denkt mal nach, Square! Ihr könnt mit Chrono Trigger, Final Fantasy III und Secret of Mana 2 eine Menge Umsatz machen. Aber sonst weiter so Square, denn Ihr seid nicht umsonst einer der größten Rollenspielhersteller der Welt. Claudia Kollhoff, Bönen
P.S.: Wie lange gibt es schon die TOTAL!

TOTAL! ANTWORTET:

Da Square keinen eigenen Spielvertrieb hat, ist in diesem Fall Nintendo der offizielle Ansprechpartner. Und Du kannst sicher sein, daß Nintendo darauf reagieren würde, wenn in diesem Bereich eine Menge Umsatz einzufahren wäre. Obwohl es in Deutschland immer mehr begeisterte RPG-Fans gibt, handelt es sich immer noch um eine „Randgruppe“. Solange sich nur ein paar 10.000 Stück verkaufen lassen, rentiert sich der Aufwand der Vermarktung nicht. Man kann aber davon ausgehen, daß sich in diesem Genre in Zukunft etwas bewegen wird. Vorerreiter ist mal wieder Japan, wo RPGs bereits für 60% des Software-Umsatzes von Nintendo sorgen.
Daß die genannten Square-Titel jemals in Deutschland erscheinen, ist aufgrund der derzeitigen Differenzen zwischen Square und Nintendo (s. News) sehr, sehr unwahrscheinlich.
P.S.: Die erste Ausgabe ist die 6/93.

WO BLEIBT STARWING 2?

In Eurer Aprilausgabe '95 habt Ihr über StarWing 2 berichtet. Wo bleibt dieses Spiel denn nun?
Jonas (Joney), CH-Zimmerwald

TOTAL! ANTWORTET:

Der Bericht war zwar kein Aprilscherz, dennoch wird StarWing 2 für SNES nie erscheinen! Da das Spiel die hohen Qualitätsansprüche, die Nintendo an ihre eigenen Produkte stellt, nicht erfüllt hat, wurde das Projekt kurzerhand eingestellt. Das Programmiererteam arbeitet seitdem an StarWing für Nintendo 64.

GEWINNER GESUCHT

Bei drei Gewinnern der Yoshi's-Island-Competition aus TOTAL! 1/96 können die Preise nicht zugestellt werden, da vermutlich die Adressen falsch angegeben sind. Betroffen davon sind:

- Florian Stellmach, Bürstadt
- Gabi Hartel, Stuttgart
- Nicky Großmann, VS-Villingen

Bitte meldet Euch noch einmal bei uns, wir leiten die Adressen dann an Nintendo weiter!

TECHNIK-LEXIKON

Damit Ihr beim Fachchinesisch rund um die Next Generation-Konsolen mitreden könnt, eröffnen wir diesen Monat auf vielfachen Wunsch unserer Technik-Lexikon. Wir beginnen mit grundlegenden Begriffen aus dem Bereich der Computer und Konsolen. Fortsetzung folgt!

8-/16-/64-Bit:

Als Faustregel kann man festhalten, daß ein Prozessor umso leistungsfähiger ist, je mehr Bit er hat. Die Anzahl der Bit gibt in diesem Fall die Komplexität der zu verarbeitenden Zahlen und mathematischen Formeln an. 8- und 16-Bit Prozessoren sind z. B. in der Regel ungeeignet, komplexe 3D-Welten zu berechnen. Dafür braucht man schon 32- oder gar 64 Bit. Entscheidend den Einfluß auf die Leistungsfähigkeit eines Prozessors hat neben der Anzahl der Bits die Taktfrequenz.

MBit:

Mit dieser Maßeinheit gibt man die Größe von Modulen an. Da MegaBit in Computer- und Elektronikkreisen ungebrauchlich sind und normalerweise in Kilo- und MegaByte gemessen wird, bleiben die MegaBit den Videospielen vorbehalten. Zum Vergleich: 32 MegaBit sind vier MegaByte. Eine CD faßt 640 MegaByte, also 5120 MegaBit. Diese Diskrepanz ergibt sich durch den Unterschied zwischen Bits und Bytes: Acht Bit sind ein Byte.

Byte:

Eine Maßeinheit größer als das Bit: Acht Bits sind ein Byte. Das Byte ist im Computerbereich die Standard-Maßeinheit für die Größe von RAM-Speichern, Disketten, Festplatten und CDs angegeben werden. Um Byte-Angaben in die Videospielüblichen Bit umzurechnen, müßt Ihr die Zahlen mit acht multiplizieren (z. B. 64 Megabyte = 512 MegaBit).

CD-ROM:

Auf einer CD, egal welchen Typs, sind die Daten digital, das heißt in winzigen 0/1-Informationen gespeichert. Ursprünglich wurde die CD für Musik entwickelt, als aber der Speicherplatz-Bedarf von Computern immer größer wurde und Disketten damit überfordert waren, besann man sich auf die CD. Satte 640 MegaByte bzw. 5120 MegaBit passen auf eine CD. CD-ROM daher, daß die CD denselben Haken wie ein ROM-Modul hat: Sie kann nur gelesen werden, darauf schreiben ist unmöglich (ROM steht für „Read Only Memory“). Nachteil: Verglichen mit einem ROM-Modul ist die CD stinklangsam und braucht sehr lange, um Daten zu übertragen. Im Konsolen-Bereich setzen Sony und Sega mit der PlayStation und dem Saturn auf CDs.

CPU:

Abkürzung für „Central Processing Unit“. Die CPU ist das Herz eines jeden Computers und jeder Konsole und wird auch Hauptprozessor genannt. Sie steuert mit Befehlen das gesamte System und bekommt Ihre Anweisungen vom Programm (in unserem Fall den Spielen).

RISC:

Abkürzung für „Reduced Instruction Set Computing“. Moderne Prozessoren wie der R4300 im Nintendo 64 oder auch der R3000 in der PlayStation und der SH-2 im Saturn basieren alle auf dem RISC-Prinzip: Während noch vor zehn Jahren versucht wurde, Prozessoren möglichst viele komplexe Befehle zu verpassen (ein gutes Beispiel ist der 68.000er von Motorola im Mega Drive), um dadurch eine höhere Leistung zu erzielen, gab man dieses Ziel Anfang der 90er Jahre auf. RISC-Prozessoren besitzen nur recht wenige Befehle (der R4300 im N64 z. B. hat weniger Befehle als der alte 68.000er im Mega Drive), die sie aufgrund der vergleichsweise simplen Chipstruktur aber extrem schnell bearbeiten können. Gepaart mit unglaublich hohen Taktfrequenzen von z. B. 93,7 MHz beim N64 und interner 64-Bit Struktur sind damit heute Leistungen möglich, von denen vor zehn Jahren niemand zu Träumen gewagt hätte.

Taktfrequenz:

In einer Konsole gibt es verschiedenste Taktfrequenzen – alle werden allerdings von einem besonders schnell (im Takt der schnellsten benötigten Taktfrequenz) schwingenden Quartz erzeugt. Im N64 ist die höchste Taktfrequenz die des Systembus, der mit über 500 MHz flitzt. Alle weiteren Taktfrequenzen, wie z. B. die 93,7 MHz der CPU oder die 62,1 MHz des Grafik- und Sound-Co-Prozessors müssen Teiler der „Hauptfrequenz“ sein.

Die Taktfrequenz ist für die Einzelteile der Konsole wie der Herzschlag bei Lebewesen: Dieser Takt bestimmt, wie fix die einzelnen Teile arbeiten. So ist zum Beispiel eine 64-Bit CPU absolut unbrauchbar, wenn sie nur mit 3,4 MHz getaktet wäre. Erst das Zusammenspiel aus 64-Bit RISC UND ultraschnellen 93,7 MHz ergeben die Power.

Ein gutes Beispiel ist auch das SuperNES: Der vielgescholtene 16-Bit Hauptprozessor ist leider nur mit mageren 3,58 MHz getaktet – an sich kein schlechter Prozessor, nur leider kriecht er dahin und sieht allein betrachtet gegenüber den 7 MHz eines Mega Drive alt aus.

TOTAL!

LESERSPIEGEL

Teil 28



Wir wußten ja schon immer, daß TOTAL! in allen Lebenslagen weiterhilft. Nun waren wir aber doch überrascht, daß unser Stammleser Oliver Kern aus Alzey-Schafhausen unter tatkräftiger Mithilfe seines Freundes Sebastian damit sogar sein Kanarichen Trixi zum Videospieler bringen kann. Wenn das der Tierschutzverein wüßte!

Ein niedlicher Ninja sorgt dieser Tage in Japan zum vierten Mal für Furore. Das Action-Adventure „Goemon 4“ ist die langerwartete Fortsetzung von Konamis Nippon-Saga.



In dieser Stage machen den surfenden Ninjas äußerst hungrige Haie zu schaffen



Unter dem Titel „The Legend of the Mystical Ninja“ zog der erste Teil dieser Serie hierzulande viele SuperNES-User in seinen Bann. Die beiden Nachfolger kamen nur im Land der aufgehenden Sonne auf den Markt, und auch Goemon 4 wird wohl niemals außerhalb Japans erscheinen. Kein Wunder bei

nem Weggefährten Dr. Yang ist es an Euch, eine knallbunte Märchenwelt vor außerirdischen Eindringlingen zu beschützen. Um ihn in die Flucht zu schlagen, müßt Ihr vier geheimnisvolle Inseln erkunden, auf denen sich Festungen und Stadtanlagen befinden. Welche Ihr zuerst in Angriff nehmt, wählt Ihr selbst. Reinrassige

zulegen oder Euch von mysteriösen Wahrsagern die Zukunft voraussagen lassen. Aber auch verspielte Naturen werden bei Goemon 4 bedacht. Ihr könnt Eure Treffsicherheit in Schießbuden beweisen oder ein paar Credits an vorsinnflutlichen Arcade-Automaten verschwenden. Beim ersten Mystical-Ninja-Teil durften

der Bonus-Games zu viert spielen. Grafisch gestaltet sich das vierte Abenteuer um die knuddeligen Japano-Helden recht aufwendig. Die Charaktere wurden mit sehr viel Liebe zum Detail gestaltet und flüssig animiert. Zusätzlich bietet das Game



32 MBit, einer Batterie und Unmengen von zu übersetzenden japanischen Texten.

An der Seite von Kid Ying, dem nimmermüden Mini-Samurai, und sei-



GOEMON 4 IST DER EXOT UNTER DEN ACTION-ADVENTURES

innerhalb einer Stadt auf, betrachtet Ihr das Geschehen aus seitlicher Perspektive. Ihr könnt Euch bei Händlern neue Ausrüstungsgegenstände

findige Abenteuerer einen Level aus Konamis Kult-Ballerspiel „Gradius“ spielen. Im neuesten Samurai-Spektakel sorgt das 1982 erschienene Shoot 'em Up „Time Pilot“ für einen Hauch von Nostalgie.

Ihr könnt Euch entweder alleine oder zusammen mit einem Freund in das Abenteuer stürzen. Besitzt Ihr einen Multiplayer-Adapter, dürft Ihr einige



malerische Hintergründe und sogar ein paar Render-Grafiken. Auch akustisch hat das Spiel einiges zu bieten. Abgefahrene Kompositionen und erfrischende Soundeffekte bilden eine passende Geräuschkulisse. Aufgrund der großen Menge an japanischem Text bleibt dem durchschnittlichen SuperNintendo-Besitzer die Storyline größtenteils verborgen. Genre-Fetischisten und Fans der Mystical-Ninja-Reihe werden diesen Titel dennoch verschlingen. Alle anderen sollten das Teil jedoch bei einem Import-Händler unter die Lupe nehmen, bevor sie diesen Exoten in Ihre Spielesammlung aufnehmen. Klaus Kock



Bei Goemon 4 müßt Ihr auf vier verschiedenen Inseln unzählige Geheimnisse lüften

In diesem Wald hindert Euch das Kraftfeld einer fliegenden Untertasse am Weiterkommen



SNES

1 Spieler

Capcom

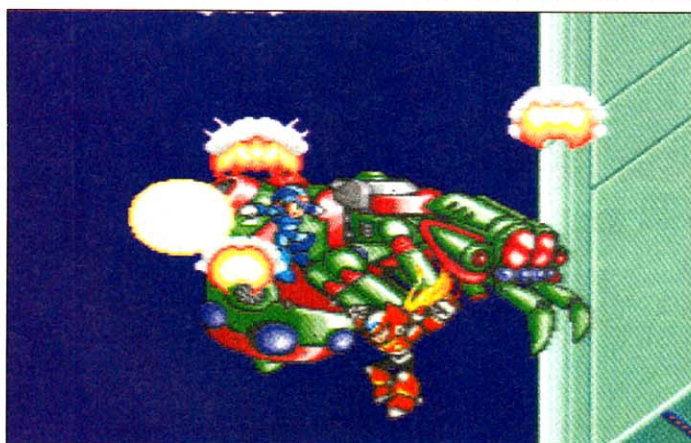
Mai



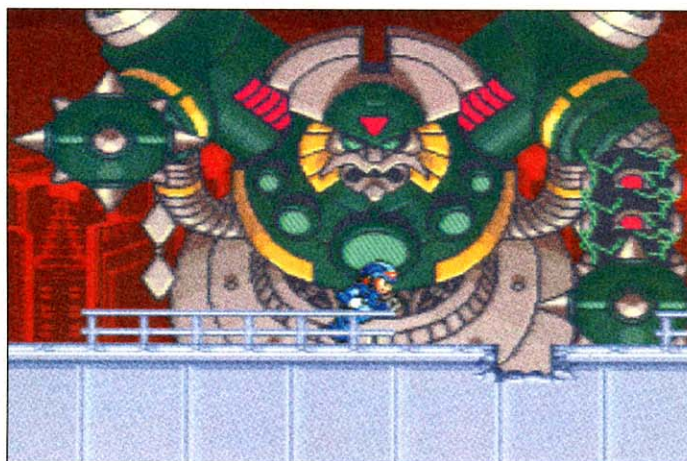
Verstärkung! Der feuerrote Zero geht Mega Man in brenzligen Situationen zur Hand



Capcoms kleiner blauer Serienheld ist wieder unterwegs, denn der bitterböse Doppler hat sich in den Kopf gesetzt, die Weltherrschaft an sich zu reißen. Doch er hat die Rechnung ohne Mega Man gemacht, dem dieses Vorhaben ganz und gar nicht gefällt.



Alarm! Riesige Roboter fallen wie Heuschrecken über Mega City herein



MEGA MAN X3

Mittlerweile dürfte der blecherne Weltenretter jedem Nintendo-User bekannt sein. Egal ob NES, Game Boy oder SuperNintendo, auf jedem dieser Systeme existiert mindestens ein Jump&Run in dem Mega Man die Hauptrolle spielt. Und auch in „Mega Man X3“ tritt er zusammen mit seinem Freund Zero

DER BLECHERNE WELTENRETTET IST WIEDER UNTERWEGS

gegen die dunkle Seite der Macht an. Jedoch hat Euch der Finsterling anscheinend erwartet. Anders ist es nicht zu erklären, daß er eine Horde

hochgezuchteter Androiden ausgesandt hat, die Euch in den verschiedensten Szenarien auf lauern. Jeder der dreizehn Jump&Run-Level wartet mit haarsträubenden Plattformkonstruktionen auf. In grafischer Hinsicht unterscheiden sich die Spielabschnitte stark voneinander. Beispielsweise muß Mega

Man finstere Industriekomplexe durchqueren, einen riesigen Säbelzahniger in einem Urwaldlevel ausfindig machen und sich in einer Eiswelt behaupten. Um die vielen grafischen Effekte in Szene zu setzen, hat Capcom dem Modul einen C4-Spezialchip spendiert, der für die nötige Hardware-Power sorgt.

Neben den unzähligen Gegnern, die sich überall in den Leveln breitgemacht haben, erwartet Euch am Ende jeder Stage ein besonders groß geratener Fiesling. Doch Ihr steht den Widerlingen nicht wehrlos gegenüber. Anfangs steht



Dieser garstige Zwischengegner bewacht die Eiswelt



Dreizehn Welten muß Mega Man von den Schergen des miesen Doppler befreien



Ein atmosphärischer Vorspann stimmt Euch auf die bevorstehende Roboterhatz ein



Euch nur Mega Mans Standard-Blaster zur Verfügung, nach jedem Level den Ihr erfolgreich durchlaufen habt, bekommt Ihr jedoch neue Schießweisen dazu. Das ist auch dringend notwendig, da die meisten Obermotze oft nur auf eine bestimmte Waffe ansprechen.



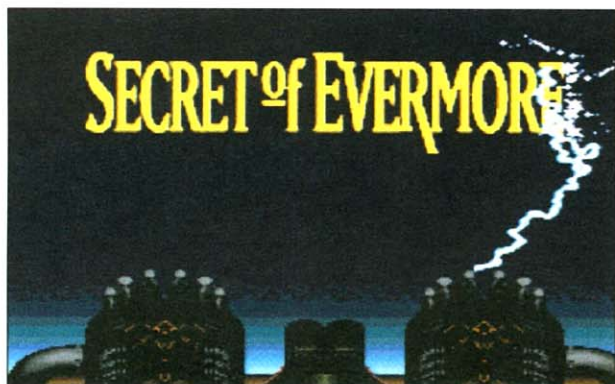
Mega Man X3 macht schon jetzt einen vielversprechenden Eindruck. Alle Fans des blechernen Helden und Super-Nintendo-User die Jump&Runs nicht abgeneigt sind, dürfen sich schon jetzt auf die kommende TOTAL!-Ausgabe freuen, in der wir, wenn alles gut geht, Capcoms neuestes Game einem ausführlichen Test unterziehen werden.

Klaus Kock



TOTAL!

SECRET OF EVERMORE



Hersteller Nintendo
 Spieler 1
 Genre Action/Adventure
 Level 4 Welten
 Schwierigkeit ansteigend
 Continues Batterie
 Speicher 24 MBit
 Erschienen Februar 1996



T 080

LEVEL

Das neue Videospielmagazin.
 Ab dem 10. April '96 am Kiosk

T 081

REPLAY™

NUR FÜR DEN SPIELE-PROFI
 LEBEN, ENERGIE BIS ZUM ABWINKEN, HÄRTER
 LEVELS STARTEN U.S.W. ALLES JE NACH SPIEL.
ALLE SPIELKONSOLEN



NEU !!
 zu benutzen;
 wählen.
 ndet die Codes,
 r die neuesten
 it von 100% bis auf
 ische Games auf
 arte für den
 TIE-Siegel und
PREIS DM 109,-
UHR

**REPLAY™
 GADRIVE™**
 ingabe-Möglichkeit bis zu 100 Codes auf einmal.
CODES - Einfach den/die benötigten Code(s) auswählen und
 in die Eingabe von Deadcodes verändern sich ganze Spielteile.
 in den eingebauten Codefinder kannst Du selbst die Codes für die
 ermit ist die Geschwindigkeit des Spieles einstellbar.
 ermit kannst Du amerikanische und japanische Games auf einer deutschen
 kein Action Replay™ für Sega Megadrive™ direkt bei Dataflash bestellen,
 noch nie erschienenen Spiel "ISHIDO" und einer Uhr ausgeliefert!!
**AY™, "ISHIDO" GAME
 S KOMPLETT-PAKET**
 (SOLANGE DER VORRAT REICHT)

DM 99,-
**ON REPLAY™
 MASTER SYSTEM™,
 UND GAME GEAR™**
 Einfach einen Code eingeben und schon
 Energie bis zum Abwinken, unbegrenzte
 Spiel.
 Durch den eingebauten Codefinder
 es für die (neuesten) Spiele suchen.
 on Replay™, deutsche Anleitung, Registrierkarte
 -CLUB (siehe rechts unten), EUROSISTEMS-
 codebuch mit einer großen Anzahl von Codes.
SYSTEM™ ODER GAME GEAR™ DM 79,-
DM 59,- FÜR NES™ DM 99,-

**REISE SIND KOMPLETT-PREISE,
 E ACTION-REPLAY-TAUCHERUHR**

NUR FÜR ACTION-REPLAY-CLUBMITGLIEDER!
 Diesen "HOTLINE TERMINAL" (zur Bedienung der interaktiven
 Sprachcomputer-Hotline für neue Codes, News usw.) kann man als
 Clubmitglied für DM 25,- direkt bei DATAFLASH bestellen.
**WICHTIG: DATAFLASH liefert jedes Action Replay™ mit einer
 Registrierkarte für den ACTION-REPLAY-CLUB aus.**

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", "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.

SNES

1 Spieler

Capcom

Mai



Verstärkung! Der feuerrote Zero geht Mega Man in brenzligen Situationen zur Hand



Capcoms kleiner blauer Serienheld ist wieder unterwegs, denn der bitterböse Doppler hat sich in den Kopf gesetzt, die Weltherrschaft an sich zu reißen. Doch er hat die Rechnung ohne Mega Man gemacht, dem dieses Vorhaben ganz und gar nicht gefällt.



ME MAN

Mittlerweile dürfte der blecherne Weltenretter jedem Nintendo-User bekannt sein. Egal ob NES, Game Boy oder SuperNintendo, auf jedem dieser Systeme existiert mindestens ein Jump&Run in dem Mega Man die Hauptrolle spielt. Und auch in „Mega Man X3“ tritt er zusammen mit seinem Freund Zero

DER BLECHERNE WELTENRETTETTER IST WIEDER UNTERWEGS

gegen die dunkle Seite der Macht an. Jedoch hat Euch der Finsterling anscheinend erwartet. Anders ist es nicht zu erklären, daß er eine Horde



Alarm! Riesige Roboter fallen wie Heuschrecken über Mega City herein



SECRET OF EVERMORE

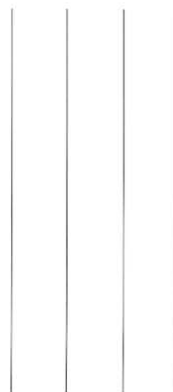
Na also, es geht auch ohne das japanische Mutterhaus. Das dachte man sich zumindest bei der amerikanischen Niederlassung von Squaresoft und programmierte im Alleingang ein Action-Adventure, das zwar auf dem „Secret-of-Mana-Prinzip“ basiert. In Sachen Story und Gameplay jedoch eher auf den westlichen Geschmack zugeschnitten war. So etwas prädestinierte das Werk natürlich auch für den deutschen Markt, und so kam im Frühjahr '96 endlich



einmal wieder ein Square-Game offiziell nach Germanien.

Das „Secret of Evermore“ besteht aus einer genialen Maschine, die den Benutzern Ausflüge in Traumwelten erlaubt – theoretisch zumindest. Denn plötzlich geht irgend-

was schief, und die Reisenden sind in anderen Dimensionen gefangen. Durch Zufall geraten auch ein Junge und sein Hund in den Strudel der Ereignisse und müssen die Sache wieder in Ordnung bringen. Das geht natürlich nur durch zahlreiche Kämpfe und Lösen diverser Rätsel, so daß lange Spielabende garantiert sind. Mana-Fans dürften wahrscheinlich den Dreispieler-Modus und diverse fernöstliche Spleens vermissen, aber damit kann man leben. ...



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.
ERHÄLTICH FÜR FAST ALLE SPIELKONSOLEN

ACTION REPLAY™ MK 3 FÜR SNES™ IN DEUTSCH



NEU !!



- ★ **MULTI-CODE-EINGABE** - Eingabe-Möglichkeit bis zu 100 Codes auf einmal.
- ★ **ENTHÄLT JETZT NOCH MEHR EINGEBAUTE CODES** - Tausende eingebaute Codes für die neuesten Games, um sofort loszulegen.
- ★ **DEADCODE GENERATOR** - Durch die Eingabe von Deadcodes verändern sich ganze Spielteile.
- ★ **NEUE EINGABE-METHODE** - Jetzt ist Action Replay™ noch einfacher zu benutzen; einfach den Menüpunkt für die gewünschte Funktion über das Joypad anwählen.
- ★ **EIGENER CODEFINDER** - Der im Hintergrund arbeitende Codefinder findet die Codes, während Du spielst. Mit Hilfe des Codefinders findest Du direkt Codes für die neuesten Games!
- ★ **ZEITLUPEN-FUNKTION** - Hiermit kannst Du amerikanische und japanische Games auf 10% verringern.
- ★ **ADAPTER-FUNKTION** - Hiermit kannst Du deutsche Anleitung, Registrierkarte für den einer deutschen Konsole spielen.
- ★ **LIEFERUMFANG** - Action Replay™, deutsche Anleitung, EUROSYSTEMS-GARANTIE-Siegel und ACTION-REPLAY-CLUB (siehe rechts unten), deutscher Anleitung Codebuch mit einer großen Anzahl von Codes.

KOMPLETT-PREIS DM 109,-
INKLUSIVE UHR

ACTION REPLAY™ FÜR MEGADRIVE™

INKLUSIVE GAME !!



- ★ **MEGA CODE INPUTSCREEN** - Eingabe-Möglichkeit bis zu 100 Codes auf einmal.
- ★ **MEHR ALS 500 EINGEBAUTE CODES** - Einfach den/die benötigten Code(s) auswählen und loslegen.
- ★ **DEADCODE GENERATOR** - Durch die Eingabe von Deadcodes verändern sich ganze Spielteile.
- ★ **EIGENER CODEFINDER** - Durch den eingebauten Codefinder kannst Du selbst die Codes für die (neuesten) Spiele suchen.
- ★ **ZEITLUPEN-FUNKTION** - Hiermit kannst Du amerikanische und japanische Games auf einer deutschen Konsole spielen.
- ★ **ADAPTER-FUNKTION** - Hiermit ist die Geschwindigkeit des Spieles einstellbar.
- ★ **ISHIDO-GAME** - Wenn Du Dein Action Replay™ für Sega Megadrive™ direkt bei Dataflash bestellst, wird es zusammen mit dem noch nie erschienenen Spiel "ISHIDO" und einer Uhr ausgeliefert!!

**ACTION REPLAY™, "ISHIDO"-GAME
 UND UHR ALS KOMPLETT-PAKET**
 (SOLANGE DER VORRAT REICHT)

DM 99,-

NUR FÜR MEGADRIVE-BESITZER

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), EUROSYSTEMS-GARANTIE-Siegel und Codebuch mit einer großen Anzahl von Codes.

**FÜR MASTER SYSTEM™ DM 99,-
 FÜR GAME BOY™ DM 99,-
 FÜR NES™ DM 79,-
 FÜR GAME GEAR™ DM 79,-**

**ALLE PREISE SIND KOMPLETT-PREISE,
 INKLUSIVE ACTION-REPLAY-TAUCHERUHR**

ACTION-REPLAY-UHR

Wenn Du dein Action Replay direkt bei Dataflash bestellst, ist die Action-Replay-Sportwatch im Preis inbegriffen. Diese Sportwatch gibt Dir die Möglichkeit, Deine genauen Spielzeiten zu messen und zu stoppen.

Paketinhalt: Action Replay und Action-Replay-Sportwatch (bis 30m wasserdicht).

Abbildung kann abweichen.

Nur für Endkunden.

ACHTUNG!!

Die von uns gelieferten ACTION REPLAY's™ sind ORIGINAL DEUTSCHE VERSIONEN, die komplett mit Registrierkarte für den ACTION-REPLAY-CLUB (Hotline für Tips & Tricks, Sprachcomputer, technische Unterstützung, Angebote u.s.w.), deutscher Anleitung und EUROSYSTEMS-GARANTIE-Siegel ausgeliefert werden.

3DO™ Speedpad

Joypad-Ersatz; für die Benutzung mit jedem 3DO™ Interaktiv-Multiplayer™-System.



DM 49,-

TV SYSTEM CONVERTER

Benutze NTSC-Geräte auf einem PAL-Monitor/TV. Ideal für 3DO™, JAGUAR™, SATURN™, PLAYSTATION™ U.S.W.



DM 139,-

ADAPTER, UM IMPORT-GAMES ZU SPIELEN

für SNES™ **DM 39,-** für Mega CD™ **DM 59,-** für Megadrive™ **DM 39,-** für SNES™ (PROGR.) **DM 59,-** für Megadrive™ **DM 59,-** (für den Einsatz von Master System™-Games)

NUR FÜR ACTION-REPLAY-CLUBMITGLIEDER!

Diesen "HOTLINE TERMINAL" (zur Bedienung der interaktiven Sprachcomputer-Hotline für neue Codes, News usw.) kann man als Clubmitglied für DM 25,- direkt bei DATAFLASH bestellen.



WICHTIG: DATAFLASH liefert jedes Action Replay™ mit einer Registrierkarte für den ACTION-REPLAY-CLUB aus.

24-STD.-BESTELLSERVICE
TEL. 02822-68545 / 537182 FAX 02822-68547

24-STD.-VERSAND-SERVICE (WENN VORRÄTIG)

DATAFLASH GmbH
WASSENBERGSTR. 34
46446 EMMERICH

VERSANDKOSTEN DM 10,-, AUSLAND (NUR VORKASSE) DM 25,-

"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.



In einem bösen Alptraum begegnet Woody einem finsternen Buzz Lightyear, der mit Laserstrahlen auf den kleinen Cowboy feuert



© The Walt Disney Company

Einer der bemerkenswertesten Filme der Neunziger feiert seinen Video-spiel-Einstand in einem abwechslungsreichen Jump&Run auf dem SuperNintendo. Ist die Lizenz ihr Geld wert?

TOY STORY

geln verfügt der coole Space Ranger über alles, was man sich als Kind wünschen kann. Gegen solch geballte High-Tech-Power sieht Cowboy Woody etwas altbacken aus und aus Eifersucht will er den Neuling hinter den Kinderzimmer-Schrank be-

Der erste abendfüllende, komplett vom Computer erstellte Spielfilm heißt „Toy Story“ und gilt schon jetzt als ein Meilenstein der Filmgeschichte. Nintendo fackelt natürlich nicht lange und bietet Euch passend zum Kinostart am 21. März (mehr In-

fos zum Film findet Ihr auf Seite 26) die Videospielumsetzung. Da der Film schon im Vorfeld besonders in grafischen Belangen für Furore sorgte, dürfte das Ergebnis der Coproduktion von Psygnosis – die uns damals noch unter dem Namen Sony Interactive das geniale „Mickey Mania“ bescherten – und Disney Interactive natürlich keine 08/15-Filmumsetzung werden, sondern mußte ebenfalls etwas zu bieten haben. Die Geschichte handelt von dem Stoff-Cowboy Woody, der wie seine Artgenossen zum Leben erwacht, so-

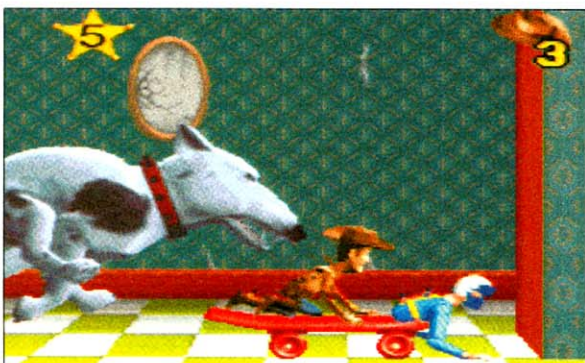
bald kein Mensch in der Nähe ist. Er ist das Lieblingsspielzeug seines Besitzers Andy und deshalb bei den anderen Spielsachen (engl. Toys) hoch angesehen. An seinem siebten

COWBOY WOODY AUF GEMEINEN ABWEGEN

Geburtstag bekommt Andy die neu-modische Super-Puppe Buzz Lightyear geschenkt. Buzz kann einfach alles: Vom elektronischen Stimmensimulator, über eine Laserlampe und einen Karate-Arm bis hin zu ausklappbaren Flü-



Woody versteckt sich im Pizza Planet unter einem Shake-Becher, um nicht von den spielenden Kindern gesehen zu werden



Der Pit Bull des fiesen Nachbarsjungen Sid ist Woody in einem schnellen Autoscroller dicht auf den Fersen. Laßt Euch nicht von ihm erwischen

Buzz wird gleich aus dem Fenster geschleudert werden





Selbst widerspenstige Gummi-Haie lassen sich mit dem Lasso für kurze Zeit fesseln



Im Innern der Jahrmarktmaschine muß Woody gefährliche Plattformabenteuer bestehen

TOY STORY

Wenn Ihr keine Batterien einsammelt, verreckt Euer Flitzer auf der Strecke



Keine Waffen weit und breit, nur putzige Aliens zum Einsammeln. Ein Schelm, wer Böses dabei denkt

fördern. Dieser gemeine Versuch, seinen Konkurrenten in Vergessenheit geraten zu lassen, endet jedoch in einer Katastrophe, da der gute Buzz versehentlich aus dem Fenster ge-

schleudert wird. Woody, der nach seinem Mißgeschick von den anderen Toys verstoßen wird, macht sich nun auf die Suche nach Buzz. Im Verlauf des Games spielt Ihr die Handlung des Films nach. Ihr schlüpft in Woodys Rolle und beginnt Euer Abenteuer in einer klassischen,



horizontalen Jump&Run-Stage, wo Ihr der Spielzeugarmee aus einem Eimer helfen sollt, damit diese an die Babysprechanlage gelangt, um den anderen Informationen über Andys Geschenke mitzuteilen. Andy möchte natürlich sofort mit seinen Präsenten

spielen und rennt ins Kinderzimmer. Nun darf Woody dafür sorgen, daß seine Spielzeug-Gefährten wieder auf ihre Ausgangspositionen zurück-

PASSWORT-SYSTEM NUR IN DER EUROPA-SNES-VERSION

kehren, damit Andy sein Zimmer so vorfindet, wie er es verlassen hat. Ihr müßt Euch jedoch nicht nur auf knifflige Jump&Run-Level gefaßt machen, sondern auch auf zwei rasante Micro-Machines-ähnliche Rennstufen und

Specky tritt im Film als alkkluges Schwein auf. Im Spiel wirft es mit Münzen



© The Walt Disney Company

Telefon 0521-642 34

M. C. GAME

Telefon 0521-642 35

Super Nintendo:

Addams Family Values	79,95	DV	Jungle Strike	99,95	DV	Pac in Time	69,95	DV	Super Turrican 2	69,95	DV
Big Sky Trooper	119,95	DV	King Arthur & the Knights of the Round Table	129,95	US	Pinkball Dream	79,95	DV	SYNAT Kart	109,95	US
Boogerman	119,95	DV	Kirby's Dream Course	99,95	DV	Pocky & Rocky 2	109,95	DV	Tecmo Secret of the Stars	119,95	US
Brain Lord	79,95	US	Kirby's Ghost Trap	99,95	DV	Power Rangers Fighting	129,95	DV	Tekno Secret of the Stars	99,95	DV
Breath of Fire 2	129,95	US	Legend of Zelda	99,95	DV	Power Rangers The Movie	109,95	DV	Theme Park	109,95	DV
Chrono Trigger	139,95	US	Lord of Darkness	89,95	US	Predator: The Hunt	109,95	DV	Timecap	119,95	DV
Civilization	129,95	US	Lulu	79,95	US	Puzzle Bobble	69,95	DV	Tin in Tiber	119,95	DV
Cyberia Island	119,95	DV	Mario B. Teaser Pitch Soc	119,95	DV	Revolution X	129,95	DV	Toy Story	139,95	US
Demolition Man	109,95	DV	Mario Paint	69,95	DV	Robotnik	79,95	US	Turbo Toons	69,95	DV
Dark King Count 2	129,95	DV	Mechwarrior 3050	99,95	DV	Romance of the Kings	139,95	US	UN Squadron	49,95	DV
Dragon View	89,95	US	Mega Man 7	99,95	DV	Sailor Moon	99,95	DV	Utopia	59,95	DV
Earthbound	129,95	US	Mega Man X	99,95	DV	Secret of Evermore	109,95	DV	Waterworld	109,95	DV
Earthworm Jim 2	119,95	DV	Mickey & Minnie	99,95	DV	Secret of Mana	109,95	DV	Weapon Lord	109,95	DV
Eye of the Beholder	69,95	US	Mario Machines 2	109,95	DV	Shadowrun (alt. Text)	99,95	DV	Wild Guns	119,95	DV
FIFA Soccer 96	119,95	DV	NBA Give 'n Go	129,95	DV	Sin City	94,95	DV	Wizardry V	79,95	US
Final Fantasy III	139,95	US	NBA Live 96	119,95	DV	Star Trek: Next Gen	99,95	DV	World Map Golf	109,95	DV
Frank Thomas Big Hurt	59,95	DV	NHL 96	119,95	DV	Street Racer	49,95	DV	WWE: The Arcade Game	99,95	DV
Ghost Patrol	49,95	DV	NFL Quarterback Club 96	59,95	DV	Super B. C. Kid	59,95	DV	Yoshi's Island	109,95	DV
Illusion of Time	109,95	DV	Ninja Gaiden Trilogy	39,95	US	Super Bomberman 2	109,95	DV	Zodi	69,95	DV
Int. Superstar Soccer Del	129,95	DV	Nosferatu	49,95	US	Super Mario Allstars	69,95	DV	Zoop	49,95	DV
			P.T.O. II	129,95	US	Super Mario Kart	69,95	DV			
			Pac Attack	49,95	DV	Super Probotector	49,95	DV			

Händleranfragen erwünscht • Wir haben auch eine Preisliste sowohl an PC, CD Rom Spiele • Ladenpreise können variieren

M. C. GAME

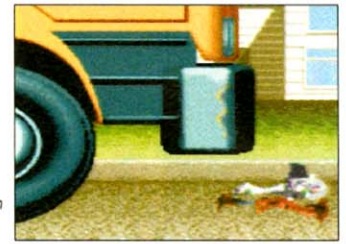
Ihr PC- und Videospiel-Spezialist • Detmolder Straße 68 • 33604 Bielefeld • Telefon: 0521/64234, Tel. + Fax: 0521/64235
 Fordern Sie unsere Preisliste an! Versand per UPS (auf Wunsch auch per Post) • Porto + Verpackung + Nachnahmegebühr DM 12,-
 Ab DM 300,- versandkostenfrei. Ankauf und Tausch von gebrauchten Spielen Lieferung erfolgt lt. unseren Geschäftsbedingung



Im letzten Level geht es in die Unendlichkeit und noch viel weiter ... naja fast.

TOY STORY

Exklusiv in Europa: Das Paßwort-System ist ein willkommenes Extra für die Benutzer der PAL-Version



kann. Leider bleiben auch bei der Lasso-Anwendung kleine Probleme nicht aus. Es muß genauestens gezielt werden, da Ihr nur mit dem Ende des Cowboy-Seils Gegner fesseln oder Haken erwischen könnt. In den anderen Runden gibt es außer der be-



Mr. Potatoe © Hasbro

POSTIV!

Tolle Render-Grafik, witzige Charaktere, Paßwortsystem in deutscher Version

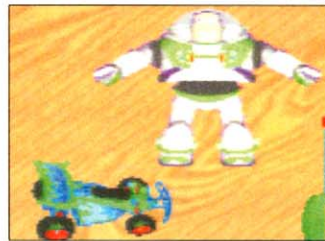
mit deutschen Texten unterlegt. In den Jump&Run-Abschnitten kann Woody neben laufen und springen auch sein Lasso benutzen, um gegen-erische Holz-Lokomotiven oder Gummi-Haie für kurze Zeit zu fesseln und sich mit einem gekonnten Wurf an Haken über schwindelerregende Ab-

Strecke liegen bleibt. Falls sowohl Woodys fünf Energie-Punkte als auch seine sämtlichen Leben ausgehaucht wurden, könnt Ihr noch auf Continues zurückgreifen, bevor das Abenteuer von Neuen begonnen werden muß. Die erhaltet Ihr jedoch nur, wenn zuvor genügend Sterne in den Levels gesammelt wurden. Deutschen Usern wird exklusiv noch ein Paßwortsystem ge-

17 ABWECHSLUNGSREICHE LEVEL NACH DER FILMVORLAGE

teuer von Neuen begonnen werden muß. Die erhaltet Ihr jedoch nur, wenn zuvor genügend Sterne in den Levels gesammelt wurden. Deutschen Usern wird exklusiv noch ein Paßwortsystem ge-

boten. Dieses werdet Ihr auch bitter nötig haben, denn Woodys Unterfangen ist manchmal ganz schön happig und nervenaufreibend. Der spindeldünne Held läßt sich nicht immer punktgenau steuern. Oft verhält er sich zu hektisch, als das Feindkontakt geschickt vermieden werden



NEGATIV!

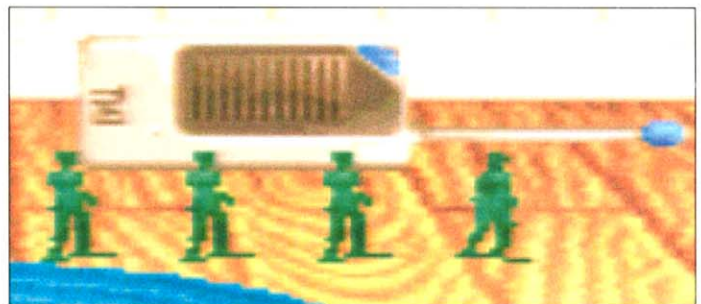
Schlechte Steuerung, mäßige Kollisionsabfrage, teilweise unfaires Leveldesign

scheidenen Kurvenlage des Rennautos jedoch keine Beanstandungen. Wie schon erwartet präsentiert sich Toy Story mit tollen Render-Grafiken und genialen 3D-Effekten. Die exzellent gerenderten Spielzeuge sehen sehr plastisch aus und wurden teils hervorragend animiert. Gummi-



© The Walt Disney Company

Die Plastiksoldaten horchen die Menschen ab



gründe schwingen. In den Rennstages könnt Ihr mit den L- und R-Tasten um die Kurven sliden und Euren flinken ferngesteuerten Flitzer schnell mit lebenswichtigen Batterien versorgen, damit Ihr nicht auf der

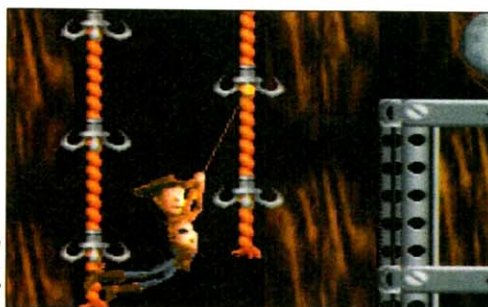




TOY STORY

Räumt die Würfel aus dem Weg, damit Rex entkommen kann

Wer ist dieser Indiana Jones, der mich nachmacht, hä?



Saurier Rex zum Beispiel, auf dem ihr einen rasanten Ritt durchs Kinderzimmer macht, läßt sich kaum vom Leinwand-Original unterscheiden. Der Soundtrack von Don Davis und Randy New-

man kann auch auf dem 16-Bitter gefallen. Jede Stage ist mit fetzigen Rythmen aus dem Film unterlegt und sorgt schnell für gute Stimmung. Nur die Soundeffekte hätten ruhig etwas gewichtiger ausfallen können.

Trotz spielerischer Schwachpunkte wie der ungenauen Kollisionsabfrage und der schwammigen Steuerung wurden die Programmierer ihrer Aufgabe,

keine konventionelle Filmumsetzung zu schaffen, gerecht. Sowohl die Liebhaber von gepflegter, abwechslungsreicher Jump&Run-Kost mit halbschwerer Renn-Einlagen als auch die zahlreichen Fans des amüsanten Kinoknüllers werden an dieser optisch opulenten Cartridge nur schwer vorbeikommen.

Christian Henning

Muster: M.C. Game, Bielefeld

Buzz ist von Woody's Trick mit dem Reifen ganz gefesselt



Gameplay

2-

Die Steuerung verlangt dem Spieler viel Präzision und Geduld ab. Einige Stellen sind einfach unfair.

Dauerspaß

2

Dank des Plattformsystems relativiert sich der Schwierigkeitsgrad ein wenig.

Grafik

2+

Gerenderte Charaktere in Masse. Technisch einwandfreie Umsetzung mit mäßiger Hintergrundgrafik.

Sound

2

Die stimmige Musikanterhaltung tröstet über langweilige Soundeffekte bedingt hinweg.

TOTALI-CHECK

Genre: Jump&Run
Level: 17
Schwierigkeit: hoch
Continues: erspielbar/Platzwert
Speicherkapazität: 32 MBit
Erhältlich: im Handel

FAZIT

2

Telefon: 040/
390 50 62

Game Castle

Händleranfragen erwünscht

Händleranfragen erwünscht

Inzahlungnahme von Spielen • Beim Kauf einer Konsole gibt es 10% Rabatt auf jedes Spiel! • Inzahlungnahme von Spielen

Sony PlayStation

PSX + Demo CD (dt.) 549,90
RGB-Kabel (dt.) 29,90
Link Kabel (dt.) 49,90
Antennenkabel (dt.) 54,90
Memory Card (dt.) 49,90
PSX 1 Controller (dt.) 49,90
PSX 2 Controller (dt.) 59,90
Commander Cont. (dt.) 49,90
Lenkrad (dt.) 69,90
NeGcon Cont. (dt.) 89,90
3D Lemmings (dt.) 69,90
Aaron vs Ruth (dt.) 99,90
Adidas Power Soccer (dt.) 99,90
Air Combat (dt.) 69,90
Assault Rigs (dt.) 89,90
Battle Arena Toshiden (dt.) 89,90
Battle Ar. Toshiden 2 (dt.) 99,90
Beyond the Beyond (dt.) 89,90
Chaos Control (dt.) 99,90
Chronicles of the Sword 99,90
Cyber Sled (dt.) 69,90
Defcon 5 (dt.) 89,90
Destruction Derby (dt.) 89,90
Discworld (dt.) 89,90
Extreme Games (dt.) 89,90
FIFA Soccer 96 (dt.) 89,90
Goal Storm (dt.) 89,90
Hebereke Bobolito (dt.) 89,90
Jack is Back (dt.) 99,90
Jumping Flash (dt.) 69,90

Kleak The Blood (dt.) 89,90
Krazy Ivan (dt.) 89,90
Loaded (dt.) 89,90
Marvel 2099 (dt.) 99,90
Megarace (dt.) 99,90
Mickey's Wild Advent. (dt.) 89,90
Museum Piece 1 (dt.) 99,90
Myst (dt.) 99,90
NBA Jam T.E. (dt.) 69,90
NBA-In the Zone (dt.) 99,90
Necronome (dt.) 99,90
NFL Game Day (dt.) 99,90
NHL Face Off (dt.) 99,90
Nova Storm (dt.) 69,90
PGA Tour Golf 96 (dt.) 89,90
Philosoma (dt.) 89,90
Primal Rage (dt.) 99,90
Rapid Reload (dt.) 79,90
Rayman (dt.) 89,90
Ridge Racer (dt.) 99,90
Ridge Racer Revolut. (dt.) 99,90
Silverload (dt.) 99,90
Starblade Alpha (dt.) 89,90
Starwinder (dt.) 99,90
Steel Harbinger (dt.) 99,90
Street Racer (dt.) 99,90
Supersonic Racer (dt.) 99,90
Tall Ship (dt.) 99,90
Tekken (dt.) 89,90
Total NBA 96 (dt.) 89,90
Twisted Metal (dt.) 89,90
War Hawk (dt.) 89,90

WipEout (dt.) 89,90
Worms (dt.) 89,90
WWF Arcade (dt.) 99,90
Sega Saturn
Saturn + 1 Pad (dt.) 599,90
Action Replay (dt.) 79,90
Universal Adapter 49,90
Antennenkabel (dt.) 59,90
SAT 1 Controller (dt.) 49,90
SAT 2 Controller (dt.) 59,90
Probotector (dt.) 99,90
Alien Trilogy (dt.) 99,90
Aftermath (dt.) 109,90
Bug (dt.) 99,90
Blackfire (dt.) 99,90
Casper (dt.) 99,90
Clockwork Knight 1 (dt.) 89,90
Clockwork Knight 2 (dt.) 99,90
Congo (dt.) 99,90
Cyberia (dt.) 99,90
Cyber Speedway (dt.) 99,90
Descent (dt.) 109,90
Daytona USA (dt.) 99,90
Digital Pinball (dt.) 99,90
FIFA Soccer 96 (dt.) 99,90
Galactic Attack (dt.) 89,90
Mystery Mansion (dt.) 99,90
NFL Quarterback 96 (dt.) 89,90
NBA Jam T.E. (dt.) 99,90
NBA Basketball (dt.) 99,90
NHL All Star Hockey (dt.) 99,90
Panzer Dragon (dt.) 99,90
Parodius (dt.) 89,90

Primal Rage (dt.) 99,90
Pebble Beach Golf (dt.) 99,90
Rayman (dt.) 99,90
Robotica (dt.) 99,90
Revolution X (dt.) 99,90
Sega Rally (dt.) 109,90
Shinobi X (dt.) 99,90
Street Fighter Movie (dt.) 99,90
Slayer (dt.) 99,90
Street Racer (dt.) 89,90
Theme Park (dt.) 99,90
Thunderhawk 2 (dt.) 99,90
Victory Boxing (dt.) 99,90
Virtua Cop + Gun (dt.) 149,90
Virtua Fighter Remix (dt.) 59,90
Virtua Fighter 2 (dt.) 109,90
Virtua Hylide (dt.) 99,90
Virtua Open (dt.) 99,90
Virtua Racing (dt.) 99,90
Virtua Snooker (dt.) 109,90
World Series Baseball (dt.) 99,90

Super Nintendo

Super Nintendo (dt.) 179,90
Action Replay 3 (dt.) 69,90
Fire Adapter 39,90
Controller (dt.) 29,90
Asterix und Obelix (dt.) 129,90
Batman Forever (dt.) 99,90
Biker Mice fr. Mars 2 (dt.) 139,90
Bomber Man 3 (dt.) 119,90
Casper (dt.) 129,90
Demolition Man (dt.) 99,90
Donald in Maui Mallard 139,90

Donkey Kong Country 2 129,90
Dschungelbuch (dt.) 99,90
Earthworm Jim 2 (dt.) 119,90
FIFA Soccer 96 (dt.) 109,90
Flinstones-Movie (dt.) 119,90
Mega Man 7 (dt.) 109,90
NBA Live 96 (dt.) 109,90
NHL 96 (dt.) 109,90
Pinocchio (dt.) 119,90
Power Ranger the Movie 109,90
Primal Rage (dt.) 119,90
Secret of Evermore (dt.) 109,90
Super Mario Allstars (dt.) 64,90
Super Mario Kart (dt.) 64,90
Super Mario Paint (dt.) 64,90
Super Mario World 2 (dt.) 109,90
Superstar Soccer Deluxe 129,90
Tetris & Dr. Mario (dt.) 99,90
Theme Park (dt.) 109,90
Tim in Tibet (dt.) 119,90
Toy Story (dt.) 129,90
Urban Strike (dt.) 119,90
Water World (dt.) 119,90
WeaponLord (dt.) 139,90
WWF Arcade (dt.) 119,90

Sega Mega Drive

Batman Forever+Video 129,90
FIFA Soccer '96 (dt.) 99,90
Mega Man 3 in 1 (dt.) 99,90
NBA Jam T.E. (dt.) 69,90
NBA Live 96 (dt.) 99,90
NHL Hockey 96 (dt.) 99,90

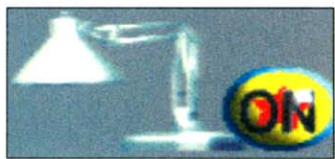
Bahrenfelder Straße 187 • 22765 Hamburg (Fünf Minuten vom Bahnhof Altona entfernt)

Wenn so ein genialer Film in den Kinos anluft ist es fur uns sonnenklar, da wie fur Euch daruber berichten. Die Computer-Cracks von Pixar haben sich mit den besten Marchenerzhlern unserer Zeit – Disney – zusammengetan und ein Meisterwerk geschaffen.

Der technisch brillante Film „Toy Story“, der dieser Tage auch bei uns in den Lichtspielhusern lauft, ist nicht das erste Werk des Pixar Animationsstudios. Die Wurzeln dieses Unternehmens reichen bis in die siebziger Jahre zuruck. George Lucas hatte gerade Lucasfilm Ltd. gegrundet. Pixar war seine Computerabteilung, die neue Computerprogramme fur im Film verwendbare Spezialeffekte entwickeln sollte. Die Genesis-Sequenz aus „Star Trek II –

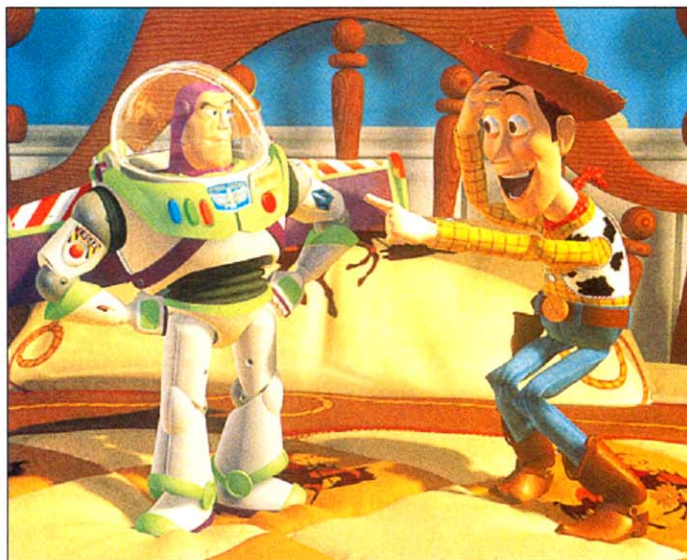


Der Zorn des Kahn‘ war einer ihrer ersten groen Erfolge. Spater befate man sich mit Kurzfilmen wie „Luxo Jr.“, in



Die Schreibtischlampe aus „Luxo Jr.“ findet Ihr im Spiel im Optionsmenu, wo Ihr den Story-Mode an- und ausstellen konnt

dem das Leben zweier Schreibtischlampen naher beleuchtet wurde. Hauptdarsteller in dem Film „Red’s Dream“ war ein kleines Einrad, welches gleichzeitig als Vorlage fur den SNES-Hit „Unirally“ diente. Danach folgte „Tin Toy“, die Geschichte eines kleinen Spielzeugmusikanten (s. Abb ganz rechts.), die ein groes Vorbild fur Toy Story darstellte. Wahrend die Kollegen von Industrial Light & Magic sich lediglich mit der Kreation immer neuer Ideen von Spielfilmen be-



© The Walt Disney Company

TOY STORY

faten, stellte Pixar auch Software her. Allen voran das in professionellen Kreisen hochgelobte Grafik-Programm „RenderMan“. Von der Qualitat des Programmes kann man sich zum Beispiel in „Jurassic Park“ uberzeugen. Solche Talente blieben auch der Oscarjury nicht lange verborgen. So ernannte Pixar uber die Jahre insge-

samt zwolf Nominierungen, wovon zwei tatsachlich zur begehrten Trophe fuhrten. Eine davon gab es 1989 fur den besten Kurzfilm „Tin

PIXAR WURDE SCHON 12 MAL FUR DEN OSCAR NOMINIERT

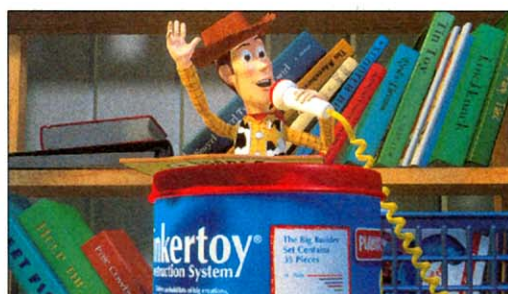
Toy“. Den „Technical Achievement Award“ teilte man sich zusammen mit Disney im Jahre 1992 fur das Computerprogramm CAPS (Computer Animated Production System). Toy Story ist der erste abendfullende Spielfilm, der komplett vom Computer generiert wurde. Er ist gleichzeitig der Anfang fur einen



© The Walt Disney Company



Woodys groe Ansprache zu Andys bevorstehenden siebten Geburtstag gleicht fast einer Bundestags-Debatte – blo nicht so langweilig



© The Walt Disney Company



© The Walt Disney Company

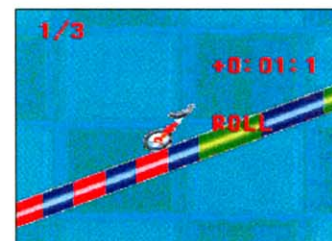


© The Walt Disney Company



© The Walt Disney Company

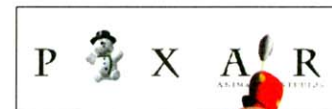
seit 1991 bestehenden Vertrag zwischen Pixar und Walt Disney uber drei Filme. Pixars Erfahrung macht sich uberall im Film bemerkbar. Ihre eigenen Software-Entwicklungen wie zum Beispiel das MENV (Modelling ENViroment) kamen den Leuten um Pixar-Bo und ehemaligen Apple-Mitbegrunder Steve Jobs sehr zugute. Die vierjahrige Produktionszeit hat sich gelohnt: Eine Woche nach dem



Der Hauptdarsteller aus „Reds Dream“ stand fur das irre Render-Rennspiel „Unirally“ Pate U.S.-Kinostart ging Pixar an die Borse. Die Aktienanteile gingen an der New Yorker Wall Street weg, wie warme Semmeln.

Der Film ist den Eintritt auf alle Falle wert und man darf gespannt sein, was fur Wunder Pixar und Disney in Zukunft noch vollbringen werden.

Christian Henning



Der Hauptdarsteller aus dem vierten Kurzfilm „Knick Knack“ ziert heute das Firmenlogo von Pixar. Rechts sieht Ihr den Musikanten aus „Tin Toy“



© Pixar

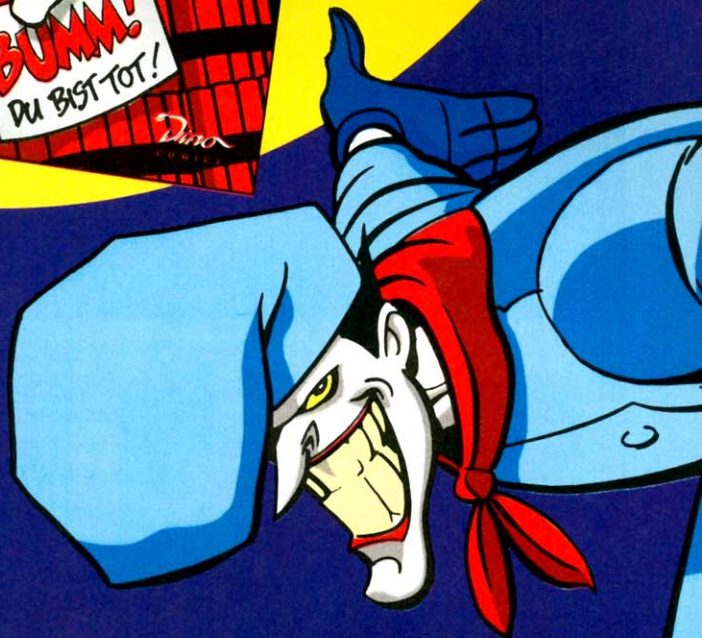
Joker BITTET ZU TISCH !



**DIESEN
MONAT MIT
GROSSEM
POSTER!**

SUPER GEWINNE!

EINE KOMPLETTE KOLLEKTION
ALLER DERZEIT LIEFERBAREN
BATMAN ACTION FIGUREN (TV-SERIE)
BATMOBILE & BAT-FEUERSTÜHLE
MIT BATMAN FIGUREN



Dino
COMICS

BATMAN ADVENTURES #10. AB 20. MÄRZ IM HANDEL!



BATMAN and all related elements are the property of DC Comics TM & © 1996. All rights reserved.



Schlechte Zeiten für alle Monster und Dämonen, denn die mutigen Kämpfer des Drachenclangs und ihre Kumpel sind wieder unterwegs. Dank Laguna können wir den zweiten Teil von Capcoms Rollenspiel-Epos sogar offiziell in unseren heimischen Regalen finden ...

Hoppla, da haben die heldenhaften Vorgänger wohl etwas gepfuscht! Zwar gelang es den mutigen Abenteurern in 'Breath of Fire', der hinterhältigen Göttin Tyr das dunkle Handwerk zu legen, doch mit ihr verschwand das Böse nicht vollständig aus der Welt. Ein kleiner Keim blieb zurück, der ständig wuchs,



Natürlich spielt Drachenmagie wieder eine wichtige Rolle. Es lebe die Gewohnheit ...



Auf den auserwählten Helden warten unzählige Abenteuer und noch mehr Gefahren!

Letzterer ahnt zu Beginn des Spiels natürlich nichts von seinem Schicksal und verdient seinen Lebensunterhalt als Nachwuchsranger. Entlaufene Haustiere einzufangen ist zwar nicht unbedingt ein Traumjob, aber immerhin sieht man so etwas von der Welt. Vielleicht sogar etwas zuviel, denn was wie ein Routinejob an-

und seine acht Begleiter natürlich in zahlreichen Kämpfen bewähren und sich von schlappen Weicheiern zu kräftigen Abenteurern wandeln.

Die Mitstreiter, die sich im Verlauf der Geschichte zur Party gesellen, haben natürlich alle ihre besonderen Fähigkeiten – sei es nun während des Kampfes oder zu anderen Gelegenheiten. Aber damit nicht genug, denn diese Herrschaften sind auch noch recht wandlungsfähig: Sechs Schamanen warten darauf entdeckt zu werden und stehen anschließend für Seelenvereinigungen zur Verfügung. Im einfachsten Fall verbessern solche Fusionen nur bestimmte Charakterattribute, mit etwas Glück finden sich aber auch Kombinationen, die eine völlig neue Figur mit anderen Fähigkeiten und



verändertem Aussehen ergeben. Dem geneigten Rollenspieler wird so genügend Spielraum für die Zusammen-

WANDLUNGSFÄHIGE HELDEN MIT CHARAKTER

stellung seines Dream Teams geboten. Im Vergleich zum ersten Teil kann „Breath of Fire II“ mit der doppelten



– genährt durch die negativen Gefühle und Gedanken der Menschen. Und so kommt es, wie es kommen muß: Monsterhorden breiten sich aus, unschuldige Menschen werden von finsternen Dämonenhorden belästigt und die Welt wird von Chaos bedroht. Es ist also wieder höchste Zeit für einen Helden ...



fängt, reißt den Helden schnell in den Strudel der Ereignisse: Während er, um seinen Jugendfreund Bow von einem falschen Verdacht freizuwaschen, einen Dieb verfolgt, kommt er einer Verschwörung der örtlichen Kirche auf die Spur. Doch bis er den dafür verantwortlichen Finsterlingen und Dämonen endlich auf die Krallen klopfen kann, ist es ein ziemlich weiter Weg, der kreuz und quer über die Welt und durch diverse Dungeons führt. Dabei müssen sich der Held



Ob als Frosch oder als Riesenvogel: Manche Fortbewegungsmittel muten doch etwas seltsam an ...



Speicherkapazität aufwarten, die vor allem Grafik und Sound zugute kommt: Detaillierte und hervorragend animierte Kampfszenen sind ebenso angesagt wie ein abwechslungsreicher und stimmungsvoller Soundtrack. Das Kampfsystem wurde im Vergleich zum Vorgänger überarbeitet und er-



BREATH OF FIRE II



laubt nach etwas Einarbeitung eine bequeme Bedienung, weiterhin wurde der Komfort der übrigen Benutzeroberfläche wesentlich verbessert.



Leider hatte beim Spieldesign wohl der eine oder andere Dämon seine Finger im Spiel, denn es gibt auch von einigen Schwächen zu berichten. Mit etwas besseren Englischkenntnissen hätten die japanischen Übersetzer wohl die eine oder andere Irritation vermeiden können, vertauschte Reaktionen auf Ja/Nein-Fragen gehören auch nicht unbedingt zum guten Ton. Wirklich schwerwiegend sind diese Bugs zwar nicht, allerdings hätte man hier doch etwas mehr Qualitätsbewußtsein zeigen können: Ein freundliches 'Thank you

[Icons: Map, Return, Battle, Status, Item, Save, Load, End]			
	L 46 H 340/340 A 560/560		L 40 H 291/291 A 98/98
	L 44 H 413/413 A 560/560		Fuse H 439/439 A 98/98
	L 45 H 422/422 A 560/560		Fuse H 307/307 A 110/110
	Fuse H 999/999 A 222/222		Fuse H 514/514 A 65/65



BREATH OF FIRE – WAS BISHER GESCHAH ...

Bereits 1994 wagte sich Capcom schon einmal auf das für diese Firma doch eher ungewöhnliche Gebiet der Rollenspiele. Damals mußten sich in 'Breath of Fire' acht mutige Helden auf die Abenteurersocken machen, um der



manen-Combos konnte man zu dieser Zeit zwar noch nicht, wohl aber etwas ähnliches: Karn, eines der Partymitglieder, erlernte nämlich im Verlauf des Abenteuers verschiedene Fusionen mit den anderen Begleitern. Die zogen in der guten alten Zeit immer im Achterpack durch die Gegend, allerdings konnten nur die vier in der vorderen Reihe an den Kämpfen teilnehmen.

Die Welt hat sich seit dieser Zeit zwar etwas verändert, dennoch stößt man im zweiten Teil des öfteren auf altbekannte Schauplätze wie etwa Windia (damals noch Winlan) oder Tunlan. Auch Freizeitbeschäftigungen wie Angeln und Jagen konnte man damals schon, auch der Riesenvogel als Fortbewegungsmittel gehört zu den altbekannten Elementen. Wasserratten werden jedoch die Unterwassermör-

sche schmerzlich vermissen: Zwar besteht die Welt des zweiten Teils aus wesentlich mehr Wasser, Abenteuer in den Tiefen des Ozeans erlebt man allerdings kaum noch. Zwar braucht man den ersten Teil nicht unbedingt gespielt zu haben, um sich in der Welt der Drachenclans zurechtzufinden, einige kleine Anspielungen versteht man allerdings nur mit diesem Vorwissen. Wie dem auch sei, eine wertvolle Bereicherung des Rollenspieler-Speiseplans ist Breath of Fire aber auf



jeden Fall. Zwar gibt es das Game leider nur als Importmodul, aber das schreckt echte Fans ja nicht – also schaut ruhig mal beim Importeur Eures Vertrauens vorbei und schlägt zu ...

	ATK 186	DEF 277
	ACT 245	MAG 178
Karn	AP 182/222	AP Used 40
Shin	Debo	Doof
Puka		
Karn uses a spell to simulate a super form.		

fiesen Göttin Tyr das Handwerk zu legen und somit die Welt zu retten. Natürlich war der Anführer der Party ein Mitglied des Drachenclans, seine Magie mußte er sich jedoch in zahlreichen Tests erst mühsam erarbeiten und verdienen. Den Luxus von Scha-





Die hilfreichen Schamanen verstecken sich oft an den unmöglichsten Stellen ...



so match for playing' zum krönenden Abschluß wäre zumindest bei Squaresoft wohl nicht vorgekommen. Im Vergleich zum ersten Teil fehlt es den Dungeons auch etwas an Würze. Nicht unbedingt in Sachen Gegnierzahl und -stärke, wohl aber was die Komplexität angeht. Insgesamt

▲ POSTIV! ▲

Abwechslungsreiche Story, vielseitige Charaktere, gelungene Animationen

sind sie alle ein wenig kurz geraten und strotzen auch nicht unbedingt vor verzwickten Labyrinthen oder kernigen Rätseln, wofür die abwechslungs- und überraschungsreiche Story jedoch einigermaßen entschädigt. Alles in allem ist Breath of Fire II ein



technisch hervorragend gelungenes Rollenspiel, das sowohl für Einsteiger als auch für Fortgeschrittene geeignet ist. Wer sich von den teilwei-

se irritierenden englischen Bildschirmtexten und den zahllosen Kämpfen nicht abschrecken läßt, der findet hier genügend Köstlichkeiten für mehr als eine schlaflose Nacht. Und beim

Nur durch zahlreiche Kämpfe lassen sich aus den schwächlichen Weicheiern wirklich ordentliche und schlagkräftige Recken machen



Gute Ausrüstung hat ihren Preis, ist allerdings auch wichtig für das Überleben der Helden



Im Laufe der Zeit schließen sich immer wieder neue Kämpfer der Party an



einmaligen Durchspielen wird es wohl auch nicht bleiben, immerhin bieten die Gestaltungsmöglichkeiten bei der Entwicklung des Heimatdörfchens sowie die unterschiedlichen Enden gewisse Anreize für einen erneuten Spieldurchgang. Da kann man eigentlich allen Super-

▼ NEGATIV! ▼

Wenig komplexe Dungeons, Übersetzungsschwächen, nicht komplett eingedeutscht

NES-Besitzern nur eines raten: Sofort zuschlagen und die Drachen steigen lassen – es lohnt sich!

Michael Anton



Gameplay 2

Echte Dungeonenkenner hätten sich noch etwas mehr Komplexität und Rätsel gewünscht.

Dauerspaß 2+

Die Story bietet viele Wendungen und Überraschungen, einige Features laden zum erneuten Spielen ein.

Grafik 2+

Hervorragend animierte Kampfsequenzen und Figuren machen müde Helden munter.

Sound 2+

Das gelungene Spektrum reicht von martialischer Kampfmusik bis hin zu sakralen Orgelklängen.

TOTAL!-CHECK

Genre Rollenspiel
Level
Schwierigkeit ansteigend
Continues Batterie
Speicherkapazität 24 MBit
Erhältlich im Handel



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

Jetzt auch Versand nach Österreich per Nachnahme! (DM 1.- € OS 7.-)
Tel.: 0049-89-480 29 13

SUPER NES

Action Replay MK3 89,90
Gamemage d 19,90
Super Gameboy d 69,90
Joypad/Dauerfeuer 19,90
5 Spieler Adapter 49,90
50/60 Hz Adapter 29,90
Infrarot Joypad 79,90
Actraizer eu 49,90
Actraizer 2 d 69,90
Aero the Acrobat 2 eu 49,90
Art of Fighting d 69,90
Axlay eu 49,90
Batman Forever d 49,90
Battleclash eu 49,90
BC Kid d 39,90
Beavis & Buttthead d 49,90
Big Hurt Baseball d 49,90
Big Sky Trooper d 69,90
Biker Mice from Mars d 69,90
Bomberman 2 eu 49,90
Bomberman 3 d 99,90
Brainlord us 69,90
Breath of Fire 2 us 129,90
Bubsy d 49,90
Bugs Bunny eu 69,90
Captain Comando d 49,90
Castlevania Vampire d 109,90
Chronotrigger us 139,90
Clayfighter 2 eu 59,90
Claymates eu 49,90
Crazy Chase d 49,90
Crazy Sports eu 49,90
Cybernator eu 49,90
Daze before Christmas d 49,90
Demolition Man d 89,90
Demons Crest d 39,90
Dino Dini Soccer d 29,90
Dirt Trax FX d 79,90
Donkey Kong Country eu 89,90
Donkey Kong Country 2 d 129,90
Dragon Bruce Lee d 69,90
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
Flintstones the Movie eu 69,90

Gemfire us 99,90
Ghoulpatrol d 39,90
Gods d 49,90
Gooftroop d 69,90
Hagane d 39,90
Hebereke Popoito d 39,90
Hulk d 39,90
Humans d 59,90
Hungry Dinosaurs d 69,90
Hunt for Red October us 29,90
Hurricanes d 29,90
Illusion of Time eu 49,90
Illusion of Time d 119,90
Indiana Jones d 39,90
Intern. Soccer Deluxe 129,90
Izzy's Quest d 79,90
James Pond 3 d 49,90
John Madden '95 d 59,90
Junglestrike d 99,90
Judge Dredd eu 69,90
Kawasaki Superbikes d 89,90
Kirby's Ghost Trap d 89,90
Legend d 49,90
Lemmings 2 49,90
Lion King us 39,90
Looney Toons Factory d 49,90
Lords of Darkness us 79,90
Lord of the Rings d 79,90
Lothar Mathäus Soccer d 89,90
Lufia us 99,90
Magic Boy eu 29,90
Marko's Magic Football eu 49,90
Mario 2 d 119,90
Mario Allstars d 59,90
Mario Basler Fussball 69,90
Mariokart d 99,90
Mariopaint d 59,90
Mechwarrior 3050 d 89,90
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
Micromachines d 49,90
Mighty Max d 39,90
Mr. Nutz d 49,90
NBA live 96 d 99,90
NBA Give'n Go d 139,90
NFL Quarterback d 49,90
NHL '96 d 109,90
On the Ball d 49,90
Pagemaster eu 39,90
Parodius d 49,90

Pinball Dreams d 69,90
Pocky & Rocky 2 d 69,90
Powerrangers Fighting us 99,90
Prehistoric Man d 89,90
Probotector eu 69,90
Punch Out d 89,90
Puzzle Bobble d 99,90
Radical Rex d 69,90
Rainbow Bell 49,90
Return of Jedi d 49,90
Revolution X d 89,90
Robocop Terminator d 59,90
Robotrek us 89,90
Sailor Moon d 49,90
Secret of Evermore us 139,90
Secret of Mana d 119,90
Shadowrun d 99,90
Simcity eu 59,90
Soulblazer d 89,90
Sparkster d 39,90
Spawn d 49,90
Spiderman Separation d 99,90
Spindizzy World eu 49,90
Stargate d 49,90
Star Trek Next Gener. d 99,90
Streetracer d 49,90
Syndicate d 49,90
Tetris 2 d 109,90
Themepark d 119,90
Timeslip eu 39,90
Time in Tibet d 119,90
Tiny Toons d 39,90
Turbo Toons d 59,90
Turrican 2 69,90
Ultima Ruines us 99,90
Urban Strike d 99,90
Unirally d 49,90
Utopia d 49,90
Vortex d 39,90
Warlock d 49,90
Waterworld d 89,90
Weaponlord eu 99,90
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 99,90
WWF Raw inkl. Video d 59,90
Young Merlin d 69,90
Zero the Kamikaze d 49,90
Zombies d 39,90
Yoshi's Island 119,90

PLAYSTATION

Playstation d 549,90
Action Replay d 59,90
Joypad d 55,90
Joypad Dauerfeuer 39,90
Memory Card 45,90
RGB Kabel 39,90
Air Combat d 99,90
Assault Rigs d 89,90
Cybersled d 99,90
Cyber Speed d 89,90
Defcon 5 89,90
Destruction Derby d 99,90
Disc World d 89,90
Extreme Games d 99,90
FIFA '96 89,90
Hi-Octane d 59,90
Johnny Bazoookatone d 79,90
Jumping Flash d 89,90
Kileak d 89,90
Lemmings 3d 89,90
Loaded d 89,90
Lone Soldier d 89,90
NBA TE 79,90
Navastorm d 89,90
PGA '96 d 89,90
Rapid Reload d 89,90
Raiden d 99,90
Rayman d 99,90
Ridgeracer d 99,90
Starblade Alpha d 89,90
Streelfighter d 69,90
Striker d 99,90
Thunderhawk 2 d 89,90
Warhawk d 89,90
Wipeout d 99,90
World Cup Golf d 69,90
Worms d 79,90
WWF Raw Arcade d 99,90
Zero Divide 79,90

Galactic Attack d 79,90
Hang On GP 99,90
Hebereke 79,90
Hi-Octane d 89,90
Johnny Bazoookatone d 79,90
Mansion of Hidden Souls 99,90
Myst d 109,90
Mystaria d 99,90
Mystery Mansion d 119,90
NBA TE d 79,90
NHL Allstars d 99,90
Panzer Dragoon d 79,90
Pebble Beach Golf d 89,90
PGA Golf d 89,90
Rayman d 89,90
Robotica d 89,90
Sega Rally d 99,90
Shanghai us 79,90
Shinobi d 89,90
Sim City 2000 d 99,90
Streelfighter d 69,90
Victory Boxing d 89,90
Themepark d 79,90
Thunderhawk 2 d 99,90
Virtua Fighter 2 d 99,90
Wing Arms d 89,90
World Cup Golf d 89,90
World Series Baseball d 99,90

LIEFERBEDINGUNGEN
us = amerikanisches Spiel, d = deutsch
oder europäisch (PAL) je nach
Verfügbarkeit, i = japanisches Spiel, eu =
europäisches Spiel (PAL) Anleitungen
sind in der jeweiligen Landessprache.
Wir liefern ausschließlich aufgrund
dieser Bedingungen. Alle Preise
verstehen sich inkl. MwSt. Lieferung,
Irrtum, Preisänderung vorbehalten. Wir
haften nicht für die Kompatibilität der
Spiele oder Adapter. Umtausch wegen
Nichtgefallen ist generell
ausgeschlossen. Bei defekter Ware
behalten wir uns das Recht vor, die
defekten Artikel auszutauschen, zu
reparieren oder gutzuschreiben. Alle
Sendungen an uns müssen ausreichend
frankiert sein. Unfreie Sendungen
nehmen wir nicht an. Wir berechnen für
Porto- und Versandkosten DM 9,90.
X = Games Spielwaren Vertriebs GmbH,
Orleansstr. 63, 81667 München, Fax:
089 / 488074

SATURN

Saturn d 599,90
Action Replay 89,90
Adapter us/jp 69,90
Bug d 99,90
Clockwork 2 d 99,90
Clockwork d 89,90
Daytona d 79,90
Digital Pinball d 99,90
FIFA '96 d 79,90

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

Name: _____

Anschrift: _____

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

**Game
ZONE**

Tel.: 089-480 29 13

Orleansstr. 63 · 81667 München

Laden und Versand

10.00-18.30
Samstag: 10.00-13.00

SPAWN

Hierzulande ist er eher unbekannt, in den Vereinigten Staaten hat „Spawn“ eine große Fangemeinde. Nun stürzt sich der Comic-Held in sein erstes Abenteuer auf dem SuperNintendo.

Ein Bösewicht mit dem bezeichnenden Namen The Mad One treibt in den Straßen von New York City sein Unwesen. Er hat dreizehn Kinder entführt, um ihnen die Lebenskraft zu entziehen. Unter den gekidnappten Kindern ist Cyan, die Tochter von Spawn. Sofort



macht sich unser Held auf seine dämonischen Socken, um dem Finsterling das Handwerk zu legen. Die Sache hat nur einen kleinen Haken. The Mad One steht nicht alleine da, eine Gruppe übler Anti-Helden ist auf seiner Seite.

Wollt Ihr die Kinder befreien, müßt Ihr einen Bösewicht nach dem anderen unschädlich machen. Siebzehn actiongeladene Level warten auf Euch, alle sind vollgestopft mit Plattformen und skrupellosen Gegnern. Ihr startet

auf den Dächern von Wolkenkratzern, hoch über New York. Die Polizei versucht Euch mit Suchschein-

SUPERHELDEN-RAUFEREI IN NEW YORK CITY

werfern aufzuspüren, während Ihr damit beschäftigt seid, Euch der zahlreichen erschienen Bösewichte zu entledigen. Euer gefährlicher Weg führt Euch durch eine Vielzahl schauerlicher Szenarien, sogar in der Hölle sorgt Ihr für Recht und Ordnung.

Neben Eurem Standard-Schlagrepertoire könnt Ihr Euren Widersachern mit zahlreichen, fulminanten Special-Moves ordentlich einheizen. Sogar Teleportation ist möglich.

Zunächst fällt die Ausführung der zahlreichen Special-Moves recht schwer, doch schon nach kurzer Zeit gehen die Attacken wesentlich leichter von der Hand. Leider enthält Spawn - The Video Game einige unfaire Passagen, die aufgrund der nicht sehr genauen Steuerung nur schwer zu meistern sind.

Grafisch wurde das Game mit viel Liebe zum Detail in Szene gesetzt. Die gelungene Animation der Charaktere und die malerischen Hintergrundgrafiken sorgen für eine tolle Atmos-



phäre, die von den guten Soundeffekten und der bedrohlich klingenden Musik noch unterstützt wird.

Spawns erster Auftritt in einem Videospiel kommt aufgrund des viel zu hoch angesetzten Schwierigkeitsgrades und der mäßigen Steuerung

▲ **POSITIV!** ▲

Gelungene Grafik und ein packender Soundtrack

▼ **NEGATIV!** ▼

Ungenauere Steuerung, viel zu hoher Schwierigkeitsgrad



Unten: Im ersten Level wird Todd McFarlane's Comic-Figur von allen Seiten angegriffen

Wasser marsch! Dieser Obermütz bereitet Euch einen äußerst heißen Empfang



jedoch nicht über das Mittelmaß hinaus. Fans der Comic-Serie werden sicher Gefallen an dem Modul finden, ansonsten ist das Game nur etwas für hartgesottene SNES-User, die vor einem hohen Schwierigkeitsgrad nicht zurückschrecken. Klaus Kock

Gameplay 3+

Spawn läßt sich nicht sehr präzise steuern, besonders die Special-Attacks machen einem zu schaffen.

Dauerspaß 3+

Ein frustrierend hoher Schwierigkeitsgrad sorgt dafür, daß man schon nach kurzer Zeit das Handtuch wirft.

Grafik 2

Einfallsreiches Level-Design und gute Animationen der Akteure machen das Game optisch ansprechend.

Sound 2

Ein toller Soundtrack und gelungene Geräuscheffekte bilden eine passende musikalische Unterlegung.

TOTAL-CHECK

Genre: Action
Level: 17 Level
Schwierigkeit: hoch
Continues: Paßwörter
Speicherkapazität: 24 MBit
Erhältlich: im Handel

FAZIT

3+

TOTAL!



TOM'S COMIC SHOP

Inh. Thomas Haver
Wolbecker Str. 18
48155 Münster
Tel.: 02 51/66 69 54



Im Land der unbegrenzten Möglichkeit hat die Comicserie mit Spawn in der Hauptrolle schon längst Kultstatus erreicht. Der Erfinder von Spawn ist in der amerikanischen Comic-Szene kein Unbekannter. Bevor er den finsternen Rächer ins Leben rief, hat er den wohl berühmtesten Marvel-Helden, Spider-Man regelmäßig zu Papier gebracht. Eines Tages wechselte er zu Image-Comics, um sich der Arbeit an Spawn voll und ganz zu widmen. Bislang hat sich leider noch kein Verlag dazu entschieden, die famosen Comics ins Deutsche zu übersetzen. Auch die Amerika erhältlichen Action-Figuren und Trading Cards führen hierzulande nur gut sortierte Comic-Shops. Zum Start von Spawns SuperNintendo-Debüt verlosen wir in diesem Monat mit freundlicher Unterstützung von Tom's Comic Shop in Münster:

**5 verschiedene Spawn-Action-Figuren,
5 Comic-Sammelbände in englischer Sprache,
2 komplette Sets der Spawn-Trading-Cards.**

Um die Gewinne einzuheimsen müßt Ihr nur noch folgende Frage richtig beantworten:

Wie heißt der Erfinder von Spawn?

Schickt Eure hoffentlich korrekte Antwort bis zum 23.4.96 an folgende Adresse:

X-plain Verlag GmbH
Stichwort: „SPAWN“
Friedensallee 41,
22765 Hamburg

Viel Spaß beim Knobeln, Euer TOTAL!-Team und Tom's Comic Shop

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter des X-plain Verlages und Tom's Comic Shop sind von der Teilnahme ausgeschlossen.



Saturn • Playstation • Gameverleih

Händleranfragen erwünscht

VIDEO & GAME

Tel. 030 421 37 67

Fax 030 421 37 68

An- & Verkauf

Coole Preise

Auszüge aus unserer Preisliste

Super NES			Saturn			PSX			Multimediasshops Berlin		
Breath of Fire 2			Black Fire			Chaos Control			Hier könnt Ihr alle Spiele auch leihen		
Bomberman 3			EIGA Soccer			FIFA Soccer 96					
Chrono Trigger			F 1 Live Information			Lone Soldier					
Final Fight 3			Golden Axe of Duell			Loaded					
Front Mission 2			Hang On GP '95			NHL Hockey 96					
HBSoccer 96			Layer Section			PGA Tour Golf 96					
Killer Instinct			Minnesota Pool Billard			Primal Rage					
Mechwarrior 2			Military Commander			Panzer General					
NHL Hockey 96			NBA JAM '96			Ridge Racer Revolution					
NBA Live 96			Virtua Fighter 2			Road Rash					
Super Turrican 2			Primal Rage			Shell Shock					
Secret of Evermore			Panzer General			Striker					
Secret of Mana 2			Sim City 2000			Toshinden 2					
Super Mario RPG			SEGA Rally			Tekken					
Theme Park			Theme Park			Twisted Metal					
Urban Strike			Thunderhawk II			Thunderhawk 2					
Superstar soccer deluxe			Toshinden			Viewpoint					
Waterworld			Viewpoint			Wing Commander 3					
Weapon Lord			Wing Arms			Zoop					
WWF Wrestlingmania			Action Replay m. Backup			RGB Kabel					
Gebrauchtspele schon			Infratrot Controller - 2mal			Universal Umbau-alles spielt					
Action Replay 3			gebr. Saturn Geräte								

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

Ladenpreise können abweichen!

Besucht unsere Läden in Berlin: **Prenzlauer Berg** Hans-Otto-Str. 28 • **Marzahn** Marzahner Promenade 47

Wir haben ca. 800 Gebrauchtspele am Lager. Bitte telefonisch erfragen. Versandkosten 8 DM + 3 DM Zahlkarte. Ab 300 DM Versandkostenfrei.



Zum dritten Mal schickt Euch Capcom in die Straßen von Metro City, um für Recht und Ordnung zu sorgen. „Final Fight 3“ ist die langerwartete Fortsetzung der legendären Prügelspiel-Reihe.



Neben einem reichhaltigen Repertoire an Schlägen, könnt Ihr Euren Widersachern mit diversen Würfeln zusetzen

Zerstörungswut! In dieser Bonusstage gilt es, eine Planiererraupen so schnell wie möglich in seine Bestandteile zu zerlegen



Der Stoßenschläger Dean wirkt stark elektrisierend auf seine Widersacher



begibt sich auf die Hatz nach den Unholden. Doch Haggar steht den Bösewichten nicht alleine gegenüber. Lucia, die für die gepeinigte Polizei von Metro City arbeitet, hat sich, ebenso wie der ehemalige Straßenkämpfer Dean, voll und ganz

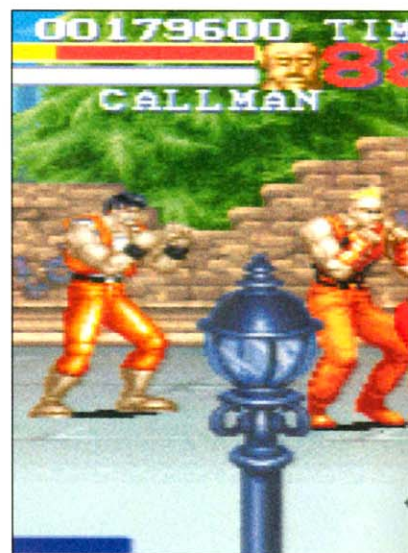
DER DRITTE TEIL VON CAPCOMS PRÜGELSPIEL-SAGA

der Verbrechensbekämpfung gewidmet. Abgerundet wird das schlagkräftige Team von einem Kämpfer namens Guy. Importkundigen SNES-Usern dürfte dieser geheimnisvolle Ninja aus dem hierzulande niemals erschienenen „Final Fight Guy“ bekannt sein.

Habt Ihr Euch für einen der Kämpfer entschieden, geht es los. Ihr könnt Euch entweder alleine oder zusammen mit einem Freund ins Kampfgetümmel begeben. Zusätzlich zu der Zweispieler-Option bietet Final Fight 3 ein neues Feature! Im Auto-2-Player-Modus übernimmt der Computer die Rolle Eures Partners.

Neun Level müßt Ihr bewältigen, damit Metro City wieder zu einem sicheren Ort wird. Im Gegensatz zu den Vorgängermodulen, könnt Ihr

FINAL



Der Endgegner des ersten Levels ist ein wildgewordener Ordnungshüter



POSTN!
Vier Kämpfer, neun Level, präzise Steuerung und gute Grafik

Final Fight 3 auf verschiedenen Wegen durchspielen. Versteckte Türen und Durchgänge in der Hintergrundgrafik geben oftmals völlig neue Wege zum Levelende frei. Für Langzeitmotivation ist also gesorgt, da einige Zeit vergehen dürfte, bis Ihr alle verborgenen Passagen entdeckt habt. Ihr könnt Euren Gegnern mit einem



FIGHT 3



Zusätzlich zu den Obermotzen machen Euch zahlreiche Zwischengegner zu schaffen



reichhaltigen Repertoire an Würfen und Schlägen einheizen. Ex-Catcher Mike Haggar verfügt über einige halsbrecherische Wrestling-Würfe, während Guy seine Kontrahenten mit Ninjitsu-Techniken außer Gefecht setzt. Zusätzlich zu den sehr effektiven Standard-Attacken, verfügen alle Charaktere

NEGATIV!

Ein paar neue Ideen hätten Final Fight 3 sicher gutgetan

über zahlreiche, destruktive Special-Attacks und Super-Moves. Besonders bei den fulminanten Obermotzen die Euch am Ende der Stages auflauern, haben sich diese vernichten-



Guys Roundhouse-Kick hilft Euch aus scheinbar aussichtslosen Situationen

Viele verschiedene Extrawaffen und Bonusgegenstände liegen in den Levels verstreut



den Attacken bewährt. Spielerisch ist Capcoms neuestes Beat-'em-Up-Spektakel gelungen. Nach kurzer Eingewöhnungszeit gehen alle Moves, inklusive der vernichtenden Special-Attacks, dank der guten Handhabung, leicht von der Hand.

Aber Final Fight 3 überzeugt nicht nur durch gute Steuerung, auch die Grafik weiß zu gefallen. Die Kämpfer sind allesamt von stattlicher Größe und verfügen über viele Animations-

phasen. Bei den Hintergründen hat man sich ebenfalls Mühe gegeben. Sie warten mit vielen Details und schönen Farben auf. Auch hinsichtlich der Soundkulisse hat man sich einiges einfallen lassen. Rockige Tunes und passende Effekte

VIER KÄMPFER UND NEUN ACTIONGELADENE LEVELS

sorgen für eine atmosphärische akustische Untermalung. Capcom hat wieder einmal ganze Arbeit geleistet. Für Fans der Kult-Beat-'em-Up-Serie ist Final Fight 3 ein absolutes Muß, aber auch alle anderen SuperNintendo-User, die Prügelspielen nicht abgeneigt sind, werden mit diesem Modul eine Menge Spaß haben.

Klaus Kock



Der Boss der Skull Cross Bande verbreitet Angst und Schrecken in Metro City

Final Fight Guy



Einer der ersten Titel der in Japan für das Super Famicom auf den Markt kam, war 'Final Fight'. Die für eine Heimkonsole revolu-



tionären Grafiken sorgten damals für Furore. Kurz nach dem Launch von Capcoms Kult-Beat-'em-Up kam im Land der aufgehenden Sonne 'Final Fight Guy' auf den Markt. In dieser Version war der Ninja Guy enthalten, der zuvor im Arcade-Original aufgeräumt hat. Eine Audio-CD die neben Final-Fight-Tracks auch Themen aus Capcoms Baller-Klassiker 'U. N. Squadron' enthielt, lag dem Modul bei. Hierzulande ist das Spiel leider nie offiziell erschienen.

Gameplay 2

Ein großes Schlagrepertoire und eine präzise Steuerung zeichnen das Game aus.

Dauerspaß 2-

Auto-2-Player und Zweispieler-Modus, sowie verschiedene Wege, das Game durchzuspielen

Grafik 2

Die Charaktere sind recht groß und wurden gut animiert, die Backgrounds detailliert und farbenfroh.

Sound 2-

Die Musik hätte ein wenig mehr Abwechslung vertrauen können, dafür sind die Soundeffekte gelungen.

TOTALI-CHECK

Genre: Prügelspiel
Level: 9
Schwierigkeit: 4 Stufen
Continues: variabel
Speicherkapazität: 24 MBit
Erscheinung: April

FAZIT
2-

CHARTS

Hi Folks! Dank Eurem Fleiß bei der Einsendung der Game-Favoriten können wir Euch auch in dieser Ausgabe die Hitlisten aus dem

Nintendo-Reich präsentieren. Auf dem SNES-Thron hat es sich nun 'Yoshi's Island' gemütlich gemacht. Während 'Diddy's Kong Quest' seinen Vorgänger schon in Eurer Gunst überholt hat, sind diesmal nur wenige Sports Spiele vertreten. Aber mit Euren Zuschriften kann sich das ja bald ändern.



SNES

1 YOSHI'S ISLAND
J&R • Note: 1+ • Test 10/95

2 SECRET OF MANA
Act./Adv. • Note: 1- • Test 12/93

3 DIDDY'S KONG QUEST
J&R • Note: 1- • Test 1/95

VORMONAT 4 ▲

4 INT. SUPERSTAR SOCCER DELUXE
Sport • Note: 1 • Test 11/95

VORMONAT 6 ▲

5 THEME PARK
Strategie • Note: 1- • Test 7/95

VORMONAT 11 ▲

6 SUPER MARIO KART
Rennspiel • Note: 1 • Test 11/95

7 SECRET OF EVERMORE
Act./Adv. • Note: 2 • Test 2/96

NEU!

8 FINAL FANTASY 3
Rollenspiel • Note: 1 • Test 3/95

NEU!

9 DONKY KONG COUNTRY
J&R • Note: 1- • Test 1/95

VORMONAT 3 ▼

10 SUPER STREET FIGHTER II
Prügelsp. • Note: 1 • Test 9/94

Top 100, Top 174, Top 243, Top 287



Final Fantasy 3 (SNES)

Tip von Alexander Olma

Rollenspiele und Action-Adventure waren schon immer meine Welt. Man kann sich so schön ins Spiel versetzen. Genau dies muß man einfach an FF3 lieben. Genau wie der super Sound und die tolle Grafik.



Secret of Mana (SNES)

Tip von Walter Klink

Das ist das beste Adventure fürs SNES. Nicht nur wegen der Level, die teilweise so groß sind, daß man sie mehrmals durchspielen muß, um alle Gegenstände zu finden, sondern auch weil man zu dritt gleichzeitig spielen kann.

Hut ab, Leute. Ihr seid wirklich fleißig. Zwar konnte Lombardo Gaspaes SNES-Rekord von 380 Titeln diesen Monat noch nicht geschlagen werden, aber wie man sieht, arbeitet Ihr daran. Danke an all die Chartschreiber da draußen, die diese Rubrik erst möglich machen. Oliver Günther sendete uns schon zum wiederholten Male seine Top 100 in wirklich toller Aufmachung. Ein besonderes Dankeschön geht auch an Peter Salmei, der uns ein ganzes Vokabelheft zukommen ließ. Darin schrieb er in drei Tagen 300 SNES-, 100 Game-Boy-, 114 NES- sowie - etwas verfrüht - 16 N64- und 9 Virtual-Boy-Titel auf. Summa summarum also 539 Spiele!! Puh, satte Leistung Peter! Die Schnapszahl von 111 sandte uns Jens Dinies, außerdem schickte uns Christoph Letkowski seine Top 300 nebst wunderhübscher Street-Fighter-Steckbriefe die wir leider aus Platzgründen nicht abdrucken konnten.

Wir werden oft gefragt ob es erlaubt ist, indizierte Spiele auf die Chart-Listen zu setzen. Nicht das wir etwas dagegen hätten, wenn Ihr indizierte Spiele gut findet, schließlich kann jeder für sich selbst entscheiden welches Spiel für ihn die Nr. 1 ist. Aber wir würden mächtig viel Ärger bekommen, wenn wir diese Spiele in den Charts abdrucken würden. Habt also bitte Verständnis, daß uns in dieser Sache die Hände gebunden sind und laßt die verbotenen Spiele einfach weg. Vielen Dank nochmal an alle Einsender von Charts, Zeichnungen und Gedichten.

Wir sind schon gespannt, was Ihr uns im nächsten Monat zukommen laßt. Bis dahin!

Euer Total Team!

11 ZELDA III
Act./Adv. • Note: 1 • Test 8/94

VORMONAT 9 ▼

12 CHRONO TRIGGER
Rollenspiel • Note: 1- • Test 11/95

VORMONAT 15 ▲

13 SIM CITY
Strategie • Note: 1- • Test 2/94

NEU!

14 UNIRALLY
Rennspiel • Note: 2+ • Test 6/95

NEU!

15 MICRO MACHINES 2
Rennspiel • Note: 2 • Test 2/96

NEU!



Soccer Shootout (SNES)

Tip von Uwe Schneider

Es ist ein super Game. Nur die Tore sind nicht so gut. In der Halle kann man besonders gut spielen, weil es da kein Aus gibt und dadurch der Ball sehr schnell ist.

GB

Eure Flops des Monats

„Mighty Morphin' Power Rangers“ und kein Ende. Vor „Beethovens 2nd“, und dem Prügelspiel „Rise of the Robots“ stehen sie auch diesmal wieder an der Spitze der Flop-Liste. Wir sind gespannt, ob sich das nächsten Monat ändern wird.



Ihr auch? Na dann schreibt mal tüchtig weiter. Wir nehmen bekanntlich jede Zuschrift dankend entgegen. Tschüs, bis zum nächsten Mal!



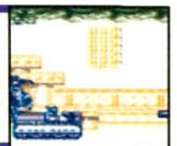
1 ZELDA IV

Act./Adv. • Note: 1 • Test 11/93



6 PROBOTECTOR 2

Act./J&R • Note: 2+ • Test 10/94



VORMONAT 9

7 MYSTIC QUEST

Act./Adv. • Note: 2+ • Test 2/95



VORMONAT 5

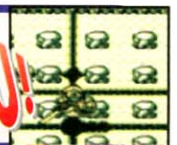
3 DONKEY KONG LAND

J&R • Note: 2- • Test 9/95



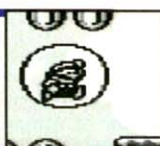
8 WARIO BLAST

Action • Note: 2 • Test 4/95



4 SUPER MARIO LAND 2

J&R • Note: 2- • Test 9/94



9 SUPER MARIO LAND I

J&R • Note: 2 • Test 7/94



5 STREET FIGHTER II

Prügelspiel • Note: 1- • Test 2/96



10 KIRBY'S DREAMLAND

J&R • Note: 2 • Test 8/95



True Lies (SNES)

Tip von Kent Kazowski

„True Lies“ ist für mich der übergeniale Action-Hammer. Der Schwierigkeitsgrad konnte mich nicht umhauen. Wer Action mag, sollte sich dieses Game auf jeden Fall kaufen.

Der Spielertip der Redaktion - Super Metroid (SNES)

Das erste Abenteuer von Samus Aran ist aus den NES-Charts schon gar nicht mehr wegzudenken. Was Wunder, gehört „Metroid“ doch zu den spannendsten Action/J&R der Achtziger. Wer es einmal durchspielte wird nie den Kampf gegen Mother Brain vergessen können. Das 16-Bit-Abenteuer der Space-Heldin wartet mit noch größeren Labyrinthen, mehr Waffen und einer unglaublich dichten Atmosphäre auf. Wenn Ihr die Augen offen haltet, findet Ihr diesen betagten Evergreen noch irgendwo als Schnäppchen. Laßt es Euch dann bloß nicht entgehen.



Aero the Acrobat (SNES)

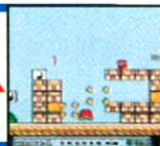
Flop-Tip von Florian Malo

Das dauernde rumfliegen und springen macht einem mit der Zeit keinen Spaß mehr, in der Sache haben die Programmierer wohl echt geschlafen. Die Musik war auch nicht so gut.

NES

1 SUPER MARIO BROS. 3

J&R • Note: 1 • Test 6/95



VORMONAT 2

2 ZELDA I

Act./Adv. • Note: 2 • Test 3/96



VORMONAT 1

3 METROID

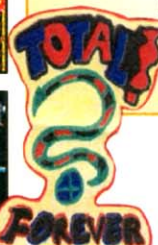
Act./J&R • Note: 2+ • Test 6/94



Int. Superstar Soccer Deluxe (SNES)

Tip von Karl Bucklinger

Der Sound klingt wie im Fußball-Stadion und die Grafik ist ebenfalls sehr gut. Der Mehrspieler-Modus gefällt meinen Freunden und mir am besten.



GEWINNEN!!!

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

Gewinner vom vorigen Mal ist
Pascal Jordan aus Starmberg

Herzlichen Glückwunsch!
Tschüs, bis nächsten Monat!

X-plain Verlag
TOTAL! Charts
Friedensallee 41
22765
Hamburg

Hallo, bei TOTAL! Intern!

Alles ist schön! Das Wetter bietet hin und wieder sonnige Stunden, die Grafik von 'Toy Story' (s. Seite 22) kann begeistern, der dritte Teil der Komplettlösung von 'DKQ' ist endlich da und die Telekom kriegt's momentan von allen Seiten. Lest nun, für wie 'schön' wir die getesteten Games dieser schönen Ausgabe halten und guckt, wie schön wir auf den kleinen Bilderchen wieder aussehen! O. k., schon gut, eine der beiden Hauptfiguren von 'Die Schöne und das Biest' ist nicht ganz so schön wie die andere, aber ansonsten ...



Unsere persönliche Meinung zu:	Toy Story, SNES, S. 22-25	Breath of Fire II, SNES, S. 28-30	Final Fight 3, SNES, S. 34-35	Cutthroat Island, SNES/GB, S. 60-61	Worms, GB, S. 59
KLAUS-D. Bevorzugte Genre: Action- und Rollenspiele derzeitiges Lieblingsspiel: Diddy's Kong Quest (SNES)	★★★★ Für eine Filmumsetzung erstaunlich gut. Nur hätten sich die Programmierer nicht allein auf die Grafik, sondern mehr auf Spielbarkeit konzentrieren sollen.	★★★★ Endlich hat ein Hersteller mal wieder die Courage, ein Rollenspiel auch ohne deutsche Texte hierzulande auf den Markt zu bringen! Da capo!	★★★★ Ein weiteres Final Fight ist zwar nicht gerade das, was ich mir sehr, sehr gewünscht habe, aber wenigstens ist es ganz ordentlich gemacht.	★★ Selbst für eine Filmumsetzung erstaunlich schlecht.	★★★★ Die originellste Spielidee seit langem. Leider geht der Flair des Spiels auf dem kleinen Bildschirm zum Großteil verloren.
MICHI Bevorzugte Genre: Prügel- und Rennspiele derzeitiges Lieblingsspiel: Elite (SNES)	★★★★ Jetzt wo das N64 vor der Tür steht, entlocken die Entwickler dem SNES die grandiossten Grafiken. Schade, daß das Spiel so geradlinig ist.	★★★★ Gute Adventures sind in Deutschland Mangelware, doch endlich wurden die hiesigen Fans mal wieder bedacht. Ein sehr lohnenswerter Titel!	★★★★ Final? Von wegen, dem Namen nach hätte bereits nach dem ersten Teil Schluß sein müssen. Mir ist das Game etwas zu altbacken.	★★ Naja, der Film ist auch nicht besser ...	★★★★ Auf dem GB ist die Darstellung etwas mickrig, doch per Super Game Boy kommt Fun auf. Freuen wir uns auf die vielversprechende SNES-Version!
MITCH Bevorzugte Genre: Rollen-, Strategie-, Rennspiele derzeitiges Lieblingsspiel: Earthworm Jim 2 (SNES)	★★★★ Hübsch bunt, hübsch animiert, hübsch abwechslungsreich, hübsch kinderfreundlich, hübsch nichts-sagend ...	★★★★ Was könnte das Leben so schön sein, wenn sich Capcom mit gleicher Intensität um die Rollenspieler kümmerte, wie sie's bei Megamannern tun!	★★ Netter Versuch, aber ich hab's gemerkt: Bei diesem FF3 handelt es sich nicht um 'Final Fantasy III', also gibt es auch keine volle Punktzahl ...	★ Wenn Ihr 'nen kultigen Piratenfilm sehen wollt, kann ich Euch 'Der rote Korsar' empfehlen. Gib't's zwar nicht als Videospiel, macht aber nix!	★★★★ Auch im Taschenformat machen die kriegerischen Kriechtiere eine gute Figur. Genau das Richtige für die kleine Portion Gemeinheit zwischendurch!
KLAUS Bevorzugte Genre: Shoot 'em Ups derzeitiges Lieblingsspiel: Goemon 4 (SNES)	★★★★ Selten hat mich eine Filmumsetzung so in ihren Bann gezogen, wie dieses Jump&Run um die gerenderten Spielzeuge. Toy Story ist ein absolutes Muß.	★★★★ Zwar konnte ich mich noch nie sehr für Rollenspiele erwärmen, Genre-Anhänger werden jedoch von Capcoms neuem Titel begeistert sein.	★★★★ Den ersten Teil von Capcoms Beat-'em-Up-Saga habe ich vergöttert. FF 3 ist dank neuer Features ein gefundenes Fressen für SNES-Prügelspiel-Fans.	★★ Fans von Geena Davis werden eventuell Gefallen an dem Game finden, ich führe mir jedoch lieber das Hollywood-Spektakel zu Gemüte.	★★★★ Nun treiben die militanten Regenwürmer auch auf Nintendos kleinstem Ihr Unwesen. 'Worms' garantiert heiße Gefechte im Taschenformat.
CHRISTIAN Bevorzugte Genre: Actionspiele, Jump&Run derzeitiges Lieblingsspiel: Super Metroid (SNES)	★★★★ Die Grafiker haben sich mächtig ins Zeug gelegt. Schade, daß die Spielbarkeit nicht genauso zu überzeugen weiß.	★★★★ Ich habe eigentlich immer einen großen Bogen um Rollenspiele gemacht. Doch ich glaube, in diesem Punkt sollte ich meine Weltanschauung ändern.	★★ Same procedure as every year. Das Final-Fight-Spielprinzip nutzt sich noch schneller ab als das von Street Fighter. Nur bei Capcom hat das noch niemand bemerkt.	★ Geena Davies als Piratenbraut?? Whuahaha!! Was kommt als nächstes? Barbara Eligmann als einaugiger Willie in Goonies 2?	★★★★ Ich glaube selbst der seelige Prof. Sielmann hatte nicht gedacht, welch mörderische Instinkte durch ein paar Waffenlieferungen bei den posierlichen Kriechern ausgelöst werden.
Die Wertungs-erklärung:	★★★★★ TOTAL! genial! Mehr davon!	★★★★ Gutes und interessantes Spiel!	★★★★ Noch gut, aber nicht mein Ding!	★★ Lahme Gurke! Brauche ich nicht.	★ Spiele, die die Welt nicht braucht!

IN and OUT

Was ist gerade in und was out? Wir haben uns mal wieder für Euch auf die Socken gemacht und uns in ganz Deutschland (oder war's ganz Hamburg oder vielleicht die ganze Redaktion oder doch nur das ganze Büro?) umgehört was angesagt bzw. verpönt ist.

IN ist ...

- sich die Haare alle Nase lang zu färben (Hi, Mariel)
- mehr als nur den Charakter Korr beim Schwertkampfspiel 'WeaponLord' zu beherrschen
- dank TOTAL! mehr über das Nintendo 64 zu

wissen als alle anderen

- die Händleranzeigen und die Bärse zu durchforsten, um das eine oder andere Schnäppchen zu machen
- nicht nur viele Spiele zu spielen und zu kennen, sondern auch zu wissen, wie man die Titel richtig schreibt und daß 'Game over' nicht 'Spiel über' heißt

OUT ist ...

- der sogenannte 'Cover-Kauf', bei dem man sich ein Modul zulegt, nur weil es so ein bombastisches Bild auf der Verpackung hat und man hinterher dann furchbar enttäuscht ist
- sich zu verstecken oder eventuell sogar zu

schönen, nur weil man gerne Videospiele spielt und schon älter als 25 ist

- über Besitzer anderer Konsolen zu lästern, ohne solche Konkurrenz-Geräte wirklich zu kennen (Informiert Euch doch in der next Level, die am 10. April erscheint)
- bei einer Warteschlange an der Kinokasse nach vorne zu schieben und nach hinten zu meckern (Meckert nach vorne und schiebt nach hinten!)
- dem kleinen Bruder oder der Schwester das Lesen Eurer TOTAL! zu verweigern (Die wissen doch auch was gut ist!)
- jedes Wochenende die Bohrmaschine zu schwingen und damit Nachbarn zu nerven

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
Kartennummer angeben

☐ Gegen
Rechnung
Bitte keine Vorauszahlung
leisten. Rechnung
abwarten.

Garantie:

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

Datum, Unterschrift

(bei Jugendlichen unter 18 Jahren
Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

KAWASAKI SUPERBIKES

Wer sich noch an den alten Hang-On-Automaten erinnern kann, wird sich auf Domarks neuem Zweiradflitzer schnell heimisch fühlen ...

Einige von Euch werden sich vielleicht noch an 'Suzuka 8 Hours' (Test in TOTAL! 11/94) erinnern können, in dem sich alles um das achtstündige Ausdauerrennen von Suzuka drehte. Ein spannendes Ereignis, das für eine Videospielumsetzung geradezu wie geschaffen ist. „Kawasaki Superbikes“ ist nun die zweite Variante. Vorrangig geht es hierbei um das berühmte „Team Green“ von Kawasaki und die erfolgreiche Bewältigung der Meisterschaft.

Mit der grünen Rennmaschine Kawasaki ZXR750R – und leider nur mit diesem einen Motorrad – nehmt Ihr den harten Kampf um die Pole Position



Meist läßt sich der Streckenverlauf nur in der Kurvenlage ausreichend erkennen. Fahrt Ihr geradeaus, ist die Sicht oft stark eingeschränkt, besonders wenn Ihr Euch Konkurrenten nähert

führen Euch zur begehrten Meisterschaft. Das bereits angesprochene Achtstundenrennen von Suzuka/Japan gehört nicht dazu und kann nur separat gefahren werden. In dieser Marathon-Disziplin über 15 Runden gibt es zusätzliche Features: Eine Treibstoffanzeige plus die Möglichkeit, einen Boxenstopp einzulegen und die Maschine aufzutanken sowie reparieren zu lassen oder auch

die Reifen zu wechseln, um sich der jeweiligen Wetterlage anzupassen. Kawasaki Superbikes bietet trotz umfangreicher Optionen letztendlich we-

ZUSÄTZLICHE FEATURES IM 'ACHTSTUNDENRENNEN'

nig Spielspaß. Die schnöde Grafik erinnert an vergangene Tage und die Motorengeräusche entbehren jeglichen Hörgenusses. Doch das



allein wäre noch zu verkraften, hätte man die Amaturen der 'Kawa' nicht derart groß dargestellt, daß dabei der Streckenüberblick teils völlig flöten geht. Mangelndes Rennfeeling und unspektakuläres Gameplay verhehlen dem Modul zusätzlich zum Ladenhüter-Image. Heutzutage kann man einfach mehr erwarten ...



on in der Qualifikationsrunde auf. Nach Belieben fahrt Ihr, allein oder auch zu zweit im Splitscreen-Modus, um die Wette. Dabei läßt sich zuvor einstellen, ob Ihr lieber mit automatischer oder manueller Gangschaltung antreten wollt, fünf, sieben oder sogar jeweils zehn Runden pro Strecke absolvieren müßt und welche Reifen Ihr für angemessen haltet. Auch die Wetterverhältnisse lassen sich beeinflussen. 15 internationale Rennpisten wie Hockenheim, Monza oder Estoril

▲ POSITIV! ▲

Zweispeler-Modus, 15-Runden-Rennen in Suzuka, Paßwortsystem

▼ NEGATIV! ▼

Altbackene Grafik, Unübersichtlichkeit, nervige Sounds und nur eine Rennmaschine



Tunnels sind für Rennspiele fast schon obligatorisch, müssen deshalb aber noch lange nicht leblos in die Landschaft gesetzt werden und so nüchtern wie hier gestaltet sein

Nach der Qualifikationsrunde hat sich entschieden, welche Startposition Ihr einnehmt



Gameplay 4

Mit mehr Übersicht auf den Strecken und Innovation in Sachen Realitätsnähe wäre man weit besser gefahren.

Dauerspaß 3

Unterm Strich ist das Rennenfahren an sich zu langweilig umgesetzt worden.

Grafik 4

Nach dem ersten Eindruck vermutet man hinter der simplen Grafik nicht unbedingt ein SuperNES-Modul.

Sound 4-

Die Musikboxen begannen zu 'heulen', und die Kollegen verließen den Testraum ...

TOTAL-CHECK

Genre Rennspiel
Level 15 + 1 Strecken
Schwierigkeit 4 Stufen
Continues Paßwort
Speicherkapazität 12 MBit
Erhältlich ab sofort

4+

SOUND & VISION SPIELEVERSAND

0 4 6 1 / 3 6 2 8 0

SUPER NINTENDO GAMEBOY NES SONY PLAYSTATION SEGA MEGA DRIVE SEGA SATURN



SUPER NINTENDO

ACME ANIMATION FACTORY	49,95
ACTION REPLAY MK3	94,95
ASTERIX & OBELIX	119,00
BATMAN FOREVER	89,00
BOOGERMAN	109,00
BUBSY 2	124,95
CASPER	119,00
CHRONO TRIGGER	159,95
DIDDY'S KONG QUEST DKC 2	129,00
DK SPIELEBERATER	24,95
DONALD IN MAUI MALLARD	129,00
DONKEY KONG COUNTRY	129,00
EARTH WORM JIM 2	99,00
FIFA SOCCER 96	99,95
FOREMAN FOR REAL BOXING	99,00
HEBEREKE'S POPOON	59,95
ILLUSION OF TIME	99,00
INDIANA JONES	49,95
INTERN. SUPERSTAR SOCCER D.	118,00
JUNGLE STRIKE	69,95
JUSTICE LEAGUE	59,00
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 TRECK	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 !!!

SOUND & VISION SPIELEVERSAND

0 4 6 1 / 3 6 2 8 0

SUPER NINTENDO GAMEBOY NES SONY PLAYSTATION SEGA MEGA DRIVE SEGA SATURN



SUPER NINTENDO

ACME ANIMATION FACTORY	49,95
ACTION REPLAY MK3	94,95
ASTERIX & OBELIX	119,00
BATMAN FOREVER	89,00
BOOGERMAN	109,00
BUBSY 2	124,95
CASPER	119,00
CHRONO TRIGGER	159,95
DIDDY'S KONG QUEST DKC 2	129,00
DK SPIELEBERATER	24,95
DONALD IN MAUI MALLARD	129,00
DONKEY KONG COUNTRY	129,00
EARTH WORM JIM 2	99,00
FIFA SOCCER 96	99,95
FOREMAN FOR REAL BOXING	99,00
HEBEREKE'S POPOON	59,95
ILLUSION OF TIME	99,00
INDIANA JONES	49,95
INTERN. SUPERSTAR SOCCER D.	118,00
JUNGLE STRIKE	69,95
JUSTICE LEAGUE	59,00
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

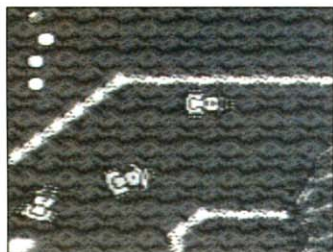
ACCU SET HANDY POWER	69,95
ALLEWAY	49,95
ASTEROIDS & MISSILE COMM.	59,95
AUTC. ADAPTER	9,95
BC KID 2	29,95
DIE SCHLÜMPFE	59,95
EARTH WORM JIM	54,95
FIFA SOCCER 96	59,95
GALAGA ARCADE	59,95
JOHN MADDEN 96	59,95
MARIO & YOSHI	39,95
MARIOS PICROSS	59,95
MICKEY MOUSE 5	59,95
MILONS SECRET CASTLE	29,95
MS 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 TRECK	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 !!!

MICRO MACHINES 2

„Micro Machines 2 – Turbo Tournament“ ist ein SNES-Rennspiel der spaßigen Art. Warum es auf dem Game Boy nicht ganz so lustig wird, verraten wir Euch im Test.

Kurz nach dem Erscheinen der SNES-Version dürfen nun auch die Game-Boy-Besitzer die Micro Machines über den Screen steuern.



Neben 37 neuen Strecken und drei herausfordernden Spielmodi hat sich gegenüber dem ersten Teil jedoch nicht viel zum Positiven verändert. Zumindest die „Story“ (wenn man davon sprechen kann) ist dieselbe wie gehabt. Ihr steuert kleine Spielzeug-

DAS WITZIGE RENNSPIEL IM VIER-GRAUSTUFEN-FORMAT

autos über Tische, Sandkisten und vielerlei anderer Untergründe. Ziel ist es, die Gegner vom Bildschirm zu drängen, um somit sein Punktekonto aufzubessern. Aufgrund der rasenden Geschwindigkeit und etlicher Hindernisse am Fahrbahnrand bekommt die Drängerei nicht selten chaotisch-witzige Züge.

Neben dem Challenge- und Head-to-Head-Modus wartet das Modul ferner mit einer Liga-Variante auf. Hier werden für die Gesamtplatzierungen eines Drei-Runden-Rennens Punkte vergeben, die letztlich Euren Rang innerhalb einer Tabelle bestimmen. Richtig Spaß macht das Game natür-



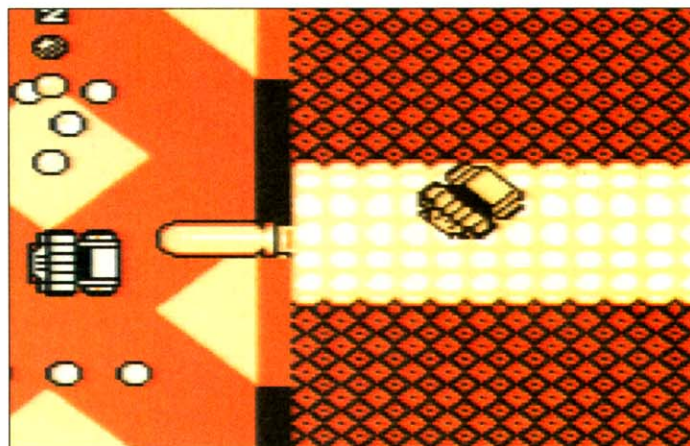
▲ POSITIV! ▲

Viele neue Strecken, drei herausfordernde Spielmodi

Am Ende wird abgerechnet



lich vor allem mit mehreren Freunden, doch leider wird hier die Spielfreude jäh getrübt. Entweder können zwei Game Boys per Link-Kabel miteinander verbunden werden oder zwei Rennfahrer spielen an einer



Sogar die berühmten Maiskolben-Passagen finden sich auf dem GB-Modul wieder

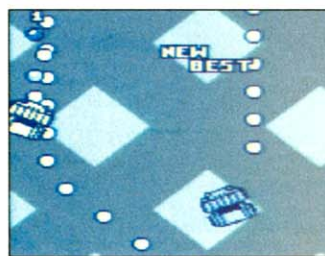
„Keksdose“ gleichzeitig. Hierbei steuert ein Spieler sein Gefährt mittels des Steuerkreuzes, während der andere sein Vehikel mit den A- und B-Button lenkt. Wie man den 8-Bitter auch

dreht und wendet, auf dem Game-Boy-Screen läßt sich bei voller Fahrt kaum etwas erkennen, da die Untergründe meist zu einem grauen Einheitsbrei verwischen. Am SNES (via

Super Game Boy) wird leider nur ein Pad unterstützt, so muß stets zur unkonfortablen Steuerungsmethode gegriffen werden. Kurzum: Wer momentan ein neues Fun-Rennspiel sucht, ist mit der nur etwas teureren SNES-Variante

von Micro Machines 2 besser beraten, denn dort stimmen Grafik und Spielbarkeit. Wenn Euch mangels SuperNES nur dieses Modul bleibt, solltet Ihr vor einem Kauf probierspielen, damit Ihr nicht anschließend ein „graues Wunder“ erlebt.

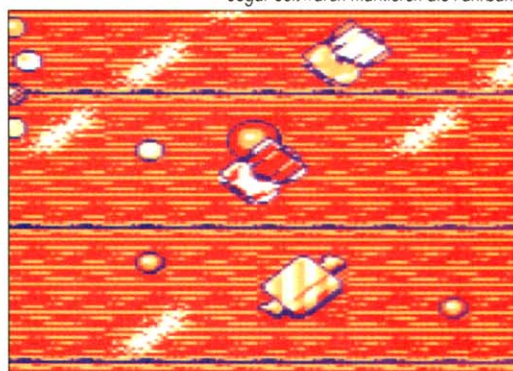
Michael Koczy



▼ NEGATIV! ▼

Am SNES wird nur ein Pad unterstützt, auf dem GB nur mäßig spielbar

Sogar Süßwaren markieren die Fahrbahn



Gameplay 3-

Auf dem GB relativ unspielbar, per SuperGB steht zwei Spielern nur ein Pad zu Verfügung.

Dauerspaß 2-

Die Strecken sind abwechslungsreich, jedoch trüben die eingeschränkten Steuerungsmöglichkeiten den Spaß.

Grafik 3-

Auf dem SGB ruckelt es, auf dem GB ist durch das Verwischen des Untergrundes fast nichts zu erkennen.

Sound 3-

Mit nur wenigen und außerdem kratzigen Samples läßt sich kein Grammy gewinnen.

TOTAL-CHECK

Genre Rennspiel
Level 37 Strecken
Schwierigkeit je nach Kurs
Continues 3
Speicherkapazität 2 MBit
Erhältlich im Handel

FAZIT
3

WORMS

Nach dem unübertroffenen
'Earthworm Jim' feiern die
Kriechtiere mit „Worms“ ihr Comeback als Videospielhelden.
Frei nach dem Motto: gemeiner, hinterhältiger, lustiger!

GB

1-4 Spieler

Team 17/Konami

ca. DM 70



Eine der handelsüblichen Aktionen ist, den Kontrahenten per Cluster-Bomb in die Luft zu jagen

Wer die „Super-Bomberman“-Reihe kennt oder begeisterter „Micro-Machines“-Fahrer ist, weiß um den Mehrspielerspaß in der Konsolenwelt. Diese Games bieten trotz (oder gerade wegen) der einfachen Spielideen schier endlose Unterhaltung – Zwerchfell-Muskelkater inklusive. Mit den Würmern der Programmierer Team 17 werden diese Fun-Games um einen weiteren Highlight bereichert.

EIN NEUES GAME MIT AMBITIONEN ZUM KULTSPIEL

Bei Worms geht es in erster Linie darum, die gegnerischen Würmer auf einem zufällig generierten Spielfeld per Waffengewalt vom Screen zu fegen. Neben Bazookas, Homing-Missiles, Shot Guns, Dynamitstangen und Uzis stehen Euch sogar

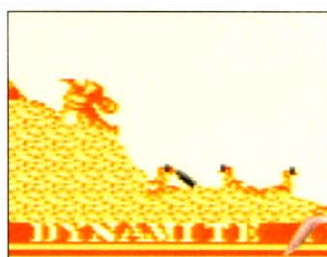
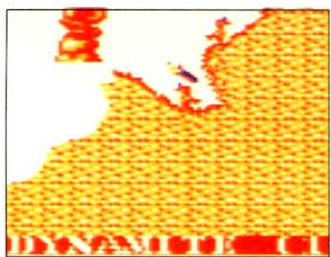
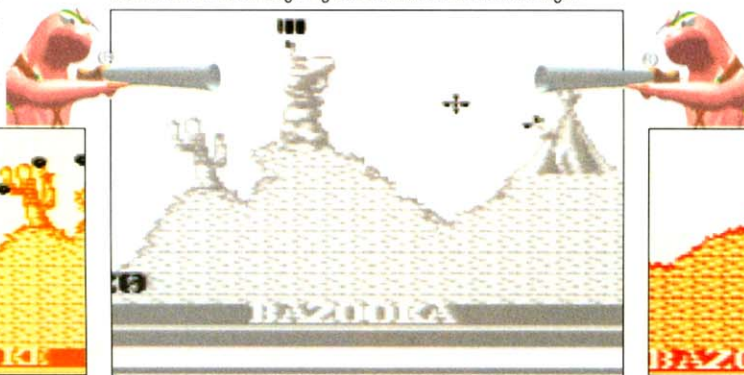
▲ POSITIV! ▲

Geniales Mehrspieler-Modul, originelle Spielidee, hoher Suchtfaktor

Air Strikes, Kamikaze-Moves sowie Dragon-Ball- und Fire-Punches zur Verfügung. Die meisten dieser „durchschlagenden Argumente“ werden per einstellbarem Wurfwinkel und Abschußgeschwindigkeit den Mitspielern vor die Füße gelegt. So gehört neben der Wahl der geeigneten Waffe auch Fin-



Die beste Taktik: Den Gegner geschickt aus dem Hinterhalt erlegen



ist die mikroskopische Optik auf Nintendos Kleinsten doch sehr gewöhnungsbedürftig, denn man muß schon zweimal hinschauen, um Freund und Feind auseinanderzuhalten. Ebenso „dezent“ wie die Grafik ist der Sound

▼ NEGATIV! ▼

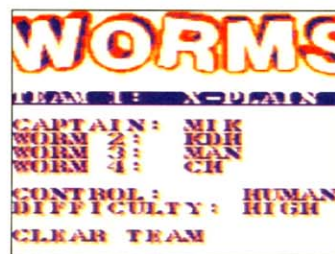
Kaum zu erkennende Darstellung, mäßiger Sound, keine Batterie



Würmchen in der Grube saß und schlief ...



nisse oder der veränderbaren Team- bzw. Wurmnamen vorhanden ist. Eingefleischte Game-Boy-Spieler werden sich an der winzigen Darstellung sicherlich nicht stören. Allerdings



ausgefallen: Neben dem Titelthema dringt leider nur Standarddrauschen an Euer Ohr.

Unterm Strich ist Worms eine für Game-Boy-Verhältnisse gelungenes, kurzweiliges Spiel mit Suchtgefahr. Wer nicht auf die im Juli erscheinende SNES-Fassung warten möchte, darf getrost zugreifen, denn Spaß bereitet dieses Modul allemal. Allerdings sollte für eine bessere Optik ein Super-Game Boy vorhanden sein.

Michael Koczy



Gameplay

2

Eine geniale Spielidee die für GB-Verhältnisse gut umgesetzt wurde.

Dauerspaß

2-

Allein ist Worms nur bedingt unterhaltsam. Mit mehreren Freunden entdeckt man jedoch schnell das Kultspiel-Potential.

Grafik

3

Auf dem Game Boy kann man Freund und Feind kaum unterscheiden. Per SGB ist die Darstellung in Ordnung.

Sound

4+

Mehr als durchschnittliches 8-Bit-Gedudel und mäßige Soundeffekte dringen nicht aus dem Lautsprecher.

TOTAL-CHECK

Genre: Strategie
Level: 3 Stufen
Schwierigkeit: 3 Stufen
Continues: 2
Speicherkapazität: 2 MBit
Erhältlich: im Handel

FAKT
2-

Filmumsetzungen haben zwei Vorteile: Sie bieten eine bereits fertige Story mit mehr oder minder beliebten Hollywood-Größen, und sie sind quasi schon vor dem Erscheinen in aller Munde.

Vorreiter in Sachen Filmumsetzungen ist die Firma Acclaim – und das schon seit Jahren. Mit Titeln wie „Judge Dredd“, „StarGate“ oder „True Lies“ wurden gute Erfolge erzielt. Nun versucht Acclaim mit dem neuen „Cutthroat Island“ nahtlos an diese Reihe beliebter Actionspiele anzuknüpfen. Diesmal allerdings spielt eine Frau (Geena Davis, bekannt aus Thelma&Louise) den Part des un-

POSTIN!
Viele Moves, eingebauter Wettbewerb, etwas Abwechslung

erschrockenen (Piraten-)Helden. Neben ihr steht aber auch ein männlicher Recke für den Zweispieler-Modus parat. Wie in einem Prügelspiel kann sich hierbei ein Mitspieler jederzeit ins

Gameplay

4+

Bis auf die seltene Abwechslung herrschen monotonen Geprügel und ideenloser Levelaufbau vor.

Dauerspaß

4+

Allein und auch zu zweit, braucht man eine ganze Weile, um dieses schwierige Spiel zu knacken.

Grafik

4

Häufig ist die Grafik verwaschen. Das Scrolling und die Animationen könnten sauberer sein.

Sound

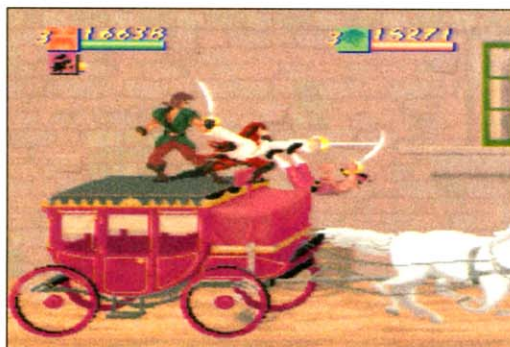
3

Die Musik ist sowohl passend, als auch klanglich in Ordnung. Einzige die Sounds kränken vor sich hin.

TOTAL-CHECK

Genre: Action/Jump&Run
Level: 9
Schwierigkeit: hoch
Continues: -
Speicherkapazität: 16 MBit
Erhältlich: im Handel

FAZIT
4+



laufende Geschehen „einklinken“. Bevor Ihr in den Kampf zieht, dürft Ihr im Options-Menü bestimmen, ob mit den Säbeln der Helden nur gefochten



oder auch geschlagen werden kann. Ungewöhnlicherweise bietet das Modul keinerlei sonstige Möglichkeiten, Einstellungen oder Veränderungen vorzunehmen. So startet Ihr zum Beispiel mit drei Leben, habt jedoch keine Chance auf ein Continue oder Paßwörter, denn diese Optionen ließen die Programmierer weg. Einzig die meist spärlich gesäten 1Ups und

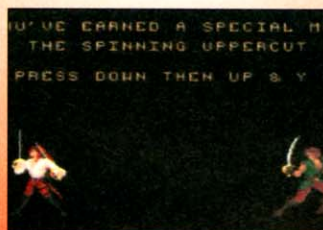


Energiehäppchen kommen Euch im Laufe des Spiels zu gute.

Nachdem Ihr Euch im ersten der insgesamt neun verschiedenen Level in recht unspektakulären „Streets of Rage“-Fights gegen eine Handvoll Degenschwinger durch-



gesetzt habt, wird es interessant. Bei der bevorstehenden Lorenfahrt könnt Ihr das schwer kontrollierbare Vehikel



ben oder Pistolen helfen dabei über die meisten Gegner und Oberbosse hinweg.

Die folgende Flucht mit einer Kutsche bietet zwar erneut Abwechslung, stellt sich jedoch als extrem schwierig dar. Nicht nur, daß Ihr auf dem Dach der Kutsche attackiert werdet, Ihr müßt zudem tödlichen Fahnenmasten ausweichen und obendrein darauf achten, nicht herunterzufallen.

ÄUSSERST MAGERES OPTION-MENÜ

Spätestens an dieser Stelle packt Euch der Frust.

Die drei Level vor der finalen Schatzhöhle erfordern nicht weniger starke Nerven von Euch. Zum Beispiel kann

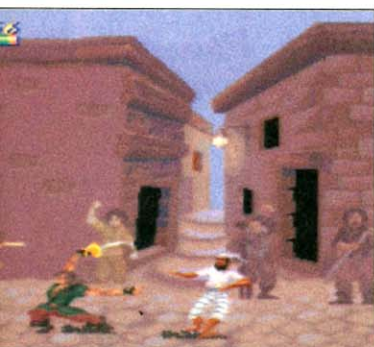
DER FILM

Nach dem geflopten Millionen-Werk Waterworld erreicht uns im kommenden Sommer ein weiteres See- und Piratenabenteuer aus dem Land der unbegrenzten Möglichkeiten: Cutthroat Island. Dieser aufwendige Kinofilm des Regisseurs Renny Harlin (Die Hard II, Cliffhanger) spielte in den ersten acht Wochen gerade einmal 9,5 Millionen Dollar ein. In einer Hauptrolle ist Geena Davis als unerschrockene Piratenbraut zu sehen. Die Oscar-Preisträgerin (Thelma & Louise) konnte den Erfolg offensichtlich nicht garantieren. Warten wir ab, wie der Streifen in Deutschland ankommt.

ISLAND



Der Sumpf: Wer hier nicht sehr genau springt, wird langsam in die Tiefe gezogen



Modul außer einer gehörigen Portion Frust nur durchschnittliche Hausmannskost und unpassende Soundeffekte.

Thomas Hellwig



Euch an den Klippen des Berges ein ungenauer Sprung mit den schlecht steuerbaren Charakteren sofort ein Leben kosten. Was wohl auch den

GEWINNCHANCE

Auf Eurer Erkundungstour durch die neun Level der SNES-Version solltet Ihr unbedingt auf die fünf versteckten Schatztruhen achten. Habt Ihr alle gefunden und bis zum Ende durchgespielt, dann werden Euch noch drei Fragen gestellt und Ihr müßt die Antworten auf ein Formular in der Anleitung eintragen. Bis zum 31. Mai 1996 habt Ihr dann Zeit, Euch an dem Preisausschreiben zu beteiligen. Es winkt eine viertägige Reise nach Las Vegas. Viel Glück!



Testern bei der Entwicklung aufgefallen ist, denn im letzten Level gibt es genügend Extraleben. Mit risikoreichen Sprüngen von Stein zu Stein oder hakeligen Kletterpartien an herabhängenden Ketten könnt Ihr diese 1 Ups erreichen.

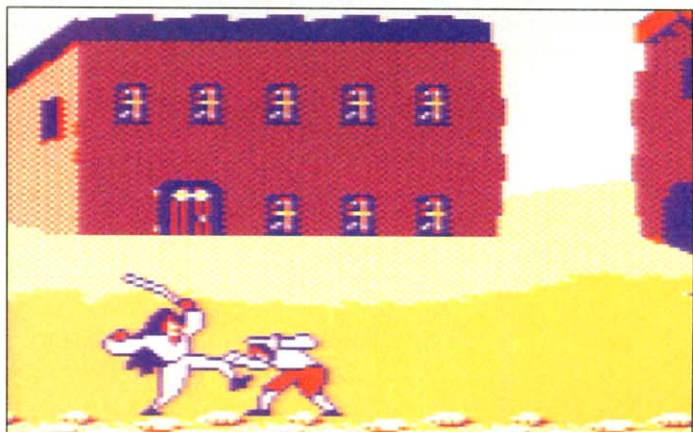
Was dem Spiel fehlt sind aufregende Endgegner-Fights, raffinierte Levelstrukturen und – für viele nicht unwichtig – passende, schöne Farben. Von der gelungenen Background-Musik einmal abgesehen, bietet das

Auch der Game Boy wurde versorgt. Allerdings mehr schlecht als recht.



Im Gegensatz zum großen Bruder wird bei „little“ „Cutthroat Island“ fast ausschließlich geprügelt. Und das geht so: Ihr verteidigt in der Rolle der lustig watschelnden Morgan Adams den Platz in der Mitte des Bildschirms. Kommt einer der etwas ungelink wirkenden Piraten-Feinde auf Euch zugewackelt, dann benutzt Ihr

wechslung bietet. Ansonsten beschränkt sich der triste Hintergrund auf schlicht gezeichnete Häuser, bildschirmgroße Scheunen oder ähnlich einfache Bauten. Wer sich bei dieser fragwürdigen Freizeitbeschäftigung wachhalten kann ist wahrscheinlich mit allen Wässern gewaschen!



den Fußwischer oder fuchelt mit Eurem Säbel herum und erledigt den armen Trottel so mit wenigen Hieben. Außerdem werden Euch nach jedem Level „Special-Moves“ verraten, die Ihr aber eh längst entdeckt habt und die in keinsten Weise beeindrucken können. Ab und zu schiebt sich ein korpulenter Boss ins Bild, dessen „Argumente“ jedoch auch nicht überzeugen. Später folgt noch eine Kutschfahrt, die zumindest ein wenig Ab-

Gameplay 5-

Außer stupidem Triggern im Kampf mit eintönigen Gegnern passiert herzlich wenig.

Dauerspaß 5

Zu Anfang hat man noch Hoffnung, im dritten Level ist man bereits stark demotiviert bei der Sache.

Grafik 5+

Ruckelige Animationen, viel Geflacker und enttäuschend simple Hintergründe herrschen vor.

Sound 4+

Hübsch melodisch erklingt angenehme gute Musik – ganz im Gegenteil zu den Soundeffekten.

TOTAL-CHECK

Genre: Prügelspiel
Level: 7
Schwierigkeit: einfach
Continues: 3
Speicherkapazität: 4 MB
Erhältlich: im Handel

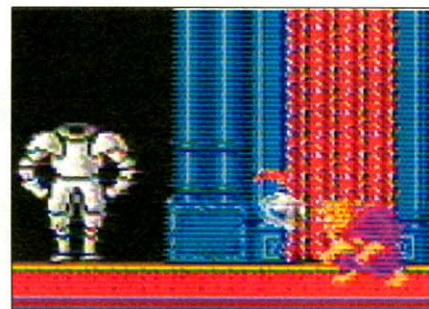


NES

1 Spieler

Hudson Soft

ca. DM 70



DIE SCHÖNE UND DAS BIEST

Es begab sich einmal, vor fünf Jahren, da kam ein Disney-Film in die Kinos dieses Planeten, der von großem Erfolg gekrönt wurde. Jetzt gibt's endlich die NES-Version.



In der Höhle unter dem Schloß lauern angriffs-lustige Fledermäuse auf Euch

erledigt sind. Wenn es dem Biest zu viel wird, kann es einen markerschütternden Schrei von sich geben, um die im Bild befindlichen Gegner für kurze Zeit buchstäblich vor Angst erstarrn zu lassen.



Auf die Extras mit Gebrüll

Gegnern läßt sich Ähnlichkeit mit den Leinwand-Vorbildern nicht leugnen. Der Soundtrack wurde so gut es ging

FÜNF JAHRE NACH DEM FILM GIBT'S ENDLICH DAS SPIEL

übernommen, wenn auch gleichzeitig an Soundeffekten gespart wurde. Alles deutet darauf hin, daß „Die Schöne und das Biest“ der letzte in Deutschland erscheinende NES-Titel sein wird. Derzeit gibt es jedenfalls keine weiteren Ankündigungen. Sammler, die nach aktueller Software für Ihr altes NES suchen, werden hier fündig.

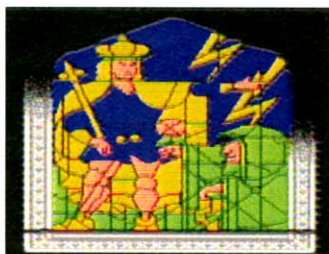
Christian Henning

Besser spät als nie“ dachten sich die Jungs von Hudson und bieten zum Abschluß der glorreichen NES-Ära die Umsetzung des gleichnamigen Zeichentrick-Streifens von '91. Das französische Märchen vom Prinzen, der nach Fehlbeträgen bei einer Fee zur Bestie mutiert und fortan ein einsames Single-Dasein in einem riesigen Schloß fristet, dürfte hinlänglich bekannt sein. Eine verzauberte Rose, die Euch im Spiel als Zeitmesser dient, verwelkt am 21. Geburtstag des Monsters. Bis dahin muß die schöne Belle davon überzeugt sein, daß der cholerische Wüterich gar nicht so ein gräßlicher Typ ist, wie es im Moment zu sein scheint.

Mit einem Spiegel wird der Level überblickt

Ihr steuert das verwunschene Biest durch vier Jump&Run-Level auf der Suche nach seiner Möchtegern-Freundin Belle. Unterwegs werdet Ihr von Fledermäusen, Spinnen, Ratten und Wölfen behindert, die aber mit ein paar gezielten Fausthieben schnell

Die Grafik ist selbst für verstaubte NES-Ver-



Glas-ähnliche Zwischenbilder erzählen die Story. Oft empfiehlt es sich, einfach davon zu klettern. Heißer Dampf schadet Euch

din Belle. Unterwegs werdet Ihr von Fledermäusen, Spinnen, Ratten und Wölfen behindert, die aber mit ein paar gezielten Fausthieben schnell

hältnisse etwas farbarm geraten und gelegentlich flackert es ein wenig. Dafür ist die Spielfigur jedoch anständig animiert und auch bei den

▲ **POSITIV!** ▲

Endlich mal wieder neue Kost für Big Ns 8-Bitter, wer hätte das gedacht

Shorty, wo ist mein Rasiermesser?!!

▼ **NEGATIV!** ▼

Unfaire Gegner, Grafik flackert, wenig Soundeffekte

Das Biest sieht ein bißchen aus wie Alf, oder?



Gameplay 3-

Der Held läßt sich anständig steuern, aber einige Gegner neigen zu unfairen Angriffen.

Dauerspaß 3-

Durch Unfairness manchmal recht frustig, aber dennoch relativ unterhaltsam.

Grafik 3-

Gelegentlich tritt Flackern auf. Die Hintergründe sind nicht sehr abwechslungsreich, aber es wird kaum langsamer.

Sound 3-

Wenige Soundeffekte; filerprobte Musik wird in ausreichendem Maße geboten.

TOTALI-CHECK

Genre Jump&Run
Level 4
Schwierigkeit mittel
Continues 3
Speicherkapazität 4 MBit
Erhältlich im Handel

3-

NEXT LEVEL

**Am 10. April 1996 erscheint
die erste neXt Level**

Pole Position

Psygnosis neuestes Rennspiel scheint schon in der Vorversion allen anderen Formel-1-Simulationen davonzufahren. Steigt mit uns in einen der Rennwagen, und dreht ein paar Proberunden – es lohnt sich!



64-Bit-Power

Wann, wie teuer und mit welchen Spielen? neXt Level unterrichtet Euch am 10. April über den Stand der Dinge.



Unglaublich!

Mit 'Panzer Dragoon Zwei' erwartet Euch ein geniales Actionspiel, bei dem die Programmierer das Leistungsvermögen des Saturn offenbar voll und ganz ausreizen. Der neueste Mega-Hammer erscheint voraussichtlich im Juni – wir erstatten Euch, im Rahmen eines ausführlichen Previews, schon mal vorab Bericht.



Fesselnd

'Doom' ist out, 'Alien Trilogy' ist in! Der neue Action-Hit auf der PlayStation erscheint ebenfalls für Segas Saturn. Welche Unterschiede es zwischen den Versionen gibt, verraten wir Euch am 10. April.

Überblick

Wer im Videospiel-Sektor wirklich mitreden will, braucht ALLE Infos zu ALLEN Spielen und Konsolen.

neXt Level wird Euch Monat für Monat mit aktuellen News, ausführlichen Tests und interessanten Reportagen zu allen Systemen über den neusten Stand der Dinge informieren.



NINTENDO 64



Wer träumt nicht von einem Leben als Raumschiffpilot? Mit dem Klassiker „Elite“ wird dieser Traum Wirklichkeit.

Mit dem Großteil Eurer Ersparnisse habt Ihr Euch gerade den neuen Raumfrachter „Cobra MK 3“ zugelegt und wartet nun in der Orbitation des Planeten Lave auf Starterlaubnis. Im Frachtraum befinden

USARREMA BÖRSENPRISE			
PRODUKT	PREIS-EINHEIT	MENGE	
Nahrung	5.8	8t	---
Textilien	1.5	11t	---
Radioaktives	26.4	9t	---
Robotersklaven	65.0	3t	---
Lebetrunk	81.0	1t	---
Luxusgüter	12.0	45t	---
Seltene Computer	51.0	3t	---
Maschinen	100.0	38t	---
Legierungen	100.0	20t	---
Feuerwaffen	100.0	20t	---
Pelze	100.0	1t	---
Mineralien	100.0	54t	---
Gold	100.0	1kg	---
Platin	100.0	20kg	---
Edelsteine	100.0	1g	---
Fremdwaren	100.0	---	---
Bargeld:	768.0 Cr		

sich 20 Tonnen Nahrungsmittel, die sich auf einem anderen Planeten sicherlich mit Gewinn verkaufen lassen. Sollte es ein Weltraumpirat während der Reise wagen, Euch zu nahe zu kommen, wird er Bekanntschaft mit Eurer Lasergeschütz und den Lenkraketen machen.

Viele Jahre ist es her, da sorgte ein 3D-Shoot'em-Up auf dem C64 für Aufsehen. In damals „revolutionärer“



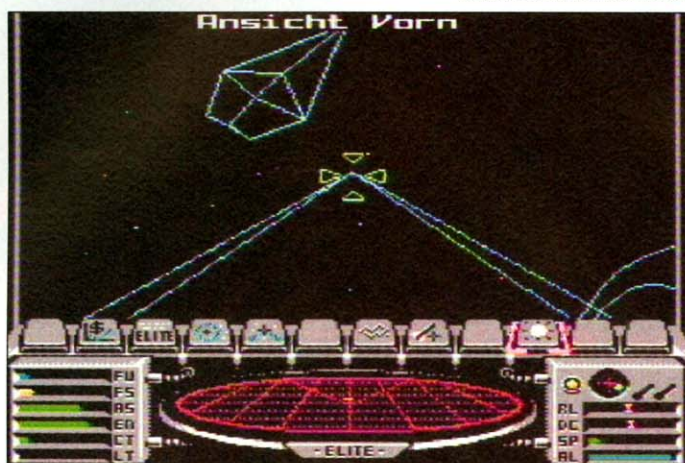
Mit dem nötigen Kleingeld ist auch die kostspieligste Ausrüstung kein Problem

1-2 Spieler

Imagineer/Rushware

ca. DM 30-60

Dieser Raumer ist eindeutig zur falschen Zeit am falschen Ort



ELITE

Cockpit-Perspektive kurvt unerschrockene Luke-Skywalker-Verschnitte in kleinen Raumschiffen durch galaktische Regionen, die noch nie ein Mensch zuvor gesehen hatte. Das nötige Kleingeld für derat futuristische Reisen erlangte der Spieler durch geschicktes Handeln mit legalen und illegalen Gütern, welche in den Orbitationen der vielen Planeten feilgeboten wurden. Durch die sehr gelungen

generale Mischung aus Handelssimulation und Action, die von einer packenden Story umrahmt wird, ist Elite ein zeitloser Klassiker der Videospielgeschichte.

1991 erschien eine aufgepeppt

NES-Version, bei der sogar zwei Spieler gleichzeitig durch Zeit und Raum fliegen können. Während einer das Raumschiff steuert, kümmert sich der Copilot um die zahlreichen Bordinstrumente, wie beispielsweise Lenkraketen, Abwehrschilde und Ener-

EIN KLASSIKER DER VIDEOSPIELGESCHICHTE

giebomben. Ansonsten hält man sich sehr eng an die Vorlage: Dem Info-Screen der Planeten werden Daten über Bevölkerungsstruktur, Wirtschaftsform und den technischen Entwicklungsstand entnommen. So könnt Ihr in etwa einschätzen, mit welchen Gütern Ihr am besten Handel treibt. Computer sind z. B. auf hochtechnisierten Planeten sehr günstig zu erstehen und finden auf armen Agrarplaneten reißenden Absatz. Wer aber mit illegalen Drogen handelt, wird von Kopfgeldjägern und der Raumpolizei gnadenlos gejagt –



jedoch rechtfertigt der hohe Profit manchmal dieses Risiko.

Elite mutet auf den ersten Blick nicht sonderlich komplex an, bietet aber schon nach kurzer Zeit eine Fülle von Entscheidungsmöglichkeiten und viel



Spieltiefe. Die sehr flotte – wenn auch recht schlichte – Vektorgrafik entschädigt für den kargen Sound. Elite ist einfach genial und stellt sogar noch in 64- und 32-Bit-Zeiten ein Kaufargument für das NES dar.

Michael Kocz

Gameplay

1

Die Mutter aller 3D-Weltraum-Shoot'em-Ups – spielerisch einfach genial.

Dauerspaß

1

Durch die vielen Aktionsmöglichkeiten offenbart sich Euch eine schier unendlich große Spieltiefe.

Grafik

1-

Eine technisch hervorragende Vektorgrafik mit Echtzeit-3D. Leider nur in schwarzweiß.

Sound

4

Nur gelegentlich reißt Euch ein Schuß- oder Explosionsgeräusch aus dem Weltraumschlaf.

TOTALI-CHECK

Genre: Shoot'em Up/Strategie
 Level: ...
 Schwierigkeit: ansteigend
 Controller: Batterie
 Speicherkapazität: 4 MBit
 Erhältlich: im Handel





GAMBLER

**SEGA
SPECIAL**

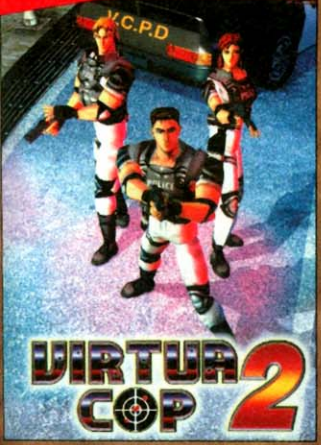
SATURN • MEGA DRIVE • MEGA-CD • MD 32X • GAME GEAR

Das aktuelle Sega-Sonderheft jetzt an Eurem Kiosk!

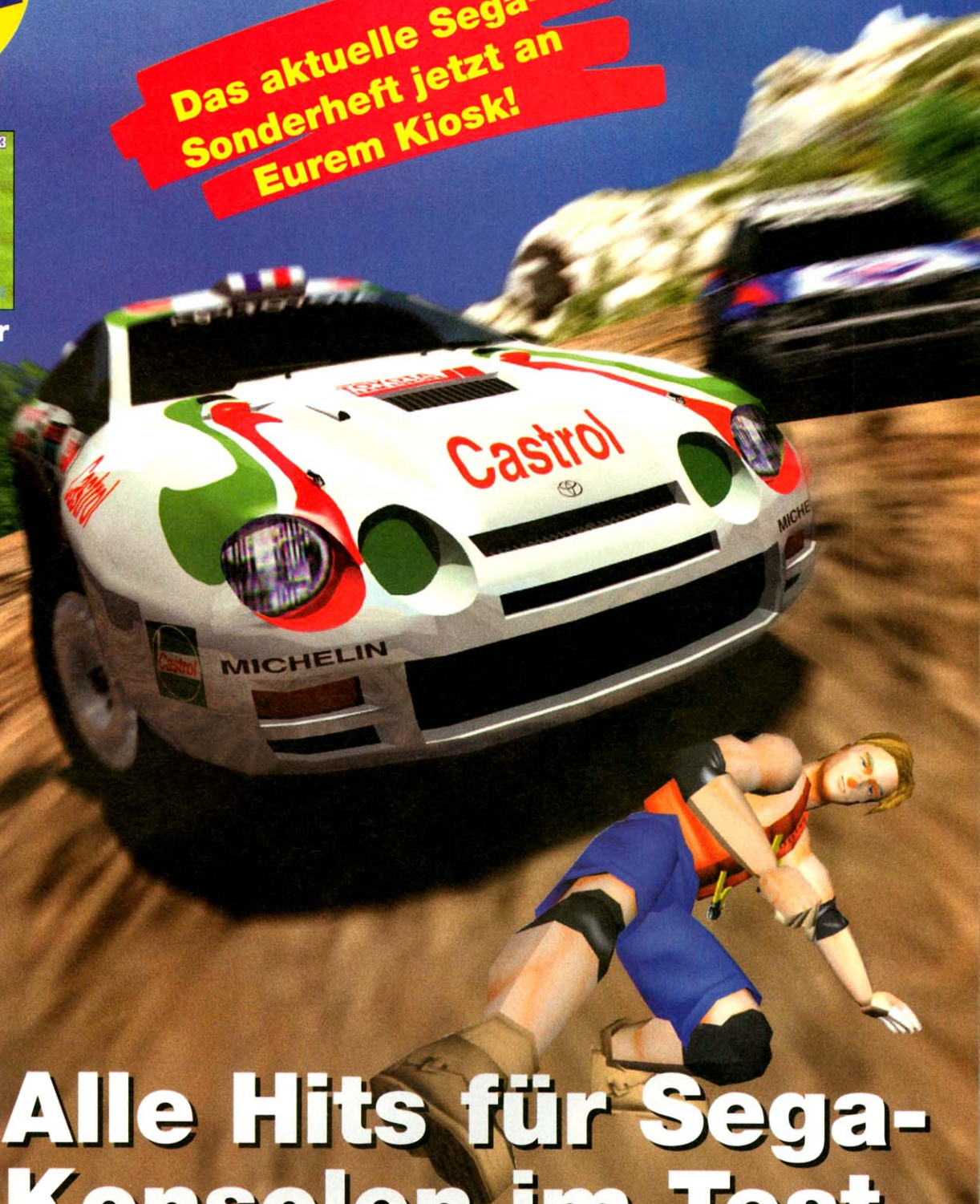


Intern. Superstar Soccer Deluxe – Das beste Fußballspiel aller Zeiten?

Poster



Alle Hits für Sega-Konsolen im Test



DIDDY'S KONG QUEST



Weiter geht's

In der vergangenen Ausgabe kündigten wir Euch zwar an, den Rest des Spiels vorzustellen, doch da wir Euch alle nötigen Geheimnisse zur 102 %igen Lösung so präzise wie möglich präsentieren wollen, haben wir die Komplettlösung noch auf einen weiteren Teil in der kommenden Ausgabe ausgeweitet.

ch

Wespenfalle



Die ersten beiden Bonusräume dieser Stage sind unmittelbar untereinander angeordnet. Ihr findet sie, wenn Ihr direkt beim Start mit dem Huckpack-Wurf an einen Haken springt und Euch dann weiter nach oben arbeitet.



Dieser kleine Spalt liegt direkt auf dem Weg, sodaß Ihr ihn kaum verfehlen könnt. Laßt Euch hineinfallen und geht nach links zur DK-Münze.



Nachdem Ihr den Schacht wieder hochgeklettert seid geht es nach rechts-oben weiter. In der oberen rechten Ecke findet Ihr den dritten Bonusraum.

Volltreffer



Nach dem ersten Kremling sind schnelle Reflexe gefragt, um das erste Bonus-Faß zu erreichen.

Im ersten Lattengerüst braucht Ihr nur einmal hochspringen und schon habt Ihr die DK-Münze.



Brombeer Gedrängel



Das !'-Faß seht Ihr schon, wenn Ihr ins Bild kommt. Sobald Ihr es eingesammelt habt, ...



... laßt Euch in den ersten Abgrund fallen und lauft schnell nach rechts zum Bonus.



Der zweite Kremling verzieht sich schnell aufs untere Gleis. Habt keine Angst und folgt ihm, denn hier wartet der zweite Bonusraum.



Das linke Bild zeigt Diddy kurz nach dem Restart-Faß. Springt durch die Dornenwand zur Banane und Ihr werdet auf Squitter treffen. Mit ihm ist es ein Leichtes, nach oben zu kommen, um bei der einsamen Banane durch die Dornen an die DK-Münze zu gelangen.





Der einzige Bonusraum in diesem Level erwartet Euch über dem Start. Mit zwei Partnerwürfen gelangt Ihr nach links oben, von wo aus Dixie mit ihrem Haar zur gegenüberliegenden Seite schweben kann – schon seid Ihr im Bonuslevel.



Die DK-Münze muß man sich hier redlich verdienen. Nur wenn Ihr alle Kremplings beseitigt habt und die schwarz-weiße Flagge eine „1“ zeigt, gehört sie Euch. Spielt den Level zunächst einmal durch, um im Notfall mit Start und Select aus dem Level springen zu können.

Alptraum Fahrt
oder „Trip to Nowhere“



Hier ist die letzte grüne Oberfläche vor dem Restart-Faß. Mit dem Huckepack-Wurf gelangt Ihr in das Bonusfaß. Die zweite Bonusrunde bestreitet Ihr in der, auf dem Weg liegenden, Kanone. Die Kugel dazu findet Ihr ebenfalls unterwegs. Es bedarf jedoch etwas Geschick, um die Kugel zur Kanone zu bringen, da Ihr viel springen müßt.



Ja, da ist sie nun, die DK-Münze. Laßt Euch Zeit und beobachtet die Reihenfolge in der die Extras auftauchen genau, bevor Ihr zum Sprung ansetzt.

Moor des Schreckens
oder „Die Affen von Baskerville“



Den ersten Bonusraum findet Ihr ganz oben links in der Ecke. Springt einfach an jede, mit Honig beschmierte, Wand und jeden Haken nach oben, dann kommt Ihr automatisch dorthin.



Etwas weiter rechts vom ersten Bonusraum landet Ihr an einer Höhle, in der Rambis auf Euch wartet. Die DK-Münze kann der Dickhäuter aber nicht erreichen, also müßt Ihr bevor Ihr die Höhle betretet an einen unsichtbaren Haken springen. So könnt Ihr über die Höhle zur Münze gelangen.



Am Ende des Levels solltet Ihr mit Rambis die Wand einrennen, um auch den zweiten Bonusraum zu besuchen. Wie immer lohnt es sich.



Der Stachel ist der wunde Punkt des Riesen-Zingers.

Rambis Donnergetöse
oder „Rambis (und) der Wespenschwarm“

Geister Grube
oder „Die Geister die ich rief“



Das dritte Loch ist ein relativ kleiner Spalt. Schräg darüber schwebt das ‚O‘. Nutzt Dixies Supersprung, um an die DK-Münze zu gelangen.



Hinter dem vierten Abgrund warten ein paar Krunchas auf Euch. Beseitigt sie mit Partnerwürfen und hebt ein Faß für diese Wand auf, um den ersten Bonusraum zu besuchen.

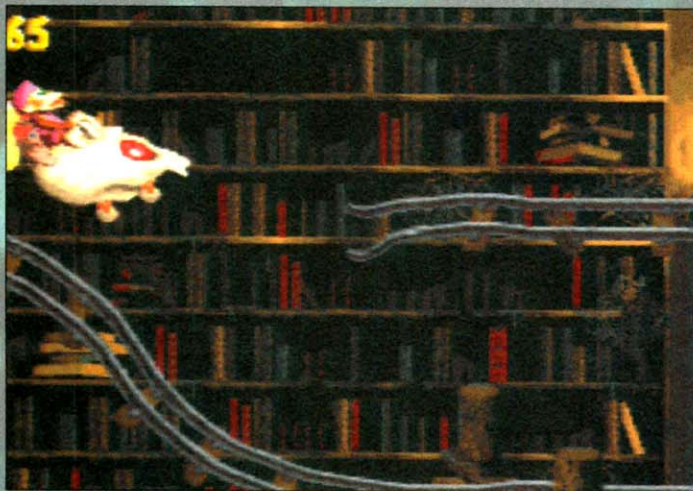


Das Bonusfaß liegt sichtbar auf dem Weg. Aber Ihr kommt nur hinein, wenn Ihr an den Geisterseilen hochspringt. Mit etwas Geduld und Geschicklichkeit sollte dies aber kein Problem darstellen.

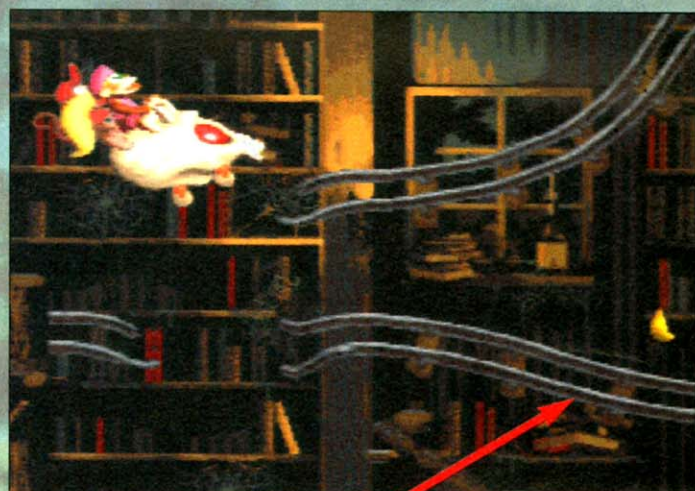
So sehr er auch nervt, Cranky hat stets kluge Hinweise für Euch parat.



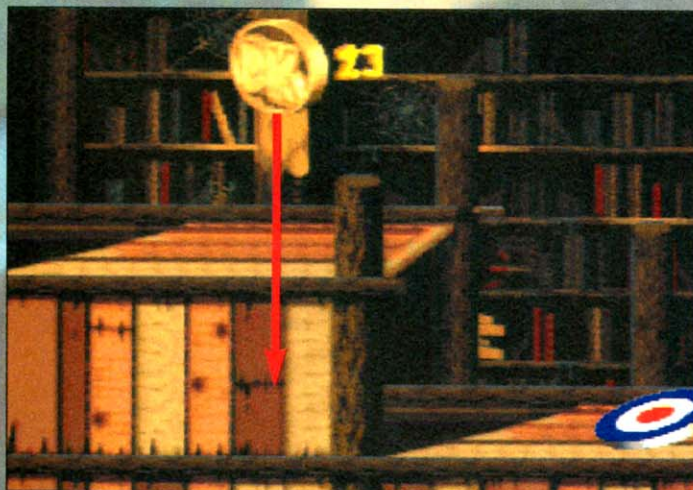
Spuk-Halle
oder „Indiana Diddy und die Hallen des Todes“



Eins, zwei und hepp! Nachdem Ihr den ersten Geist abgehängt habt, solltet Ihr auf das obere Gleis springen. Der erste Bonusraum wartet dort. Der Zweite ist ebenfalls hier. Fahrt in den Ersten nicht hinein, sondern hüpf kurz vor dem Eingang nach oben auf ein weiteres Gleis.

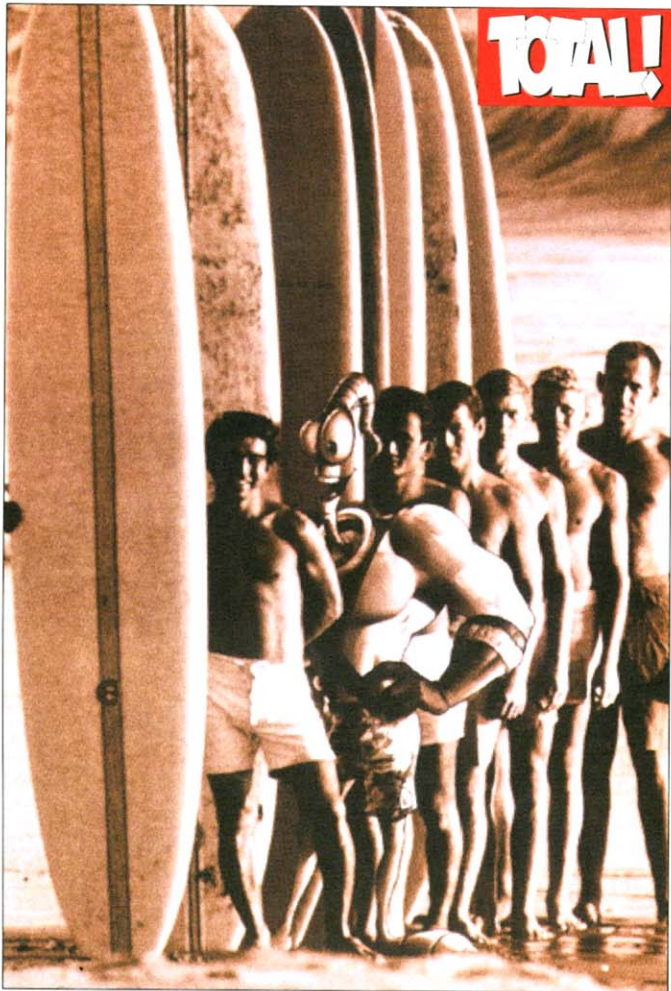


Oha, diese Stelle ist nervig. Ein kleiner Hüpler bringt Euch auf das untere Gleis und somit direkt in den holzverkleideten dritten Bonusraum. Um sich die Stellen besser einzuprägen und im Notfall aus dem Level zu springen, solltet Ihr die Spuk-Halle erst einmal absolvieren.



Die DK-Münze ist in der kleinen Laten-Baracke rechts vom Ziel versteckt.





T 082

© Virgin Interactive/Shiny Entertainment

Sturmwald oder „Orkan im Tropendschungel“

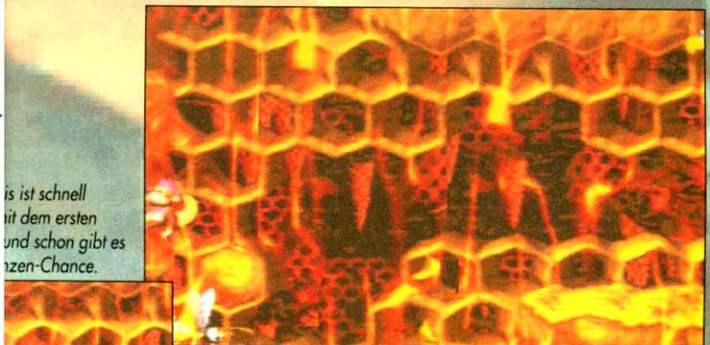


Geschulte Diddyologen wissen schon was zu tun ist: Huckepack und ab ins Bonusfaß.

Gemein, aber nicht unerschaffbar! Mittels Partnerwurf kann Euch bei geschickter Joypad-Handhabung auch diese DK-Münze gehören.



Papagaien Absturz oder „Bunter Sturzflug“



is ist schnell
mit dem ersten
und schon gibt es
nzen-Chance.

Der zweite Bonuslevel ist etwas raffinierter versteckt. Nachdem Ihr das Restart-Faß passiert habt und wieder von Squawks verlassen wurdet, haltet am linken Rand nach Honig Ausschau. Etwas weiter oben rechts befindet sich die zweite Bonusstufe des Levels.

Wald des Grauens oder „Affen im Nebel“



uslevel im Fels zu öffnen. Überquert zunächst den großen Abgrund, bis Ihr auf einen Kanonen- abfeuert, schleicht langsam aber sicher über den Abgrund und schlägt in die Wand ein. Also folgt onusraum.

Krows Geist will sich bitter rächen. Weicht den Geistergeiern aus und springt auf normale Geier, um Wurf-Fässer zu bekommen.



ABO • ABO • ABO • TOTAL! • ABO • ABO • ABO

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

Du weißt, was Du willst. Interessante News, rund um Nintendo, kompetente Tests der neuesten Module für SuperFES, NES, Game Boy Tips & Tricks, wenn's mal nicht weitergeht. Deshalb willst Du das Magazin, das weiß, was angeht. TOTAL! – 100% NINTENDO, unabhängig und unbesiegt.

☐ Bequemer und einfacher durch Bankabbuchung, aktiver Newsletter

☐ Euro-Scheck zur Verrechnung (Lieferung, Kartennummer angeben)

3x2

Ko-Au

Bitte keine Überweisung!
☐ Gegen Rechnung. Bitte keine Vorauszahlung oder Preterung akzeptieren.

Gesamt:

Unterschrift

Vorname, Name

Straße, Hausnummer

PLZ, Ort

Datum, Unterschrift

(Bei Jugendlicher unter 18 Jahren: Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

Garantie: Ich weiß, daß ich diese Bestellung innerhalb von 10 Tagen schriftlich beim Verlag widerrufen kann. Zur Wahrnehmung der Widerrufsfrist genügt die Absendung innerhalb von 10 Tagen (Poststempel). Die Kenntnisnahme dieses Hinweises bestätigt ich durch meine Unterschrift.

Datum, Unterschrift

(Bei Jugendlicher unter 18 Jahren: Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

Geister Grube
oder „Die Geister die ich rief“



Das dritte Loch ist ein relativ kleiner Spalt. Schräg darüber schwebt das ,O'. Nutzt Dixies Supersprung um an die DK-Münze zu gelangen.

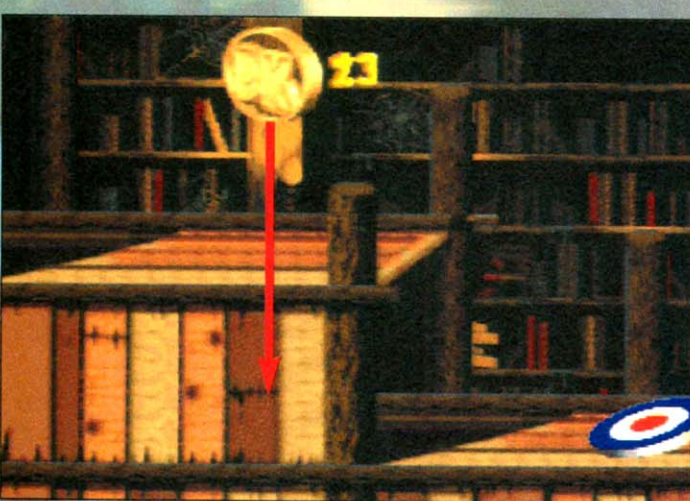


Das Bonusfaß liegt sichtbar auf dem Weg. Aber Ihr kommt nur hinein, wenn Ihr an den Geisterseilen hochspringt. Mit etwas Geduld und Geschicklichkeit sollte dies aber kein Problem darstellen.

So sehr er auch nervt, Cranky hat stets kluge Hinweise für Euch parat.



Eins, zwei und hepp! Nachdem Ihr den ersten Geist abgehängt habt, solltet Ihr auf das obere Gleis springen. Der erste Bonusraum wartet dort. Der Zweite ist ebenfalls hier. Fahrt in den Ersten nicht hinein, sondern hüpf! kurz vor dem Eingang nach oben auf ein weiteres Gleis.



Spuk-Halle
oder „Indiana Diddy und die Hallen des Todes“



--	--	--	--

Bitte ausreichend
Fahrräder

X-plain Verlag
TOTAL!-Abo
Friedensallee 41
22765 Hamburg

Absender	Vorname, Name	Straße, Hausnummer	PLZ, Ort
----------	---------------	--------------------	----------

Sturmwald oder „Orkan im Tropendschungel“



Achtung beim Start! Eine einsame Banane lädt zum Huckepack-Wurf, denn dahinter wartet Euer reptiler Kumpel mit Überbiß, Rattly.

Ein Stückchen nach dem Restart-Faß bewachen zwei Schwert-Krokos zwei Schatztruhen. In der Oberen ist eine Kanonenkugel versteckt.



Geschulte Diddyologen wissen schon was zu tun ist: Huckepack und ab ins Bonusfaß.

Gemein, aber nicht unerschaffbar! Mittels Partnerwurf kann Euch bei geschickter Joypad-Handhabung auch diese DK-Münze gehören.



Manchmal sind die DK-Münzen auch ganz einfach zu finden. Kurz unter dem Start müßt Ihr bloß nach links unten schweben.

Auch dieses Geheimnis ist schnell gelüftet. Haltet Euch mit dem ersten Squawks immer links und schon gibt es die nächste Krem-Münzen-Chance.



Der zweite Bonuslevel ist etwas raffinierter versteckt. Nachdem Ihr das Restart-Faß passiert habt und wieder von Squawks verlassen wurdet, haltet am linken Rand nach Honig Ausschau. Etwas weiter oben rechts befindet sich die zweite Bonusstufe des Levels.



Auch hier winkt die DK-Münze erst am Zielpunkt. Springt, wenn Ihr die einzelne Banane seht.



Hier ist viel Geschick nötig, um den Bonuslevel im Fels zu öffnen. Überquert zunächst den großen Abgrund, bis Ihr auf einen Kanonen-Kremling trifft. Die dritte Kugel, die er abfeuert, schleicht langsam aber sicher über den Abgrund und schlägt in die Wand ein. Also folgt der Kugel und Ihr entdeckt den ersten Bonusraum.

Der Bananen-Pfeil zeigt es schon: Im Fels liegt der zweite Bonusraum. Ein Stückchen weiter rechts kommt auch schon die passende Kugel angeflogen.

Krows Geist will sich bitter rächen. Weicht den Geistergeiern aus und springt auf normale Geier, um Wurf-Fässer zu bekommen.



Papagaien Absturz oder „Bunter Sturzflug“

Wald des Grauens oder „Affen im Nebel“



Alles klar zum Endspurt. Nur noch einige kleinere Nebensächlichkeiten sind zu erledigen, dann kann die Party ruhigen Gewissens und bestens ausgerüstet den endgültigen Kampf gegen den fiesen Lavos aufnehmen.



KOMPLETTLÖSUNG TEIL 3

Spätestens nach der Wiederbelebung von Crono sollte es eigentlich höchste Zeit für den Show-down mit Lavos sein, aber dem ist nicht ganz so. Nach der Episode am Death Peak kehrt die Party zum Ende der Zeit zurück und erfährt vom Guru, daß da noch einige andere Dinge zu erledigen sind. Zum Pflichtprogramm gehören diese Nummern zwar nicht unbedingt, allerdings liefern sie neben wertvollen Erfahrungspunkten auch noch den einen oder anderen Ausrüstungsgegenstand, so daß sich die Abstecher durchaus lohnen. Die Reihenfolge, in der die einzelnen Aufgaben absolviert werden, ist dem Spieler freigestellt, wir stellen sie hier

in der Reihenfolge vor, in der sie auch vom Guru erwähnt werden – was übrigens auch in etwa dem ansteigenden Schwierigkeitsgrad entspricht. So ziemlich jede dieser Missionen steht übrigens in engem Zusammenhang mit der Biografie eines bestimmten Partymitglieds, also sollten die Hinweise für die Zusammensetzung der Party beachtet werden. Wenn man mit den einzelnen Leuten am Ende der Zeit spricht, erhält man meist einen kleinen Hinweis über den Ort, an dem man mit der Aufgabe beginnen sollte.

ROBIN WOOD IM MITTELALTER

Im Mittelalter des Jahres AD 600 führt eine gewisse Fiona einen beinahe aussichtslosen Kampf um die Erhaltung des Waldes auf dem Hauptkontinent. Irgendwelche Monster sorgen im Erdinneren für gewaltige Unruhe – klar, daß sich die Helden der Sache anneh-

men. Das Loch in der Wüste führt die Party in eine unterirdische Höhle, in der sich einige fiese Monster tummeln. Da diese Biester vor allem gegen Wassermagie allergisch sind, sollte wenigstens ein Partymitglied in dieser Richtung bewandert sein. Nach dem Sieg über den örtlichen Bösewicht Retinite und dem Plündern diverser Truhen geht es zurück an die Oberfläche. Dort wird Robo in die Party aufgenommen, er erklärt sich anschließend sofort dazu bereit, Fiona bei der Wiederaufforstung zu helfen. Während Robbie sich 400 Jahre lang die Gelenke wundschnüffelt, steigt der Rest der Party einfach in die Zeitmaschine und reist nach AD 1000, um den fleißigen Bauersmann in Fionas Schrein wieder abzuholen. Praktischerweise sollte Lucca dabei in der Party sein, denn die nun folgende Episode ver-

setzt sie in ihre frühe Kindheit und stellt sie vor eine kleine Bewährungsprobe. Sie wird Zeugin des Unglücks ihrer Mutter, kann sie aber retten, indem sie das richtige Paßwort eingibt, um die Maschine ihres Vaters zu stoppen. Wer sich zuvor genauer mit der Familie beschäftigt hat, sollte wissen, daß der Name von Luccas Mutter Lara ist. Da der gute alte Taban in Sachen Paßwörtern nur wenig eigene Ideen entwickelt hat, ist es natürlich



GER

1000 AD Present



naheliegender, daß der schlaue Spieler an der Maschine auch sofort 'LARA' auf dem Joypad drückt. Als Belohnung für diese Episode gibt es anschließend den Green Dream, ein praktisches Item zur Wiederbelebung, und die erste Aufgabe wäre somit schon erledigt.

OZZIE IS BACK IN TOWN

Irgendwie hat der fiese Ozzie seinen unplanmäßigen Abgang in einer früheren Episode wohl doch überlebt und terrorisiert weiterhin die Bevölkerung des Jahres AD 600. Höchste Zeit, ihm auf die Finger zu klopfen – praktischerweise sollte Magus bei diesem Ausflug dabei sein. Die ei-

gentliche Exkursion ist recht locker, insbesondere wenn Crono in der Party ist und seine luminaire-Talente spielen läßt: In Ozzies Versteck (östlich von Magus ehemaliger Festung) im Jahre 600 braucht Ihr Euch eigentlich nur mit etwas stärkeren Ausgaben von Flea und Slash herumzubalgen. Im Raum mit dem Hackebeil solltet Ihr die Truhe zunächst ignorieren, dafür aber die Wände dieses Raumes mit Magus als Anführer genauer untersuchen, um in einem versteckten Raum die optimale Ausrüstung für ihn zu finden. Nach einigen weiteren Kämpfen und einem recht amüsanten Sieg über Ozzie könnt Ihr diese Episode nicht nur abhaken, sondern darüberhinaus auch noch recht preisgünstig in Medina Village einkaufen.

Um Robos Episode zu klären, müßt Ihr Euch ins Jahr 2300 begeben und dort den Geno Dome auf einer Insel östlich des Keeper's Dome aufsuchen. Dabei muß Robo die Party anführen,

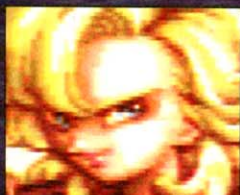
da so sonst der Zutritt verweigert wird. Erforscht zunächst die Räumlichkeiten und schaltet dabei alle Gegner aus, damit sie Euch später

GHOST IN THE MACHINE

nicht mehr behindern. Beim weiteren Vorgehen könnt Ihr nämlich keine Störung gebrauchen, da Ihr die meisten Türen auf eine etwas ungewöhnliche Art öffnen müßt: In der Landstation im Zentralraum muß Robo mit Energie aufgeladen werden, die er dann an den Schlüssellöchern wieder abgeben muß. Einige dieser Schlüssellöcher müssen erst noch durch Druck auf die kleinen Schaltflächen geöffnet werden, das Schloß der zur ersten Poyozo-Puppe führende durch die richtige Kombination (rot, grün, rot) der Schalter im hinteren Teil des entsprechenden Raumes.

Die zweite Poyozo-Puppe ist etwas schwerer zu bekommen: Hierzu muß zunächst das Förderband umgeschaltet werden, danach kommt es für den aufgeladenen Robo auf jede Sekunde an. Ist die Tür zum zweiten Wachroboter

geöffnet und der Inhalt der beiden Truhen eingesackt, wird die Party vom Wächter verfolgt. Lockt ihn zum ersten Wächter und nehmt anschließend die zweite Puppe. Im oberen Stock trifft Robo nun auf eine alte Bekannte, mit der er sich im Alleingang herumschlagen muß – einige gut platzierte Uzi-Punches sollten die Lage schnell klären. Nachdem die Puppen auf die grünen Schalter gestellt wurden, ist der Weg zu Mother Brain, dem hiesigen Boß, frei. Auch bei ihr leistet Cronos Luminaire-Zauber gute Dienste, schwächere Parties sollten ihre Angriffe zunächst auf die Displays konzentrieren, da diese den Obermوتz von Zeit zu Zeit heilen. Nach dem Kampf ist auch diese Teilaufgabe erledigt und die Party kann sich anderen Dingen widmen, zumal doch noch einiges zu tun ist.



1000 AD Present



1000 AD Present



ES WERDE LICHT

Auf Eurer Reise habt Ihr schon einiges über den legendären Moon Stone erfahren – ein wirklich praktisches Item, aus dem sich eine recht effektive Waffe für Lucca machen läßt. Zu finden ist der Stein im Sun Palace auf einer Insel im Südwesten des Jahres 2300. Bevor Ihr Euch dorthin begeben solltet Ihr jedoch erst noch einen kleinen Abstecher in die Steinzeit machen. In Laruba Village gibt es jetzt Ruby Armors zu kaufen, die 80% aller Feuermagien absorbieren, was



sich beim nächsten Kampf als durchaus nützlich erweist: Bewacht wird der Moon Stone vom Son of Sun, der von einigen Flammen umgeben ist. Nur wenn die richtige getroffen wird, verliert der Gegner Energie, ansonsten wehrt er sich mit Feuerzaubern ...

Nach dem Sieg braucht der Moon Stone nur noch einige Millionen Jahre dem Licht ausgesetzt werden, um zum Sun Stone heranzureifen. Also zurück in die Steinzeit zum Sun Keep im Nordosten und den Stein dort abgelegt. Mit der Zeitmaschine geht es jetzt Stück für Stück in die Zukunft, wobei jedesmal das Gedeihen des Steins kontrolliert wird. Die böse Überraschung kommt dann im Jahr 1000, denn der Klunker ist plötzlich verschwunden. Über einem der Häuser

BUNTE STEINE

Wie Ihr sicher schon bemerkt habt, sind mit Magus in der Party keine Triple-Techs möglich. Es sei denn, man rüstet ihn und einige andere Partymitglieder mit den farbigen Steinen aus, die sich im Verlaufe des Spiels finden. Sie erlauben dann so imposante Attacken wie 'Dark Eternal' oder 'Poyozo Dance'. Hier sind die Fundorte der einzelnen Steine:

Black Rock: Er befindet sich in einem der Geheimräume im magischen Königreich und sollte natürlich möglichst vor dessen totaler Zerstörung geborgen werden!

Silver Rock: Besucht gegen Ende des Spiels in der Steinzeit die Ruinen von Laruba und haltet nach einem hilfsbereiten Nu Ausschau.



Gold Rock: Nachdem Frog die New Masamune erhalten hat, sollten mit ihm als Anführer nochmals die Denadaro Mountains besucht werden. Einer der dortigen Free Lancer wirft mit Steinen um sich ...

Blue Rock: Dieser Stein wird normalerweise während der Suche nach der Rainbow Shell gefunden.

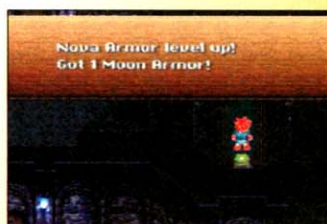
White Rock: Er liegt in einer der Truhen im Black Omen.

ALLES FÜR DIE KATZ

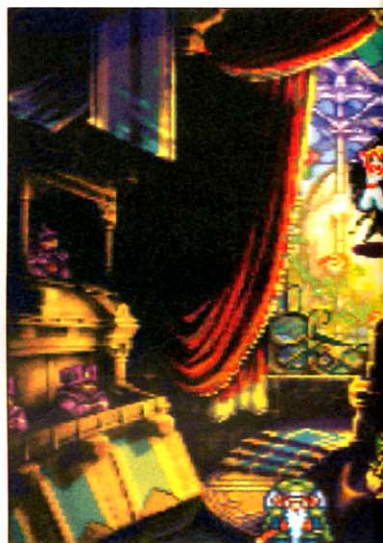
Seid Ihr Katzenliebhaber? Dann spielt doch mal in Normanns Horrorselt das dritte Spiel. Beim ersten Mal gibt es als Gewinn eine Katze, mit der Ihr in Cronos Haus eine kleine Katzenzucht aufmachen könnt. Allerdings solltet Ihr anschließend noch einige Male besagtes Spielchen spielen, um auch genügend Futter für die Miezen zu gewinnen. Zwar bringen diese Aktionen nicht unbedingt viel, dennoch sorgen sie für eine kleine Variation im Abspann ...

SUDDEN DEATH

Den Abspann für besonders schnelles Durchspielen könnt Ihr übrigens auch mit einer Dreierparty sehen. Dazu müßt Ihr nur den Kampf gegen Lavos im Ocean Palace gewinnen.



Das klappt allerdings wohl nur im 'New Game+'-Modus, denn normalerweise stirbt Crono ja an dieser Stelle, da die Party im ersten Durchgang zu schwach ist.



südlich von Guardia glitzert es zwar verdächtig, der Bewohner des Hauses streitet aber alle Beschuldigungen ab. Ob man ihn wohl zu mehr Ehrlich- und Großzügigkeit überreden kann? Man kann, und zwar indem man im nahegelegenen Snail Shop einen recht teuren Jerky kauft. (Anschließend sollte mit Marle noch ein kleiner Abstecher ins Schloß unternommen werden, um noch eine kleine, aber unwichtige Nebenhandlung zu erleben.)

Der Jerky wird im Jahre 600 den Bewohnern des Hauses geschenkt, wodurch man 400 Jahre später den Sun Stone zurückbekommt. Jetzt wandert der Sun Stone wieder zurück in den Sun Keep und wird im Jahr 2300 endlich abgeholt, wobei Lucca in der Party sein sollte.

DER FROSCH UND DER RITTER

Auch Frog hat noch eine Aufgabe zu erledigen, die im Dorf Choras im Jahre 600 ihren Ausgangspunkt hat: Die dortige Ruine soll das Grab eines großen Helden darstellen, bedarf aber einiger Reparaturarbeiten. Der

1000 AD Present



GGER



örtliche Baumeister würde zwar gerne helfen, kann es aber mangels Werkzeug nicht. Im Cafe mit dem Baumeister trifft man auch Toma wieder, der der Party ein Toma Pop zur späteren Verwendung an seinem Grab überläßt. Am gleichen Ort, allerdings im Jahre 1000, läßt sich Werkzeug organisieren, mit dem in der Vergangenheit endlich mit den Reparaturen begonnen werden kann. Allerdings nur dann, wenn zuerst die umherstreunenden Monster besiegt wurden, wozu insgesamt drei Anläufe nötig sind. Da es sich bei dem Helden um Frogs Kumpel Cyrus handelt, sollte unser Frosch natürlich in der Party sein – zur Belohnung wird sein Masamune-Schwert nochmals auf-



Kanzler befreit werden, anschließend kann man im Keller bei Melchior neue Rü-

Es ist geschafft: Frog hat seinen Freund Cyrus endlich gerächt...

gemotzt. Die magisch verschlossenen Truhen sollten, wie gehabt, im Jahre 600 untersucht und erst später geleert werden, anschließend sollte man jedoch nochmals im Jahr 600 einen Blick darauf werfen!!!

RÜCKKEHR DER SAURIER

Wenn im Jahre 1000 das Toma Pop an Tomas Grab benutzt wird, meldet sich der Ex-Abenteurer nochmals und verrät den Fundort der legendären Rainbow Shell. Bei der Erforschung der Höhle stoßt Ihr auf einige wertvolle Items und auch auf einen leicht angestaubten, alten Bekannten, nämlich den Rust Tyrano. Nachdem dieser harte Brocken besiegt ist, ist die Rainbow Shell in Reichweite, allerdings ist sie zu schwer, um von der Party geborgen zu werden. Das Königreich von Guardia bietet freundlicherweise seine Hilfe an und verspricht, die Riesenmuschel bis zur Jahrtausendwende sicher in der Schatzkammer zu verwahren. Beim erneuten Besuch von Guardia im Jahre 1000 stellt sich heraus, daß gegen den König gerade eine Gerichtsverhandlung wegen Betrugsverdacht läuft. Um seine Unschuld zu beweisen muß die Rainbow Shell in den Gewölben des Schlosses gefunden werden, dort ist auch weiteres Entlastungsmaterial für den König zu finden. Wie sich herausstellt, ist mal wieder der Kanzler an allem schuld und der Fiesling zeigt sein wahres Gesicht. Nachdem die Angelegenheit geklärt ist, sollte nochmals der Gerichtssaal untersucht und der wahre

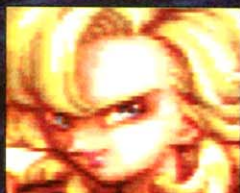
stungen und Waffen aus Rainbow Shell und Sun Stone machen lassen. (In Sachen Rainbow Shell besteht die Wahl zwischen einer Rüstung oder drei Helmen. Die Helme bieten zwar nicht ganz so viel Schutz, haben aber dennoch praktische Nebenwirkungen!)

THE BLACK OMEN

Als letzte Aufgabe steht die Erforschung des Black Omen an. (Die Aufgabe ist übrigens Magus gewidmet, bei dem ‚Verwandten in Not‘ handelt es sich nämlich um seine Mutter Queen Zeal.) Die Kämpfe im Black Omen gehören mit zu den härtesten, liefern aber auch genug Erfahrungspunkte, um die Party fit fürs Finale zu machen. Auf halbem Wege trifft Ihr auf zwei Nus, bei denen Heilmittel gekauft werden können, hinter ihnen bietet sich eine hervorragende Möglichkeit, die Party ordentlich aufzupowern: Im Raum hinter den Nus ist nämlich ein Tubster zu bekämpfen, dem man mit schöner Regelmäßigkeit ein Power Tab klauen kann – es lohnt sich! Etliche Kämpfe weiter schließlich wartet Queen Zeal auf die Party. Der Kampf mit ihr sollte ein wenig in die Länge gezogen werden, da ihr einige Mega Elixire gemopst werden können. (Falls die Dame zwischendurch ihren Hallulate-Zauber losläßt, sollten zur Heilung statt der Mega Elixire lieber zwei oder drei Lapis ver-

wendet werden, da die Elixire im Finale praktischer sind.) Direkt im Anschluß an diesen Kampf wartet schon die Mammon Machine auf Prügel, danach meldet sich Zeal noch einmal zu Wort. Konzentriert in diesem Kampf Eure Angriffe auf den Kopf und setzt nach Möglichkeit keine Magie ein, denn es wartet noch ein ganz besonderer Brocken auf Euch: Lavos gibt sich die Ehre! Nachdem Ihr die äußere Schale besiegt habt, findet Ihr in seinem Inneren einen Savepoint und ein Warpfeld. Benutzt letzteres, um noch einmal ans Ende der Zeit zurückzukehren. Ein erneutes Gespräch mit dem Guru klärt, ob tatsächlich alle Aufgaben erledigt wurden, danach könnt Ihr nochmals einkaufen und anschließend mit ruhigem Gewissen das üble Treiben von Lavos beenden. Wir drücken Euch alle Daumen für den Showdown. Genießt den Abspann und probiert anschließend auch gleich den neuen Spielmodus aus. Er eignet sich besonders gut, um schnell zu bestimmten Stellen im Spiel vorzustoßen und auszuprobieren, wie der Abspann noch aussehen könnte.

Michael Anton

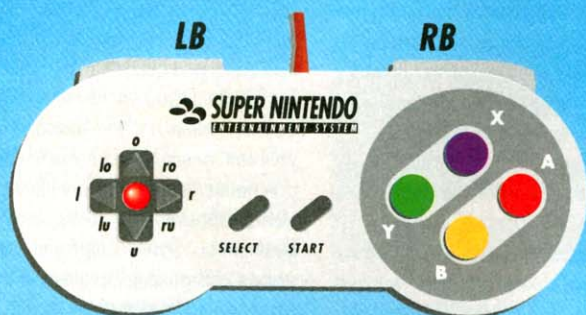


TIPS & TRICKS WANTED!

**Hallo, Moglerinnen
und Mogler!**

Um die Tips & Tricks auch weiterhin so interessant und vielseitig wie bisher gestalten zu können, sind wir natürlich auf Eure Hilfe angewiesen. Schickt uns Eure gesammelten Tips & Tricks, Eure Cheats, Paßwörter, Levelcodes, Special Moves und was sonst noch so in diese Rubrik paßt! Am besten ist es, wenn Ihr eine Schreibmaschine oder einen Computer benutzt, damit Mißverständnisse beim Übertragen ins Heft (alles schon dagewesen) vermieden werden können. Wir erwarten sehnüchtig Eure Post! Schreibt an die untenstehende Adresse! Egal ob Automat, Game Boy, NES oder SuperNES, ob Modulcode, Kurztipp, Cheat oder umfangreiche Komplettlösung: Jeder, der mitmacht und dessen Beitrag abgedruckt wird, hat die Chance, belohnt zu werden! Vergeßt jedoch nicht, Euren Absender im Brief anzugeben! Eine kleine Änderung in Sachen Gewinne haben wir auch noch zu vermelden: Ab dieser Ausgabe verlosen wir unter den Einsendern jeweils **drei sechsmonatige TOTAL!-Freiabos!!!** Mögen die Besten gewinnen ...

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



Wir benutzen gelegentlich die hier aufgeführten Abkürzungen für die Richtungsangabe auf dem Joypad.

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

Der Gewinner aus TOTAL! 3/96 heißt:

**Maik Beck, Gera-Lusan
Patrick Lüdke, Hannover
Hannes Kipsch, Bad Honnef**

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter des X-plain Verlages dürfen nicht teilnehmen.

TIPS &

SUPERNES

Tim in Tibet

Sicherlich hat der eine oder andere von Euch gewisse Schwierigkeiten mit der Steuerung des Helden Tim. Mitunter hat Euch das an bestimmten Stellen zuviel Leben gekostet und Ihr möchtet gerne auch die folgenden Level sehen. Nun, hier sind drei hilfreiche Levelcodes von Fatih!

Levelcodes:

Code 1 315

Code 2 907

Code 3 623

*Fatih Tosunlu,
Offenbach*

International Superstar Soccer Deluxe

Habt Ihr Lust, gegen die Superstar-Mannschaft anzutreten? Dann benutzt doch mal folgendes Paßwort:

2HHVL - HDVBO - DVBCG

BCGVB - CGVBC - G

Fatih Tosunlu, Offenbach

Asterix & Obelix

Wem die Levelcodes aus der TOTAL! 10/95 nicht ausreichen, wer also mehr als die vorgeschriebenen Leben benötigt, um den Römern zu zeigen was Gallier so alles drauf haben, sollte sich diesen Tip zu Herzen nehmen.

Stellt zunächst den Zweispieler-Modus ein und pausiert das Spiel nach Beginn! Je nach dem, mit welchem Gallier Ihr weitermachen wollt, drückt Ihr auf Pad 1 oder 2 so lange den R-Knopf, bis sich die Leben des anderen Spielers zum Eurem ausgewählten hinzuaddieren. Ihr

schaufelt die Leben also quasi vom einen zum anderen Helden und erhaltet dadurch doppelt so viele Versuche.

Fatih Tosunlu, Offenbach

Super Turrican 2

Leider ist unsere Levelkarten-Komplettlösung kein Garant für unbeschädetes Durchkommen.



Fighten müßt Ihr ja schließlich immer noch selbst. Aber ein bißchen mehr unter die Arme greifen möchten wir Euch trotzdem. Zum Beispiel mit diesem Levelskip:

Drückt im Pausenmodus R, L, X, B, Y, A, links, unten, oben und rechts! Zack, seid Ihr im nächsten Level!

Julian Hergerecht, Ütersen

FIFA Soccer '96

Stellt Euch vor, Ihr hättet im Laufe eines Matches eine Ersatzbank



TRICKS

Shorties.

voll mit Spielern, die Rote oder Gelbe Karten bekommen haben oder verletzt sind! Was würdet

Endsequenz bislang verborgen blieb, haben wir dies: Haltet im Hauptmenü L und R gedrückt,



steuert nun nach unten und drückt sofort danach B! Das müßt Ihr eventuell ein paar mal probieren, aber es wird schon klappen.
Mario Neundorf, Mündelberg

Street Racer

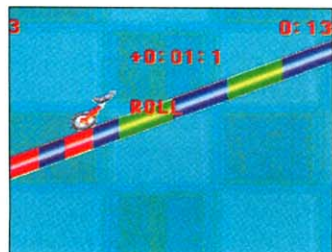
Wer am Ende

Ihr dann machen? Klar, genau richtig! Ihr setzt einfach den unbescholtenen Ersatztorwart als Feldspieler ein. Oder wußtet Ihr das noch nicht?!

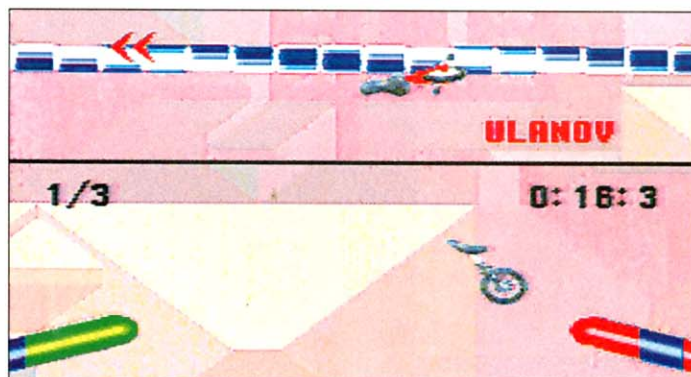
Olaf Klöppel, Schornheim

Unirally

Aus dem Hause 'Schummel & Co.' erreichte uns der folgende Cheat direkt durch den Firmenchef Mario Neundorf persönlich. Für alle, denen die



einer Rennsaison die L- oder R-Taste drückt, kann dadurch die Bildschirmhelligkeit verändern. Um vier neue Kurse fahren zu dürfen, solltet Ihr im Options-



Menü den 'Custom Cup' anwählen und dann L, R, L, R, X und Y drücken. Diese Strecken stehen danach erfreulicherweise auch in den übrigen Rennmodi zur Verfügung.

Robert Kurtanek, Stuttgart

Star Trek - Starfleet Academy

Im Gefechtstraining-Bildschirm kann man, indem man L, R und Select gleichzeitig gedrückt hält, dann A, Y, B und Y drückt, zusätzliche Schiffe gewinnen. Diese Extraschiffe stehen auch im Zweispieler-Modus zur Verfügung.

Desweiteren kann man im Kadetten-Registrierungs-Bildschirm versteckte Charaktere aktivieren. Wiederum haltet Ihr dazu L, R und Select gedrückt und drückt danach X, Y, X und Y. Nun zieht Ihr als Jim Boone los.

Weitere Helden sind James T. Kirk, Mr. Spock und noch mehr bekannte Crew-Mitglieder. Drückt A, B, A und B, um Sie nacheinander aufzurufen, nachdem Jim Boone im Auswahlmenü erschienen ist! Spielt Ihr mit Kirk durch, so erwartet Euch ein veränderter Abspann.

Robert Kurtanek, Stuttgart

Choplifter III

Na, mal wieder ins Trudeln geraten und abgeschmiert?



Kann doch jedem mal passieren! Ist auch halb so schlimm, denn die folgenden Paßwörter machen Euch die Sache einfach!

Level 1 CDGGBVN

Level 2 WHTDFFN

Level 3 DSRTLLN

Thomas, Hamburg

Tiny Toons - W&W Sports

Wie wäre es mit einer Levelanwahl? Na, interessiert? O.k., dann drückt im Titelschirm folgende Tasten:

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

SUPER NINTENDO

POWER STATION	dt. DM179,00
ACT.PACK m. Streetfighter 2	dt. DM219,00
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. DM124,95
Big Sky Trooper	dt. DM 79,00
Breath of Fire 2	dt. DM127,00
Casper	dt. DM119,00
Cutthroat Island	dt. DM 114,00
Donald in Maui Mallard	dt. DM 127,95
Donkey Kong Country 2	dt. DM 129,00
Fatalities, Special Moves	dt. DM i.V.
Final Fight 3	dt. DM114,00
Illusion of Time	dt. DM108,95
Int.Super Star Soccer Deluxe	dt. DM124,00
Izzy's Quest for the Olympic Rings	dt. DM109,00
Jungle Strike	dt. DM108,95
Kid Clown in Crazy Chase	dt. DM104,95
Kirby's Dream Course	dt. DM 89,00
Kirby's Ghost Traps	dt. DM 89,00
Lobo	dt. DM129,00
Lost Vikings 2	dt. DM 99,00
Micro Machines 2	dt. DM114,00
Mickey Mouse:Mag.Quest	dt. DM 59,95
Mission Impossible	dt. DM124,00
Pac Man 2	dt. DM104,95
Pinocchio	dt. DM126,95
Power Rangers:Fight.Edition	dt. DM128,00
Return of the Yedi	dt. DM 59,95
Secret of Evermore	dt. DM109,00
Sim City	dt. DM 89,00
Shootout Soccer	dt. DM 99,95
Spot goes to Hollywood	dt. DM114,00
Star Trek:Deep Space Nine	dt. DM119,95
Star Trek:Next Generation	dt. DM109,00
Super Bomberman 2	dt. DM 49,95
Super Bomberman 3	dt. DM109,00
Super Mario World 2	dt. DM109,00
Tetris 2	dt. DM109,00
Tetris + Dr. Mario	dt. DM 89,00
Tim in Tibet	dt. DM124,00
Turbo Toons	dt. DM 89,00
Toy Story	dt. DM128,00
Unirally	dt. DM107,95
Wayne Gretzky Eishockey	dt. DM119,00
Weapon Lord	dt. DM119,00
Whizz	dt. DM116,95
World Masters Golf	dt. DM109,00
Worms	dt. DM116,95

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 Vorkasse DM 3,95

auch bei Bestellungen per Telefax /

Anrufbeantworter am Wochenende

Versandkosten NN DM 4,95

Inklusive Schnellservice und

Transportversicherung

Ab 3 Artikeln liefern wir

ohne Versandkosten

Vorbestellungen für Neuheiten

werden bevorzugt ausgeliefert

Wir führen auch original SEGA, SONY,

und CD-ROM SPIELE

Kostenlose Gesamtpreislisten

Wichtiger Hinweis: Die Preise beinhalten nicht die

aktuellen Vergünstigungen durch Kursschwankun-

gen und Einkaufsvorteile: Fragen Sie deshalb nach!

Lieferung erfolgt per Post - Nachnahme

Preisänderungen, Satzfehler und Irrtümer vorbehalten.

CLASSIC CORNER

Ihr habt Euer gutes altes NES doch nicht etwa schon auf den Dachboden oder gar zum Sperrmüll verfrachtet? Falls doch, solltet ihr unbedingt versuchen, den Langeweile vertreibenden Oldie wiederzubeschaffen, denn wir haben hier noch ein paar tolle Cheats für diverse Klassiker der 8Bit-Konsole. Sie stammen von Fatih Tosunlu aus Offenbach, der sich fleißig an dieser Ausgabe beteiligte. Schönen Dank für die tollen Tips und Tricks, Fatih!

Top Gun 2 / NES

Drückt im Titelbild oben, oben, unten, links, rechts, links, rechts, B, A und Start! Es ertönt ein kurzes 'Biep' und nachdem ihr 20.000 Punkte erspielt habt, gesellen sich drei Bonusflieger

zu Eurer Jägerstaffel.
Fatih Tosunlu, Offenbach

Mega Man 5/ NES

Habt ihr vielleicht kurz vor dem Ende resigniert und das Pad enttäuscht zur Seite gelegt? Fehlt Euch somit die Erfahrung des letzten Levels? Kein Problem, kramt das Modul hervor und benutzt eines dieser Paßwörter:

Rot: C1 D4 F6
Blau: B4 B6 E2
Fatih Tosunlu, Offenbach

Zelda / NES

Um einmal im 2. Durchgang zu starten, müßt ihr als Spielernamen lediglich 'Zelda' eingeben. Ganz einfach!
Fatih Tosunlu, Offenbach

TIPS &

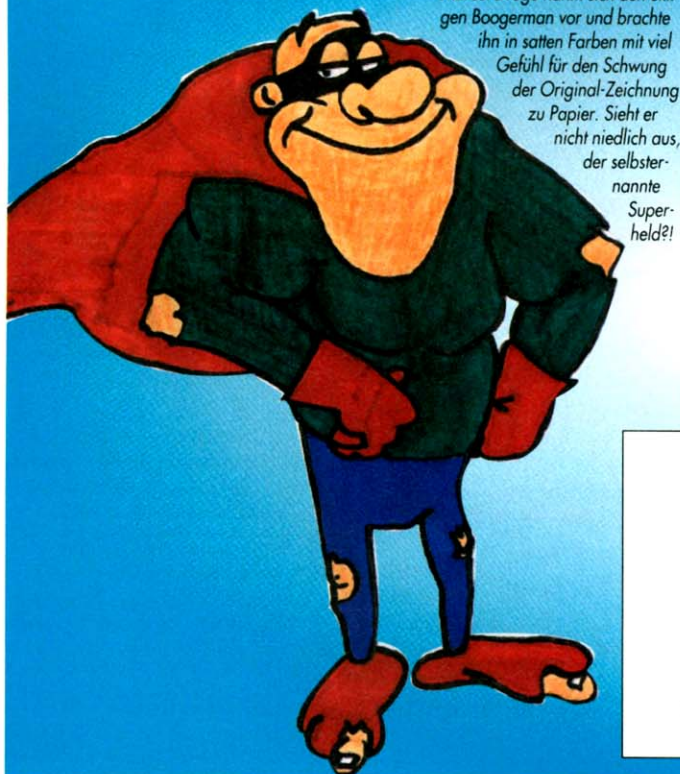
Nigel Mansell's World Championship / SNES

Im Formel 1-Auto wie eine Rakete durch die Gegend sausen, das macht Laune. Und wenn dann noch die Paßwörter für alle Strecken verfügbar sind, ist die Welt gleich doppelt so schön. Fahrt mal eben an die Box und laßt Euch die Codes herüberreichen.

Mexico C T R O
100M 0200 0000
Südafrika Q W H /
F013 0400 00S0
Portugal 3P7/ F112
0600 2080
Italien G R / Y
C21K 1000 2080
England VK/Y 9320

1800 0080
Deutschland 7 C R Y
932M 1D00 0080
Kanada LFPY 7432
1D00 2080
Ungarn 00FY 543L
1700 0000
Brasilien C 1 5 Y
553K 2100 00J0
Spanien Q 3 Y W
3541 2300 2080
Frankreich 3 Y P W
2640 2500 20S0
Monaco H V 9 W
064J 2H00 00S0
Belgien VXIV G651
2H00 20J0
San Marino 7 Q T S
G65P 3000 0080
Japan MJTS D764
3200 2080

DIE KÜNSTLERISCHE ECKE



Marcel Dröge nahm sich den ekligsten Boogerman vor und brachte ihn in satten Farben mit viel Gefühl für den Schwung der Original-Zeichnung zu Papier. Sieht er nicht niedlich aus, der selbsternannte Superheld?!

Wie immer präsentieren wir Euch in unserer 'Künstlerischen Ecke' lustige und schöne Zeichnungen, die Ihr freundlicherweise den Tips&Tricks beigefügt habt. Nicht selten staunen wir Bauklötze, wieviel Talent und Witz Ihr mit diesen Beiträgen an den Tag legt. Nur weiter so!

Schade, dieser Zeichnung fehlt die Adressangabe auf der Rückseite. Ob Wario wohl weiß, daß er sich hinter einer Bombe versteckt hält?



Thomas Klein aus Görlitz kreierte einen Helden namens Totalion, der angeblich vom Stamme der X-Plainer kommt. Warum der gute Mann so ärgerlich dreinschaut, ist uns jedoch ein Rätsel. Die X-Plainer sind nämlich im Grunde völlig harmlos und obendrein sehr nette Gesellen. Na ja, vielleicht klemmt der Helm ein wenig!



TRICKS



oben, oben, unten, unten, links, rechts, links, rechts, B, A und Start – der Konami-Cheat findet auch in diesem Spiel Verwendung.
Julian Seifried, Heidelberg



Super Formation Soccer 94

In diesem Fußball-Modul stecken mehr versteckte Teams als Ihr glaubt. Drückt einfach im Titelbild Y, A, X, A, Y, X, A, B, Y, X und A! Im Team-Select-Menü könnt Ihr nun per L- oder R-Taste das Menü 'Special' auswählen, welches Euch acht neue Mannschaften anbietet. Im Weltmeisterschafts-Modus 'Asian Preliminaries' funktioniert dieser Trick allerdings nicht.

Torsten Pritschow, Liebenwalde

Super Troll Island

Begebt Euch in den Troll-Select-Bildschirm und wählt folgende Farben an: blau, rot, grün, rot, pink, blau, pink! Nun verschwindet die Katze. Um dann einen bestimmten Level anzuwählen begeben sich Ihr Euch während des Spiels in den Pausen-Modus und verändert dort die Levelzahl in der Bildschirmecke. Verlaßt daraufhin den Pausen-Modus und Ihr landet im gewünschten Abschnitt!

Torsten Pritschow, Liebenwalde



Choplifter III

Hier kommen zwei Paßwörter für alle Hubschrauberpiloten und die, die es werden wollen



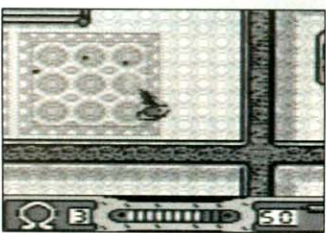
Level 2 SMNKZJN

Level 3 JJSBDD

Thomas, Hamburg

True Lies

Mittendrin hat's Euch erwischt. Sagen wir mal im dritten Level. Da ist vielleicht eine schwierige



Stelle oder ein fieser Gegner, und Ihr kommt über diesen Punkt einfach nicht hinaus. Gebt doch einfach das Paßwort 'RSSHLS' ein und seht, wo Ihr landet.

Akido, Hamburg

Pac in Time

Eine Liste nützlicher Paßwörter für Pac trudelte vor kurzem bei uns ein. Sauber geschrieben und schön geordnet, aber leider ohne Absender. Wer seine

Adresse nicht auch im Brief angibt, verschenkt die Chance auf einen Modul-Gewinn. Außerdem ist es doch ganz nett, seinen eigenen Namen in der TOTAL! lesen zu können. Also, bitte nicht Euren Absender im Brief vergessen!

6-2 GRRKJ
6-3 HRFVJ
6-4 HCBBT
6-5 BVFLW
6-6 FJMZK
6-7 NZTHQ
6-8 MLDLT
6-9 SFDSW
6-10 WHSQZ

Welt 4

4-1 FRGRK
4-2 JVZLB
4-3 PBZXH
4-4 XJQJL
4-5 QSKGN
4-6 BWDHD
4-7 VVGKJ
4-8 CMCSS
4-9 XPQPH
4-10 GXTJM

Welt 5

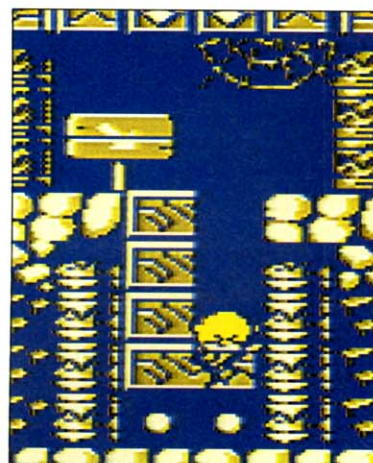
5-1 ZRDQL
5-2 PPVWP
5-3 CFGVJ
5-4 NLCWT
5-5 GQCXX
5-6 KSHMH
5-7 XPRQX
5-8 BDPCQ
5-9 CVHKQ
5-10 RMZMK

Welt 6

6-1 RJFVN

Welt 7

7-1 WZLTH
7-2 QMJF
7-3 BQMSM
7-4 SQPKJ
7-5 HHQGP
7-6 MXNQS
7-7 JNJJJ
7-8 DCTJJ7-9 MSVXH



Merkur - Software - Versand

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

Saturn:	605,00	SNES:	195,90
John. Bazookatone	89,00	Fifa Soccer 96	114,90
Mystaria-Realms of Lore	109,90		
Sim City 2000	102,90	Primal Rage	117,00
Wing Arms	95,90	Yoshi's Island	112,90

- NEU - NEU - KEINE VERSANDKOSTEN - NEU - NEU -

Mega Drive:	194,00	Playstation:	575,00
Fifa Soccer 96	93,00	Alien Trilogy	102,00
Light Crusader	112,90	Shell Shock	105,00
Phantasy Star IV	112,90	Wing Comd. III	93,00
Virtua Racing	102,90	Worms	94,00

alle Neuheiten auf Lager / auch MCD,GG,GB / Fragen Sie nach SNES-Spielen / Vorbestellungen möglich / alle Titel dt.Version / persönliche Bestellannahme 8,30-20,00 Uhr / Anrufbeantw. 20,00-8,30 Uhr
Bei Hardwarekauf günstige Software im Paket möglich

Fragen

TRUE LIES (SNES)

Pierre Engler und Danni suchen verzweifelt nach Levelcodes. Wer kennt sie? (Die Codes natürlich ...)

SOUL BLAZER (SNES)

Jenny Mielke hat im Keller von Dr. Leos Labor alle Gegner besiegt und alle Puppen bis auf Marie befreit. Wo ist letztere zu finden?

SPIKE MC FANG (SNES)

Richard Hetterich findet sich im Jungle of Mazes nicht zurecht. Wer kann ihm bei der Durchquerung helfen? (Anm. d. Red.: Da war doch irgendwas mit einem Gelächter oder Schrei im Hintergrund, wenn man die richtige oder falsche Abzweigung genommen hat, oder? Also schön Karten zeichnen ...)

WWF-ARCADE GAME (SNES)

Stephan Bornholm möchte wissen, ob die Muskelprotze in diesem Spiel auch Special-Moves auf dem Kasten haben und wie man sie auslöst.

FANTASTIC DIZZY (NES)

Heike Strickfaden fragt sich, wie man Dizzy wach bekommt und wozu man die scharfe Brückenbaueraxt und den Regenschirm benötigt. Weiß jemand bescheid?

FINAL FANTASY LEGEND (GB)

Michael Tsakmakis hat zwar schon alle drei Königsgegenstände gefunden, weiß nun aber beim besten Willen nicht, wie es weitergeht. Wer hilft ...

Antworten

DOUBLE DRAGON V (SNES)

Robert Kurtjanek verrät Michael einige hilfreiche Cheats, die allesamt im Hauptmenü auf Pad 1 eingegeben werden müssen: Um als Shadowmaster oder Dominique kämpfen zu können, muß L, R, oben, L, L, unten, R, R eingegeben werden. Satte neun Continues verspricht der Code links, rechts, links, rechts, L, L, R, R. Weiterhin kann die Betäubung nach einem Treffer mit unten, unten, links, oben, unten, unten, links, oben, R, R, L

ausgeschaltet werden.

SUPER MARIO WORLD (SNES)

Lori Grolig sucht verzweifelt nach dem grünen Palast, unser Fotoman in dieser Ausgabe hilft ihr ein wenig bei der Suche ...



PRIMAL RAGE (GB)

Marcel Berger hat für Lukas alle Special-Moves auf Lager. Allen Moves gemeinsam ist, daß bei ihrer Ausführung zusätzlich noch die Knöpfe A und B gedrückt werden müssen.

ARMADON

Nagelbett: oben, unten
Feuerball: zurück, oben
Nagelattacke: oben, vor
Wurf: vor, zurück
Fatality: vor, unten, zurück, vor, vor

BLIZZARD

Superschlag: unten, vor
Wurf: vor, unten, zurück, oben
Eisball: zurück, vor
Fatality: unten, unten, unten, unten, oben

CHAOS

Feuerball: oben, vor
Wurf: vor, zurück
Erdbeben: zurück, oben, zurück, unten
Rammattacke: vor, vor
Fatality: unten, zurück, vor, unten, vor

DIABOLO

Feuer: oben, vor
Feuerball: unten, vor
Inferno: oben, unten
Stampfattacke: unten, oben
Fatality: oben, zurück, unten, unten

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!!!

SAURON

! zurück, vor
! unten, oben
! oben, unten
Fatality: oben, oben, oben, oben

TALON

Vorrennen: vor
Zurückrennen: zurück
Wirbelattacke: unten, vor
Superschlag: unten, oben, vor
Stampfattacke: oben, vor
Gesichtskratzer: oben, unten
Fatality: vor, unten, zurück, oben

JURASSIC PARK (SNES)

Olaf Klöppel hilft Thomas beim Raptorenmetzeln: Man muß ein-



fach im Raptorennest nach den nebeneinanderliegenden Eiern suchen und so lange zwischen ihnen hinundhergehen, bis eine Meldung auf dem Bildschirm erscheint. Die Granate wird nun automatisch abgelegt und man muß nur noch aus der Höhle fliehen.

SPIDERMAN – ANIMATED SERIES (SNES)

Die Differenzen zwischen Thomas und Jack O'Lantern kann Stephan Riedel zwar nicht beseitigen, kennt dafür aber einen Cheat zur Levelanwahl: Wenn Spidey im Titelbild auf dem Podest sitzt, braucht man einfach nur Y, A, X, B, A, rechts, links drücken.



TRICKS

Action Replay

Hallo, TOTALI-Fans!

Wie Ihr sicherlich schon bemerkt habt, haben wir eine neue Adresse. Auch der Name des Verlages ist ein anderer, doch soll Euch das nicht abhalten, uns wie gewohnt mit Euren erspielten Action-Replay-Codes zu versorgen. Sind sie interessant, drucken wir sie in einer der kommenden Ausgaben ab! Jeder, der ein ARP-Modul besitzt (möglichst das ARP MK II), kann hier interessante Codes für alte und neue Spiele aller Genres erhaschen. Wir freuen uns auf Eure Post. Also, nichts wie ran an die Konsole, fleißig suchen, den Absender (auch im Brief!) nicht vergessen und umgehend an folgende Adresse schicken:

X-plain Verlag
TOTAL! ARP-Codes
Friedensallee 41
22765 Hamburg

PS.: Leider sind die Einsendungen der vergangenen Monate un-wiederbringlich verschütt gegangen. Wir können Euch nur um Entschuldigung bitten und auf Eure Treue hoffen! Dank an alle!

ASTERIX & OBELIX (ARP III)

Obelix:

7E00 8X28 X = D für
 Unverwundbarkeit
 X = E für unendl.
 Zaubertrank
 7E10 1D05 unendl. Leben
 7E00 801E kein Powerschlag

Asterix:

7E00 6X28 X = D für
 Unverwundbarkeit
 X = E für unendl.
 Zaubertrank
 7E00 601E unendl. Energie
 7E10 1B05 unendl. Leben
 7E00 601E kein Powerschlag

CUTTHROAT ISLAND

7E54 5466 unendl. Energie Pl. 1



7E1E F703 unendl. Leben Pl. 1
 7E1E F903 unendl. Leben Pl. 2

DIDDY'S KONG QUEST

7E0E 129E unendl. Energie für
 Diddy
 7E09 6D99 immer 99 Bananen



7E08 CC63 immer 99 Krem-
 Münzen
 7E09 1602 immer blaues Wasser
 in der Lava-Lagoon
 7E08 BE99 unendl. Leben bzw.
 99 Leben
 7E0E 709E unendl. Energie für
 Dixie
 7E08 CA63 immer 99 Bananen-
 Münzen
 7E16 BA11 Super Jump für Diddy
 7E0E E40A unendl. Zeit in den
 Bonusrunden

EARTHWORM JIM 2

7E63 B131 unendlich Energie
 7E63 840X Waffenwahl,
 X = 1 für Drei-Finger-Schuß
 2 für Plasma-Schuß



3 für Seifenblasen-
 Schuß
 4 für Homeing Missiles
 5 für Homeing Missiles
 6 für Super-Mega-
 Plasma-Schuß

FATAL FURY 2

7E00 5000 keine Musik

INTERN. S. STAR SOCCER

7E19 4C01 immer Falke beim
 Münzwurf
 7E1A 4659 unendl. Zeit
 7E1E 3828 unendl. Zeit im Trainings-
 modus
 7E17 7400 keine Gegentore
 möglich

Die folgenden Codes gelten für die
 Modi 'International' und 'World Series'.
 7E1F A200 nur 3 Min. Spielzeit
 7E1F A202 7 Min. Spielzeit
 7E1F 9001 kein Abseits
 7E1F 9200 immer gutes Wetter
 7E1F 9201 immer Regen
 7E1F 9202 immer Schnee



7E1F 9601 keine Fouls
 7E1F 9801 keine Roten und
 Gelben Karten

SPACE ACE

7E04 3000 veränderter Hinter-
 grund
 7E04 2000 veränderter Bildnach-
 lauf (steuerbar durch
 ARP on/off)
 7E1B FCFF pulsierendes
 Anzeigefeld
 7E1B FE01 Anzeigefeld stets sicht-
 bar

7E09 2C06 unendl. Leben
 7E11 3604 keine Schäden am
 Shuttle
 7E03 EBXX Levelanwahl

SUPER BATTLETANK 2

7E10 E910 unendl. Scope
 7E10 E810 unendl. Phalanx
 7E10 E710 unendl. 7,62 mm
 Geschosse
 7E10 E610 unendl. Smoke
 7E10 E510 unendl. LGM-Raketen
 7E10 E410 unendl. Patriot
 Raketen
 7E10 E310 unendl. 120 mm Ge-
 schosse
 7E05 1005 unendl. Luftunterstüt-
 zung
 7E00 AD00 rot: keine Schäden
 außerhalb der Icons
 7E14 3C00 blau: keine Schäden
 außerhalb der Icons
 7E04 E2XX Levelanwahl,
 XX = 02 - 0F

SUPER PINBALL BEHIND THE MASK (ARP III)

7E1A FA03 unendl. Bälle

TOY STORY

7E00 1E03 unendl. Leben
 7E00 1C03 unendl. Energie

WARLOCK

7E0B 290F unendl. Energie

WWF RAW

7E0F 4401 Superschlag
 7E00 09FF Wrestler haben andere
 Farben
 7E00 640A alle Eigenschafts-
 werte auf zehn
 7E00 E400 man kann den Stuhl
 nicht hochheben
 7E05 3C03 Player 1 wird nicht
 ausgezählt
 7E0A 7903 unendl. Energie Pl. 1
 7E05 3E03 Player 2 wird nicht
 ausgezählt
 7E04 DEXX bestimmen des Gegners
 XX = 0A für Razor Ramon
 0C für Lex Luger
 0E für Doink
 00 für Luna Vachon
 02 für Bret Hart
 04 für Undertaker
 06 für Yokozuna
 08 für Bam Bam
 Bigelow
 10 für Shawn Michaels
 12 für 1-2-3 Kid
 14 für Diesel
 16 für Owen Hart
 18 für Mystery

YOUNG MERLIN

7EED DE02 unendl. Energie

Schickt dieses Börsen-Formular an: X-plain Verlag, TOTAL! Börse, Friedensallee 41, 22765 Hamburg

2, Super Conflict, NBA Live 96, Blackhawk usw., ab DM 30, Tel.: 04542-88350, Christian

Tausche Hook, Blackhawk, Warlock, Pitfall, Lion King, M. Mouse, L. Vikings, Schlumpfe, StarGate, Yoshi's Island, Batman Forever, Asterix & Obelix, Tel.: 0391-714309, Ronald

Verkaufe ca. 70 SNES-Spiele, z. B. Final Fantasy 2, Breath of Fire usw., Tel.: 04529-624, Sonke

Verkaufe F. Fantasy 3, Chrono Trigger, Lufia, Secret of Evermore, 7th Saga und andere. Suche Adventures und Rollenspiele, Tel.: 05631-6801, nach 18 Uhr, Reinhard

Verkaufe Yoshi's Island und Diddy's Kong Quest, nagelneu, für je DM 80. Verkauft Donkey Kong Country, Dschungelbuch und Super Bomberman 2 für DM 50, F-Zero DM 25, Tel.: 05732-81388, Jesse

Verkaufe für SNES sechs Spiele und ein Adapter (US, jp.), komplett DM 390 (International Superstar Soccer, Vortex, Super Punch Out, Smash Tennis, W. C. USA, PGA Golf), Tri-Star-Adapter mit Chessm. für DM 70, Tel.: 04882-876, Manfred

Verkaufe SNES-Spiele: The Adventures of Batman und Robin, Clayfighter 2, Super Game Boy, Super Mario World 1, je DM 55, Street Fighter II Turbo für DM 65, Tel.: 08373-547, Martin Mayer

Tausche Illusion of Time, Demon's Crest, Sober Run, Asterix, Shadowrun u. a. gegen Secret of Evermore, Super Metroid, Lufia, Super Turrican 2, Tel.: 09401-4224, Torny

Verkaufe SNES mit zwei Joypads, Action Replay 2 und 11 Spiele, z. B. Donkey Kong Country, Syndicate, Blackhawk und Rock 'n' Roll Racing, VHB DM 800, Tel.: 089-6352514, ab 16.30 Uhr, Jalon und Manu

Verkaufe Equinox, Power Drive, Metal Marines, je DM 50, International Superstar Soccer Deluxe DM 85, Congos Caper DM 60, Game Saver DM 65, Tel.: 08457-2854, Andreas

Verkaufe Illusion of Time DM 70, Dschungelbuch, Zelda, Castlevania 4, Super Mario World, Super Mario All-Stars, je DM 40. Suche Secret of Mana, Tel.: 05933-8559, Jürgen

Suche SNES-Spiele: SimCity, Theme Park, Pinball Fantasies, Bomberman 3, Star Wars 3, Tetris 2, Super Mario World 2. Tausche gegen Super SWIV, Tel.: 02938-2236, von 13.30-18 Uhr, Holger

Tausche Super Mario All-Stars, Jimmy Connors Pro Tour. Suche Sommer Olympiade (dt., US oder jp.) NBA Jam T. E., Tel.: 04131-64308, Gunter

Tausche Mickey Mania, Indiana Jones, Vortex, Ghouls Patrol. Suche Rock 'n' Roll Racing, Star Wars 2 und 3, Donkey Kong Country 1 und 2, Turrican 2, Unirally, NBA Jam T. E., R-Type III, Yoshi's Island, Earthworm Jim, Chrono Trigger, Tel.: 0931-23578, Rainer

Verkaufe Secret of Evermore DM 85, Judge Dredd DM 65, Hagane DM 65, Spiele in deutsch und originalverpackt, vier Game-Boy-Spiele, zusammen DM 60, auf Anfrage, Tel.: 02206-82886, Manni

Tausche/Verkaufe True Lies, Return of the Jedi, S. The Empire Strikes Back, Mickey Mania usw., Tel.: 0451-595219, ab 16 Uhr, Christian

Verkaufe sieben Game-Boy-Spiele für je DM 30, drei Mega-Fun-Hefte, Game-Boy-Spieleberater für je DM 15, übernehme keine Versandkosten, Tel.: 05531-13708, Marcel

Verkaufe Earthworm Jim, Gool Troop, Mario All-Stars, Super Soccer, Plok, Spider-Man, Fever Pitch Soccer, Donkey Kong Country, Skinsgame DM 3080. Für GB: Schlumpfe, World Cup, Track & F., Zelda 4 etc., Tel.: 08141-92476, Andreas

Verkaufe/Tausche (nur CHI) Donkey Kong Country 1, Super Mario World 1 und 2, Super Probotector, Super Mario Kart, Plok, Super Mario All-Stars, Zelda 3, Earthworm Jim 1. Suche Donkey Kong Country 2, S. of M., S. of Evermore, Tel.: 072-24-1407, Stefan

Supergünstig! Verkauft 25 SNES-Spiele:

(pro Spiel DM 15-25) alle mit Anleitung und Verpackung! Liste anfordern! Stefan Platter, Bensen 27, 27257 Sudwalde

Verkaufe NHL '96, Super Mario World 2, King Arthur's World, je DM 60, Earthworm Jim, Syndicate, PGA Tour Golf, Super Metroid, je DM 40, Madden NFL '95, Out of this World DM 50, Christian Böhm, Hauptstraße 83, 82467 Garmisch-Part., Tel.: 08821-57648

Super! Verkauft Judge Dredd, Hagane, Blackhawk, Shaqfu, Super B. C. Kid, Syndicate, M. Jordan, Madden '95, Actraiser 2, Rise of the Robots, je DM 50, Tel.: 0851-751333, ab 8 Uhr, Richard

Verkaufe Star Wars 2, Super Adventure Island 2, EVO, Lord of the Rings, Shadowrun, 15 NES-Spiele, Suche Asterix 2, FF2, Chrono Trigger, Lagoon, Puzzle Bobble, Tel.: 038327-80350, Kornelia

Verkaufe/Tausche über 30 Spiele: z. B. F-Zero, Star Wars 2, Super Conflict, Smash-TV Tennis, Vortex, Dracula, RoboCop vs Term., Parodius, Flashback, GP-1, Pac Attack, Zombies, Lemmings, Action Replay 2, Tel.: 02501-58613, Jörg

Verkaufe/Tausche Pitfall, NFL Quarterback, StarVing, Micro Machines usw. Suche Flügelspiele, Unirally u. a., Tel.: 06187-22390, Adrian Bach

Verkaufe SNES, zwei Pads, acht Spiele (Lord of the Rings, Zelda 3, SimCity, Mystic Quest, WWF 2, Jurassic Park, Mario World 1), Top-Zustand, für DM 400, Tel.: 03725-80902, Daniel

Suche Secret of Evermore, Donkey Kong Country 2 und Earthworm Jim 2. Tausche gegen Yoshi's Island, Blackhawk und Kings Arthur's World, suche auch Shanshai und Bomberman 3, Tel.: 09161-60110, Olaf

Verkaufe Striker DM 50, Mario's Time Machine DM 65, Parodius DM 45 und Super Mario World 1 DM 30, Tel.: 06055-3222, Daniel

Verkaufe für SNES: International Superstar Soccer DM 70 sowie Fever Pitch Soccer für DM 70, evtl. auch Tausch möglich, Tel.: 06021-560706, Frank

Suche SNES, zahle DM 120, SNES und zwei Pads, zahle DM 145, F1 Pole Position, zahle DM 70. Verkauft Earthworm Jim DM 35, F-Zero DM 15, Thomas Müller, Dorfstr. 20, 04916 Wildenau

Verkaufe/Tausche SNES-Spiele, Rise of the Robots und Super Pinball für je DM 45. Oder tausche beide gegen Final Fantasy 3 oder Chrono Trigger, Tel.: 02381-58214, ab 14 Uhr, Dirk

Tausche/Verkaufe ältere Rollenspiele, auch andere. Suche für Game Boy FF 2 oder 3, Tel.-Fax: 0511-757516, Koch

Verkaufe/Tausche Blackhawk, Warlock, Hook, Demon's Quest, Mickey Mouse, Lost Vikings, Batman Forever, Star Wars 1-3. Suche NBA Give 'n Go, Donkey Kong Country 2, Mario 2, Asterix 2, Radical Rex usw., nur Pal, Tel.: 0391-714309, Ronald

Suche aktuelle Titel, Modulsammlungen und Geräte wie SNES, Game Boy, NES, Mega Drive, MCD usw., suche auch Games für Saturn und Sony Playstation, Tel.: 0641-970424, Kirsten

Verkaufe SNES mit 10 Spielen, z. B. Donkey Kong Country 2, Super Mario World 2, Earthworm Jim usw., alles Top-Spiele, zwei Joypads, DM 800, Tel.: 04205-8071, Sebastian oder Andreas

Tausche SNES-Spiele: Yoshi's Island, Secret of Evermore und ältere Spiele. Suche Donkey Kong Country 2, Puzzle Bobble, Asterix & Obelix, Chrono Trigger u. a. Tausche auch PS-X-Spiele und Game Boy mit Spielen, Tel.: 04202-1465, 15-20 Uhr, Erichsen

Verkaufe SNES, ein Pad und fünf Spiele nach Wahl! Für VHB DM 450, ca. 15 Spiele zur Auswahl, Tel.: 0391-714309, Ronald

Verkaufe SNES-Spiele, Secret of Mana + Spieleberater und Verpackung für DM 80, NP DM 140 und Super Ghouls 'n' Ghosts für DM 40, Tel.: 05251-63707, Kristof

Suche Zelda 3 (dt.) und Secret of Evermore für je DM 40, Tel.: 0431-735558,

Malte Mende

Verkaufe/Tausche True Lies und Mega Man X. Suche Worms, Clayfighter 2, Mega Man X 2 oder Mega Man 7, Tel.: 06131-471542, Denis

Suche Secret of Mana, Illusion of Time, alle mit Anleitung und Verpackung, Tel.: 0351-4015299, Dietmar

Verkaufe SNES-Spiele ohne Anleitung und Verpackung: Secret of Mana (us.) DM 30, Breath of Fire (us.) DM 30, 7th Saga (us.) DM 20, Mystic Quest Legend DM 15, Super Game Boy DM 40 oder alle für DM 110, Tel.: 07161-813929, Bernhard

Verkaufe für SNES Samurai Shadowrun DM 70, Secret of Mana (us.) DM 80, Earthworm Jim DM 60, Mickey Mania DM 40, NBA Jam DM 40, StarVing (us.) DM 40, Jurassic Park DM 40, Tel.: 0721-787912, Saleh

Verkaufe Super Nintendo mit zwei Pads, Mario All-Stars, Street Fighter II, Dragon - The Bruce Lee Story und Action Replay 1, alles für DM 430, Tel.: 0551-36258, ab 18 Uhr, Özgür

Suche Pinball Dreams oder Fantasies, nur mit Anleitung und Verpackung, zahle VHB DM 40, Tel.: 030-6716342, Robert

Verkaufe Turtles 4, Tiny Toon, Super Mario World, F-Zero, Super Soccer. Preise zwischen DM 40-60, Tel.: 039008-579, Marcus

Verkaufe NHL '95 DM 30, Earthworm Jim 1 DM 30, Return of the Jedi DM 25. Super Mario Kart DM 20, sowie Adapter für DM 10, Tel.: 05692-2909, Diana

Verkaufe/Tausche Yoshi's Island, Secret of Mana und andere SNES- und GB-Spiele. Billig! Preisliste anfordern oder Tauschangebote an: Urs Bieri, Römerweg 3, CH - 8353 Elgg

Verkaufe/Tausche Super Mario World, Asterix & Obelix, Star Trek - St. Academy, Tel.: 02407-3875, ab 15 Uhr, Florian

Verkaufe SNES mit Controller und acht Spielen, u. a. Donkey Kong Country, Earthworm Jim, Rock 'n' Roll Racing, Cool Spot, Lost Vikings, alles mit Original-Verpackung für zusammen DM 650. Verkauft GB-Spiele mit Anleitung und Original-Verpackung: Turrican, Parodius und Mega Man, je DM 25, Tel.: 06241-74726

Verkaufe Jurassic Park, Mario Kart, Magical Quest. Suche 7th Saga 2. Kaufe NES-Gerät bis DM 40, Tel.: 03525-739410, Rene

Suche folgende Spiele (dt., guter Zustand): Donkey Kong Country 1 und 2, Super Mario Kart, WWF Raw, Super Metroid, Yoshi's Island usw. Schickt Eure Angebote an: Steffen Arnas, Schulstr. 22, 09380 Thelheim

Verkaufe SNES-Spiele, Saturday Night Slammasters, Turtles Tournament Fighter, Donkey Kong Country und Game-Boy-Spiele: Mario Land, King of the Rings, Turtles, Tel.: 07389-315, Tukhi Yama

Kaufe alle SNES-Spiele, zahle für alte DM 35, für neue DM 70, evtl. Tausch. Kaufe auch Konsole mit Spielen! Schickt Eure Listen schnell an: Tobias Ruppert, Mainar B. 2, 97199 Ochsenfurt

Suche Soul Blazer für DM 70, Theme Park für DM 60. Star Wars 3 für DM 40. Tausche Turrican 2, Tel.: 07361-36324, Timo

Verkaufe Donkey Kong Country 1 (SNES), The Simpsons - Bart's Nightmare (SNES), Duck Tales 2 (NES), Pinball (NES). Spiele für Master System 2, Tel.: 06044-4513, Hans

Suche dringend für Wizardry 5 Komplettlösung oder sonstige Tips, zahle gut. Gerhard Neukum, Ollingerstr. 7, 79664 Wehr, Tel.: 07762-2735

Verkaufe Pitfall (jp.), Indiana Jones, je DM 60, Tel.: 03621-24145, Lars

Verkaufe ISS Deluxe DM 85, Batman Forever DM 85, Turrican 2 DM 80, Judge Dredd DM 70, Super Probotector DM 45, Striker DM 35, Super Tennis DM 35, Game Boy mit Spiel DM 90, alles 1A Zustand, Tel.: 02551-7348, ab 18 Uhr, Sven

Verkaufe Action Replay, Cybernator, StarGate DM 50, James Bond Jr., StarVing DM 40, Pitfall DM 60, Earthworm Jim, Dragon DM 70, Super Street Fighter II DM 100, Batman Forever DM 100, Tel.: 02238-3458,

Cebeci

Verkaufe SNES, Vierspieler-Adapter, vier Pads, us-Adapter, Donkey Kong Country, NBA Jam T. E., Fatal Fury Special, Street Racer, Stunt Race, Cool Spot, NFL Quarterback, Drop Zone, Star Wars usw., Tel.: 07571-4818, Jonas

Tausche SNES-Spiele. Habe Hagane, Mega-Mania, Time Slip, Indy, Sparkster, Pitfall usw. Suche Lagoon, Turrican 2, Ninja, S. of Evermore, Pocky und R. 2, Asterix 2, Donkey Kong Country 2, Vampire's Kiss. Kaufe Spiele billig, auch NES, Tel.: 09402-3264, Gunter

Verkaufe SNES-Spiele, Mega Man X, Tiny Toons, Lemmings, Batman Returns, Pop 'n Twinbee, Zombies, Obelix für DM 50-70. Verkauft auch Game-Boy-Spiele für DM 20-30, z. B. Mega Man 1 und 2, Tel.: 07365-5927, Jürgen

Verkaufe SNES mit zwei Control-Pads, Hulk, Street Fighter II, Plok, Pitfall, Donkey Kong Country, Yoshi's Island, Turtles Tournament Fighter. Preis nach VB, Tel.: 02131-278145, Viktor

Tausche Zero the Kamikaze Squirrel, F-Zero, Time Slip, Lemmings 2, Turtles 4 oder Turtles Tournament Fighter, zwei von diesen Spielen gegen WWF Arcade Game (sind nicht alle mit Verpackung), Tel.: 02041-44688, Martin

Verkaufe Mario Paint, Addams Family, Kevin allein zu Hause, Wing Commander - Secret Missions. Alle vier Spiele gegen Theme Park, Star Trek, Deep Space Nine oder verkaufe sie für DM 70, Tel.: 0821-591255, Michael

Suche dringend Paladin's Quest (us.), zahle gut, suche auch Secret of Evermore (dt.), Tel.: 06391-5768, Benjamin

Tausche SNES-Spiele, habe 20 Module, alle dt., kein Verkauf, Frank Enkerts, Am Hohkamp 36, 24537 Neumünster, Tel.: 04321-51302

Kaufe alle SNES-Games zum Originalpreis, u. a. Illusion of Time, Mario 2, Shadowrun, F1 Pole Position, Casper, WeaponLord, habe auch 130 Games zum Tausch, Tel.: 04832-3615, ab 19 Uhr, Harder

Suche Sim Ant und andere für SNES, Tel.: 034772-25338, Norman

Verkaufe für SNES Super Street Fighter II (jp.) und Jimmy Connors Pro Tennis Tour (us.), Bubby 1. Verkauft/Tausche Warrior Woods, Fatal Fury 2, WWF, Jurassic Park, Secret of Evermore, Tel.: 07581-8972, Andreas

Suche Action Replay 2, Chrono Trigger, Pitlowings, Jungle Strike, Zelda. Tausche auch gegen Street Fighter II oder Clayfighter 2 (nur Pal), Tel.: 03641-608632, Johannes

Verkaufe Turtles Tournament Fighter, Saturday Night Slammasters und Donkey Kong Country, sehr günstig, Tel.: 07389-315, Yama

Verkaufe WWF Raw, Batman Returns, Spider-Man und X-Men, Zombies, je DM 45, SimCity DM 65, Anleitung und Verpackung von F-Zero, Player Manager. Tausche auch gegen Clayfighter, F1 u. a. Tel.: 08443-399, von 13-15 Uhr, Anton

Suche dringend Looney Tunes Basketball, zahle gut oder tausche, Tel.: 0761-52623, Till

Tausche NBA Jam T. E., Super Metroid mit Spieleberater, Secret of Mana mit Spieleberater, Demon's Crest. Suche True Lies, Star Wars 3 und Super Turrican 2 (nur Pal), auch 2 für 1, Tel.: 05223-3020, Dennis

Verkaufe/Tausche Might & Magic 3 DM 70 und Zelda 3 DM 35. Suche andere Rollenspiele oder Adventures, Tel.: 07431-3980, Steven

Verkaufe SNES-Spiele, Pal-Versionen (inkl. T&T), Stück zu DM 25, Ghouls Patrol, Magic Boy, Push Over, Pac-Attack, Dino City oder tausche gegen Super Probotector, Mario Kart, Tel.: 0041-412105706, Hans-Peter

Verkaufe Aladdin, Jurassic Park für je DM 55, Batman Returns, Bugs Bunny, Mega Man X für je DM 65, Super Probotector für DM 50, Plok für DM 40 oder alles zusammen für DM 420, Tel.: 07361-62074, Toni

Verkaufe/Tausche Super Tennis, Super Mario World, Star Trek, StarGate (alle gut erhalten). Suche nur gegen Rollenspiele (gegebenenfalls mit Zuzahlung). Suche u.-Adap-
ter, Tel.: 05401-44481, Nickolas

Kaufe/Tausche SNES-Spiele. Habe FIFA S. '96, Secret of Evermore u. a. Suche Neuheiten, auch Sammlungen mit Konsole, günstig Neo-Geo-CD und Turbo-Duo, Tel.: 04774-1789, Rainer

Verkaufe/Tausche Plok, Zombies für je DM 40, F-Zero DM 30, Tel.: 02382-1292, Sebastian

Verkaufe SuperNES mit zehn Spielen, zwei Joysticks, Super Game Boy für DM 700, Flashback DM 50, Alien 3 DM 60, Mystic Quest DM 55, Earthworm Jim DM 60, Tel.: 07032-35578, Stefan

Suche Turn and Burn und Air Drive (Pal-Version) für SNES, Tel.: 07136-3241, ab 18 Uhr, Armin

Verkaufe/Tausche Super Metroid, Illusion of Time, Soul Blazer für je DM 89, Zelda 3 für DM 59. Suche Action/Adv.-Spiele, Pistorius, Brünlasberg 85, 08280 Aue

Verkaufe Urban Strike DM 70, Primal Rage DM 60, True Lies DM 50, All-Stars DM 50, Illusion of Time DM 60, R-Type DM 10, Tiny Toon Adventures DM 10, RoboCop (us.), Terminator DM 50, Tel.: 030-9443183, Steven

Verkaufe/Tausche True Lies DM 50, Super Probotector DM 30, Hulk DM 30, Hook DM 30, Kick Off DM 30, Double Dragon 4 DM 40, alle zusammen DM 180, Tel.: 0431-31780, Florian

Verkaufe Secret of Mana mit Spieleberater DM 80, Super Mario All-Stars DM 60, Bubsy DM 60 (neuwertig), Tel.: 02688-1293, nach 18 Uhr, Manfred

Verkaufe International Superstar Soccer. Suche International Superstar Soccer Deluxe, biete dagegen Pitfall und DM 10 oder mehr. Tel.: 0431-529568, Michael Torz

Verkaufe 100 SNES, MD- u. MCD-Spiele ab DM 30, Mega Drive umgebaut 50/60 Hz, Mega Drive 2 je DM 70, Tel.: 0711-8566253, Monika

Verkaufe Zelda 3, Indiana Jones Greatest Adventures, Mario Paint, Street Fighter II Turbo, Super Mario All-Stars, Preis VS, Tel.: 07253-24659, Kai

Verkaufe Dragon DM 50, Earthworm Jim DM 50, Tel.: 05721-6369, Jaruz

Verkaufe SNES mit acht Spielen, 12 TO-Tail-Ausgaben, ein Video, Spiele mit Verpackung und Anleitung, alles Top-Zustand und dt., Preis nach VB, Tel.: 0375-671678, Daniel

Verkaufe/Tausche SNES-Spiele, z. B. Super R-Type, T2, Mario's Time Machine, Marko's M. Football, Mickey Mania, Clayfighter 2, Pitfall, Cool Spot, Claymates, Bomberman 2 und ca. 20 weitere Titel und eine Konsole, Tel.: 09434-2788, ab 20 Uhr, Gerhard

Tausche International Superstar Soccer, Flashback oder StarVing gegen Alien 3, K. H. Rummenigges Pl. Manager oder Judge Dredd, Tel.: 040-249468, Mike

Verkaufe Donkey Kong Country 1 und 2 mit Komplettlösungshilfe (Tel. 2) für DM 200, Warlock, Blackhawk, Pitfall, Super Dropzone, Lost Vikings, Rosenmäherrn, je DM 55, Tel.: 0711-382935, Holger

Verkaufe SNES mit GameBoy-Adapter und US-Key, zwei Pads und 13 Spielen, u. a. Super Metroid, NBA Live '95, NHL '94, Front Mission (Japan Imp.), Unirally, Tetris, Dr. Mario, Mickey Mania, komplett DM 800, Tel.: 0201-42734, von 10-16 Uhr, Holger

Tausche International Superstar Soccer, StarVing oder Flashback gegen K. H. Rummenigges Pl. Manager, Alien 3 oder Judge Dredd, Tel.: 040-249468, Mike Porowski

Suche Smash Tennis, Jimmy Connors Pro Tennis Tour oder Player Manager (alle SNES), Tel.: 03301-56037, Rene

Verkaufe Beavis & Butt-Head für DM 40, Super Return of the Jedi DM 60, Street Racer DM 60, NBA Jam T. E. DM 60, The Flintstones DM 60 (alle Spiele mit Anleitung und Verpackung), Tel.: 06302-3770, Michael

Tausche Young Merlin, Prince of Persia, Equinox, Aladdin gegen Skyblazer, Winter Olympics, Shadowrun, GP-1, alle Spiele mit Verpackung und Anleitung, Top-Zustand, Tel.: 0711-8264667, Steffen

Suche fast alle SNES-Spiele, z. B. Earthworm Jim 2, Zelda (dt.), Pitfall, Secret of Evermore (dt.), Boogerman, Yoshi's Island, Donkey Kong Country 1 und 2. Suche auch Beat 'em Ups, Tel.: 06525-604, Martina

Verkaufe SNES mit 15 Spielen und Zubehör, nur komplett für DM 1250, Tel.: 09134-9536, Stefan

Verkaufe für Mega Drive: Dune 2 DM 45, Jurassic Park, Lotus 2, Power Manger und Shinobi 3 für je DM 25, Spider-Man ohne Anleitung DM 15 oder alle Spiele zusammen für DM 150, Tel.: 07352-7454, Chris und Mike

Suche SNES-Spiele zu fairen Preisen, u. a. Axelay. Verkaufe/Tausche GP-1 (Motorradrennen), Angebote an: Matthias Reinström, Schulstraße 12, 25336 Klein Nordende, Tel.: 04121-91600

Achtung! Verkaufe für SNES, z. B. Ghoul Patrol, Super Probotector, Zombies, Earthworm Jim, je DM 50, Blackhawk, Rock 'n' Roll Racing, je DM 60, Star Wars 2 und 3, Mystic Ninja, je DM 70, Tel.: 04602-1335, Tobi

Suche dringend SNES- und Sony-PlayStation-Konsolen und Spiele, Tel.: 04141-44326, von 10-18 Uhr, Achim

Verkaufe SNES, 24 Spiele, z. B. Donkey Kong Country, International Superstar Soccer Deluxe, Yoshi's Island, Super Street Fighter II, Earthworm Jim usw., nur komplett DM 1200, Tel.: 030-6923100, Manu

Verkaufe SNES-Spiele, Madden '95, Rock 'n' Roll Racing, NHL '94 und '96, World Cup Striker, Earthworm Jim, SimCity, Punch Out, Street Fighter II Turbo, je DM 50, verkaufe auch TOTAL! 6/93 gegen Gebot, Tel.: 05368-1542, Andreas

Tausche ca. 50 Spiele. Suche Dragon, Beavis & Butt-Head, Yoshi's Island, Theme Park, Super Turrican 2, Shaq-Fu, Earthworm Jim, Secret of Mana, Donkey Kong 2, auch andere Angebote, Tel.: 077-978617, ab 16 Uhr, Nani

Verkaufe Cool Spot, The Last Vikings für je DM 60, F-Zero für DM 25, TOTAL! von 7/93-2/95, nur komplett für DM 25, Tel.: 07142-65460, Hans-Joachim

Verkaufe SNES-Spiele, Rock 'n' Roll Racing DM 50, Mr. Nutz DM 50, StarVing DM 40, Axelay DM 40, Mario Paint DM 40 und SimCity DM 50, Tel.: 07121-339453, Peter

Verkaufe Chrono Trigger (us.) DM 100, Secret of Mana DM 70, Zelda DM 50, All-Stars und Flashback, je DM 30, alles in Top-Zustand, Tel.: 02161-21450, ab 19 Uhr, Stefan

Tausche World Cup Striker und Super Game Boy gegen International Superstar Soccer Deluxe, Tel.: 0209-598369, Gokoy

Verkaufe Shadowrun (dt.), Young Merlin, Mystic Quest, Wing Commander - S. M. Suche/Tausche auch gegen W. C. Striker, zahle bis zu DM 50, Tel.: 07463-8761, Thorsten

Verkaufe SNES mit 11 Spielen komplett für DM 600, Spiele auch einzeln zu verkaufen, pro Spiel DM 50, Tel.: 08731-1295, Heine

Verkaufe Illusion of Time DM 75, SimCity DM 65, Earthworm Jim DM 75, Flashback DM 55, Might & Magic 2 DM 75, Blackhawk DM 70. Suche Rollen- und Sportspiele, Tel.: 04561-3565, Michael

Verkaufe 11 SNES-Spiele, z. B. Donkey Kong Country 2, International Superstar Soccer Deluxe, WWF, Arcade Game, Batman Forever, NBA Jam T. E., NFL G. Club, zwei Joypads, Jap.-us.-Adapter, Action Replay 3 für DM 950 oder tausche gegen Saturn oder PS-X, Tel.: 06022-9779, Bernd

Verkaufe Equinox, King Arthur und Paladin's Quest. Suche DRC Battle, suche für GB Final Fantasy 1, 2 und 3, Tel.: 0331-715251, Karin

Suche Asterix & Obelix, Wild Guns, Revolution X, Reach, Yoshi's Island, nur komplett mit dt. Anleitung. Zahle max. je DM 60 inkl.

Versand, Tel.: 05346-2556, ab 18 Uhr, Uwe

Suche Exhaust Heat 2, Tel.: 06821-30157, bis 20 Uhr, Rüdiger

Verkaufe für SNES insgesamt 43 Spiele, u. a. Secret of Evermore, NHL '96, Donkey Kong Country, WWF Raw, Weaponlord, Judge Dredd usw., Preise zwischen DM 20-60, Tel.: 02234-709479, Alex

Verkaufe Batman Returns DM 30, Batman Forever DM 70, Tel.: 07391-4788, ab 18 Uhr, Christopher

Verkaufe True Lies DM 55, Batman Forever DM 70, Pitfall DM 55, Castlevania 4 (us.) DM 45, Blackhawk DM 70, Plok DM 45, SimCity ohne Anleitung DM 40, Mickey Mania DM 55, Tel.: 0271-370122, Thorsten

Verkaufe SNES-Spiele, Another World, Super Soccer, je DM 40, Secret of Mana, FIFA Soccer, Jimmy Connors Tennis, je DM 50, alles Pal, Tel.: 09522-8523, ab 17 Uhr, Martin

Verkaufe Tiny Toon Adventures, Buster Busts Loosel für SNES, VHB DM 60, Tel.: 0911-7907517, Christoph

Tausche Flashback, StarVing, Unirally, SMA, Street Fighter II, Super Mario Kart gegen Super Street Fighter II, Donkey Kong Country 2, Mechwarrior o. a. Tausche auch 2 gegen 1, Tel.: 06024-3519, Mi.-Fr. von 18-20 Uhr, Erik

Tausche Super Castlevania 4 gegen Super Street Fighter II, Rise of the Robots, Asterix & Obelix oder andere gute Spiele, Tel.: 06508-7340, Mario

Tausche Adventure Island 2, Pitfall, Kid Clown, Batman Returns, World Cup Striker, FIFA Soccer, WWF Raw, Street Fighter II, N. Mansell's Indy Car Racing, Bubsy, Blackhawk, Tel.: 03581-731102, ab 18 Uhr, Michael

Verkaufe/Tausche Us.-Spiele: Illusion of Time, Secret of Mana, F. Fantasy 2, Pal: True Lies, Young Merlin, Shadowrun DM 50-70. Suche Adventures und RPGs, Tel.: 05367-1517, Heinz

Verkaufe Illusion of Time, Soulblazer DM 80, Dennis DM 70, Aladdin, Actraiser, Daffy Duck DM 60, Road Runner, Gool Troop, Tiny Toon Adv. DM 50, alles VS, Tel.: 04177-258, Andrea

Tausche Mickey Mouse, Magical Quest gegen Asterix & Obelix. Biete Castlevania 4, suche Street Fighter II Turbo, Demon's Quest, True Lies, Tel.: 035322-2453, Kevin

Suche Desert Strike, Rock 'n' Roll Racing, Wings 2, Aces High, S. Air Diver. Biete Populous 2, Super Probotector, Young Merlin, Cool Spot, Tel.: 035322-2453, Andreas

Verkaufe Mario Paint, neuwertig, DM 50 bzw. Tausch, Norman Konecny, Annullstraße 3, 66119 Saarbrücken, Tel.: 0681-853753

Verkaufe Earthworm Jim für DM 68, Jungle Strike für DM 65, Smash Tennis für DM 55, Tel.: 03576-43282, Lars

Tausche Mega Man X. Suche Mega Man X 2. Biete Schlumpke, suche Mega Man 7, Tel.: Werningrode-602781, Christian

NES

Verkaufe NES mit vier Joypads und 13 Spielen (Mega Man 3 und 4, RC Pro Am ...) für DM 250, Tel.: 02645-3338, Martin

Verkaufe NES mit neun Spielen (Super Mario 1-3, Solar Jetman, Zelda), verkaufe auch einzeln oder tausche gegen SNES-Spiele, DM 240, Tel.: 08233-26262, Kissing

Suche Zelda 2, Star Tropics, Firehawk, Dynablasters, MiG-29 (NES), zahle bis zu DM 30 oder biete Motocross, Gargoyles Quest (GB), Andreas Lubensky, Gölitzstr. 23, 02906 Niesky

Suche Mega Man 5 fürs NES mit Anleitung und in gutem Zustand. Ich biete dafür DM 100 oder Plok fürs Super Nintendo, Tel.: 05862-232, Hans-Jürgen

Verkaufe NES mit zwei Joypads und 19 Spielen, z. B. Super Mario 1-3, Chip & Chap 1 und 2, Duck Tales 1 und 2, Kid Icarus, Dream Master, Dr. Mario, Tetris, Kirby's Adventure für DM 490, Tel.: 04832-

2934, Stefan
Verkaufe NES mit sieben Spielen, zwei Joypads, ein Extrapad für DM 250, Tel.: 036948-80665, Markus

GAME BOY

Suche Modulsammlungen und Geräte wie Game Boy, NES, Saturn, Sony PSX usw., suche auch Neuheiten, z. B. Donkey Kong Country 2, Micro M. 2, Dirt Trax FX usw., Tel.: 0641-970424, Kirsten

HARDWARE

Verkaufe SNES mit 15 Spielen und Zubehör, nur komplett, für DM 1250, Tel.: 09134-9536, Stefan

Suche Modulsammlungen, Konsolen und Neuheiten wie z. B. SNES, NES, Game Boy, Mega Drive usw., suche auch Sony PSX und Saturn mit oder ohne Spielen, Tel.: 0641-970436, Monika

Verkaufe NES mit vier Joypads und 13 Spielen (Mega Man 3 und 4, RC Pro Am ...) für DM 250, Tel.: 02645-3338, Martin

Verkaufe/Tausche Spiele, Geräte wie z. B. SNES, PSX, Saturn, 3DO, Neo-Geo-CD usw., alle Tauschvarianten möglich! Tel.: 0711-5490703, ab 17 Uhr, Ute

Verkaufe SNES komplett mit drei Spielen, zwei Joypads, einem Adapter für Us.- und Jp.-Spiele, 100%ig o.k., alles Pal für DM 150, Tel.: 07156-5726, Antonio

Achtung! Verkaufe SNES mit einem Pad und einem Ascii-Pad, Action Replay Pro 2 und zwei Spielen, Zelda und True Lies (beide Pal) DM 280, Tel.: 039322-3688, nach 19 Uhr, Andreas

Verkaufe SNES, 21 Spiele, zwei Joypads, drei Spieleberater, Super Game Boy für lächerliche DM 1300, alles neuwertig, Tel.: 08136-7257, Markus

Verkaufe für Mega Drive Dune 2 DM 45, Jurassic Park, Lotus 2, Power Manger und Shinobi 3 für je DM 25, Spider-Man ohne Anleitung DM 15 oder alle Spiele zusammen für DM 150, Tel.: 07352-7454, Chris und Mike

Verkaufe SNES mit Maus, drei Joypads und 17 Spielen, z. B. Secret of Mana, NHL '96, Super Street Fighter II, Action Replay 2, Theme Park usw. für VB DM 1000, Tel.: 09122-839678, Mo.-Fr. ab 16 Uhr, Thomas

Verkaufe SNES, sechs Games, z. B. Street Fighter II, Star Wars 3. Verkaufe auch Game-Boy-Netzadapter und 12 Spiele, z. B. Mario 1 und 2, Star Trek, Tetris für je DM 200, Tel.: 0221-7393474, ab 15 Uhr, Murat

Suche für SNES, Action Replay 2, evtl. auch Action Replay 1, möglichst billig. Verkaufe für GB Lawnmower Man, Tel.: 06698-1331, Harald

Verkaufe Lemmings Set DM 180, SuperNES DM 150, Lemmings 1 DM 45. Verkaufe auch einzeln. Alles Pal! 100%ig o.k. Habe auch Us.-Games, Tel.: 08038-1017, Mo.-Fr. von 14-16 Uhr, Stefan

Verkaufe nur in CH, Game Boy mit Tragetasche, Licht sowie 19 Games (Probotector, Mario, Bomberman ...), alles zusammen für nur DM 175, Martin Fanthauer, Bleichweg 6, CH-3360 Herzogenbuchsee

Suche SNES-Sammlungen und auch Game-Boy-Spiele, suche auch Neuheiten für SNES (Preiswert), Tel.: 05137-78596, Marc

Verkaufe Game Gear mit sieben Super-Spielen, Autoadapter und dem Master Gear, Preis nach VB, Tel.: 06581-5313, Andreas

Verkaufe SNES mit Pilotwings und Prince of Persia DM 150, Laserpads DM 50, MD mit Earthworm Jim, Pitfall, Streets of Rage 1, Sonic, Golden Axe, Last Battle, VR Power Base DM 250, Tel.: 09763-1340, Thomas

Verkaufe SNES mit drei Joypads und 14 Spielen, Topitel wie z. B. Donkey Kong Country 2, Theme Park! Mit Multi-Player-Adapter NP DM 1800, VB DM 850, Tel.: 0571-46891, Thorsten

Verkaufe Game Boy mit zwei Spielen, Zelda - Links Awakening, Kid Icarus und Zelda Spieleberater, VB DM 50, Tel.: 09662-7816, Thomas

Verkaufe SNES mit 10 Spielen, zwei Kontrollern, Zubehör. Kein Tausch! Preis nach VB. Auch Einzelverkauf, z. B. ARP, Rock 'n' Roll Racing, Zelda, F-Zero, Tennis, Super Bomberman, Tel.: 02207-3775, Andreas

Verkaufe SGB DM 40 und GB mit 12 Spielen, z. B. Metroid 2, Probotector 2, Samurai Shadow, Tetris, Dschungelbuch und Linkkabel, zwei GB-Taschen, Netzteil, ARP, für DM 300, Tel.: 07326-960421, Johannes

Verkaufe SNES, Fünftspieler-Adapter, drei Joypads, sechs Spiele. Mario World 1 und 2, Bomberman 1-3, Wolverine, zus. DM 395. Habe auch Videospiel-Magazine (10 Stück, DM 15), Tel.: 05439-1491, Michael

Wer bietet mir für meine TOTAL! 6/93 mehr als DM 40, eine aktuelle SNES- oder eine Game-Boy-Multi-Kassette (70-100 Spiele), Tel.: 0511-315242, Timo

Verkaufe SNES mit ARP und 15 Spielen, z. B. Street Fighter II Turbo, StarVing, SimCity, Cool Spot, Flashback, Zelda 3, Bomberman, Stunt Race FX, alles zusammen VB DM 850, auch einzeln, Tel.: 07732-58600, Tim

SONSTIGES

Verkaufe SNES mit 15 Spielen und Zubehör, nur komplett, für DM 1250, Tel.: 09134-9536, Stefan

Suche Final Fantasy 2 und 3, Castle Quest, Great Greed (GB). Tausche auch für SNES Donkey Kong Country gegen Super Metroid und Parodius gegen Mario Kart und Striker gegen All-Stars, Tel.: 02631-26304, Oliver

Anti-Sega-Club sucht Mitglieder. Wer Mitglied sein will schreibt mit einem frankierten Rückumschlag an: Fatih Tosunlu, Anti-Sega-Club, Geleitstr. 17, 63065 Offenbach

Verkaufe Lufia, Breath of Fire, S. of M., Lord of the Rings, Ogre Battle, Brain Lord, FF 2 und 3, Earthbound, Lagoon u. a. für DM 50-70. Evtl. Tausch (7th Saga 1 und 2, S. of E., R. of F. 2) biete auch Game Gear und Zubehör, Tel.: 04763-7940, Volker

Verkaufe Spiele für SNES. Game Boy, Game Gear, Mega Drive, Master System, Sony PlayStation, Sega Saturn, PC, PC-CD. Alle Spiele mit Anleitung und Karton! Tel.: 069-96740150, 10-18 Uhr, Andreas

Verkaufe Sega Mega Drive mit zwei normalen Pads, einem Arcade Power-Stick, einem 6-Button-Controller und 13 Spielen, z. B. Street Fighter II, Rise of the Robots usw., für DM 700, Tel.: 030-6185922, Patrick

Verkaufe Worms für die PlayStation mit Anleitung, Verpackung ... die CD hat einen kleinen Kratzer! NP DM 110, für DM 60, Tel.: 07147-12221, Andi

Suche TOTAL!-Ausgaben 10/95 und 11/95 wegen Yoshi's Island-Komplettlös., möchte außerdem Donkey Kong Country 2 kaufen, Tel.: 05234-99853, Benjamin

Verkaufe SNES-Spiele, GB, Batterie, Pac & Spiele, lustige Taschenbücher, alte Videospiele, Masters, Mask, Transformers, Olaf Klöppel, Weiherstr. 35, 55288 Schornheim

Tausche vier Spiele (WWF Raw, Super Soccer, John Madden Football '93, World League Basketball gegen vier Spiele, Fatal Fury 1, 2 und 3 oder Special P. S., geht auch einzeln, Tel.: 0451-188158, Thomas

An alle Sammler von Zinkfiguren! Ich verkaufe ca. 400 Stück für DM 500 (Herr der Ringe, Fantasy, Roarhammer), Tel.: 06034-7275, Katalin

Verkaufe Wing Commander 1 für PC CD-Rom, VB DM 30, Tel.: 02191-663574, ab 18 Uhr, Stefan

Biete Lösg., Guides, Specials, zum größten Teil mit Tricks, Shorties, Paßw. oder ARPCodes für jede Menge Spiele fast aller Systeme, DM 10 plus Porto und Verpackung, auch sieben Master-System-Spiele DM 15-20, Schlumpfe (GB) DM 25, Tel.: 030-6740766, Elvira

HÄNDLERREGISTER

Berlin

UFO GAMES

Ankauf • Verkauf • Tausch

SONY
SATURN
SUPER NES
NINTENDO
MEGA DRIVE
MEGA CD
GAMEBOY
GAME GEAR
NEO GEO CD
3DO
PC

Es lohnt sich anzurufen!

UFO GAMES
Bundesallee 72
12161 Berlin
Tel./Fax: 030-859 36 35

HÄNDLERREGISTER

Hamburg



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)

A.B.GAMES

Andreas Bender

Ankauf & Verkauf
von Videospielen
und Geräten

Händler sind
willkommen!

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

Telefon 04521-48 73
oder 04521-714 97

Fax 04521-1025

A.B.GAMES
Meiendorfer Weg 30

23701 Eutin

HÄNDLERREGISTER

München

GAME BOY 3DO JAGUAR CDI PC CD ROM SATURN PLAYSTATION SUPER NES MEGA DRIVE

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

Game Castle

Das Videospieldepot
in Hamburg!

- Inzahlungnahme von Spielen**
- Super Nintendo
 - Nintendo 64
 - Sony PlayStation
 - Sega Saturn
 - Panasonic 3DO
 - Neo-Geo CD
 - Sega Mega Drive
 - Game Boy
 - PC-Games
 - Zubehör

Telefon: 040 / 390 50 62

Bahrenfelder Straße 187
22765 Hamburg
(Fünf Minuten vom
Bahnhof Altona entfernt)

Game ZONE

**Video-
und
Computer-
spiele**

Orleansstr. 63
nh. Ostbahnhof
81667 München

Tel.: 089 - 480 29 13
Fax: 089-488 07 4

SCHAU VOR

Frühlingsluft
macht Erwin munter:
Draußen wird es wieder
bunter,

Nächte kürzer, Tage länger –
und dem Erwin bang und bänger:
Denn was im Winter er gezockt
ihn heute nur noch selten lockt.
Neue Spiele braucht das Land –
und die Rettung ist zur Hand.

Und zwar in Form der neuesten TOTAL!, die nicht
nur Erwin neue Anregungen für die sinnvolle
Freizeitgestaltung geben dürfte. Denn wie es
sich gehört, gibt es in der **TOTAL! 5/96**
wieder 1001 News, Facts und
Wissenswertes aus der
NintendoWelt.

Simply the Best

Vier Jahre gibt es das SuperNintendo
Entertainment System (in Fachkreisen auch
SNES genannt) nun schon in Deutschland.
Passend zum Wechsel der Konsolengeneration
stellen wir Euch in einem großen Special die
Top-Games unterm 16-Bit-Himmel vor. Spiele,
die so zeitlos genial sind wie das
SuperNintendo selbst. Ein Best-of-Report, den
sich kein Nintendo-Fan entgehen lassen sollte!



Gewußt wie

In der kommenden Ausgabe beleuchten wir
die verstecktesten Winkel von 'Donkey Kong
Country 2', womit diese Komplettlösung auch
ihren Abschluß findet. Zudem greifen wir Euch bei 'Secret of
Evermore' unter die Arme. Wenn Euch der Spieleberater
schmächlich im Stich läßt, helfen wir, oder
besser gesagt unser Rollenspiel-Profi Mitch,
Euch kompetent weiter. Spielefrust ist also
kein Thema, es sei denn, Ihr verpaßt die
TOTAL! 5/96.



Renderwahnsinn

Und es gibt doch noch ein
Mario-Spiel vor dem Release
des Nintendo 64: 'Super
Mario RPG' erscheint dieser
Tage in Japan. Wir legen
das Modul auf den
Seziertisch und verraten
Euch nicht nur was der
interne SA-1-Chip bewirkt, sondern vor allem, ob das Spiel ein
ähnlicher Genreüberflieger wird wie die bisherigen Mario-Jump&Runs.
Ein Grund mehr also, um am 23. April seinen Zeitschriftenhändler
aufzusuchen.



Who is who

Eigentlich war die Vorstellung der Redaktion bereits für diese Ausgabe ange-
dacht, doch der 'Atem des Feuers' hauchte sie kurzerhand aus dem Heft. Aber,
aufgeschoben ist nicht aufgehoben, denn in der Ausgabe 5/96 erfahrt Ihr alles
über die Redaktion Eures Lieblingsmagazins.
Ein Report, in dem der Autor sämtliche Details
aus dem TOTAL!-Alltag und weitere Peinlich-
keiten offenbaren wird, auch wenn er da-
nach vermutlich mit 'Rise of the Robots' auf ei-
ne einsame Insel verbannt werden wird.



TOTAL!

IMPRESSUM

Chefredaktion: Klaus-Dieter Hartwig (kdh),
Reza Abdolali (rz)

Redaktionelle Leitung:
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: Christoph Poets

Grafik: Albertine v. Barsewisch (freie Mitarbeit)

Verlagsleiter: Sven Jakobsen

Anzeigenleitung: Michael Gremilza (ViSdP)
Tel: 040 - 39 88 37 0

Druck: Evers Druck GmbH, 25697 Meldorf

Verlag: X-plain Verlag GmbH, Friedensallee 41,
22765 Hamburg, Tel: 040 - 39 88 37 0, Telefax
040 - 39 50 43

Abo-Betreuung: Regina Steiner, nur über AVC
Bahndamm 9, 23617 Stockelsdorf
Tel: 0451 - 490 42 26, Telefax: 0451 - 490 42 03

Titel: © The Walt Disney Company - All rights
reserved

Nachdruck nur mit vorheriger, schriftlicher Genehmi-
gung durch den Verlag. Keine Haftung für unver-
langte 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

Irgendwie denk'

ich

immer

Klaus ist in seiner Clique angeblich der einzige, der noch nicht mit einem Mädchen geschlafen hat. Die anderen belächeln ihn schon und machen dumme Witze, denn schließlich sei er schon 17! Nun denkt er ständig daran, wie er »nachziehen« kann. Dabei ging es ihm eigentlich bisher ganz gut so. Der Funke ist

an

eben noch bei keiner übergesprungen.

Vieles über das »erste Mal«, über Freundschaft und Sexualität, aber auch über Themen wie Verhütung, Selbstbefriedigung und mehr findest Du in unseren kostenlosen Broschüren.

das Eine!

Ich will's wissen!

Bitte schicken Sie mir

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

Broschüre

☐ »Empfängnisverhütung – Methoden und Möglichkeiten«

Broschüre

☐ »Verhüten – null Problemo?«

Kurzinfo im Comicstil

Absender:

Name

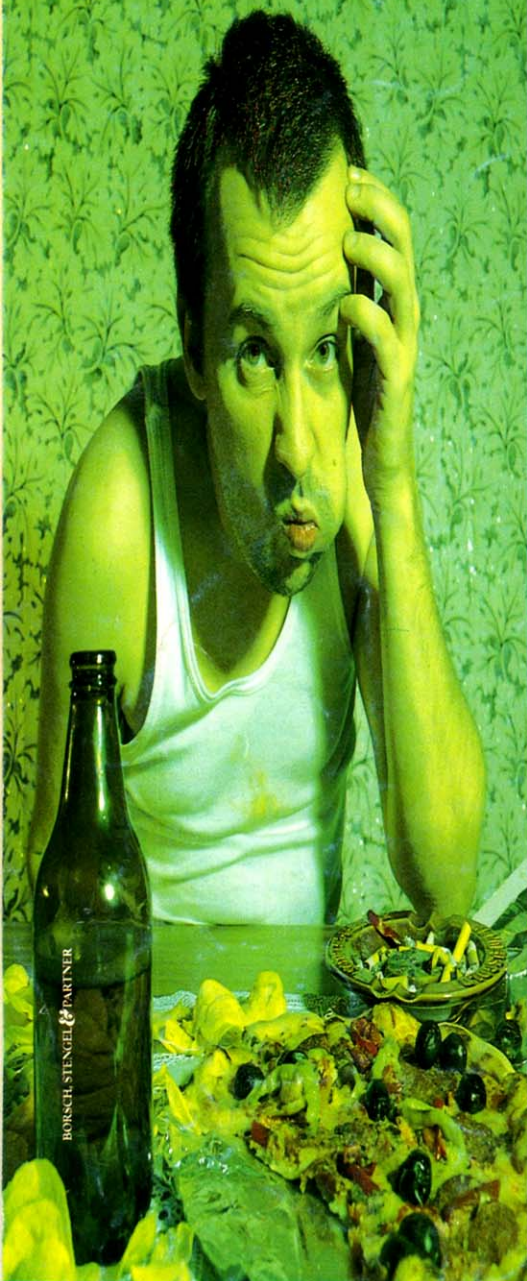
Straße, Hausnr.

PLZ, Ort

Ausschneiden, aufkleben und ab an die
BZgA, 51101 Köln

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

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



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



Nintendo, SNES, NES, GAME BOY, the Nintendo Product Seal and other marks designated as "TM" are trademarks of Nintendo. KONAMI & a registered trademark of Konami Co., Ltd. © 1995 KONAMI. Alle Rechte vorbehalten. Unberechtigtes Kopieren, Verleihen oder Weiterverleihen jeglicher Art strengstens verboten. KONAMI-Videospiele gibt es für Super Nintendo Entertainment System, Gameboy, Sega Saturn, Sega Mega Drive, Sega Mega CD, Game Boy und Sony Playstation.

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



Präsentiert von:



KONAMI (Deutschland) GmbH,
Postfach 560180, 60406 Frankfurt