

100% NINTENDO

TOTAL!

DAS UNABHÄNGIGE MAGAZIN

SUPER NES NINTENDO⁶⁴ GAME BOY NES VIRTUAL BOY

Special

- Die 50 besten SuperNES-Spiele, Teil 1
- Poster: Killer Instinct 2

Tests & Infos

- Mortal Kombat 3 (GB)
- Killer Instinct (GB)
- Mega Man X³ (SNES)
- Kirby's Ghost Trab (SNES)
- Kirby's Dream Course (SNES)



TIPS & TRICKS

- Secret of Evermore
TOTAL! hilft dort weiter, wo der Spieleberater aufhört!
- Komplettlösung: Diddy's Kong Quest – Letzter Teil



Das Super-Mario-Rollenspiel – Des Klempners größtes Abenteuer



TESTS I N F O S
NEWS TIPS & TRICKS



ACTION REPLAY™

DAS MOGELMODUL NICHT NUR FÜR DEN SPIELE-PROFI
UNGLAUBLICHE POWER WIE UNENDLICHES LEBEN, ENERGIE BIS ZUM ABWINKEN, HÄRTER
ZUSCHLAGEN, HÖHER SPRINGEN, IN ANDEREN LEVELS STARTEN U.S.W. ALLES JE NACH SPIEL.
ERHÄLTlich FÜR FAST ALLE SPIELKONSOLEN

ACTION REPLAY™ MK 3 FÜR SNES™ IN DEUTSCH

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

KOMPLETT-PREIS DM 109,-
INKLUSIVE UHR

ACTION REPLAY™ FÜR MEGADRIVE™

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

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

DM 99,-

ACTION REPLAY™ FÜR NES™, MASTER SYSTEM™, GAMEBOY™ UND GAME GEAR™

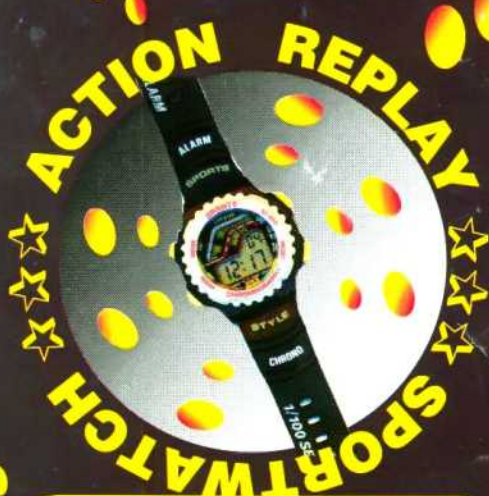
- ★ **CODE INPUTSCREEN** - Einfach einen Code eingeben und schon hast Du unendliches Leben, Energie bis zum Abwinken, unbegrenzte Power u.s.w. Alles je nach Spiel.
- ★ **EIGENER CODEFINDER** - Durch den eingebauten Codefinder kannst Du selbst die Codes für die (neuesten) Spiele suchen.
- ★ **LIEFERUMFANG** - Action Replay™, deutsche Anleitung, Registrierkarte für den ACTION-REPLAY-CLUB (siehe rechts unten), EUROSISTEMS-GARANTIE-Siegel und Codebuch mit einer großen Anzahl von Codes.

FÜR MASTER SYSTEM™ ODER GAME GEAR™ DM 79,-
FÜR GAME BOY™ DM 59,- FÜR NES™ DM 99,-

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

NUR FÜR ACTION-REPLAY-CLUBMITGLIEDER!

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



ACTION-REPLAY-UHR

Wenn Du dein Action Replay direkt bei Dataflash bestellst, ist die Action-Replay-Sportwatch im Preis inbegriffen. Diese Sportwatch gibt Dir die Möglichkeit, Deine genauen Spielzeiten zu messen und zu stoppen.
 Paketinhalt: Action Replay und Action-Replay-Sportwatch (bis 30m wasserdicht).

Abbildung kann abweichen.

Nur für Endkunden.

ACHTUNG!!

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

3DO™ Speedpad

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



DM 49,-

TV SYSTEM CONVERTER

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



DM 139,-

ADAPTER, UM IMPORT-GAMES ZU SPIELEN

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

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

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

DATAFLASH GmbH
WASSENBERGSTR. 34
46446 EMMERICH

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

"SEGA", "MEGA DRIVE", "GAME GEAR", "MASTER SYSTEM" UND "SATURN" SIND EINGETRAGENE WARENZEICHEN VON SEGA ENTERPRISES LTD.
 "NINTENDO", "GAMEBOY", "NES" UND "SUPER NES" SIND EINGETRAGENE WARENZEICHEN VON NINTENDO OF AMERICA.
 "PLAYSTATION" IST EIN EINGETRAGENES WARENZEICHEN VON SONY CORP.



EDITORIAL

Der ganz normale Wahnsinn

Wäre alles so gekommen wie ursprünglich geplant, würden zumindest die Japaner und Japanerinnen bereits das **Nintendo⁶⁴** in ihren Händen halten können. Doch bekanntlich hat sich der Termin erneut verschoben und alle müssen sich bis zum 23. Juni gedulden – mindestens!

Das heißt jedoch nicht, daß es nichts Neues rund um die 64-Bit-Konsole gibt. TOTAL! fragte bei Dream-Team-Mitglied Acclaim in Sachen N64-Spieleentwicklung nach. Das Ergebnis: Wir können Euch erste Bilder des anstehenden Actionspiels ‚Turok – The Dinosaur Hunter‘ liefern. Mehr Infos zu dem vielversprechenden Titel ab Seite 8.

Ursprünglich sollte **Super Mario RPG** allen Super-Nintendo-Fans die Wartezeit auf das Nintendo⁶⁴ verkürzen. Doch auch das kam anders als geplant. In Japan ist das Joint-Venture zwischen Square und Nintendo mit dreimonatiger Verspätung endlich auf den Markt gekommen. Kaum war das 32-MBit-Modul per Blitzkurier in der Redaktion eingetroffen, igelte sich Klaus ‚The Mario‘ Hartwig im Testraum ein. Erst nach einem Japanisch-Crash-Kurs und einem durchzockten Wochenende normalisierte sich sein Zustand, so daß er wieder zur Computer-Tastatur greifen und – unterstützt von Mitch ‚Rollenspiel-Komplettlösung‘ Anton – ein Preview schreiben konnte. Wir stellen das etwas andere Mario-Spiel in einem großen Preview-Special vor, um Euch zu zeigen, worauf Ihr Euch möglicherweise freuen könnt. Momentan sieht es für Deutschland jedoch mal wieder – wie so oft in letzter Zeit – recht düster aus. Aber lest und seht selbst!

Zweimal haben wir es bereits in der Vorschau angekündigt, nun ist es endlich soweit: Wer schon immer einmal etwas mehr über die Redaktion seines Lieblingsmagazins wissen wollte, wird ebenfalls bedacht. In einem großen **Wir-über-uns**-Report stellen sich die Macher dieses Heftes vor und geben neben ihrer Schuhgröße noch so einige andere interessante Geheimnisse preis.

Viel Spaß mit dieser Ausgabe wünscht Euch wie immer

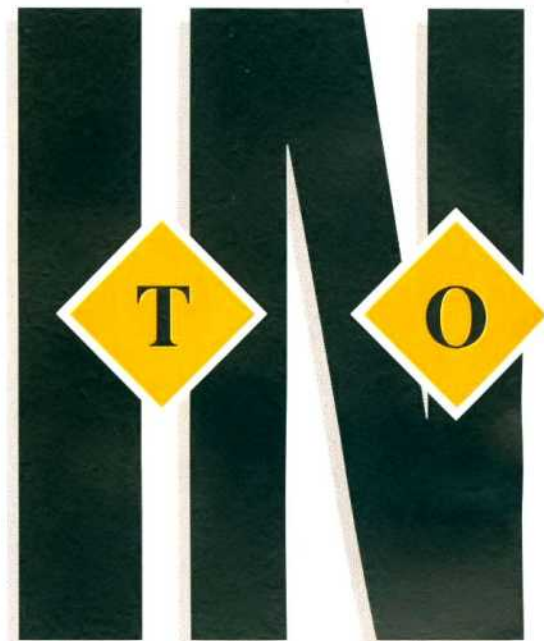
E U E R
KOMPETENTES
TOTAL!
TEAM

EIN KLEMPNER AUF ABWEGEN

Eine wahrhaft brisante Mischung ist explodiert: Nintendos Oberhüpfer Mario debütiert unter der Regie von Squaresoft in einem Rollenspiel mit gerenderten Grafiken! „Super Mario RPG“ heißt der Knaller, der vor kurzem in Japan in die Regale gewandert ist. Was in dem Spiel so alles abgeht, das erfahrt Ihr in unserem großen Bericht.



22



MEGA-MÄNNER



Capcoms blauer Serientäter ist mal wieder unterwegs im Kampf gegen das Böse. Und das gleich in doppelter Ausführung. Während unser Held im rostfreien Kampfanzug in „Mega Man X3“ auf dem SNES dem fiesen Doppler und seinen Blechschergen den Kampf ansagt, trifft er auf dem Game Boy einen alten Bekannten: Der Oberbösewicht in „Mega Man 5“ ist mal wieder der gemeine Dr. Wily ... (Ach ja: Falls Euch bei den ganzen Mega-Man-Abenteuer langsam der Überblick fehlt: Unser kleiner Report schafft endlich Klarheit!)



36



REPORTAGEN

Die 50 besten Nintendo-Spiele:

Teil 116

Manche Leute sammeln Briefmarken, andere Überraschungseier oder Ähnliches – das Sammeln von SNES-Spielen dagegen gehört noch zu den weniger verbreiteten Hobbies. Wenn Ihr dennoch einsteigen wollt, so verrät Euch unser dreiteiliger Bericht, welche Games besonders lohnenswert sind.

Die Mega-Man-Story39

Mit Mega Man ist es ungefähr so wie mit einer Seifenoper: Immer wieder kommt eine neue Folge, und manche Leute sehen sie sogar gerne. Wir erzählen Euch, was bisher geschah ...

Total-Credits16

Who's who im TOTALI-Zoo? Auch wenn es vielleicht die eine oder andere Illusion zerstört – wir decken es auf!

WETTBEWERBE

Virgin7

Diddy's Kong Quest63

PREVIEWS

Super Mario RPG22

Es geschehen doch noch Zeichen und Wunder: Mario und Bowser kämpfen Seite an Seite!

TESTS

SNES

Kirby's Dream Course28

Kirby's Ghost Trap30

Mega Man X336

Total!-Classics: Final Fantasy II ...57

Spätestens seit „Secret of Mana“ genießt der Name Squaresoft auch hierzulande einen guten Ruf. Allerdings hatte das japanische Softwarehaus auch schon wesentlich früher so einiges zu bieten.

NES

TOTAL!-Classics: Gauntlet II56

So spielt das Leben: Einst ein Daddelauswurf in der Spielhalle, später ein NES-Modul und heute ein Klassiker ...

GAME BOY

Killer Instinct32

Mega Man 538

Mickey Mouse V40

Disneys Vorzeigemäuserich gibt sich in einem netten kleinen Puzzlespiel die Ehre. Was die flotte Maus beim fröhlichen Schwingen ihres Zauberstabs so alles anstellt und erlebt, erfahrt Ihr in dieser Ausgabe.

Mortal Kombat 333

Primal Rage34

CIVILIZATION

Die Strategie- und Wirtschaftssimulationen von Sid Meier sind auf dem PC schon lange Klassiker, jetzt gibt es eines dieser Games endlich auch als SNES-Version.



48



KIRBY HOCH ZWEI

Nintendos knuddeliger Flatterman versucht sich in „Kirby's Dream Course“ und „Kirby's Ghost Trap“ zur Abwechslung mal in völlig neuen Genres.



28



TOTAL!

TOP GAMES

Auch im 64-Bit-Zeitalter wird das SNES nicht zum alten Eisen gehören. Unser dreiteiliger Report stellt Euch die 50 besten Games für dieses System vor. Wer sich also ein entsprechendes Archiv zulegen will, der ist hier bestens beraten.

DIE 50 BESTEN super Nintendo- spiele

50

Top Ranking Tennis41

Satz, Ball und Sieg? Das neueste Tennisspiel für den Game Boy wartet mit einigen interessanten Features auf. Lassen wir uns mal überraschen.

IMPORT-CORNER

Civilization (SNES)48

Die Strategie- und Wirtschaftssimulationen von Sid Meier sind auf dem PC schon lange Klassiker, jetzt gibt es eines dieser Games endlich auch als SNES-Version.

TIPS & TRICKS

Diddy's Kong Quest

Komplettlösung, Teil 458

Alles hat mal ein Ende, auch die längste Banane. Nur noch wenige Münzen sind in verzwickten Leveln einzusammeln, danach könnt Ihr Euch gemütlich auf Eurem 102%igen Erfolg ausruhen ...

Secrets of Evermore:

Tips & Tricks64

Gegen Ende des Spiels hält sich der offizielle Spieleberater in Sachen Tips doch etwas zurück – und an dieser Stelle machen wir weiter. Willkommen in Evermore!

Shorties74

Helpline78

Action-Replay-Codes79

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

Charts42

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

Poster44

TOTAL!-Intern46

Spritzig, witzig – und immer wieder gern gelesen: Die Statements der TOTAL!-Crew zu aktuellen Spielen dieser Ausgabe.

Börse80

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

Händlerregister85

Impressum86

Vorschau86

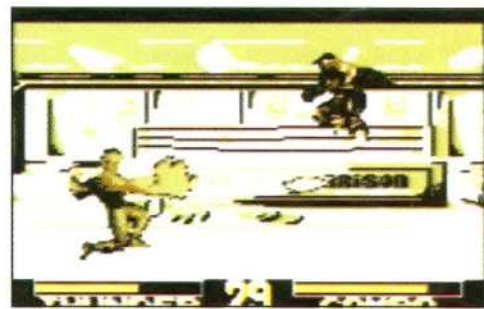
Was gibt's wohl an Überraschungen und Vorstellungen in der kommenden TOTAL!-Ausgabe? Wir machen Euch schon mal vorab den Mund wässrig.

PRÜGELEIEN

Auf der Keksdose ist das Prügeln angesagt: „Killer Instinct“, „Mortal Kombat 3“ und „Primal Rage“ laden dazu ein, mal so richtig Dampf abzulassen.



32



TOTAL!-CREDITS

Ein kleiner Blick hinter die Kulissen gefällig? In unserer Redaktionsvorstellung enthüllen wir gnadenlos die intimsten Details über die Macher Eurer monatlichen Lieblingslektüre.

16



TIPS & TRICKS

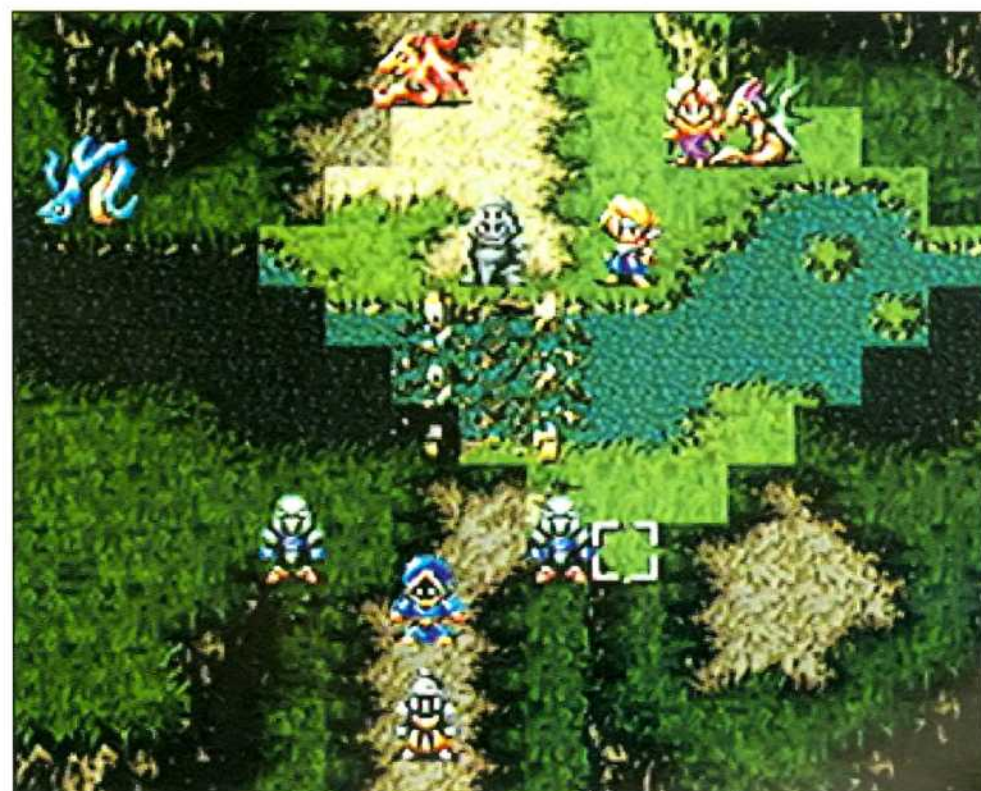
Auch in dieser Ausgabe gibt es wieder jede Menge Leckerbissen in Sachen Tips, Tricks und Cheats. Neben den obligatorischen Shorties, Action-Replay-Codes und der Helpline gibt es natürlich auch zwei Schmankerl: Unsere Tips zu „Diddy's Kong Quest“ und „Secret of Evermore“ machen Euch das Leben leichter ...

58

BYE, BYE SQUARE ...

Die traurige Kunde aus dem Land der aufgehenden Sonne habt Ihr sicherlich schon vernommen: Squaresoft und Nintendo haben sich offensichtlich ziemlich verkracht, Square-Entwicklungen für das Nintendo 64 wird es vorerst nicht geben, stattdessen ist „Final Fantasy VII“ für die PlayStation angesagt. Für das SNES jedoch hat sich Square noch einige Köstlichkeiten als Abschiedsvorstellung einfallen lassen.

Eine von ihnen, nämlich „Super Mario RPG“, stellen wir Euch in unserem Preview auf Seite 22 genauer vor. Zwar in der japanischen Fassung, aber die Chancen stehen noch gut, daß dieses Game zumindest in einer (US-)amerikanischen Version erhältlich sein wird, Sprachbarrieren also nicht ganz so hoch ausfallen. Ob es auch zu einem offiziellen Erscheinen in Deutschland kommen wird – und wenn ja, ob mit englischen oder eingedeutschten Bildschirmmeldungen –, steht allerdings noch nicht fest. Wer die letzten Geniestreiche von Square voll genießen möchte, der sollte sich also schnellstmöglich solide Kenntnisse in Kanji und Kana zulegen, denn sonst bleibt ihm ein Großteil der Story vorenthalten ... Freunde des ersten Teils dürften von „Front Mission 2: Gun Hazard“ eventuell leicht enttäuscht



Die Kämpfer von „Bahamut Lagoon“ können in den Action-Szenen wie auf einem Schachbrett strategisch günstig platziert werden

sein: Zwar geht es immer noch mit riesigen Battle-Mechs mächtig zur Sache, allerdings fehlt größtenteils das strategische Element des Vorgängers. Stattdessen erfolgt die Hatz nach Erfahrungspunkten wesentlich action-orientierter in bester „Cybernator“-Manier. Eine etwas ungewöhnliche Angelegenheit, aber wem's gefällt ... Wer jedoch auf taktische Manöver während der Kämpfe seiner Helden nicht verzichten möchte, der sollte zu „Bahamut Lagoon“ greifen. Bei Feindkontakt ist wohlüberlegte Planung der eigenen Züge notwendig, soll die Party Erfolg haben.



Auf den ersten Blick mutet „Romancing Sa-Ga 3“ ein wenig wie die „Final-Fantasy“-Klassiker an, doch dieser Eindruck täuscht. Wie sich das Spiel



Ohne die Beherrschung des japanischen Grundwortschatzes bleiben Euch bei den Square-Spielen viele Details verborgen ...

Neben den traditionellen Kämpfen mit einer mehrköpfigen Party kommt es in „Romancing Sa-Ga 3“ auch zu Massenaufmärschen



„Romancing Sa-Ga 3“ besticht nicht nur durch außergewöhnliche Grafiken, sondern auch durch eine extrem nicht-lineare Story, die für sehr viel Abwechslung sorgt

モニカ				ローヌ侯の妹				性別
HP	75	LP	10	物理防御	3	魔法防御		
ユリアン				HP	75	LP	10	10
HP	108	LP	10	技術	3	3		
エレン				術	0	0		
HP	100	LP	10	腕力	19			LV
サラ				器用さ	18			LV
HP	72	LP	10	素早さ	17			LV
トーマス				体力	19			LV
HP	75	LP	10	魔力	10			LV
				意志	19			LV



Die Grafik von „Bahamut Lagoon“ besticht durch abgefahrene Effekte – sowohl in den Kampf- als auch in den Reiseszenen



entwickelt, hängt zum einen davon ab, welchen Charakter man zu Beginn des Spiels wählt. Zusätzlich gibt es im Verlauf des Spiels aber auch noch derart viele Entscheidungen zu treffen und Wege zu gehen,

daß so ziemlich jeder Spieler ein anderes Abenteuer erleben dürfte. Ein wahrer Leckerbissen für alle, denen lineare Lösungswege in Rollenspielen langsam auf die Nerven gehen. Schade nur, daß wir wohl auch

Squares wahrscheinlich letzten S N E S -

Megaseller hierzulande niemals offiziell zu Gesicht bekommen werden.

Weder über amerikanische noch eu-

ropäische Veröffentlichungschancen liegen derzeit genaue Informationen vor – und es sieht

in dieser Hinsicht wohl eher düster aus. Da hilft nur eins: Schleunigst einen Intensivkurs Japanisch an der Volkshochschule oder anderswo belegen, damit Ihr den richtigen Durchblick habt. In diesem Sinne lassen wir den Tränendrüsen beim Abschied freien Lauf: Sayonara, Square – es war eine schöne Zeit ...

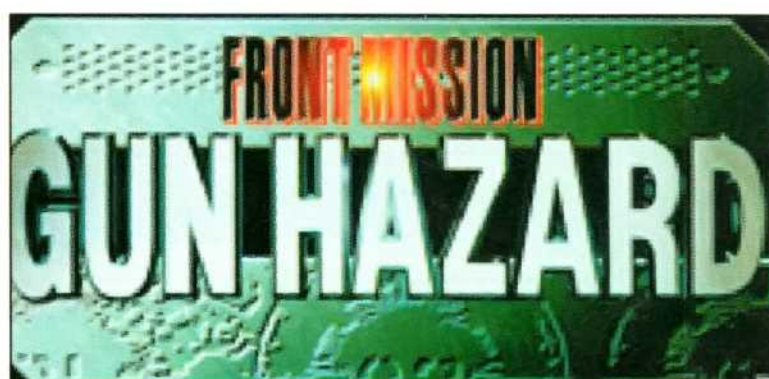
Muster von:

Flying Arts, 46049 Oberhausen, Tel.: 0208/855612

Line Edition, 71257 Weil der Stadt, Tel.: 07033/80237



Die Action in „Front Mission 2: Gun Hazard“ unterscheidet sich in ihrer Action-Lastigkeit doch ein wenig vom Vorgänger, wie diese Bilder eindeutig belegen



DAS 2. - JAHR

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

Zu gewinnen gibt es ...

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

Die Preisfrage dieses Monats lautet: „In welches Tier verwandelt sich Jim in einem Level bei Earthworm Jim?“

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

TOTAL! • Virgin 5/96 • Friedensallee 4 • D-22749 Hamburg

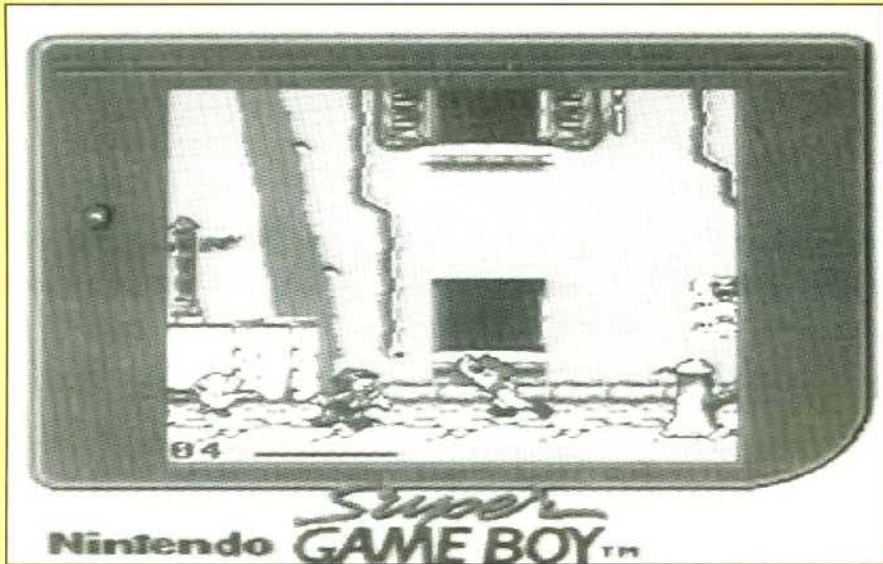
Einsendeschluß: 22.05.1996. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.
Mitarbeiter des X-plain Verlages und Virgin dürfen nicht teilnehmen.



DISNEY STRIKES BACK

„Donald in Maui Mallard“ und Disneys „Pinocchio“ sollten eigentlich schon Nintendos Weihnachtsgeschäft '95 bereichern. Deshalb wurden beide selbstverständlich schon von uns getestet und für gut befunden. Für den Deutschland-Release strebt

man nun den Zeitraum zwischen Ende Mai und Anfang Juni an. Zur gleichen Zeit wird auch eine spielerisch identische Game-Boy-Umsetzung von Pinocchio erscheinen. In der kommenden Ausgabe erfahrt Ihr mehr über die Disney-Hits für Nintendos Kleinsten.



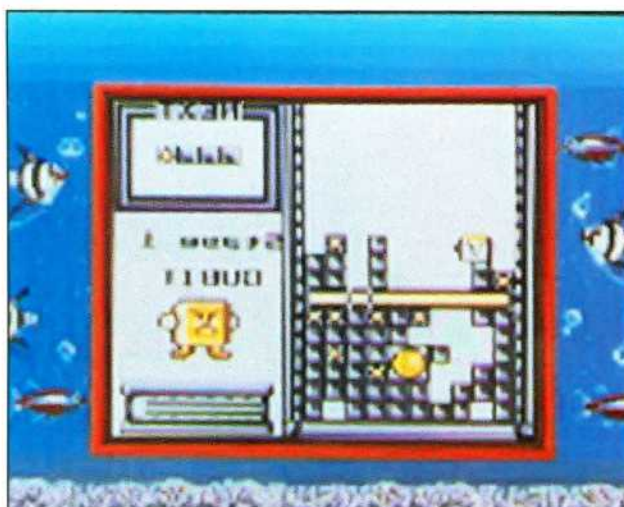
Disney strikes back! Die berühmteste Holznase der Comicwelt macht demnächst den Game Boy unsicher. Pinocchio ist ein reinrassiges Jump&Run-Abenteuer mit vielen herausfordernden Levels



TETRIS BLAST (GB)

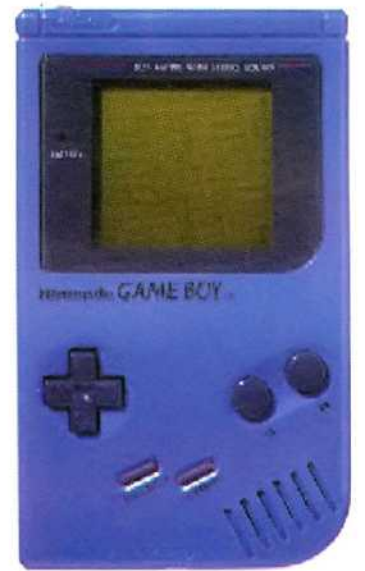
Im Juni diesen Jahres präsentiert Nintendo allen Game-Boy-Usern eine Neuauflage des Strategieklassikers „Tetris“, der wohl allen Kekskasten-Usern ein Begriff sein sollte. Das altbewährte Spielprinzip wurde größtenteils übernommen, allerdings stehen diesmal neue, explosive Bausteinformen zur Verfügung. Zudem unterstützt „Tetris Blast“ Nintendos Super Game Boy.

Falls Euch Tetris zu einfach ist, solltet Ihr Euch einmal die Neuauflage des Knobel-Hits zu Gemüte führen



LIVING COLORS

Nintendo erweitert dieser Tage ihre farbenfrohe Game-Boy-Special-Edition um ein weiteres Modell. Die neueste Karosserie der Handheld-Konsole ist ganz in blau gehalten und soll den Namen „Blue Harry“ tragen. Ebenso wie alle anderen Versionen wird auch der blaue Game Boy zusammen mit einer Klarsicht-Box ausgeliefert, in der Eure Lieblings-Games Platz finden.



KIRBY'S BLOCK BALL (GB)

Nach zahlreichen Jump&Run-Abenteuern gibt sich Nintendos rundlicher Knuddel-Held nun in einem klassischen „Breakout“-Spiel ein Stelldichein. Mehrere verschiedene Schwierigkeitsgrade und eine Unmenge von Levels machen dieses Spiel nicht nur für Kirby-Fans interessant. „Kirby's Block Ball“ erscheint voraussichtlich im Juni.

TOY STORY (GB)

Nachdem wir Euch in der vergangenen Ausgabe die Super-Nintendo-Version vorgestellt haben, ist nun die Game-Boy-Konvertierung von Disneys computeranimiertem Kinospektakel in Vorbereitung. Ebenso wie das große Vorbild, soll auch „Toy Story“ auf dem Game Boy mit flüssig animierten Render-Grafiken aufwarten. Zudem unterstützt das Modul Nintendos Super Game Boy. Fans von Woody & Co. müssen sich jedoch noch etwas gedulden, das Game kommt voraussichtlich erst im Sommer auf den deutschen Markt.

Woody und Buzz steht ein rasantes Jump&Run Abenteuer bevor. Man darf gespannt sein, was Nintendo für Game-Boy-User in petto hat



NINTENDO⁶⁴

Die meisten der im Vorfeld der Shoshinkai angekündigten Dream-Team-Spiele für das Nintendo⁶⁴ glänzten auf der Messe mit Abwesenheit,

z. B. 'Killer Instinct' (Rare), 'Cruis'n USA' (Williams), 'Top Gun' (Spectrum Holobyte), 'Robotech Academy' (GameTek), 'Red Baron' (Sierra) usw. Das heißt jedoch nicht, daß diese Spiele nicht in der Entwicklung sind. Laut Nintendo-Vize Howard



Lincoln wurden einige Spiele auf Anweisung von Nintendo-Boss Hiroshi Yamauchi bewußt nicht gezeigt, da sie für den japanischen Markt nicht interessant seien. Vermutlich gibt es auf der E3 in Los Angeles im Mai mehr zu sehen.



Telefon 0521-642 34

M. C. GAME

Telefon 0521-642 35

Super Nintendo:

Addams Family Values	79,95 DV	Indiana Jones	49,95 DV	Pac-in-Time	69,95 DV	Super Probotector	49,95 DV
Big Sky Trooper	119,95 DV	Int. Superstar Soccer Del.	129,95 DV	Pinball Dream	79,95 DV	Super Turrican 2	89,95 DV
Boogerman	119,95 DV	Jungle Strike	99,95 DV	Pocky & Rocky 2	109,95 DV	SWAT Kats	109,95 US
Brain Lord	79,95 US	King Arthur & the Knight of	129,95 US	Power Rangers-Fight. Ed.	129,95 DV	Syndicate	59,95 DV
BRAWL Brothers	49,95 DV	Kirby's Dream Course	99,95 DV	Power Rangers-The Mov.	109,95 DV	Tecmo Secret o.f. Stars	119,95 US
Breath of Fire	99,95 DV	Kirby's Ghost Trap	99,95 DV	Prehistoric Man	109,95 DV	Tetris & Dr. Mario	99,95 DV
Chrono Trigger	139,95 US	Legend of Zelda	99,95 DV	Revolution X	129,95 DV	Theme Park	109,95 DV
Civilization	129,95 US	Lord of Darkness	89,95 US	Robotrek	79,95 US	Timecop	119,95 DV
Cutthroat Island	119,95 DV	Lufia	79,95 US	Romance o.f. 3 Kingd. IV	139,95 US	Tim in Tibet	119,95 DV
Demolition Man	109,95 DV	Mario B. Fever Pitch Soc.	119,95 DV	Sailormoon	99,95 DV	Turbo Toons	69,95 DV
Donk. Kong Count. 2	129,95 DV	Mario Paint	69,95 DV	Secret of Evermore	109,95 DV	UN Squadron	49,95 DV
Dragon View	89,95 US	Mega Man 7	99,95 DV	Secret of Mana	109,95 DV	Urban Strike	59,95 DV
Earthbound	129,95 US	Mickey & Minnie	99,95 DV	Shadowrun (dt. Texte)	99,95 DV	Utopia	59,95 DV
Eartworm Jim 2	119,95 DV	Micro Machines 2	109,95 DV	Sim City	94,95 DV	Waterworld	109,95 DV
Eye of the Beholder	69,95 US	NBA Give 'N Go	129,95 DV	Star Trek: The Next Gen.	99,95 DV	Wild Guns	119,95 DV
FIFA Soccer 96	119,95 DV	NBA Live 96	119,95 DV	Street Racer	49,95 DV	Wizardry V	79,95 US
Final Fantasy III	139,95 US	NHL 96	119,95 DV	Super B. C. Kid	59,95 DV	World Mast. Golf	109,95 DV
Frank Thomas Big Hurt	59,95 DV	NFL Quarterback Club 96	59,95 DV	Super Bomberman 2	49,95 DV	WWF: The Arcade Game	99,95 DV
Ghoul Patrol	49,95 DV	Nosferatu	49,95 US	Super Bomberman 3	109,95 DV	Yoshi's Island	109,95 DV
Illusion of Time	109,95 DV	P.T.O. II	129,95 US	Super Mario All-Stars	69,95 DV	Zool	69,95 DV
		Pac-Attack	49,95 DV	Super Mario Kart	69,95 DV	Zoop	49,95 DV

Händleranfragen erwünscht! • Wir haben auch eine Riesenauswahl an PC-CD-ROM-Spielen • 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 Geschäftsbedingungen

Auf jeden Fall in Arbeit ist das schon sehr früh angekündigte „Turok – The Dinosaur Hunter“. Iguana (die Entwickler von „NBA Jam“) arbeiten jedenfalls für Acclaim unter Hochdruck an dem „3D-Ego-Shooter im Jurassic-Park-Ambiente“. Wenige werden hierzulande die zugrundeliegende Comic-Serie mit dem indianischen Dinosaurierjäger Turok kennen. Acclaim veröffentlichte dieser Tage ein Video mit einer frühen Demo des Spiels (laut Acclaim eine 40%-Version). Neben Bewegungsstudien der Charaktere, ist darauf das Design eines Levels zu sehen. Das Material soll direkt vom



realistischen Licht/Schatten-Effekte, natürlich nicht zur Geltung. Bis zum Herbst soll Turok fertiggestellt und vermutlich zeitgleich mit dem Nintendo⁶⁴ in den USA erhältlich sein.

Ebenfalls bestätigt ist das N64-Projekt von Virgin. Derzeit befindet sich „Stacker“, so der Titel, jedoch noch in einem sehr frühen Entwicklungsstadium, Bilder sind daher noch nicht verfügbar.

Derweil nimmt die Planung für den Japan-Start des N64 weiter Gestalt an. Am 23.6. soll das Gerät bekanntlich für ca. 25.000 Yen in den Handel kommen. Zeitgleich sollen, wie seinerzeit beim SNES, drei Spiele erhältlich sein:

natürlich „Super Mario 64“ und, wie vermutet, „PilotWings 64“. Als Nummer drei zauberte Nintendo einen Überraschungstitel aus dem Hut, der einen Aprilscherz nahelegt: Ein Schachspiel von Seta namens „Habu Nanakanos Saikyo Habu Shogi“ solle es sein!

Basierend auf dem berühmten japanischen Schachspieler Yoshiharu Habu, der mit einer der populärsten japanischen Schachspielerinnen verlobt ist ...

Wie dem auch sei, in den folgenden acht Wochen sollen bereits vier weitere Spiele folgen, unter anderem das Motorboot-Rennspiel „Wave Race“.

P.S.: Haben wir schon erwähnt, daß es für Deutschland noch keine aktuellen Infos gibt? Nun, das sollte zumindest niemanden überraschen ...



Nintendo⁶⁴-Entwicklungssystem stammen, es handelt sich hierbei also nicht um vorgerenderte SGI-Grafiken.

Ganz begeistert scheint man bei Iguana von den Transparenzeffekten des N64 zu sein – unschwer zu erkennen an dem Nebel, der das gesamte



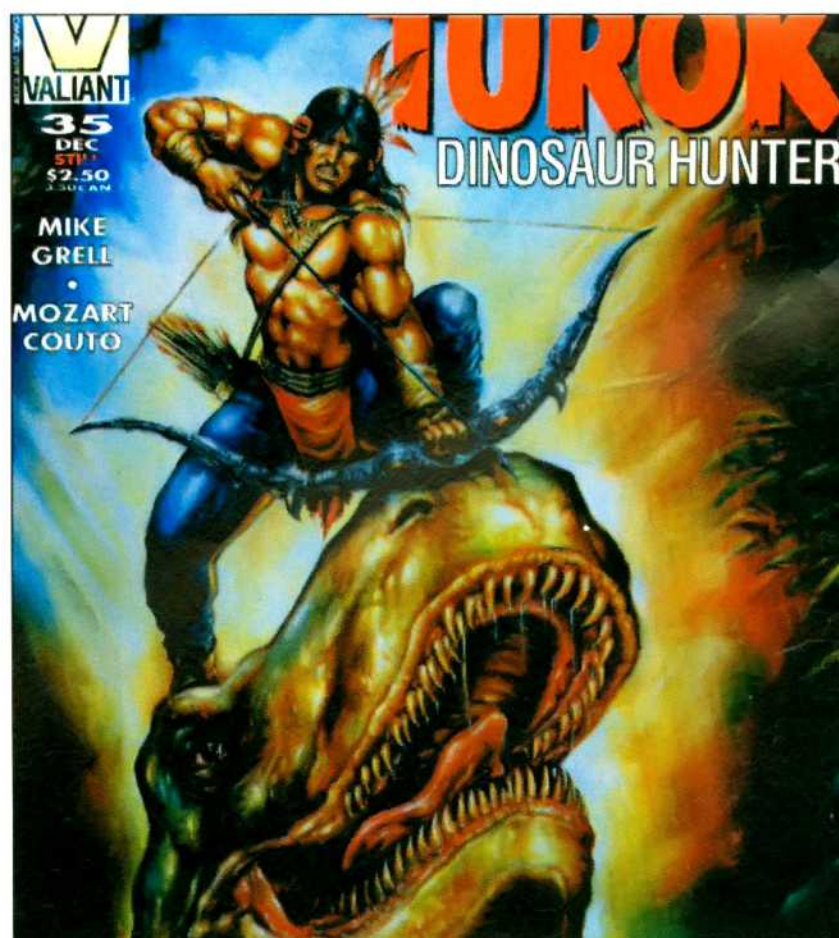
Terrain ausfüllt. Die Pflanzen scheinen frisch aus dem Urwald zu stammen – vor allem die Blätter sehen sehr natürlich aus. Auch die Wolkenbewegungen am Himmel wirken „wie echt“. Obwohl manche Charaktere noch ohne Texturen sind und einige Grafikeffekte des N64 noch nicht genutzt werden, beeindruckt

die Demo durch die unglaublich flüssigen Animationen der Charaktere. Vor allem die Bewegungen des Titelhelden sind dank Motion-Capture-Technik absolut lebensecht. Auf den Screenshots kommt das, wie auch die



Die Bewegungsstudien der Charaktere überzeugen durch die flüssigen und lebensechten Animationen – der Motion-Capture-Technik sei dank. Obwohl sie vermutlich nicht bei den Dinosauriern verwendet wurde ...

Lizenzspiel-Spezialist Acclaim bleibt seiner Tradition treu: Der Dinosaurier-jagende Turok ist der Held einer amerikanischen Comicserie. Hierzulande ist diese jedoch recht unbekannt



Super NES

Animaniacs 2	dt	124.00
Asterix	dt	99.00
Asterix & Obelix	dt	124.00
Biker Mice from Mars	dt	99.00
Boogerman	dt	79.00

Breath of Fire 2 dt109.00

Castlevania Vampire	dt	129.00
Chrono Trigger	us	139.00
Cut Throat Island	dt	99.00
Donald in Maui Malla	dt	129.00
Donkey Kong Country	dt	139.00
Donkey Kong Count. 2	dt	119.00
Dracula X (16 MB)	dt	129.00
Dschungelbuch	dt	129.00
Dschungelbuch	uk	79.00
Earth Worm Jim 2	dt	109.00
Fifa Soccer 96	dt	99.00
Final Fight 3	dt	99.00
Flintstones - Movie	dt	99.00
Frantic Flea	dt	109.00
Hebereke 2	dt	79.00
Hungry Dinosaurs	dt	79.00
Illusion of Time	dt	109.00
Int.S.Soccer Deluxe	dt	119.00
Int.Superstar Soccer	dt	99.00
Itchy & Scratchy	dt	99.00
Izzy's Quest	dt	109.00
Jungle Strike	dt	99.00
Kawasaki Superbikes	dt	89.00
Kid Clown Crazy Cha.	dt	79.00
Kirbys Dream Course	uk	89.00
Kirbys Ghost Trap	dt	89.00
Lion King (24 Meg)	dt	119.00
Lobo	dt	129.00
Lost Vikings 2	dt	99.00
Lothar Matthäus	dt	99.00
Mario Basler Soccer	dt	109.00
Mario World 2	dt	109.00
Mechwarrior 3050	dt	99.00
Mega Man 7	dt	99.00
Mega Man X 2	dt	99.00
Mega Man X 3	dt	99.00
Mickey & Minnie	dt	99.00
Micro Machines 2	dt	109.00
NBA Basketball	dt	129.00
NBA Live 96	dt	99.00

NHL Hockey 96 dt109.00

Pac Man 2	dt	109.00
PGA Tour Golf 96	dt	109.00
Pinocchio	dt	129.00
Porky Pig's H.Hol.	dt	109.00
Power Ranger 2	dt	119.00
Primal Rage	dt	99.00
Prime Goal 3	dt	119.00
Revolution X	dt	99.00
Samurai Shodown	dt	99.00
Schlümpfe (dt. Text)	dt	109.00
Secret of Mana kp.dt	dt	109.00

Secret of Evermore dt109.00

Shadowrun kp.dt.	dt	79.00
Shootout Soccer	dt	89.00
Star Trek:Deep Space	dt	109.00
Star Trek: Next Gen.	dt	89.00
Tetris & Dr. Mario	dt	89.00
Tetris 2	dt	109.00
Theme Park (kp.dt.)	dt	99.00
Tim in Tibet	dt	129.00
Total Football	dt	99.00

Toy Story dt129.00

Turrican 2 dt 89.00

Unirally	dt	79.00
Venom:Spider-Man	dt	79.00
Wario's Woods	dt	89.00
Waterworld	dt	99.00
Way. Gretzky NHLPA	dt	119.00
Wild Snake	us	79.00
World Masters Golf	dt	99.00
Worms	dt	104.00
WWF Wrestl. Arcade	dt	89.00

Super NES- Sonderangebote

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

Beavis & Butthead dt 39.00

Brainies	dt	49.00
Break thru!	us	49.00
Captain Commando	dt	59.00
Champ.World Class S.	dt	69.00
Clay Mates	dt	39.00
Cool Spot	dt	49.00
Demons Crest	dt	49.00
Fievel Mauswanderer	dt	69.00
Frank T. Big Hurt B.	dt	49.00
Ghoul Patrol	dt	44.00
Hagane (16 Meg)	dt	69.00
Hebereke Popoon	dt	44.00
Humans	dt	49.00
Hurricanes	dt	46.00
Incredible Hulk	dt	34.00

Indiana Jones dt 59.00

John Madden 95	dt	39.00
Legend	dt	54.00
Lemmings 2	dt	59.00
Lord of the Rings	dt	69.00
Magic Boy	dt	49.00
Magic Sword	uk	59.00
Mario All Star Clas.	dt	59.00
Mario Kart Classic	dt	59.00
Mario Paint mit Maus	dt	59.00
Marko's Magic Footb.	dt	39.00
Mask	dt	64.00
Metroid	uk	59.00
Mighty Max	dt	39.00
Morph	dt	44.00
Mr. Nutz	dt	59.00
Operation Starfish	dt	59.00
Page Master	dt	44.00
Parodius	dt	39.00
Paws of Fury-Brutal	dt	49.00
Pierre le Chef	dt	69.00
Pocky & Rocky 2	dt	69.00
Powerdrive	dt	59.00
Punch Out!	dt	59.00
Putty Squad	dt	59.00
Rap Jam	us	49.00
Rise of the Robots	dt	49.00
Shaq-Fu	dt	44.00
Sink or Swim	dt	59.00
Sky Blazer	dt	49.00
Sparkster	dt	49.00
Super BC Kid	dt	49.00
Syndicate	dt	39.00
Tiny Toon	dt	39.00
Tiny Toon 2	dt	69.00
Troy Aikman Football	dt	46.00
Turbo Toons	dt	59.00
Ultraman	uk	69.00
Urban Strike	dt	59.00
Vortex	us	49.00
Warlock	dt	59.00
World Heroes	dt	49.00
Zero the Kamikaze	dt	44.00
Zoop	dt	59.00

Super NES-Zubehör

6 Button Pad Doc's	dt	29.00
6 Spieler Adapter	dt	49.00
Action Replay Pro 3	dt	89.00
Antennenkabel SNES	dt	19.00
ASCII Adv. Joystick	dt	59.00
ASCII Fighterstick	dt	85.00
ASCII Joypad	dt	49.00
Cinch - Scart Adapt.	dt	10.00
Cinch Kabel S.NES	dt	19.00
Cinch Kabel m.Scart	dt	29.00
Donkey K. Anhänger	dt	4.90
Game Mage 2	dt	69.00
Infrarot Joypad	dt	49.00
Joypad (Nintendo)	dt	39.00
Lenkrad Performa	dt	159.00
Pro Pad 2 SV-339	dt	36.00

Pro Pad SV-334	dt	29.00
Program Pad SV-337	dt	69.00
SNES Spieleberater 1	dt	24.80
SNES Spieleberater 2	dt	24.00
Spieleb. Mario World	dt	24.80
Spieleberater Zelda	dt	24.80
Scart Kabel S.NES	dt	19.00
Scart Verteiler 1/5	dt	39.00
Sidewinder Joystick	dt	59.00
Spieleb.Mario Worl.2	dt	24.00
Spieleber. Donkey 2	dt	24.00
Spieleb. Donkey K.C.	dt	24.00
Super Game Boy	dt	99.00
Super Key Adapter	dt	29.00
S.NES ohne Spiel	dt	199.00
Top Secret Spieleb.	dt	24.95
Top-Fighter Joystick	dt	79.00
Ultra 2 in 1 Joypad	dt	25.00
Universal Adaptor	dt	39.00
Verlängerung Joypad	dt	15.00
WWF R. Video (VHS)	dt	9.00

Gameboy

Adventure of Lolo	dt	44.00
Aladdin	dt	59.00
Alleyway	dt	44.00
Animaniacs	dt	54.00
Animaniacs 2	dt	59.00

Asterix & Obelix dt 59.00

Battle Toshinden	dt	49.00
BC Kid 2	dt	49.00
Bionic Commando	dt	59.00
Blues Brothers 2	dt	65.00
Bubble Bobble 2	dt	59.00
Cut Throat Island	dt	49.00

Donald in Maui Ma. dt 64.00

Donkey Kong Land	dt	59.00
Dr. Mario	dt	49.00
Dschungelbuch	dt	59.00
Earth Worm Jim	dt	49.00

Fifa Soccer 96 dt 49.00

Frank Th. Baseball	dt	54.00
Galaga & Galaxian	dt	59.00
Itchy & Scratchy	dt	59.00
J. Madden Footb.96	dt	49.00
Kirbys Block Ball	dt	59.00
Kirbys Dream Land 2	dt	59.00
Lion King	dt	54.00
Lucle	dt	49.00
Mario's Picross	dt	44.00
Mega Man 5	dt	54.00
Mega Man 4	dt	49.00
Mickey Mouse 5	dt	59.00
Micro Machines 2	dt	49.00
Muhamed Ali Boxing	dt	59.00
Mystic Quest	dt	59.00
NBA Live 96	dt	49.00
NFL Quarterback '96	dt	49.00
NFL Quarterb.Club 95	dt	49.00
NHL Hockey 96	dt	49.00
PGA Tour Golf 96	dt	49.00
Pinball Deluxe	dt	59.00

Pinocchio dt 59.00

Power Rangers 2	dt	59.00
Prehistorik Man	dt	54.00
Primal Rage	dt	59.00
Prophecy V. Child	dt	49.00
Rasenm"her Mann	dt	65.00

Schlümpfe (dt. Text) dt 59.00

Space Invader (SGB)	dt	59.00
Star Trek Generation	dt	59.00
Streetworker 2	dt	59.00
Super Mario Land 3	dt	59.00
Super Return o.t.Je.	dt	49.00
Talespin-Käpt'n Balu	dt	59.00
Tetris 2	dt	59.00
Tetris Blast	dt	64.00
Tim in Tibet	dt	59.00
Top Ranking Tennis	dt	54.00
Toy Story	dt	64.00
True Lies	dt	44.00
Wario Blast	dt	59.00

Waterworld dt 49.00

Worms	dt	59.00
Zelda	dt	59.00

Gameboy- Sonderangebote

Addams Family 2	dt	39.00
Addams Family 1	dt	39.00
Brainbender	dt	39.00
Cool Spot	dt	29.00
Dennis	dt	39.00
Fidgetts	dt	39.00
Glücksrad	dt	39.00
Huchback	dt	39.00
John Madden 95	dt	39.00
Lamborghini	dt	39.00
Lemmings	dt	39.00
Mega Man 3	dt	39.00
Mr. Do!	dt	39.00
Pac Panic	dt	39.00
Page Master	dt	24.00
Sequest DSV (SGB)	dt	39.00

Stargate dt 29.00

Tetris	dt	39.00
USHAR Monster Truck	dt	39.00

Gameboy-Zubehör

Action Replay Pro GB	dt	49.00
Game Boy schwarz	dt	109.00
Game Boy rot	dt	109.00
Game Boy Licht + Lup	dt	29.00
Game B. Energy Pack		29.00
Game Boy FM-Tuner		24.00
Game Boy ohne Spiel	dt	99.00
Game Boy Special bl.	dt	109.00
Game Boy Linkkabel	dt	29.00
Game Boy mit Tetris	dt	139.00
Game Boy Clear View		9.00
Game Boy Netzteil	dt	17.00
Game Boy transparent	dt	99.00
Spieleberater Zelda	dt	24.00

Sony PSX

A-Train	dt	99.00
Actua Golf	dt	89.00
Adidas PS Soccer	dt	94.00
Agile Warrior F111	dt	89.00

Alien Trilogy dt 79.00

Alien Trilogy	uk	89.00
Aliens	dt	89.00
Alone in the Dark 2	dt	99.00
Assault Rigge	dt	89.00

Battle A.Toshind. 2 dt 94.00

Beyond the Beyond	dt	94.00
Casper	dt	84.00
Chaos Control	dt	89.00
Chronicles o.t.Sword	dt	94.00
Criticom	dt	89.00
Cyberia	dt	89.00
D (Dining Table)	dt	84.00
Darkstalkers	dt	89.00
Deadly Skies	dt	89.00
Defcon 5	dt	89.00
Descent	dt	89.00
Destruction Derby	dt	94.00
Discworld kp.dt.	dt	89.00
Double Dragon	dt	89.00
Dr. Need for Speed	dt	89.00
Epsilon Indi	dt	89.00
ESPN Extreme Game.	dt	89.00
Extreme Pinball	dt	89.00
Fade to Black	dt	89.00
Fifa Soccer 96	dt	89.00
Frank Thomas Baseb.	dt	84.00
Galaxy Fight	dt	89.00
Geom Cube (Blockout)	dt	89.00
Gex	dt	89.00
Goal Storm (Konami)	dt	94.00
Hardball 5	dt	89.00
Hebereke's Popoitto	dt	89.00
Hi Octane (DA)	dt	83.00
Horned Owl	dt	94.00
Impact Racing	dt	89.00
Int. Champ. Soccer	dt	89.00
John Madden 96	dt	89.00
Johnny Bazookatone	dt	79.00

Jupiter Strike dt 84.00

Crazy Ivan	dt	89.00
Lemmings Play Paint.	dt	94.00
Loaded	dt	89.00
Lone Cyborg	dt	89.00
Magic Carpet	dt	89.00

Mickey's Wild Adven.	dt	89.00
Museum Piece 1	dt	94.00
Myst	dt	94.00
Basketball 3D	dt	99.00
NBA Live 96	dt	89.00
NFL Game Day	dt	94.00
NFL Quarterback '96	dt	84.00
NHL Face Off	dt	99.00
Onside Soccer	dt	89.00
Panzergeneral	dt	89.00
Parasite	dt	94.00
Parodius Deluxe	dt	89.00
PGA Tour Golf 96	dt	84.00
Philosoma	dt	89.00
Poed	dt	89.00
Powerserve Tennis	dt	89.00
Primal Rage	dt	89.00
Psychic Detective	dt	84.00
Ran Soccer	dt	89.00
Raven Project	dt	89.00
Rayman	dt	89.00
Return Fire	dt	89.00
Revolution X	dt	84.00
Ridge Racer	dt	89.00

Ridge Racer Revol. dt 94.00

Rise of the Robots 2	dt	84.00
----------------------	----	-------

Road Rash dt 89.00

Roll Cage	dt	99.00
Sentient	dt	94.00
Shell Shock	dt	84.00
Shock Wave Assault	dt	89.00
Sidewinder	dt	99.00
Silverload	dt	94.00
Sim City 2000 kp.dt.	dt	94.00
Space Hulk	dt	89.00
Starblade Alpha	dt	89.00
Steel Harbinger	dt	89.00
Streetfighter Alpha	dt	89.00
Striker 96	dt	84.00
Syndicate Wars	dt	89.00
The Hive	dt	89.00
Theme Park	dt	84.00
Thunderhawk 2	dt	79.00
Time Commando	dt	89.00
Total NBA 96	dt	94.00
True Pinball	dt	89.00
Twisted Metal	dt	89.00
Vidgrid	dt	89.00
Viewpoint	dt	89.00
Warhammer Fanta. B.	dt	89.00
Warhawk	dt	89.00
Wing Commander 3	dt	94.00
Wipe out	dt	89.00
Worms	dt	89.00
X-Com Enemy Unkno.	dt	79.00
X-Men:Children o.t.A	dt	84.00
Zero Divide	dt	89.00



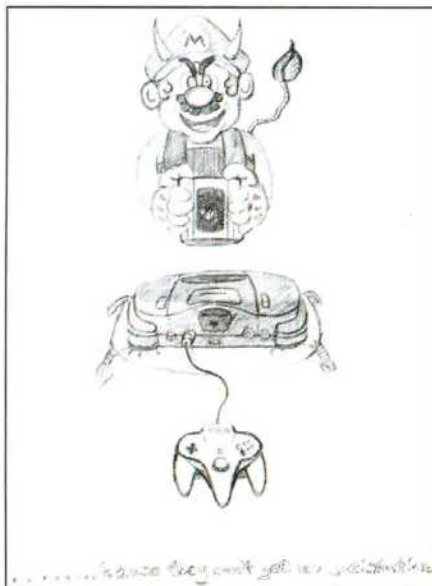
Mark-Alexander Enders aus Kirchzarten zeichnete uns passend zum Titelthema dieser Ausgabe einen Mario. Vielen Dank dafür!

Hallo!

Diesen Monat gingen unglaublich viele Zeichnungen und natürlich noch mehr Leserbriefe bei uns ein. Wir möchten uns bei allen Künstlern bedanken, selbstverständlich auch bei jenen, deren Bilder wir aus Platzgründen nicht abdrucken konnten. Vielleicht seit Ihr ja kommenden Monat mit dabei – falls unser Scanner nicht durch die Überbelastung den Geist aufgibt. Da wir in dieser Ausgabe nur mit drei Seiten Post auskommen müssen, wollen wir ohne große Vorrede gleich zur Sache kommen. Vorher jedoch noch wie immer der Hinweis:

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! Unsere Adresse lautet:

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



Dominik Haas aus Moosham geht es wie vielen von Euch (und uns): Keine Zufriedenheit mehr ohne das Nintendo64 ...

DIDDY VS. YOSHI VS. N64 VS. KOMPLETTLÖSUNGEN ...

Als ich die TOTAL! 4/96 aufschlug, war ich etwas gefrustet: Da beschwert sich doch tatsächlich jemand über die absolut gelungene zehnteilige Berichterstattung über das Ultra/Nintendo64 (in Ausgabe 2/96). Meine Meinung dazu: Warum waren es nicht 20 Seiten?! Jetzt, da sich jeder auf die neue Konsole freut, ist man doch über jeden kleinsten Artikel glücklich. Weiter las ich auch den Streit über die DiddyKong-Bewertung. Ich finde, das Spiel ist abgrundtief schlecht (Flop des Monats). Viele lassen sich von der genialen Grafik ablenken und schauen nicht auf das Gameplay. Das ist nämlich unter aller Kanone – beim Bananensammeln und Rumhüpfen kommt überhaupt kein Spaß auf. Nachdem ich mich mit dem ersten Teil ordentlich in die Brennesseln gesetzt hatte, habe ich mir den zweiten Teil erstmal ausgeliehen und festgestellt, daß trotz neuer Spielelemente kein Spiel, geschweige denn Dauerspaß aufkommt. Gäbe es die Geheimräume nicht, hätte ich das Spiel nach kurzer Zeit in die Ecke geschmissen. Nachdem ich alle gefunden hatte, habe ich dies auch getan. DKQ mit Yoshi's Island zu vergleichen, ist eine Frechheit. Da sieht man, daß man auch mit ungerenderten Figuren ein geniales Spiel erstellen kann. Doch ich habe auch Kritik an Euch. Ganze 21 Seiten habt Ihr für die Komplettlösungen verschwendet. Das muß doch nicht sein. Wenn ich an Leute denke, die Rollenspiele überhaupt nicht mögen, denke ich schon, daß man die Lösungen auf mehrere Ausgaben verteilen könnte und dadurch mehr Platz für andere Dinge hätte – zum Beispiel für weitere News zum N64.

Was mich auch wundert, ist, daß es Menschen gibt, die wirklich 380 SNES-Spiele gespielt haben. Das muß man doch wohl, um eine TOP 380 für die Charts zu erstellen. Ich finde, man sollte bei der Auflistung 'ehrlich' bleiben und nur die Spiele anführen, die man auch schon gespielt hat. Noch eine Frage hätte ich: Warum steht Worms schon seit längerer Zeit in den Bestelllisten, während Ihr berichtet, daß die SNES-Version erst im Juli erscheinen soll? Christian Wachs, Hanau

TOTAL! ANTWORTET:

Wie wir immer schreiben: Leider können wir es nicht allen Lesern rechtmachen. Wir richten uns da in erster Linie danach, was gerade topaktuell ist, berücksichtigen dabei aber auch Euer Feedback in Form von Leserpost. Und da stehen derzeit das N64 einerseits und Rollenspiele andererseits an erster Stelle. Mit acht Seiten Secret of Evermore in dieser Ausgabe haben wir vorerst die aktuellen wichtigen RPGs abgehandelt. Über das N64 wird es vermutlich erst nach der E3 im Mai wieder in größeren Mengen News geben.

Bezüglich DKQ stimmen wir bekanntlich insofern mit Dir überein, daß Yoshi's Island das deutlich bessere Spiel ist. Obwohl Deine Wertung doch ein wenig kraß ausfällt ... Aber das ist ja Geschmackssache. Auf jeden Fall sollte jeder ein Spiel ausgiebig antesten, bevor er über 100 DM dafür auf den Tisch blättert. Ein bekannter Titel garantiert noch lange nicht, daß einem das Spiel auch gefällt.

Was die Charts betrifft: Viele scheinen es als eine Art Sport anzusehen, möglichst umfangreiche Chart-Listen zu erstellen. Daran ist nichts auszusetzen. Wir können wohl davon ausgehen, daß die relevanten Top-Platzierungen auch wirklich bekannt sind. Was Deine Frage betrifft: Die Händler schicken Ihre Anzeigen ca. einen Monat, bevor das Heft auf dem Markt erscheint. Daher richten sie sich bei aktuellen Spielen nach den angekündigten Terminen der Hersteller. Worms zum Beispiel war ursprünglich für März geplant und hat sich sehr kurzfristig verschoben. Hin und wieder spekulieren die Händler aber sicherlich auch auf Vorbestellungen.

DEFEKTES MODUL

Kürzlich riß ich aus Versehen mein SNES zu Boden und mit ihm mein DKC-2-Modul. Nach einiger Zeit bemerkte ich, daß ich Spielstände abspeichern konnte, sie aber nach einer Weile (manchmal nach Tagen) wieder gelöscht waren. Als findiger Elek-

trobastler schraubte ich das Modul auf (ich Blödmann, die Garantie), um den Fehler zu suchen. Ab und zu erscheint auch am Anfang des Spiels die Nachricht, daß illegales Kopieren unterlassen werden soll – obwohl ich keine Kopierstation besitze. Nun bitte ich Euch um Rat, was ich tun kann. Niko Matthies, Extertal

TOTAL! ANTWORTET:

Das mit dem Aufschrauben war vermutlich tatsächlich keine so gute Idee. Ansonsten hättest Du das Modul möglicherweise dort, wo Du es gekauft hast, umtauschen können. Ansonsten können wir Dir nur empfehlen, bei der Nintendo-Hotline um Rat zu fragen. Diese erreichst Du unter 06026-950130, wochentags von 11.00 bis 19.00 Uhr.

LEERE BATTERIE

In Ausgabe 3/96 schreibt Ihr, daß man Zelda 3 noch weiter spielen kann, wenn die Batterie leer ist. Dem ist leider nicht so. Habe es selbst ausprobiert. Nicht einmal einen Namen kann man dann noch eingeben. Nichts läuft mehr. Schade eigentlich. Irmgard Steil, Trier

TOTAL! ANTWORTET:

Unsere Aussage (man könne weiterspielen, nur nicht mehr speichern) aus TOTAL! 3/96 basiert auf einer offiziellen Aussage Nintendos. Daß Dein Zelda 3 defekt ist, muß nicht unbedingt an der Batterie liegen. In diesem Fall solltest auch Du Dich an die Nintendo Hotline (s. o.) wenden.



Der Beweis, daß Regenwürmer Winterschlaf halten, stammt von Michael Gopon aus Sprockhövel

SILIKON-GRAFIK

Könnt Ihr den Begriff SiliconGraphics Workstation mal ganz genau erklären? Franz Geberek, Bonn

Die Zeichnung des Monats stammt ohne Zweifel von Masaniko Nishi aus Seebruch. Die Antwort auf Deine Frage zu Secret of Mana 2 findest Du auf der folgenden Seite





Unsere Stamm-Zeichnerin Kathi Auer aus Lorenzenberg ist diesmal sogar gleich zweimal vertreten. Wir wußten übrigens noch gar nicht, daß die TOTAL! auch Leben (von Würmern) retten kann ...

TOTAL! ANTWORTET:

Eine Workstation ist nichts anderes als ein Computer, allerdings eine Nummer größer als Heim- oder Personal-Computer und nicht unbedingt für den Hausgebrauch geeignet sondern eher auf kompliziertere Anwendungen ausgelegt. SiliconGraphics ist ein Hersteller solcher Computer. Preislich beginnen die Geräte bei mehreren 10.000 DM, nach oben hin sind praktisch keine Grenzen gesetzt.

Bekannt geworden sind diese Rechner hauptsächlich durch ihre Anwendung im Grafikbereich. Das am häufigsten zitierte Beispiel sind dabei die Dinos aus *Jurassic Park*. Aber auch das 'Virtuelle Studio' (nicht die Spiele selbst) von 'Hugo' auf Kabel 1 werden mit SiliconGraphics Workstations generiert.

Eins haben diese 'Supercomputer' jedoch mit Konsolen gemein: Auch damit kann man mit der Hardware allein keinen Blumentopf gewinnen, die Software macht die Musik. Für den Film *Toy Story* zum Beispiel wurden keine Computer von SiliconGraphics benutzt, sondern die preiswertere Alternative der Firma Sun. Das Ergebnis kann sich aber trotzdem sehen lassen.

NES-CHARTS

1. Werdet Ihr die NES-Charts immer noch abdrucken, wenn es bereits das Nintendo⁶⁴ gibt?
2. Wie sieht es eigentlich mit dem Nachbestellen alter TOTAL!-Ausgaben aus?

Andreas Moser, Emmering

TOTAL! ANTWORTET:

1. Nun, bis es das N64 geben wird, werden ja noch einige Monate ins Land gehen. Die NES-Charts stehen aber aus einem anderen Grund zur Disposition: Es gibt nur noch wenige Einsendungen und seit geraumer Zeit sind es immer dieselben drei Titel, die in unterschiedlicher Reihenfolge in den Charts auftauchen. Es stellt sich die Frage, ob NES-Charts überhaupt noch Sinn machen.

Wir würden dazu gern die Meinung aller Leser wissen: Schreibt uns, wenn Ihr weiterhin Interesse an den NES-Charts habt, oder wenn sie Euch ein Dorn im Auge sind.

2. Die Ausgaben, die bei unserem ehemaligen Verlag erschienen sind, können leider nicht bestellt werden, sondern lediglich die aktuellen Ausgaben (siehe Seite 83) – abgesehen von der 1/96, die wir nicht mehr verkaufen dürfen.

P.S.: Vielen Dank für Dein selbst-designtes Brettspiel. Hoffentlich war das Pleitegeierfeld keine Anspielung auf einen Bekannten von uns ...



Claudia Kollhoft aus Bönzen zählt offenbar zu den Secret-of-Mana-Fans



SECRET OF MANA 2

1. Wird es auf dem Nintendo⁶⁴ nur 3D-Spiele geben?
2. Kommt Secret of Mana 2 in den USA oder sogar in Deutschland raus?

Alex Klassen, Forst

TOTAL! ANTWORTET:

1. Vorerst ja. Nintendos offizielle Aussage dazu ist, daß man auf dem Nintendo⁶⁴ nicht die gleichen Spiele mit verbesserter Grafik bieten will – ein deutlicher Seitenhieb auf die aktuelle 32-Bit-Software. Wenn man sich schon eine neue, teure Konsole kaufen muß, soll man dafür auch „eine völlig neuartige Dimension des Gameplays“ geboten bekommen. Dies ist zumindest Nintendos erklärtes Ziel für das N64.

2D-Spiele erinnern, auch wenn sie technisch viel besser gemacht sind, zu sehr an herkömmliche 16-Bit-Software. 2. Kurz nach dem Release in Japan hat Square eine US-Version dementiert. Die Programmierer seien bereits anderweitig beschäftigt und können sich nicht um eine Umsetzung kümmern. Außerdem käme mit Secret of Evermore ein RPG speziell für den westlichen Markt. Nachdem Secret of Evermore in den USA nicht den erwünschten Erfolg brachte, gab es Spekulationen über eine Umsetzung von Secret of Mana 2 (Originaltitel Seiken

Densetsu 3). Diese wurden allerdings zunächst gemacht durch den Bruch von Nintendo und Square. Aktueller Stand der Dinge ist, daß im Mai Super Mario RPG in den USA erscheint, danach soll nichts mehr kommen. Damit ist eine Deutschland-Version aller Wahrscheinlichkeit nach auch hinfällig.

DER ALLMONATLICHE INDIZIERUNGS-BRIEF

Ich habe Eure Meldung in TOTAL! 2/96 auf Seite 10 gelesen und möchte meine Kritik zur Indizierung der dort genannten Spiele abgeben. Um es schon im voraus zu sagen, ich finde die Maßnahme der BPjS sehr übertrieben. Ich selber kenne und spiele des öfteren *** und habe auch schon *** sowie *** gespielt. Die BPjS hat ja etwas gegen die Spiele, da sie zu brutal sind. Dem kann ich nur zustimmen. Die Spiele sind sehr brutal, aber das ist meiner Meinung nach kein Grund, die Spiele zu verbieten, denn das Fernsehen (abends und nachts) sowie Videos (ab 18), die junge Leute trotz Einschränkung beziehen können, sind mindestens genauso brutal. Ich finde, durch das Verbot der Spiele wird erst ein sehr großes Interesse geweckt.

Eine viel bessere Maßnahme, Jugendliche vor solchen Spielen zu schützen, wäre, die Werbung dafür zu verbieten und sie nur noch an Personen über 18 zu verkaufen.

Sascha Kaever, Aachen

TOTAL! ANTWORTET:

Deiner Argumentation stimmen wir im großen und ganzen zu. Ein Irrtum ist jedoch, indizierte Spiele seien generell verboten. Eine Indizierung bedeutet genau das, was Du forderst: Für die betroffenen Spiele darf nicht mehr geworben werden (darunter fallen auch Tips&Tricks und Berichte in Videospieldmagazinen; außerdem dürfen die Spiele nicht mehr offen in Geschäften ausliegen oder im Versandhandel angeboten werden) und sie dürfen nicht an Personen unter 18 Jahren verkauft werden. Theoretisch ist es erlaubt, diese Spiele an Erwachsene quasi „unter dem Ladentisch“ zu verkaufen.

Anders ist es mit beschlagnahmten Spielen: Diese dürfen gar nicht verkauft werden. Mit Beschlagnahmungen hat



Defcon 5 Competition

Je eine Defcon-5-Skimütze gewinnen: Fatih Tosunlu, Offenbach; Kai Patzewitz, Schwanewede; A. Kalt, Mannheim; Roberto Troszcynski, Kröslin; Gabriele Behler, Oldenburg; Stephan Forkel, Sonnenfeld; Jörg Brunken, Holtland-Nücke; Alexander Olma, Stuhr; Thomas Fresemann, Emden; Anusha Hormann, Berlin

Je einen Defcon-5-Rucksack gewinnen: Guenther Kampfl, Harburg; Sascha Thieme, Meißen; Roger Hermann, Zepernick; Manuel Wiese, Plattling; Alexander Hühnerbein, Berlin

Je einen Defcon-5-Anstecker gewinnen: Gabriele Barabandi, Osthofen; Oliver Bernt, Hamburg; P.-Christian Brenndörfer, Ladenburg; Olaf Möller, Bielefeld; Alexander Woeckel, Oberhausen; Lutz Röhle, Herdorf; Niko Jensen, Bad Homburg; Rene Kampmann, Köln; Uwe Ladatsch, Frechen; Ulli Mugler, Gersdorf; Michael Schneider, Offenbach; Christoph Zimmer, Tirschenreuth; Markus Lehrling, Linnich; Markus Scherer, Bubesheim; Daniel Helios, Bochum; Alexander Pusch, Bremen; Markus Dörner, Hof; Markus Dauth, Neu-Isenburg; Liane Scazzari, Dietzenbach; Daniel Bergelt, Schönerstadt

Das Virgin Jahr 3/96

Je ein Earthworm-Jim-2-Modul gewinnen: Tobias Schewe, Münster; Janosch Gronau, Pfaffenhofen; Hans-Werner Hams, Hamburg; Carsten Kraczyu, Bochum

die BPjS allerdings nichts zu tun, diese werden von der Staatsanwaltschaft vorgenommen, wenn Inhalte der Spiele „gegen geltendes Recht“ verstoßen. Dies betrifft zum Beispiel die Darstellung von Insignien des Dritten Reichs – obwohl es unverständlich ist, warum dies in Spielen verboten ist, im Kino (z. B. im ersten und dritten Indiana-Jones-Film) aber offensichtlich niemanden zu stören scheint. Um diese ganzen Unklarheiten zu beseitigen, planen wir für eine der kommenden Ausgaben ein Interview mit der BPjS.

KURZ&BÜNDIG

Wir sind begeisterte ***-Fans und hätten gerne die Adresse der BPjS, damit wir einmal unsere Meinung sagen können. Michael Wahrlich, Simone Bosshard, Onofrio Giuffrè

TOTAL! ANTWORTE: Die Anschrift lautet: Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften (BPjS), Postfach 260121, 53153 Bonn. Ein kleiner Tip zum Umgang mit Behörden: Immer schön sachlich bleiben!

Secret of Evermore ist doch ein amerikanisches Spiel. Weshalb steht auf der Rückseite „made in Japan“? Gregor Grate, Viersen-Sächtern



Fast das Bild des Monats: Yoshi-Impressionen von Thomas Sperl aus Vogtareuth

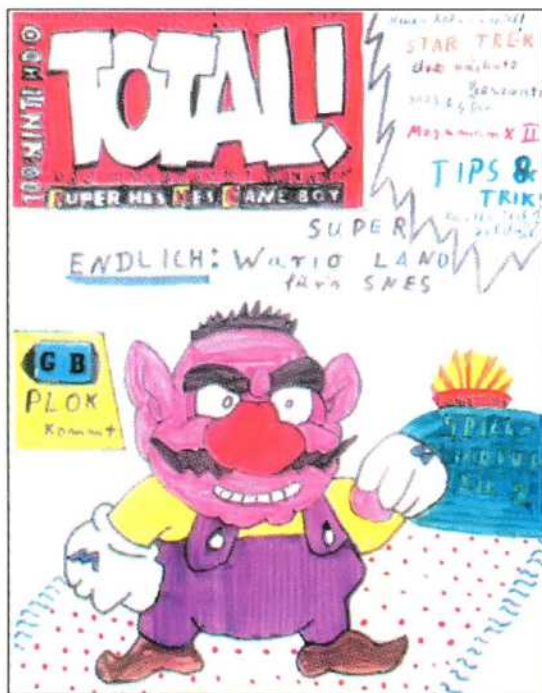
TOTAL! ANTWORTE: Auf jeder Packung steht made in Japan, da alle Module in Japan gefertigt werden – egal wo und von wem das Spiel programmiert wurde.

Im Abspann von **Secret of Evermore** habe ich eine Andeutung von einer Fortsetzung gesehen. Wird es eine geben? Ufuk Ünal, Erzhausen

TOTAL! ANTWORTE: Von jedem halbwegs erfolgreichen Spiel gibt es heutzutage Fortsetzungen. Allerdings hat SoE die Erwartungen hinsichtlich der Verkäufe in den USA nicht erfüllt, daher steht zur Zeit ein zweiter Teil noch in den Sternen.

In Ausgabe 8/95 habt Ihr Joyboards getestet. Ich interessiere mich für den **Fighter Stick SN** von Asciiware. Könnt Ihr mir sagen, wo ich ihn beziehen kann? Axel Hasler, Osnabrück

TOTAL! ANTWORTE: Der **Fighter Stick SN** wird in Deutschland von Konami vertrieben und sollte laut Konami in größeren Kaufhäusern erhältlich sein. Wenn nicht, könnte auch eine Anfrage bei Versandhändlern weiterhelfen.



Sascha Marzahn aus Oldenburg hat mehr Infos als wir: Von Wario Land für SNES haben wir noch gar nichts gehört ...

Wo bekomme ich das **Mortal Kombat**-Kinoplakat? In einigen Kinos habe ich schon nachgefragt, doch vorerst wollten sie mir das Plakat nicht verkaufen. Thomas Ciuca, Jülich-Stettin

TOTAL! ANTWORTE: In Kinos hast Du normalerweise keine Chance auf Plakate. In den meisten größeren Städten gibt es spezielle Läden für Kinoplakate – oftmals wird man auch in Comic- oder Bilderläden fündig. Der Video-Versandhändler Cinemabilia (Tel.: 0421-174 900) hat auch oft Kinoplakate im Programm.

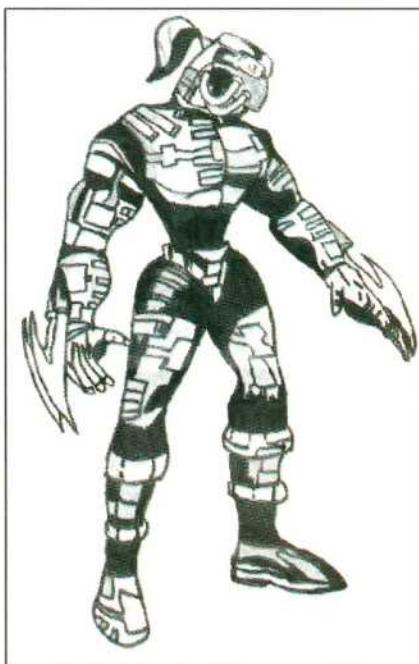
1. Warum habt Ihr **Castlevania IV** noch nicht als Classic vorgestellt?
2. Ich habe ein Angebot aus einer Zeitung, in der jemand den **X-Terminator** für 10 DM verkauft. a) Kann man dort die selben Codes wie beim ARP anwenden? b) Hat es einen eigenen Cheatfinder? c) Kann man mit ihm Importgames spielen? d) Sollte ich ihn kaufen?

3. Was passiert mit Händlern, die indizierte Spiele verkaufen? Ich könnte zehn dieser Sorte nennen. Marco, Völsbühl

TOTAL! ANTWORTE: 1. Haben wir bereits. Findet sich im Register unter Super Castlevania IV. 2. a-d) Ja. Der X-Terminator ist als Importadapter teilweise sogar noch besser geeignet als der ARP. So laufen die US-Versionen von Secret of Mana oder Final Fantasy III im Gegensatz zum ARP problemlos. 3. Im Fachhandel sieht man häufig indizierte Spiele offen ausliegen. Erlaubt ist es nicht. Solange niemand Anzeige erstattet, passiert natürlich nichts.

Meine Frage habe ich schon einmal an eine andere Zeitschrift geschrieben, als Antwort aber bloß „Laß Dich doch einfach mal überraschen“ bekommen. Ich hoffe, Ihr macht es besser! Also: Kann man

Hallo, Yvonne (Poslon), Deine Zeichnungen haben uns sehr gut gefallen. Schick' uns doch noch eine Auswahl der 497 anderen! (Wir gehen 'mal davon aus, daß dies Fulgore aus der Arcade- oder GB-Version ist ...



Alessandro Saike aus Mauern sandte uns ein DIN-A3-Bild mit Nintendo-Stars. Hier ein kleiner Ausschnitt



japanische (wenn rausgekommen, europäische) **Virtual Boy**-Spiele auf dem amerikanischen Gerät ohne Adapter spielen, wie z. B. beim Game Boy. Vielleicht könnt Ihr mir auch sagen, wann nun ungefähr der Virtual Boy in Europa erscheint?

TOTAL! ANTWORTE: Amerikanische und japanische Module sind auf jeden Fall kompatibel. Da der Virtual Boy für Europa noch nicht einmal angekündigt ist, gibt es für diesen Teil Deiner Frage tatsächlich keine Antwort. Zur Zeit sieht es nicht einmal so aus, als würde der VB überhaupt jemals in Europa erscheinen.

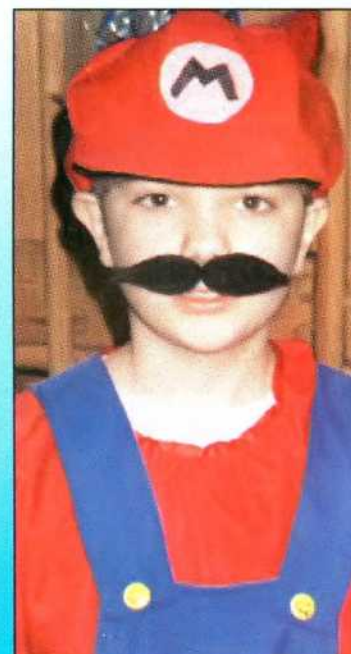
Zum Abschluß noch ein gutgelaunter Yoshi von Thomas Geppert aus Schöppenstedt



TOTAL!

LESERSPIEGEL

Teil 29



Helau, pardon, Alaaf! Dennis Schneides aus Köln war dieses Jahr zum Karneval als Super Mario unterwegs. Hoffentlich ist er niemandem auf den Kopf gesprungen, der zufällig als Schildkröte verkleidet war ...

SCHNELL, SCHNELLER - THEO KRANZ VERSAND

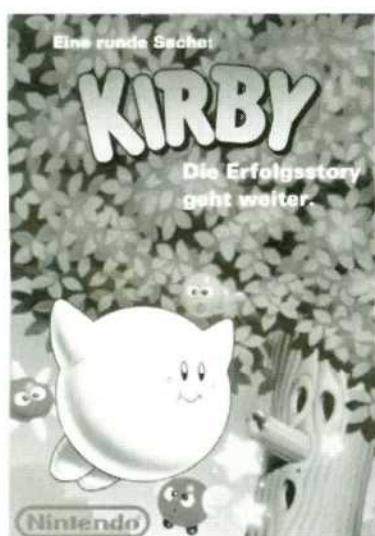
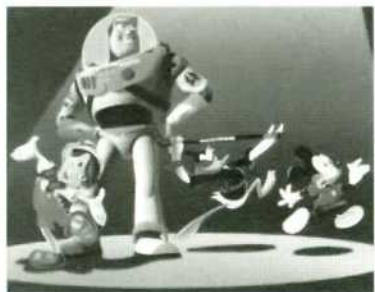
THEO KRANZ VERSAND

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	69.-
ADDAMS FAMILY VAL.	119.-
ANIMANIACS	49.-
ASTERIX & OBELIX (DT. TEXTE)	129.-
BIG SKY TROOPER	89.-
BUBSY II	129.-
BREATH OF FIRE II	129.-
CASPER	119.-
CIRCUIT USA	109.-
DSCHUNGBUCH	69.-
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.-
PGA TOUR GOLF 96	119.-
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.-
SUPER BC KID	59.-
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	109.-
TIME COP	114.-
TIM IN TIBET (dt. BILDT.)	129.-
TOY STORY (APRIL/MAI)	129.-

TURBO TOONS	59.-
URBAN STRIKE	79.-
WARIO WOODS	89.-
WORLD MASTERS GOLF	109.-
WWF WRESTLEMANIA ARCADE	114.-
WORMS	119.-
X-MEN	59.-
YOSHI'S ISLAND - SUPER MARIO W. 2	109.-
ZOOP	89.-

GAME BOY:

GAME BOY SPEC. EDIT. BLAU	109.-
ALLEWAY	59.-
ASTERIX & OBELIX	69.-
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.-
PRIMAL RAGE	59.-
SCHLÜMPFE	64.-
STREET FIGHTER 2	64.-
SUPER RET. OF THE JEDI	69.-
TETRIS 2	64.-
TOP RANKING TENNIS	59.-
URBAN STRIKE	69.-
WORMS	59.-
ZELDA	69.-
ZOOP	49.-

PLAYSTATION:

SONY PLAYSTATION	499.-
ALIEN TRILOGY	99.-
FIFA SOCCER 96	89.-
MAGIC CARPET	89.-
PANZER GENERAL	89.-
ROAD RASH	89.-
SHELL SHOCK	89.-
THUNDERHAWK 2	89.-
WING COMMANDER 3	89.-

SEGA SATURN:

SEGA SATURN GRUNDGERÄT	499.-
ALIEN TRILOGY (MAI/JUNI)	99.-
CYBERIA	99.-
FIFA SOCCER 96	89.-
F-1 CHALLENGE	109.-
MAGIC CARPET	89.-
SHELL SHOCK	99.-
SEGA RALLY	89.-
THUNDERHAWK 2	104.-
VIRTUA FIGHTER 2	99.-

ANGEBOT DES MONATS:

SUPER NINTENDO:

KING OF DRAGONS	49.-
SUPER BC KID	59.-

GAME BOY:

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



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

Preisirrtümer, Änderun-
gen vorbehalten;

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

0931-571601

oder 0931-571606

BTX
Kranz#

Wer steckt eigentlich hinter den Namen, die unter jedem Artikel Eurer Lieblingszeitschrift stehen?



Name: Thomas Hellwig (th)

Der waschechte Norddeutsche ist stolzer Vater einer 14 Monate alten Tochter, Vegetarier, Schachspieler (spielt auch gern blind und/oder simultan) und fährerscheinlos.

Status: Redakteur, **Alter:** 28, **Geburtsort:** Bad Segeberg, Schuhgröße: 43/44

Berufliche Stationen: zuviele, um sie alle aufzählen zu können

Beiträge für TOTAL! neben zahlreichen Tests die Blackhawk-Komplettlösung, Action-Replay-Kurs, Reportage Mortal Kombat – The Movie und unzählige T&T-Seiten. Weiteres Highlight: Grab-Orgie für den Mario-Special-Band 1

Momentanes Lieblingsspiel: 'WeaponLord'. Seit mehr als zehn langen Videospieldjahren warte ich auf ein barbarisch gutes Schwertkampf-Ereignis wie WeaponLord ... nun übe ich Special-Moves, lasse Schwerter klingen und warte gespannt auf Teil zwei.

Folgende Konsolen stehen bei Thomas zu Hause:

SNES, NES, 3DO, MD (dt.+ jap.), MD II (dt.), PlayStation, Commodore C64, Commodore VC20, Mac Performa 5200

Lieblingsmusik: Hip Hop, G-Funk, Soul, Jazz und Acid-Jazz

Lieblingsfilme/-serien: alle Monthy-Python-Streifen, Dark Star, Alien 1-3, Tron, Al Bundy und Peter-Sellers-Filme

Wie bist Du zum Videospielen gekommen?

Im Jahre 1980 testete ich meine – damals noch übermenschliche – Reaktionsfähigkeit an diversen LCD-Games meiner Freunde und vergnügte mich später mit dem Nervenzerfetzter 'Earth Defense' (Commodore VC20) und Pong.

Welches Spiel hast Du als erstes in TOTAL! getestet?

Eek, the Cat. Ich hatte im Grunde keine Probleme damit, meinem ersten Testkandidaten eine 4- zu verpassen. Zuvor wurden bereits in GAMERS und GAMEPRO diverse Tests von mir veröffentlicht.

Welcher Deiner TOTAL!-Beiträge hat Dir am meisten Spaß bereitet?

Die vierteilige Komplettlösung zu Blackhawk hat enorm viel Spaß gemacht, weil das Spiel sehr spannend ist und taktisches Geschick erfordert. Die Levelkarten zu bauen, war eine echte Herausforderung.

Welcher war am Grausamsten?

Am Schrecklichsten ist, die Bärse korrektur zu lesen. Nach einer halben Stunde kennt man nur noch vier Worte: Verkaufe/Kaufe/Tausche/Suche!

Was war Dein größter Triumph (bei einem spielerischen Wettstreit!) in der Redaktion?

Als wir im Sommer Tekken auf der PlayStation spielten, war es mir eine berauschende Freude, mit Lee der Reihe nach jedes Redaktionsmitglied auf die Matte zu pfeffern, bevor sich das Blatt dann unerwartet wendete.

Welche ist Deine persönliche TOTAL!-Lieblingsausgabe?

Natürlich jeweils die, die genau jene Tips & Tricks enthält, die ich momentan privat benötige.

Welches Spiel vermisst Du bis heute auf einer Nintendo-Konsole?

Ich vermisse zum Beispiel Galaga, Phoenix, World

Games, International Karate, Hanse usw., weil ich mit diesen Spielen sozusagen großgeworden bin. Auf welches Spiel ich aber wirklich gespannt wäre, ist ein Tourenwagenrennen mit sich möglichst realistisch umgesetzten Wagen, die bei Kollisionen auch Schäden davontragen könnten und Boxenstopps einlegen dürften.

Welche Frage wolltest Du schon immer einmal einer Person aus der Branche stellen?

An alle: Wann genau (möglichst Uhrzeit) kommt das Nintendo64?

Test-Zitate von Thomas:

Aus Itchy&Scratchy, TOTAL! 2/95: „Während Ihr mit Scratchy auf dem von Itchy präparierten Minigolfplatz im Spiel Entspannung sucht, hat die fiese Maus nichts anderes im Sinn, als Euch zu zersägen, zu erschießen, zu verbrennen und andere ‚Ungezogenheiten‘ mit Euch zu veranstalten.“

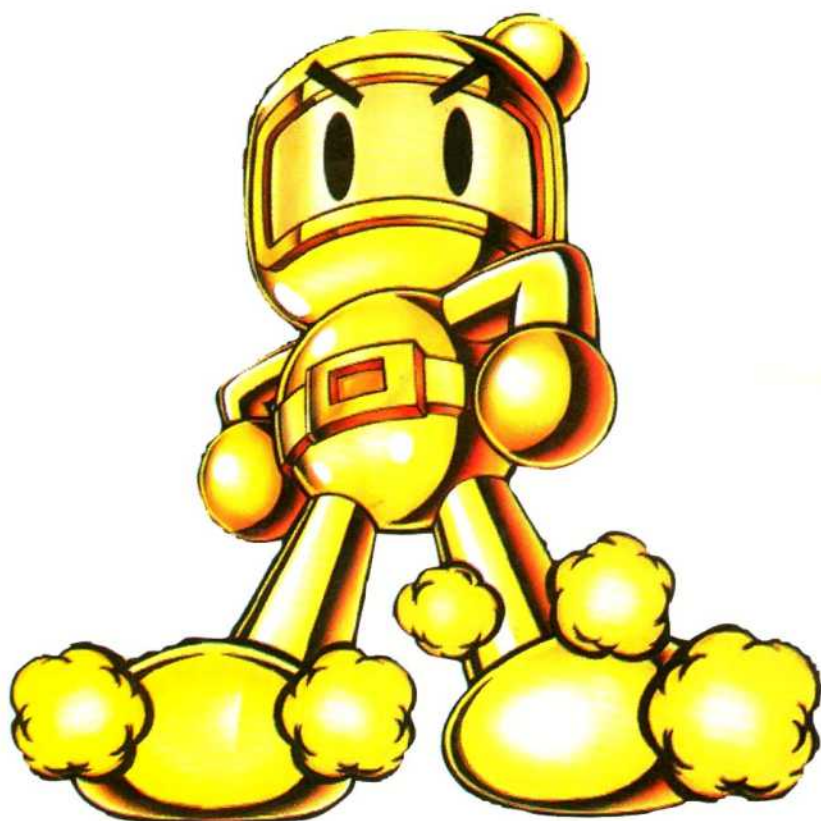
Aus Animaniacs, TOTAL! 7/95: „Wakko hat einen riesigen Hammer, mit dem er z. B. Zündschnüre entfachen kann.“

Thomas Spieletips für Nintendo-Konsolen:

WeaponLord (SNES)
Metroid (NES)
Rock 'n' Roll Racing (SNES)
Alien 3 (SNES)
Super Bomberman (SNES)

Thomas Spieletips für ‚andere‘ Konsolen:

The Need for Speed (3DO/PSX)
Tekken (PSX)
Alien Trilogy (PSX)
Destruction Derby (PSX)
Formel 1 (PSX)



Name: Michael ‚Mitch‘ Anton (man)

Ist als gebürtiger Schwabe und Spätzlegenießler mit Fischallergie dennoch in Hamburg heimisch geworden – dem Pasta-Service sei Dank ... Er hat, trotz langjähriger Berufserfahrung, als Redaktions-Opa zwar nicht mehr die besten Ballerspiel-Reflexe, macht dies aber durch Geduld und Hartnäckigkeit bei Adventures und Rollenspielen wett – die in diesem Bereich unumstritten besten Komplettlösungen der Branche stammen aus seiner Feder!

Status: Redakteur

Alter: 33

Geburtsort: Nürtingen

Schuhgröße: 42

Berufliche Stationen: Lebenslauf wird in einer TOTAL!-Sonderausgabe nachgereicht ...

Beiträge für TOTAL! Inhalt, Vorschau, Helpline, Adventures, Rollenspiele nebst Komplettlösungen, Klötzchenspiele (!)

Momentanes Nintendo-Lieblingsspiel: Final Fantasy III, weil es in Sachen Story, Atmosphäre, Komplexität, Grafik und Sound einfach kein vergleichbares Rollenspiel gibt.

Mitchs Spieletips für ‚andere‘ Konsolen:

Ridge Racer (PSX)
Dune 2 (PC/MD)
The Need for Speed (PC)
Warsong (MD)
Mystaria (SAT)

Mitchs Spieletips für Nintendo-Konsolen:

Final Fantasy III (SNES)
Secret of Mana (SNES)
Rock 'n' Roll Racing (SNES)
Chrono Trigger (SNES)
F-Zero (SNES)

Folgende Konsolen stehen bei Mitch zu Hause:

GameBoy, NES, SuperNES, Nintendo64 (only kidding), Mega Drive/MCD, PlayStation, Pentium-PC

Er hört gern: spätromantische Sinfonien, Blues, Rock der 60er & 70er und außerdem den Soundtrack von Final Fantasy III – allerdings nicht gleichzeitig ...

Lieblingsfilme: Das Leben des Brian, alles andere von Monthy Python, 2001, Kooyannisqatsi, Convoy, Sein oder Nichtsein (Original von Lubitsch, nicht das Brooks-Remake!) und noch viel mehr ...

CREDITS

Was eigentlich noch nie ein Geheimnis war,
wird hier und jetzt von uns gelüftet:
Die TOTAL-Redaktion stellt sich vor ...

Name: Reza Abdolali (rz)

Auf seinen Konsolen laufen schon seit Jahren vorrangig Sport- und Rennspiele, letztere fast ausschließlich in Form von Super Mario Kart. Doch lest selbst ...

Status: Chefredakteur

Alter: 24, **Geburtsort:** Frankfurt am Main

Schuhgröße: 42, unter Streß auch schon mal 44

Berufliche Stationen: seit jeher Videospiel-Junkie

Beiträge für TOTAL!: ehemals Tests und Komplettlösungen, seit Juni 1995 als Chefredakteur fast ausschließlich mit der Planung des Hefes beschäftigt

Momentanes Nintendo-Lieblingsspiel: Nach wie vor Super Mario Kart – und das aus vielerlei Gründen: Zum einen stehe ich auf Rennspiele im allgemeinen, besonders aber, wenn sie einen gelungenen Zweispieler-Modus enthalten. Da auf SMK beides zutrifft, man aufgrund des genialen Gameplays auch noch nach unzähligen Rennen dazulernen kann und sich zudem in Form von Klaus und Michi (phasenweise) gleichwertige Gegner zum Duell stellen, (wenngleich Michi mir nur vereinzelt im Mushroom-Cup paroli bieten konnte) wird es sicher noch eine ganze Weile mein Topspiel bleiben!

Folgende Konsolen stehen bei Reza zu Hause:

Pong, Game&Watch, VCS 2600, Coleco Vision, Intellivision, Philips G7000, Vectrex, C64, SuperNES, Virtual Boy, Mega Drive, (Multi Mega, 32X, Game Gear – hab' ich gewonnen, nicht willentlich erworben!), PlayStation.

Er hört gern: immer nur das, was gerade zu meiner Stimmung paßt oder mir gute Laune bereiten soll ...

Lieblingssendung: Topspiel der Woche (sofern eines der eher mittelmäßigen Spiele des HSV auch mal auf Premiere gezeigt wird)

Wie bist Du zum Videospielen gekommen?

Irgendwann Ende der 70er schleppte mich mein Vater in einem Italien-Urlaub mit in eine Spielhalle. Auch wenn ich auf einem Stuhl stehen mußte, um irgend etwas zu sehen – von diesem Zeitpunkt an hatte es mich gepackt ...

Welches war Dein erster TOTAL!-Beitrag?

Der Joystick-Test in Ausgabe 7/93. Es war super-stressig, weil ich zu dieser Zeit zusammen mit Klaus-D. und Julian gerade am GAMERS Special 3 arbeitete und mein erster TOTAL!-Artikel in einer Nacht- und Nebelaktion fertiggestellt werden mußte.

Welcher Deiner TOTAL!-Beiträge hat Dir am meisten Spaß bereitet?

Obwohl (oder gerade weil?) es ein ganz schönes Stück (Nacht) Arbeit war, ist wohl allen Beteiligten das TOTAL! Special – Mario Band 1 in bester Erinnerung. Auch wenn der zweite Band niemals veröffentlicht wurde (heul!), hat sich die Arbeit gelohnt:

Rezas Spieletips für „andere“ Konsolen:

wipEout (PlayStation/Saturn)
Ridge Racer Revolution (PlayStation)
Sega Rally (Saturn)
Mine Storm (Vectrex)
Time Pilot (Coleco)

Die schon angefertigten Lost-Level-Karten fanden glücklicherweise in TOTAL! 6 & 7/94 Platz.

Welche ist Deine persönliche TOTAL!-Lieblingsausgabe?

Die Ausgabe 1/96, weil die Macher der TOTAL! damit bewiesen haben, daß das, was einem wichtig ist, auch zu schaffen ist – selbst wenn man erst einen eigenen Verlag gründen muß, um ans Ziel zu gelangen ...

Welches Spiel vermißt Du bis heute auf einer Nintendo-Konsole?

Was für eine Frage! Super Mario Kart 2 natürlich – aber bald gibt es ja Super Mario Kart R auf dem NINTENDO 64 ...

Welche Frage wolltest Du schon immer einen Menschen aus der Branche stellen?

Im Moment möchte ich zwei Dinge dringend beantwortet haben:

Wann kommt endlich das Nintendo⁶⁴ und wie hoch wird unsere Telefonrechnung sein, wenn Julian erst einmal in den USA wohnen wird?

Rezas Spieletips für Nintendo-Konsolen:

Super Mario Kart (SNES)
Intern SS Deluxe (SNES)
F-Zero (SNES)
Unirally (SNES)
Jimmy Connors Pro Tennis Tour (SNES)

Wie bist Du zum Videospielen gekommen?

Verdammt lang her ... War wohl irgendwann in den 70ern, und zwar in Form eines jener Balken&Punkt-Telespiele ...

Welches Spiel hast Du als erstes in TOTAL! getestet?

King Arthur's World, TOTAL! 6/93, Note 2+. Kam mir mehr als gelegen, denn Strategiespiele konnten mich schon damals begeistern ...

Welcher Deiner TOTAL!-Beiträge hat Dir am meisten Spaß bereitet?

Der Spieleberater zu „Breath of Fire II“, weil ich sowas schon immer mal machen wollte.

Welcher war am Grausamsten?

Spieleberater „Breath of Fire II“, weil mir bei drei Seiten Preview, drei Seiten Test und 16 Seiten Lösung gegen Ende langsam die Worte fehlten ...

Was war Dein größter Triumph (bei einem spielerischen Wettstreit!) in der Redaktion?

Leider hat sich bislang noch kein Redaktionsmitglied gefunden, das gegen mich antreten möchte ... Vielleicht liegt es daran, daß „Final-Fantasy-Marathons“ oder „Secret-of-Evermore-auf-Zeit-spielen“ nicht jedermanns Sache ist!

Welche ist Deine persönliche TOTAL!-Lieblingsausgabe?

Eigentlich alle, aber ganz besonders Ausgabe 6/93 – da habe ich noch zwei Stück daheim, und die Dinger steigen ja ständig im Wert.

Welches Spiel vermißt Du bis heute auf einer Nintendo-Konsole?

Echte Adventures wie beispielsweise jene für den PC aus dem Hause Sierra. Die spiele ich nämlich noch lieber als Rollenspiele ...

Welcher, von Dir geplante TOTAL!-Beitrag, fand bislang (noch) keine Berücksichtigung im Heft?

Komplettlösung zu Final Fantasy III

Welches Test-Zitat aus einem Deiner Texte gefällt Dir besonders gut?

Kann ich nach drei Jahren Textsklaverei nicht mehr genau sagen und überlasse die Beurteilung daher der Leserschaft und den Literaturforschern der Nachwelt ...

Welche Frage wolltest Du schon immer einem Menschen aus der Branche stellen?

Müssen die Module denn tatsächlich so teuer sein?



Name: Julian Eggebrecht (je)

Status: Freier Mitarbeiter; Alter: 26,
Geburtsort: München; Schuhgröße: 43

Unser freier Mitarbeiter ist seit der ersten TOTAL!-Ausgabe (6/93) mit dabei. Da der Wahl-Kölner „hauptberuflich“ als Mitinhaber von Deutschlands Kult-Softwareschmiede Factor 5 beschäftigt ist, stammen aus seiner Feder in letzter Zeit nur besondere Artikel wie

beispielsweise der Messebericht über die Shoshinkai. Zur Zeit hält er sich gerade in den USA auf, um sich nach einem geeigneten Quartier für den bevorstehenden Firmenumzug umzusehen – angeblich, um dort vor Ort besser an einem Nintendo⁶⁴-Projekt für LucasArts arbeiten zu können. Unserer Ansicht nach wird Julian jedoch derzeit das Bundesverdienstkreuz verliehen, da er mit seiner privaten Telefonrechnung eigenhändig die Telekom saniert hat. Auch seine Affinität zu Videospielen reicht bis in das vorletzte Jahrzehnt zurück, in erster Linie soll das Interton 4000 dafür verantwortlich sein. Alle seine Konsolen, Automatenplatinen, Spiele und Laserdisks aufzuzählen, die sich in seiner Wohnung stapeln, würde den Rahmen dieses Artikels sprengen. Dies könnte auch der Grund für den Umzug sein – ein Anbau, um seine gesamte Technik unterzubringen, würde in Deutschland einfach unbezahlbar sein.



Name: Klaus Kock (kk)

Er drückte noch vor einem Jahr die Schulbank, war aber schon damals ein echter Kenner der Videospielszene. Seine Begeisterung für klassische Japan-Games führt dazu, daß die PC Engine, das Neo•Geo und alle Namco-Titel u. a. bei ihm ganz oben stehen.

Status: Volontär, Alter: 21

Geburtsort: Hamburg

Schuhgröße: 44

Berufliche Stationen: siehe Christian ...

Beiträge für TOTAL!: Viele Tests und Previews gehen auf sein Konto. Teilweise unterstützt er Klaus bei den News. Außerdem zeichnet er ab und zu für die Charts verantwortlich.

Momentanes Lieblingsspiel: Super Mario RPG (SNES). Der japanische Text mache einem zwar zu schaffen, bei Mario RPG handelt es sich jedoch um ein absolut geniales Programm.

Seine Konsolen: SNES, Virtual Boy, PlayStation, Saturn, PC-Engine, VCS 2600, C64, Amiga

Lieblingsmusik: Jamiroquai und Acid Jazz

Lieblingssfilm: ganz klar Aliens.

Wie bist Du zum Videospielen gekommen?

Im Alter von fünf Jahren bin ich häufig zu meinem älteren Nachbarn gegangen und habe auf dem VCS Asteroids und Space Invaders gespielt. Seitdem hat es mich gepackt.

Welches Spiel hast Du als erstes in TOTAL! getestet?

Beavis & Butt-Head auf dem SNES. Im Gegensatz zu der MTV-Serie hat mir das Game nicht ganz so gut gefallen

Welcher Deiner TOTAL!-Beiträge hat Dir am meisten Spaß bereitet?

Der Goemon-4- (Mystical-Ninja-4-)

Report. Das Game ist dermaßen abgefahren, daß ich meinen Augen kaum traute. Schade, Goemon wird wohl niemals außerhalb Japans erscheinen.

Welcher war am Grausamsten?

Langsam geht mir Capcoms Mega

Klaus' Spieltips für Nintendo-Konsolen:
Super Aleste (SNES)
Super Mario Kart (SNES)
F-Zero (SNES)
Zelda III (SNES)
Tennis (GB)

Klaus' Spieltips ,andere' Konsolen:
Sega Rally (Saturn)
King of Fighters '95 (Saturn)
Gungriffon (Saturn)
Battle Arena Toshinden 2 (PSX)
Ridge Racer Revolution (PSX)



Name: Michael Stefan Koczy (mik)

Er ist bekennender Nichtraucher, Chips-Esser und Katzenfreund sowie Hundehasser. Er ist als angehender Vater gerade auf Wohnungssuche (Stichwort: Kinderzimmer!) und möchte auf seine anderen Interessen, wie Kino, Konzerte, Partys und Freunde treffen, auch nicht verzichten.

Status: Leitender Redakteur

Alter: 27

Geburtsort: Eckernförde

Schuhgröße: 46

Berufliche Stationen: Schon mal so ziemlich alles gemacht, z. B.: Aushilfe im Comicladen, Bootsbauer, Deutsche Bank (Postabteilung), Projektleiter in einer Marketing-Agentur, Grafikstudium (abgebrochen), Layouter und letztlich Videospielredakteur („What a mess!“)

Beiträge für TOTAL!: Sammelkarten und ehemals die Leser-Charts. Neben diversen Spieltests, die „Tips für wahre Nintendo-Profis“.

Weiterhin die Komplettlösungen zu „Mickey Mania“, „Pitfall – The Mayan Adventure“, „Super Turrican 2“ (zusammen mit Klaus-D.) und „Yoshi's Island“ (zusammen mit Klaus-D. und Christian) sowie die Move-Listen zu „WeaponLord“ (zusammen mit Klaus K.)

Momentanes Lieblingsspiel: Ich spiele zur Zeit mal wieder „Super Metroid“ durch. Ansonsten fahre ich Mario Kart gegen Reza und Klaus-D.

Folgende Konsolen nennt Michi sein Eigen:

Pong, Game&Watch, Atari VCS, Interton, Philips G7000, C64, Amiga 2000, Mega Drive, GB, NES, SGB, SNES, Jaguar, PlayStation, 6er Power-Mac.

Wie bist Du zum Videospielen gekommen?

Als ich zehn war, hatte ein Freund ein Pong-Gerät. Später bekam ich ein Atari VCS, welches Jahre später gegen einen C64 eingetauscht wurde. Ansonsten habe ich damals viele Automaten gespielt. Asteroids, Donkey Kong, Jungle Hunt etc.

Welches Spiel hast Du als erstes in TOTAL! getestet?

Yogi Bear für das SuperNES in der TOTAL! 10/94. Danach stand ich monatelang mit Jump&Runs auf Kriegsfuß.

Welcher Deiner TOTAL!-Beiträge hat Dir am meisten Spaß bereitet?

Die Tips-für-wahre-Nintendo-Profis-Serie, denn bei jeder neuen Info hat mich das Super Nintendo von neuem begeistert.

Welcher war am Grausamsten?

„Rise of the Robots“ einem einseitigen Test zu unterziehen, ohne das Modul von vornherein zu entsorgen.

Was war Dein größter Triumph (bei einem spielerischen Wettstreit!) in der Redaktion?

Seit meinem Beitreten zur TOTAL!-Redaktion waren Reza und Klaus DIE Mario-Kart-Champions. (Sie sind es immer noch! Anm. d. Chef-Red.) Nach langem Üben des Mushroom-Cups forderte ich dann beide zu einem Match heraus – und gewann! Jetzt muß ich nur noch in den drei anderen Cups besser werden ...

Welche ist Deine persönliche TOTAL!-Lieblingsausgabe?

Die TOTAL! 10/95, weil es ein unsagbar tolles Gefühl war, das Ergebnis von nächtelanger Arbeit (Kartenbau von „Yoshi's Island“) in Händen zu halten.

Welches Spiel vermißt Du bis heute auf einer Nintendo-Konsole?

Mir ist schleierhaft, warum die „Micro Machines“-Spiele zum einen stets ohne Batterie und immer ein Jahr nach dem Mega-Drive-Vorbild erscheinen. Ich sage nur: „Wo bleibt der Strecken-Editor?“

Welche Frage wolltest Du schon immer einmal einer Person aus der Branche stellen?

Lieber PR-Mensch, welches ist wirklich Dein Lieblingsspiel?

Michi's Spielertips für Nintendo-Konsolen:

Super Mario Kart (SNES)
Super Metroid (SNES)
Intern. Superstar Soccer Deluxe (SNES)
Yoshi's Island (SNES)
Super Bomberman (SNES)

Michi's Tips für ,andere' Konsolen:

wipEout (PSX)
Ridge Racer Revolution (PSX)
Tekken (PSX)



Name: Christian Henning (ch)

Er hat seine 8qm Residenz im Herzen Hamburgs lediglich mit seinen Konsolen, einem TV, einem Videorecorder und einer Matraze versehen – viel mehr ist für ihn nach eigenen Aussagen nicht vonnöten, schließlich ist er ja doch die meiste Zeit im Büro ...

Status: Volontär

Alter: 20, **Geburtsort:** Krefeld, **Schuhgröße:** 43

Berufliche Stationen: Von der Schulbank direkt in die Redaktion. Besser konnte es gar nicht laufen ...

Beiträge für TOTAL!: Yoshi-Karten, Diddy-Karten, Charts, Rückblick auf '95, diverse Tests, wie z. B. Toy Story

Momentanes Lieblingsspiel: Ich habe mir erst kürzlich Super Metroid als Schnäppchen gekauft – seitdem läßt mich das Spiel nicht mehr los.

Folgende Konsolen stehen bei Christian zu Hause:

SNES, NES, Game Boy, Saturn, Mega Drive, Mega-CD, Master System, Game Gear, PlayStation, Neo•Geo CD, PC-Engine, PC-Engine GT, Atari 2600, Universum Pong, C128

Lieblingssender: VH-1

Lieblingsmusik: Herbert Grönemeyer, Sting, Joe Cocker, Phil Collins, Genesis, Eric Clapton, Paul Simon

Lieblingsfilme/-serien: StarWars-Trilogie, Pulp Fiction, Wizard of Oz, Star Trek – The Next Generation (nur im englischen Original) und die Bundy's

Wie bist Du zum Videospielen gekommen?

Es war im Keller eines Freundes. Ich spielte wie besessen Master-System-Spiele, ohne zu wissen, daß es bereits das NES gab. (Aarrgg!!)

Welches Spiel hast Du als erstes in TOTAL! getestet?

Meinen ersten Test findet man in Ausgabe 9/95. „Asterix & Obelix“ für den Game Boy.

Welcher Deiner TOTAL!-Beiträge hat Dir am meisten Spaß bereitet?

Das Erstellen der Yoshi-Karten. In meinem jugendlichen Leichtsinn merke ich gar nicht, daß 32-Stunden-Arbeitstage auch anstrengend sein können.

Welcher war am Grausamsten?

Donald in Maui Mallard. Nachdem ich das Spiel im Hause Nintendo genaustens unter die Lupe genommen hatte, verspätete sich mein Zug zurück nach Hamburg, so daß ich erst um fünf Uhr morgens in meinen Heimathafen einlaufen konnte. (Gähn)

Welche ist Deine persönliche TOTAL!-Lieblingsausgabe?

Ausgabe 10/95. Der erste Teil der Yoshi's-Island-Karten wurde darin veröffentlicht, und meine Kollegen Michi, Klaus-D. und ich waren nach unzähligen Nachschichten völlig am Ende – aber es hat sich gelohnt ...

Welches Spiel vermißt Du bis heute auf einer Nintendo-Konsole?

Eigentlich habe ich immer das ultimative Jump&Run vermißt, aber da es Yoshi's Island jetzt gibt, bin ich bis zur N64-Einführung wunschlos glücklich.

Welcher, von Dir geplante TOTAL!-Beitrag, fand bislang (noch) keine Berücksichtigung im Heft?

Die Geschichte, wie Reza Europameister im Videospielen wurde ...

Christians Spieletips für Nintendo-Konsolen:

Yoshi's Island (SNES)
Diddy's Kong Quest (SNES)
Super Metroid (SNES)
Donkey Kong Country (SNES)
Zelda III (SNES)

Christians Spieletips für „andere“ Konsolen:

Warsong (MD)
Tekken (PSX)
Ridge Racer Revolution (PSX)
Wonderboy in Monsterland (MD)
Nectaris (PC-Engine)

Name: Klaus-Dieter Hartwig (kdh)

Klaus ist erst kürzlich in die Nähe des Büros gezogen (max. 5 Min. zu Fuß), um nach eigenen Angaben Fahrzeit zu sparen und „pro Tag 2 x 30 Minuten länger arbeiten zu können“. Reza vermutet allerdings einen anderen Hintergrund: Klaus hat nun eine Stunde mehr Zeit zum Üben von Super Mario Kart – wie sonst sollten sich seine neuen Bestzeiten erklären lassen ...? In seiner Freizeit spielt er noch mehr Video- und Computerspiele als ohnehin schon, hängt vorm Fernseher, ärgert sich über das schlechte Programm und schlechte Programme, ließt hin und wieder mal ein Buch, entstaubt seine komplette, unersetzliche Infocom-Textadventure-Sammlung und geht ins Kino (nur Original-Fassungen!).

Status: Chefredakteur

Alter: 27, **Geburtsort:** Hildesheim, **Schuhgröße:** 43/44

Beiträge für TOTAL!: Seit Ausgabe 7/95 die Leserpost, meistens die News, ein kleiner Teil der Yoshi's-Island-Komplettlösung, die DKC-Komplettlösung, den ersten Bericht über den Killer-Instinct-Automaten ... Außerdem bin ich natürlich für die Heftplanung zuständig.

Momentanes Nintendo-Lieblingsspiel: Super Mario Kart, weil ich derzeit beide Rekorde auf der Rainbow Road halte und 1996 mit 17:6 gegen Reza führe.

Folgende Konsolen stehen bei Klaus zu Hause:

Game&Watch, Pong, Intellivision, Atari 800XL, Atari 7800, Vectrex, PC-Engine CD, NES, SNES, GB, SGB, MD, MCD, Saturn, PlayStation, Virtual Boy, 486er PC

Bevorzugte Musik: Da ihn seine Kollegen ständig mit „Menschenwürde-verachtender“ Musik quälen, sieht er sich manchmal gezwungen, mit bretonischer Volksmusik von Gwerz, If I had a Hammer (Leonard Nimoy!!! (kein Witz!)) oder Buffalo von Stump zurückzuschlagen.

Lieblingsfilme: 2001, Manhattan, Blade Runner, Apocalypse Now, Pulp Fiction



Wie bist Du zum Videospielen gekommen?

Das muß irgendwann Ende der 70er gewesen sein: Ein Freund hatte eines von diesen Pong-Geräten mit vier Spielen (Tennis, Eishockey, Squash und Pelota). Danach kam ein Teil mit 16 Spielen (Motocross und Gridball ...), dann ein Space-Invaders-Automat in einem Kino-Foyer in Hildesheim, das VCS (Defender!!!), der Pole-Position-Automat und und ...

Welches war Dein erster TOTAL!-Beitrag?

Mein erster Artikel für TOTAL! waren die StarWing-Tips&Tricks. Danach kam die Mitarbeit an dem Mario-Sonderband. Mein erster Artikel für die „normale“ TOTAL! war ein Mega-Man-X-Preview (damals war MM auf dem SNES noch etwas Ungewöhnliches ...)

Welcher Deiner TOTAL!-Beiträge hat Dir am meisten Spaß bereitet?

Earthworm Jim 2 (work in progress und Preview), weil ich (unter anderem) dafür nach L. A. fliegen durfte. Habe ich eigentlich schon erzählt, daß ich in dem Hotel untergebracht war, in dem die letzten Szenen von „Heat“ spielen? Und das ich dort, wo Michael Douglas in „Falling Down“ bla bla bla. Wußtet Ihr schon, daß es in Southern California niemals regnet? Habe ich eigentlich schon von den „California-Girls“ erzählt? ...

Welcher war am Grausamsten?

Die Lost-Levels-Komplettlösung, weil es nicht gerade ein Vergnügen ist, von einem so schweren Spiel Levelkarten zu erstellen. Aber grausam war die Sache eigentlich nicht ... Also bleiben nur die StarWing-Tips&Tricks, aber darüber wurde eine Nachrichtensperre verhängt, deshalb darf ich mich dazu nicht äußern ...

Was war Dein größter Triumph (bei einem spielerischen Wettstreit!) in der Redaktion?

Daß ich den Mushroom Cup – abgesehen von einem einmaligen Ausrutscher – mit auf dem

Rücken gefesselten Händen gewinne, und daß ich bei Bomberman bislang nur ein einziges Mal ein Match verloren habe.

Welche ist Deine persönliche TOTAL!-Lieblingsausgabe?

Die 1/96, weil es die erste Ausgabe unseres eigenen Verlages war, aber auch der Mario-Sonderband, weil es zwar unglaublich viel Arbeit war ihn mit Reza, Julian und Thomas in so kurzer Zeit fertigzustellen, aber es auch eine Menge Spaß gemacht hat.

Welches Spiel vermißt Du bis heute auf einer Nintendo-Konsole?

Neue Strecken für Super Mario Kart, gute Ballerspiele und M.U.L.E.

Welcher, von Dir geplante TOTAL!-Beitrag, fand bislang (noch) keine Berücksichtigung im Heft?

Reportage und Streitgespräch mit Mitch: 25 Gründe, warum Baller- und Actionspiele auf jeden Fall intellektuell anspruchsvoller und pädagogisch wertvoller sind als Strategie- und Rollenspiele ... oder etwa doch nicht?

Welche Fragen wolltest Du schon immer einem Menschen aus der Branche stellen?

An Kagemasa Kozuki, Chairman & CEO von Konami (Japan): Darf ich auf Gradius IV hoffen, oder wird es bis ans Ende aller Tage nur Parodieusse geben? An die Bosse von Square und Nintendo Japan: Was war der wirkliche Grund für das Zerwürfnis von Square und Nintendo? An David Perry: Kann ich einen Job bei Shiny Entertainment in Laguna Beach bekommen? (Ach moment, habe ich ja schon gefragt!)

Test-Zitate von Klaus:

Was verbirgt sich hinter dem Namen „Ultra 64“? Ein neues flüssiges Waschmittelkonzentrat? Das revolutionäre synthetische Hochleistungs-Mehrbereichsmotoröl? (TOTAL! 2/95) und Mit den Bomberchamps ist's wie mit den Highlandern: „Es kann nur einen geben!“ (TOTAL! 10/94)

Klaus Spieletips für Nintendo-Konsolen:

Super Mario Kart (SNES)
Yoshi's Island (SNES)
Super Metroid (SNES)
Super Probotector (SNES)
Gradius III (SNES)

Klaus Spieletips für „andere“ Konsolen:

Bomberman '93 (PC-Engine)
M.U.L.E. (ATARI 800)
Tempest 2000 (Jaguar)
Duke Nukem 3D (PC)
M.U.S.H.A. Aleste (Mega Drive)

SNES

1 Spieler

Square/Nintendo

als Import erhältlich

SUPER MARIO RPG



Mario auf neuen Wegen:
Wer wäre besser geeignet als Square, Schöpfer von ‚Secret of Mana‘ und ‚Final Fantasy‘, um Nintendos Maskottchen den Weg in das für ihn unbekannte Rollenspiel-Genre zu ebnen. Doch passen Klemptner und Rollenspiele wirklich zusammen?

Der Klemptner hat es wirklich nicht leicht! Früher waren die Rollen ganz klar verteilt: Mario hüpfte und lief durch das Mushroom-Königreich und aufmüpfte Schildkröten wurden mit einem Sprung auf den Kopf ruhiggestellt. Zur Not setzte er auch schon mal eine Feuerblume oder einen Unverwundbarkeitsstern als Argumentationsverstärker ein. Doch neuerdings wird dem ungekrönten König des Jump&Runs übel mitgespielt. Zuerst mußte er als Baby Yoshis Heldentaten nahezu tatenlos zusehen, was ja an sich schon schlimm genug war. Doch



Auf seiner abenteuerlichen Reise begegnet Mario vielen unbekannten Leuten. Einige schließen sich seiner Gruppe an, andere erweisen sich als hilfreich und geben ihm Tips, wiederum andere zeigen ihm die kalte Schulter

damit nicht genug: In „Super Mario RPG“ muß sich Mario sogar den Regeln der Rollenspiele unterwerfen (RPG = Role Playing Game = Rollenspiel). Wie konnte es soweit kommen? Am 6. November 1995 hielten Nintendo und Square in Tokyo eine ge-

Sonnenschein zwischen den beiden Firmen, und auch für Deutschland stand schon ein Termin fest: Das Spiel sollte den deutschen Super-Nintendo-Fans das Osterfest versüßen – standesgemäß mit deutschen Bildschirmtexten, versteht sich.



Trotz der zahlreichen Texte läßt sich die japanische Version (durch)spielen. Natürlich bleibt dabei viel von der Handlung auf der Strecke

meinsame Pressekonferenz ab. Dort wurden drei kommende Rollenspiele präsentiert: ‚Gun Hazard‘, ‚Romancing Sa-Ga 3‘ und last but not least Super Mario RPG, das zu der Zeit noch für einen Januar-Release geplant war. Stolz gab man bekannt, allein in Japan wolle man drei Millionen Module verkaufen. Damals herrschte noch eitel



Ein so prominenter Gast wird er natürlich standesgemäß mit einer Pilzkopf-Parade begrüßt

Das Ziel dieser bereits vor zwei Jahren initiierten Allianz ist klar: Square-Spiele haben in der westlichen Welt keinen Massenmarkt – trotz gigantischer Erfolge im Heimatland. (Von der Final-Fantasy-Serie verkauften sich über neun Millionen Einheiten.) Auf der anderen Seite mangelt es Nintendo an den in Japan so wichtigen Rollenspielen. (Dort machen RPGs inzwischen gut 60% des Gesamtumsatzes an SNES-Spielen aus.) Seit ‚Zelda III‘ gab es in fünf Jahren lediglich ‚Earthbound‘ (Originaltitel: ‚Mother 2‘) und ‚Fire Emblem‘,

ALLER ANFANG IST SCHWER



Zuerst sieht alles nach dem traditionellen Kampf „Klemptner gegen Koopa-König“ aus (gäh!). Nach einer unerwarteten Einmischung von außerhalb – ein gigantisches Schwert spaltet Bowser-Castle – werden die beiden getrennt und das eigentliche Spiel beginnt. Vor seiner Nobel-Herberge trifft Mario auf Toad, der zwar nicht in das Geschehen eingreift, aber alle neuen Features im Spiel erläutert



In den Städten kann sich Mario mit den Bewohnern unterhalten. Sogar mit Maulwürfen, die gelbe Schleifen im Haar tragen und in Eimern sitzen



Sein Sprungvermögen hat in den vergangenen Jahren nicht gelitten

und eine gemeinsame Zielgruppe ins Visier zu nehmen? Folglich machte man sich unter Aufsicht von Shigeru Miyamoto ans Werk. Zu Beginn sieht Super Mario RPG nach einem traditionellen Mario-Aben-

und bekannte Gaststars wie Toad oder Yoshi tragen eindeutig Miyamotos Handschrift. Für seine Verhältnisse unge-

wöhnlich ist jedoch die Optik. Nachdem man bei 'Super Mario World 2' einen außergewöhnlichen Grafikstil wählte, zeigt man sich diesmal trendbewußter: Wie bei den 'Donkey Kong Country'-Spielen ist die Grafik komplett gerendert und muß sich vor Rares Referenz-Produkten keinesfalls verstecken. Zudem sind die Bewegungen aller Charaktere sehr detailliert und flüssig animiert. Ähnlich wie bei 'Equinox' wird die Umgebung in isometrischer Perspektive präsentiert. Am ehesten läßt sich das Spiel jedoch mit Segas 'Landstalker' auf dem Mega Drive vergleichen.



Diese schockierende Szene möchten wir doch lieber unkommentiert lassen ...



Einmal mit dem Kopf unter die schwebende Kiste gedonnert und das Extra gehört Euch

zumal sich Mario sogar in acht und nicht nur in vier Richtungen bewegen kann. Aber natürlich haben sich Miyamoto und Co. über diesen Punkt aus-

GERENDETER GRAFIK WIE IN DONKEY KONG COUNTRY

giebig Gedanken gemacht. Alle Objekte – und natürlich auch Mario selbst – werfen Schatten, so daß man ihre Position im Raum immer gut abschätzen kann. Bei besonders kritischen Passagen ist die Bewegungsfreiheit eingeschränkt. In diesen Situationen muß nur im richtigen Moment der Sprung-Button gedrückt werden. Aber wie paßt der knuddelige Mario nun in ein Rollenspiel-Szenario von Square?

Das Spiel beginnt wie nicht anders zu erwarten damit, daß Bowser mal wie-

REVOLUTIONÄR NEUE KAMPFMENÜS



Bei Super Mario RPG müßt Ihr Euch während der Kämpfe nicht mehr durch nervige Menüs quälen. Ein Druck auf den A-Button initiiert einen physischen Angriff, der Y-Button öffnet die Magie-Liste, per X-Button könnt Ihr Items benutzen, der B-Button ist mit Defensiv-Taktiken belegt. Ein zweiter Druck auf einen der Knöpfe bestätigt die Auswahl, mit einem der jeweils anderen drei canceled Ihr sie. Einfach genial und genial einfach!



Bowser inmitten von Marios Abenteurerparty – da kann doch 'was nicht stimmen! Zumindest ein Stück des Weges bestreiten die beiden gemeinsam. Fragt sich nur, wie lange das gutgeht ...

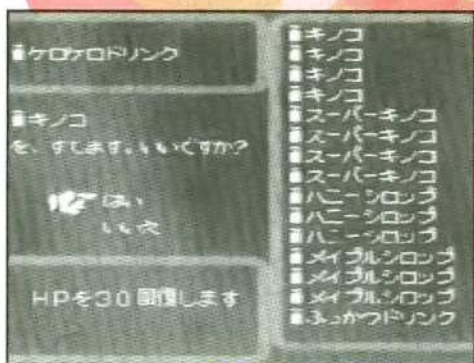
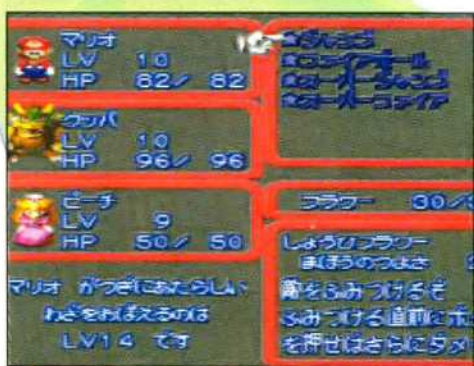
teuer aus – von der Perspektive und dem Grafikstil einmal abgesehen. Knallbunte Farben, niedliche Charaktere, witzige Musiken, zahlreiche Gags

Wer den MD-Klassiker kennt, weiß um die Probleme, die bei dieser Perspektive beim Springen von Plattform zu Plattform normalerweise auftreten –

der die Prinzessin entführt hat – man fragt sich, warum sie nicht aus ihren Fehlern in der Vergangenheit lernt. In der Intro-Sequenz kommt es zur ersten



ROLLENSPIEL-ALLTAG



Für den versierten Rollenspieler sind sie nichts Neues: Charakterwerte, Erfahrungspunkte, Zaubersprüche, Inventories, Heiltränke, Rüstungen, Waffen, Schutzringe, und so weiter und so fort. Da kann natürlich auch Super Mario RPG nicht aus der Reihe tanzen.

Für alle, die sich in diesem Genre auskennen, ist die Sprachbarriere kein Hindernis: Viele Dinge erklären sich von selbst oder lassen sich durch Kombinationsgabe oder bloßes Ausprobieren herausfinden.

Konfrontation zwischen den beiden Erzfeinden, als plötzlich eine neue Gefahr auftaucht: Ein gigantisches Schwert nistet sich in Bowser Castle ein. Kurze Zeit später findet sich Mario in seiner bescheidenen Hütte wieder, von seinem feudalen Schloß aus. 'Super Mario Land 2' ist wenig übriggeblieben. Dort begegnet er auch Toad, der alle neuen Features des

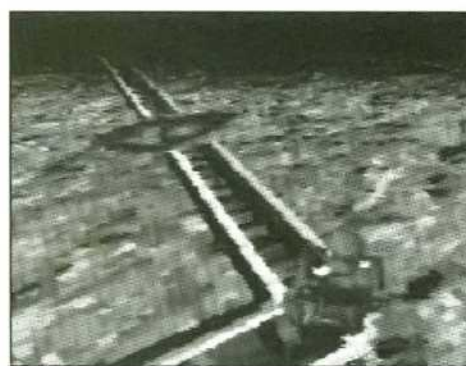
SUPER MARIO BRINGT FRISCHEN WIND INS ROLLENSPIEL-GENRE

Spiels erläutert – in Japanisch, versteht sich.

Die Überraschung bringt Super Mario RPG, sobald unser Held einen Gegner berührt. Dann findet er sich in einem Kampfscreen wieder, in dem rundenweise gekämpft wird. Dabei nutzt Mario die ihm wohl bekannten Waffen, zum Beispiel den Hammer aus 'Donkey Kong' oder Koopa-Panzer. Die Abrechnung erfolgt Rollenspiel-üblich über Schadenspunkte. Auch den bewährten Kopfsprung oder die Feuerblume kann er einsetzen, doch diese funktionieren wie Zaubersprüche, das heißt, ihre Anwendung ist durch Magiepunkte eingeschränkt.



Fünfzehn Jahre Training machen sich eben doch bezahlt: Auch solche Sprung-lastigen Passagen meistert Mario noch wie ein junger Hüpfen



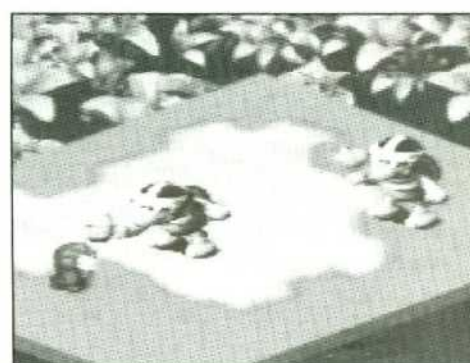
Was wäre Mario ohne die obligatorischen Bonusspiele? Ein Mode-7-Lorenlevel darf natürlich nicht fehlen

Wie es sich für ein waschechtes Rollenspiel gehört, gibt es Heiltränke, Rüstungen, Erfahrungspunkte, es gilt, Rätsel zu lösen und Gespräche mit den Bewohnern des Mushroom-Königreiches zu führen. Natürlich bleibt der Klempner bei seinen Reisen nicht auf sich allein gestellt. Neben zwei neuen, von Square designen Charakteren namens Mallow und Geno stoßen Prinzessin Toadstool und sogar Intimfeind Bowser zu der Party! Alle Charaktere sind selbstverständlich mit verschiedenen Attributen, wie offensiven

KOOPA-KÖNIG BOWSER UND MARIO IN EINEM TEAM!?

und defensiven Stärke- und Magiewerten, Hit-Points und Erfahrungspunkten, ausgestattet. Für gewonnene Kämpfe gibt es zusätzliche Erfahrungspunkte, die in regelmäßigen Abständen in höhere Attribute umgemünzt werden.

Diese klassischen Rollenspielelemente sind perfekt vermengt mit dem einmaligen Charme eines Miyamoto-Spiels. Fast schon ein Nintendo-Trademark sind die gewohnt zahlreichen Bonusspiele: Yoshi-Wettrennen, halsbrecherische Lorenfahrten in Mode 7 und



Um Marios Rollenspiel-Debüt entsprechend zu würdigen, geben sich unzählige alte Bekannte die Ehre: Ob nun Yoshi, Lakitu, Toad oder die Hammer-Brüder – diese Premiere will sich offenbar niemand entgehen lassen. Selbst ein gerenderter Donkey Kong ist dabei – allerdings als ganz normaler Gegner auf der Seite des Bösen. Nur Link zeigt sich unbeeindruckt: Versucht Ihr, ihn aus dem Schlaf zu reißen, ertönt lediglich ein kurzes Jingle der Zelda-Musik. Bezeichnend für den Humor des Spiels ist vor allem die Szene, in der Mario hinter einem Vorhang verschwindet und in seiner Urgestalt wieder auftaucht – untermalt von der Original-NES-Musik aus Super Mario Bros.



Import-Interessierte aufgepaßt! Super Mario RPG läuft nicht auf Super Nintendo mit 50/60-Hz-Umbau! Es läuft nur auf NTSC-Konsolen ohne Umbau oder auf PAL-Konsolen mit dem guten alten Universal-Adapter. Die drei ARPs sind als Adapter nicht geeignet.

Gasthaus unter der Dusche – selbstverständlich züchtig hinter einer Tür verborgen – die „Super-Mario-World“-Titelmusik pfeift – nicht schön, aber dafür selten!

Auch optisch sprüht das Spiel nur so vor Witz: Neben den absolut großartigen Animationen der Charaktere sind es vor allem die Gastauftritte bekannter Helden: ein Donkey Kong stellt sich in Ketten zum Kampf, ein bekannter Schurke verkleidet sich als Weihnachtsmann, und eines Morgens

seinerzeit bei der Japan-Version von Zelda III möglich. Nur, wer möchte z. B. nicht gerne wissen, warum Bowser plötzlich auf der Seite der Guten kämpft?

Auf Grund der Differenzen zwischen Square und Nintendo ist eine deutsche Version von Super Mario RPG stark gefährdet. Nintendo konnte bislang nicht sagen, wann das Spiel in Deutschland erscheinen wird, geschweige denn, ob es überhaupt noch hierzulande auf den Markt kommt. Auf jeden Fall er-

scheint im Mai in den USA eine Version mit englischen Texten. Vielleicht kommt ja wenigstens diese nach Deutschland.

Bislang ist noch nichts entschieden, drücken wir uns allen die Daumen, daß die deutschen SNES-Fans nicht am Ende in die Röhre schauen – denn das wäre doch eigentlich die Aufgabe des Klempners.

Klaus-Dieter Hartwig

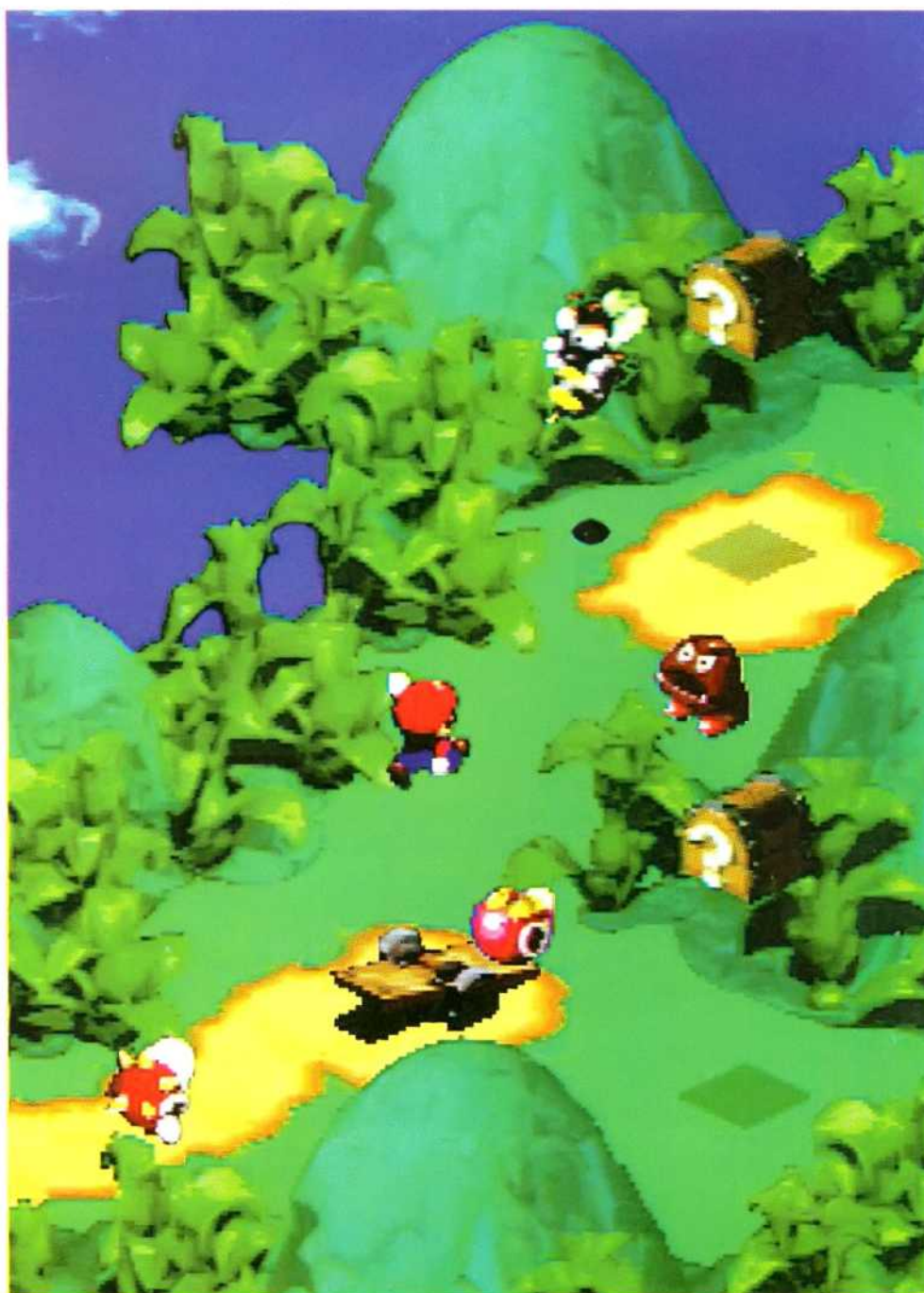
Muster: Flying Arts, Oberhausen

HUMOR UND GAGS FÜR MARIO-INSIDER ZEICHNEN DAS SPIEL AUS

erwacht Mario in einem Gasthaus neben einem prominenten, Rollenspiel-erfahrenen Zimmergenossen mit grüner Zipfelmütze.

Es läßt sich nicht leugnen: Super Mario RPG ist eine geniale Mischung der beiden Genres, wie sie perfekter nicht hätte realisiert werden können. Für Mario-Fans sind die RPG-Kämpfe anfangs sicher etwas gewöhnungsbedürftig, und Final-Fantasy-Veteranen werden vermutlich Probleme mit den niedlichen Miyamoto-Charakteren haben. Doch wer Marios neuestes Abenteuer einmal kurz angetestet hat, wird nicht so schnell wieder davon loskommen.

Ohne Zweifel ist Super Mario RPG ein großartiges Spiel, das eigentlich in jede SNES-Sammlung gehört. Leider hat die Sache einen entscheidenden Haken: Bislang ist lediglich die Japan-Version erschienen. Die Unmengen von japanischen Texten sorgen leider dafür, daß dem Spieler sämtliche Details der Story verborgen bleiben. Spielen oder sogar durchspielen kann man das Game dennoch. Das war auch



MAGISCHE MOMENTE



Ein Rollenspiel ohne Magie ist wie ein Mario-Spiel ohne Entführung, auch wenn bei Super Mario RPG einige Zaubersprüche recht eigentümlich ausgefallen sind – zum Beispiel Marios berühmt/berüchtigter Kopfsprung. Doch wenn die Magie-Punkte zur Neige gehen, müssen wieder die Fäuste sprechen. Oder die Hämmer ...

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,-*
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,-*
Clayfighter dt 99,95
Claymates dt 69,95
Cool Spot dt 69,-*
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 124,95
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,-*
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 II 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 Turbous dt 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

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,-		

20 PER-20 SONDER-ANGEBOTE

Jungle Strike dt 109,95
Justice League dt 119,95
Jurassic Park I dt 69,95*
Ka Blooey us 59,95*
King of Dragons dt 119,95
Kirbys Ghost Trap dt 99,95
Krustys Fun House us 39,95*
Last Action Hero dt 59,95*
Legend us 59,95*
Lemmings II dt 99,95
Lord of Darkness us 129,95
Lufia us 149,95
Magic Boy dt 99,95
Magical Quest dt 69,95*
Magical Quest us 49,95*

Primal Rage dt 129,95
Push Over dt 69,95*
Push Over us 59,95*
Race Drivin dt 59,95*
Rise of the Robots I dt 99,95
Rise of the Robots I dt 69,95*
Robotrek us 129,95
Road Runner dt 65,95*
Road Runner us 49,95*
Robocob vs Termin. dt 79,95*
Rock'n'Roll Racing dt 89,95*
Romance IV us 159,95
Run Saber dt 89,95
Schlumpfe dt 89,95*

Tetris & Dr. Mario dt 99,95
Terminator II Arcade dt 59,95*
Taz Mania dt 99,95
The Brainies dt 99,95
The Lost Vikings dt 99,95
The Lost Vikings dt 69,95*
The Lost Vikings us 55,95*
Theme Park dt 109,95
Time Slip dt 69,95
Tiny Toon dt 49,95*
Toys us 49,95*
Tim in Tibet dt 129,95
Turbo Toons dt 109,95
Turn'n'Burn dt 99,95*
Turtles Tourn. Fighters dt 99,95
Turtles IV dt 59,95*
Ultima-Runes of V. II us 129,95
Unirally dt 99,95
Univ. Adapter Fire dt 39,95
Urban Strike dt 109,95
Utopia dt 99,95
Val D'Isere Champ. dt 99,95
Val D'Isere Champ. dt 79,95*
Warios Woods dt 79,95*
Weapon Lord dt 129,95
Warlock dt 69,95*
Wild Guns dt 109,95
Wing Commander II dt 79,95*
Winter Olympia dt 89,95*
Wizard of Oz us 49,95*
Wolfchild us 49,95*
World Cup USA '94 dt 99,95
World Heroes I dt 59,95*
World Heroes I us 65,95*
World League Baseb. us 59,95*
Worms dt 119,95
WWF Raw dt 89,95
WWF Wrestl Arcad dt 119,95
Yogi Bear's dt 99,95
Zelda III us 49,95*
Zelda III dt 99,95
Zool dt 59,95*

Secret of Evermore dt 109,95
Secret of Mana dt 109,95
Secret of Mana us 69,95*
Secret of the Stars us 129,95
Shadowrun dt 129,95
SimCity dt 99,95
Side Pocket dt 99,95
Skulljagger us 59,95*
Skyblazer dt 75,95*
Slammaster dt 119,95
Slammaster dt 89,95*
Soccer Shotout us 99,95
Spankey's Quest dt 59,95*
Sparkster dt 99,95
Sparkster dt 79,95*
Spectre dt 69,95
Spot goes to Hollyw. dt 119,95
Star Trek DS Nine dt 129,95
Star Trek Next Gen. dt 119,95
Stargate dt 89,95
Stargate dt 69,95*
Streetfighter II dt 49,95*
Streetfighter II us 39,95*
Super Battletank II dt 89,95*
Super Bomberman I dt 69,95*
Super Bomberman II dt 119,95
Super Dropzone dt 79,95
Super Dropzone 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
Eye of the Beholder us 129,95
Extra Innings us 79,95*
Fever Pitch Soccer dt 89,95*
Fifa Int. Soccer dt 89,95*
Fifa '96 dt 109,95
Foreman for Real dt 119,95
Fatal Fury I dt 69,95*
Fatal Fury II dt 109,95
Final Fantasy III us 149,95
Final Fant. III HintB. us 59,95
Final Fant. III Pl. Guide us 49,95

Maximum Carnage dt 99,95
Maximum Carnage dt 89,95*
Mega Man X dt 69,95*
Mechwarrior dt 79,95
Mechwarrior 3050 dt 109,95
Micromachines II dt 119,95
Michael Jordan dt 89,95*
Mickey & Minnie dt 99,95
Mickey Mania dt 99,95
Mighty Max dt 79,95
Mr. Nutz dt 69,95*
Mystic Quest Legend us 49,95*



Jump'n'Run



124,95



69,95



79,95



99,95



109,95



99,95



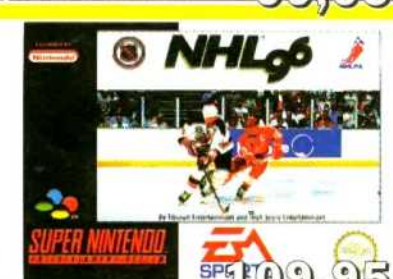
129,95



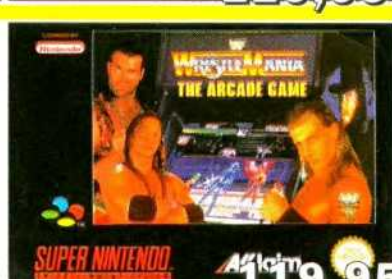
129,95



109,95



109,95



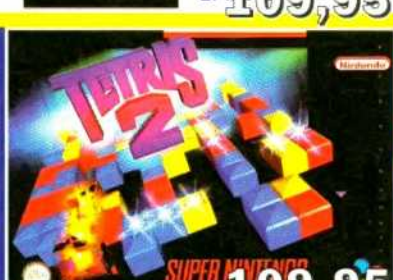
119,95



109,95



129,95



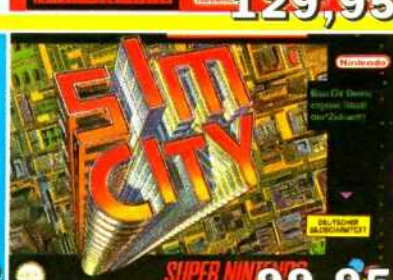
109,95



99,95



109,95



99,95



99,95



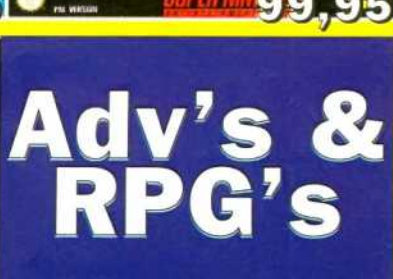
99,95



69,95



119,95



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



49,95



69,95



109,95



129,95



109,95



99,95



49,95



39,95



89,95

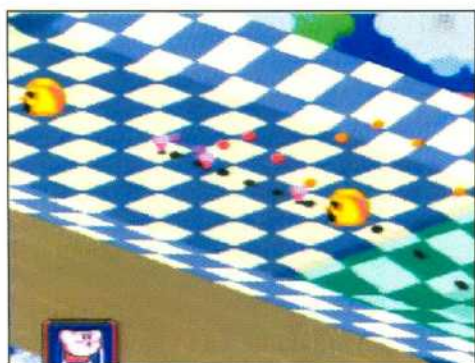
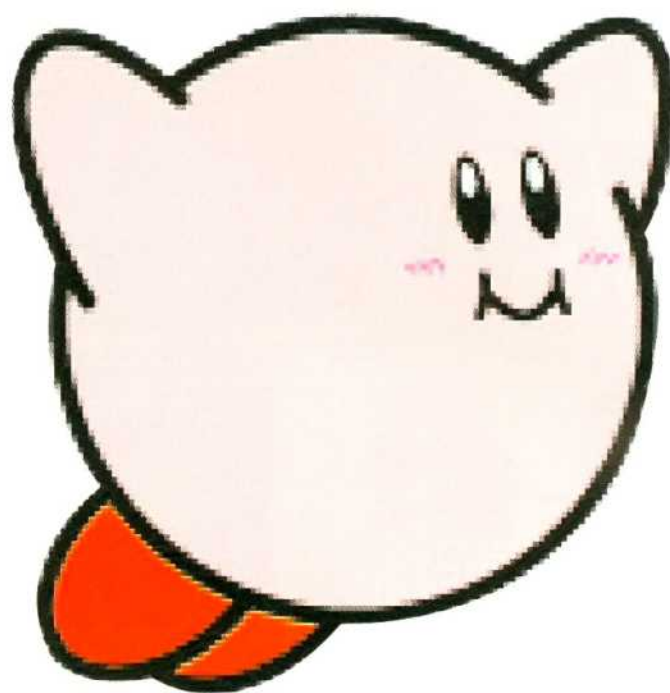
Annahmeverweigerer, der von uns gelieferten Waren, berechnen wir die uns entstandenen Lieferkosten mit DM 20,-.
Unser Recht auf Erfüllung des Kaufvertrages bleibt hiervon unberührt. Unfreie Lieferungen werden nicht angenommen. Lieferbedingungen: Porto DM 6,- + NN

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

SNES**1-2 Spieler****HAL/Nintendo****ca. DM 100**

Kirby dreht auf! Nintendos Knuddel-Held Nr. 1 hat sich erneut vom Jump&Run gelöst, um in seinem neuen Abenteuer den Golfer in Euch zu wecken.

**KIRBY'S**

Nach mehreren Jump&Run- und Flipper-Abenteuern auf Game Boy, NES und Super Nintendo (Kirby's Ghost Trap) übt sich der rosarote Sympathieträger nun in einer 'abgefahrenen' Golfsimulation. Wer jetzt meint, er bekäme mit „Kirby's Dream Course“ ein 08/15-Golfspiel mit putzigen Charakteren geboten, liegt falsch. Den Importeuren ist das Modul unter dem Namen „Kirby's Tee Shot“ schon lange als ein hochmotivierender Mix aus Golf und Billard, gepaart mit Jump&Run-Elementen bekannt.

Ihr steuert den pummeligen Ball wider Willen durch satte acht Welten, die jeweils acht verschiedene Kurse enthalten. In jedem Abschnitt warten mehrere Gegner auf Euch, die durch Berührung verschwinden. Der letzte Feind verwandelt sich automatisch in ein Loch, in das Ihr den kleinen Kirby befördert, um in die nächste Runde zu kommen. Je weniger Versuche dazu benötigt werden, desto besser. Bei einem Hole-in-One winkt sogar ein Extraleben.

Die ersten Parcours sind unspektakulär und leicht. In den höheren Levels stehen aber Bäume und Sandbunker im Weg, die Kirby geschickt umrollen muß. Außerdem sind die isometrischen Bahnen räumlich begrenzt. Falls Kirby ins Aus geschleudert wird, verliert Ihr ein Leben. Wenn Ihr Euch zu viele Fehlschläge leistet, geht das zu Lasten der Lebensenergie. Nach jeder Stage speichert eine Batterie die Spielstände ab.



Die gemeine Wolke hat Kirby wieder auf seine Startposition geschleudert. Vielleicht sollte man es doch einmal mit einem Volley probieren

Am unteren Bildschirmrand steht eine Menü-Leiste, der wichtige Informationen wie Anzahl der verbleibenden Leben und Lebensenergie entnommen werden können. Ähnlich

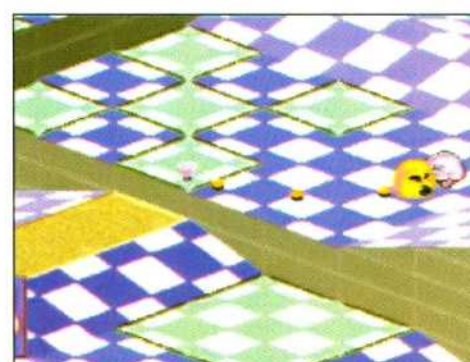
SATTE 64 ABWECHSLUNGS-REICHE LEVEL ERWARTEN EUCH

wie bei Golf- oder Billardsimulationen geht eine punktierte Linie von Kirby aus, die seine Rollrichtung anzeigt. Per Steuerkreuz läßt sich diese Linie selbstverständlich in sämtliche Himmelsrichtungen verschieben. Nach-

dem die Richtung festgelegt wurde, kann man vom Kurvenwinkel bis hin zur Stoßkraft alles optimal einstellen. Natürlich prallt Kirby auch von Begrenzungswänden ab oder macht schwindelerregende Höhenflüge. Die Trickkiste läßt sich sogar noch von einigen Gegnern vergrößern. Wenn bestimmte Fieslinge aus dem Weg geräumt werden, erhaltet Ihr Sonderkräfte in Form von Supersprüngen, Fallschirmen oder Turborädern. Allerdings darf maximal nur über ein Extra verfügt werden. Deshalb muß be-

POSTIN!

Innovatives Geschicklichkeitsspiel, auch für Einsteiger geeignet



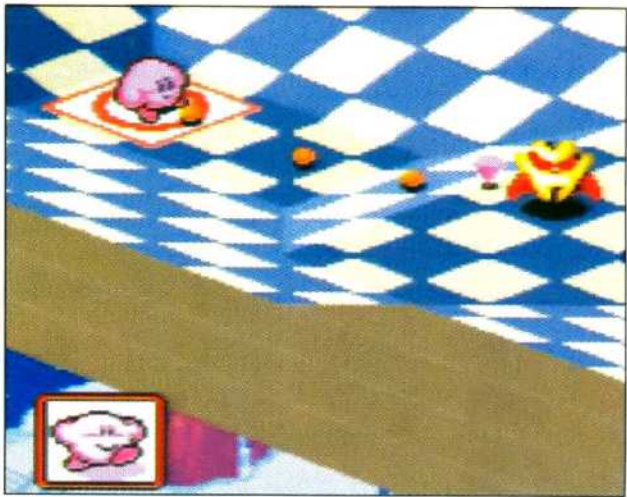
DREAM COURSE

sonders in späteren Stages gut überlegt werden, in welcher Reihenfolge man die Gegner plättet. Die Steuerung bleibt auch bei den irrsinnigsten Manövern noch sehr an-

wenderfreundlich und punktgenau. Zudem hilft ein ausgeklügeltes Demoplay, mit den Einstellungen zu- recht zukommen. Erwartungsgemäß hat das Game in



Manche Strecken haben nette Gimmicks wie Warpfelder, Fließbänder oder One-Way-Pfeile zu bieten



Wenn Kirby diesen Gegner berührt, erhält er ein Extra



▼ **NEGATIV!** ▼
Mäßige musikalische Unterma-
lung, lieblose
Soundeffekte

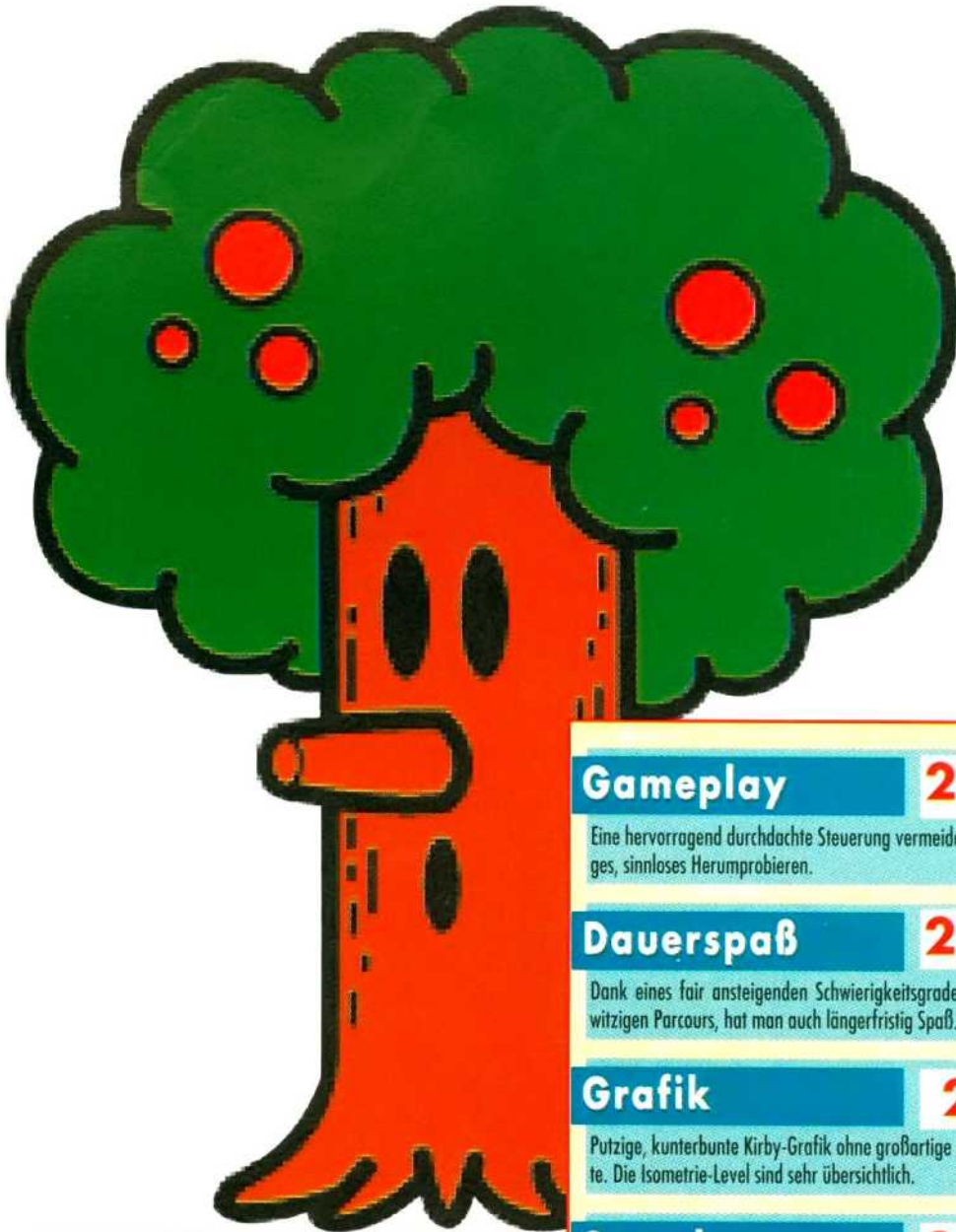


grafischen Belangen nichts weltbe-
wegendes zu bieten. Das ist jedoch
zu verschmerzen, da die Grafik hier
eine untergeordnete Rolle spielt.
Die übersichtlichen Kurse aus der Vo-
gelperspektive sind in Kirby-typi-
schen, kunterbunten Farben gehal-
ten. Als Boden dient in den meisten
Fällen ein Schachbrettmuster, was
zum einen eine kleine Zielhilfe gibt
und zum anderen an 'Marble
Madness' erinnert.

Im Hintergrund läuft 'Fahrstuhl-
musik', die manchmal etwas nervt.
Die Soundeffekte sind bis auf wenige
Ausnahmen mau und nichtssagend
ausgefallen. Mittlerweile ist das Spiel im deutsch-
sprachigen Ausland zu bekommen.
Ein Deutschland-Start ist für Herbst
'96 angedacht. Nicht nur einge-
fleischte Kirby-Fans kommen bei Dre-
am Course auf Ihre Kosten. Trotz
kindlicher Aufmachung ist das Pro-
gramm wegen wohldurchdachtem
Gameplay und anhaltendem Dauers-
paß auch für ältere Tüftler attraktiv.

Christian Henning

Muster: M. C. Game, Bielefeld



Gameplay 2+

Eine hervorragend durchdachte Steuerung vermeidet langes, sinnloses Herumprobieren.

Dauerspaß 2+

Dank eines fair ansteigenden Schwierigkeitsgrades und witzigen Parcours, hat man auch längerfristig Spaß.

Grafik 2

Putzige, kunterbunte Kirby-Grafik ohne großartige Effekte. Die Isometrie-Level sind sehr übersichtlich.

Sound 3+

Die passende Musikunterma-
lung ermüdet auf Dauer und die
Soundeffekte sind nichtssagend.

TOTAL-CHECK

Genre Action
Level 64
Schwierigkeit mittel
Continues Batterie
Speicherkapazität 16 MBit
Erhältlich als Import

FAZIT
2+

SNES

1-2 Spieler

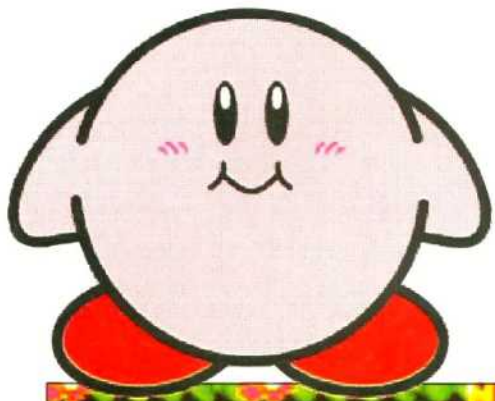
Nintendo

ca. DM 100

Großer Wettbewerb im Traumland: Wer ist der beste Monsterstapler? Klar, daß Kirby da nicht nur mitmachen, sondern möglichst auch gewinnen möchte ...

KIRBY'S GHOST TRAP

Die Geisterblobs erweisen sich als störende Hindernisse, die nur schwer wieder vom Bildschirm entfernt werden können



Sonderlich originell ist das Spielprinzip zwar nicht unbedingt, dafür glänzt „Kirby's Ghost Trap“ allerdings auf anderen Gebieten. Insbesondere in Sachen Schwierigkeitsgrad, denn die Computergegner, von denen insgesamt 16 besiegt werden müssen, spielen gnadenlos gut. Hinzu kommt, daß das Geschehen recht schnell hektisch wird, so daß das Game für ein Kirby-Spiel einen relativ hohen Frustrationsfaktor besitzt. Einen kleinen Ausweg aus dieser Situation bietet allerdings der Zweispieler-Modus, mit dem man ei-



NEGATIV!
Altbackenes Spielprinzip, zu hektischer Spielverlauf, zu starke Gegner

Sie haben schon seltsame Hobbies, die Bewohner von Dreamland. Eine ihrer bevorzugten Freizeitbeschäftigungen beispielsweise ist es, bunte Monster, genannt Blobs, zu stapeln. Letztere fallen im Zweierpack vom Himmel und können während des Fluges gedreht werden. Berühren sich wenigstens vier gleichfarbige Blobs, so lösen sie sich auf, stapeln sich die Kerlchen bis zur Decke, ist das Spiel vorbei. Bislang klingt die Sache ja noch nicht sonderlich aufregend, aber nun kommt der Haken, der die ganze Angelegenheit etwas spannender

MONSTERSTAPELN MIT HINDERNISSEN

macht: Werden die Blobs nämlich so geschickt gestapelt, daß es bei der Auflösung zu Kettenreaktionen kommt, fallen Geister-Blobs auf das Spielfeld des Gegners. Dort stören sie gewaltig, da sie sich nicht so einfach auflösen lassen, sondern nur bei einer benachbarten Blob-Explosion verschwinden. Auf diese Weise werden nicht nur die Aufbauarbeiten des Gegenspielers massiv gestört, sondern auch sein Spielfeld recht locker aufgefüllt: Wenn erst einmal eine geballte Ladung von drei oder vier Reihen Geister-Blobs oben auf dem Stapel liegt, ist das Spiel schon so gut wie entschieden.



POSITIV!
Tetris-Clone mit nettem Kirby-Touch, kerniger Schwierigkeitsgrad

Alles Gute kommt von oben? Bei diesem Spiel gilt dieser kluge Spruch nicht unbedingt, denn was da auf das Spielfeld fällt, kann manchmal ziemlich nervig werden ...



Kirby's Gegner erweisen sich im Verlauf des Spiels als immer härtere Brocken

nen menschlichen Gegenüber mit Blobs zuschütten kann. Der Rest des Games ist dann wieder eher typischer Kirby-Stil: Knuddelbunte Grafik und ansprechende, wenngleich mit der Zeit doch etwas auf die Nerven gehende Musik begleiten die Monsterstaperei. Kirby-Fans und Freunde kniffliger Reaktionsspielchen können getrost zugreifen, ein Muß ist das Game jedoch nicht unbedingt. Eine PAL-Version mit deutscher Anleitung ist bereits als Import im Handel, offiziell kommt das Spiel erst im Herbst nach Deutschland. Michael Anton

Muster: M. C. Game, Bielefeld



Gameplay 3+

Sonderlich originell ist diese Variante der Klötzchen-Staperei nicht unbedingt ausgefallen.

Dauerspaß 3+

Die übermäßig starken Computergegner lassen des öfteren leichten Frust aufkommen.

Grafik 2-

Knuddelbunt und augenfreundlich – eben eine richtig typische Kirby-Optik ...

Sound 2-

Hübsch angenehm, aber etwas mehr musikalische Abwechslung wäre schön gewesen.

TOTAL-CHECK

Genre Action
Lokal 16
Schwierigkeit hoch/einstellbar
Continues unbegrenzt
Speicherkapazität 16 MBit
Erhältlich als Import

FAZIT
3+

Und auf dieser Seite, stehen die SONDERANGEBOTE!

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

Tel.: 0049-89-480 29 13

MEGA DRIVE

Action Replay	89,90
6 Button Joypad	29,90
Joypad Verlängerung	9,90
4 Spieler Adapter	69,90
Aero the Acrobat 2 d	29,90
Aliensoldier d	79,90
Arch Rivals d	29,90
Ariel d	49,90
Arrowflash d	29,90
Art of Fighting d	89,90
Asterix Power of Gods d	79,90
Atomic Runner d	29,90
Balljacks d	29,90
Ballz d	29,90
Barkley Jam d	39,90
Baseball 2020	39,90
Batman Return d	29,90
Battletoads d	29,90
Beavis & Buttthead d	49,90
Bill Walsh d	19,90
Bonkers d	49,90
Bubsy 2 d	39,90
Bugs Bunny d	69,90
Captain America	29,90
Captain Planet d	29,90
Castlevania d	29,90
Chakan d	29,90
Chiki Chiki Boy d	29,90
Chuck Rock d	49,90
Chuck Rock 2 d	49,90
Cool Spot us o. Verp.	9,90
Corporation d	19,90
Crackdown d	29,90
Crudedudes d	29,90
Cyborg Justice d	29,90
Death & Ret Superman d	69,90
Demolition Man d	69,90
Dino Dini Soccer d	29,90
DJ Boy d	29,90
Donald Duck Maui M.	99,90
Double Clutch d	39,90
Double Dragon d	39,90
Double Sports d	49,90
Dracula	39,90
Dragon Bruce Lee d	39,90
Dschungelbuch d	79,90
Dynamite Duke d	39,90
Dynamite Headdy d	39,90
Ecco 2 d	39,90
Empire of Steel '96	99,90
MissPacman d	49,90
Mr. Nutz d	49,90
Mutant League Football d	29,90
Mystic Defender d	29,90
Normys Beach Babe d	29,90
Ottifanten d	39,90
Paperboy d	29,90
Paws of Fury	29,90
Pete Sampras d	49,90
PGA Tourgolf '96	99,90
Phelios d	29,90
Pirate of Dark Water d	49,90
Pitfall d	39,90
Pro Move Soccer d	19,90
Psycho Pinball d	79,90
Radical Rex d	39,90
Ranger X d	39,90
Revolution X d	79,90
Rise of the Robots d	39,90
Risky Woods d	39,90
Robocop vs Terminator d	49,90
Rocket Knight Adv. d	39,90
Rock 'n Roll Racing d	79,90
Sepp Maier Soccer d	29,90
Shadow of Beast d	29,90
Shadow of Beast 2 d	29,90
Shaq Fu d	49,90
Skidmarks	89,90
Skitchin d	29,90
Slam Master d	39,90
Sonic & Knuckles d	49,90
Sonic d	29,90
Space Harrier d	29,90
Sparkster d	29,90
Spot goes to Hollywood d	99,90
Stargate d	39,90
Steel Talons d	29,90
Subterranea d	49,90
Sylvester & Tweety d	49,90
Talmit's Adventure d	29,90
Tazmania 2 d	39,90
Themepark d	89,90

Tiny Toons d	59,90
Toe, Jam & Earl d	49,90
Toe, Jame & Earl 2 d	49,90
Toki d	49,90
Toughman Boxing	39,90
True Lies d	49,90
Two Crude Dudes	29,90
Vectorman d	99,90
Vermillion	39,90
Wani Wani World I	19,90
Warpspeed d	39,90
Winterchallenge	19,90
World Class Soccer d	29,90
Worms d	99,90
WWF Wrestlemania d	99,90
Xenon 2 d	29,90
Zero the Kamikaze d	39,90
Zombies d	39,90

SATURN

Saturn d	549,90
Action Replay	89,90
Adapter us/jp	69,90
Bug d	99,90
Clockwork 2 d	99,90
Cyberia d	89,90
Daytona d	79,90
D	79,90
Disc World d	89,90
Destruction Derby d	89,90
FIFA '96 d	79,90
Formula One d	99,90
Galaxy Fight d	89,90
Galactic Attacjk d	79,90
Hi-Octane d	89,90
Johnny Bazookatone d	79,90
Lemmings 3D d	89,90
Mansion of Hidden Souls	99,90
Magic Carpet d	89,90
Myst d	109,90
Mystaria d	99,90
NBA TE d	79,90
Panzer Dragoon d	79,90
Panzer Dragoon 2 jp	109,90
Pebble Beach Golf d	89,90
PGA Golf d	89,90
Rayman d	89,90
Revolution X d	79,90
Rise of Robots 2	79,90
Sega Rally d	99,90
Shinobi d	89,90
Shellshock d	99,90
Streetfighter d	69,90
Thunderhawk 2 d	99,90
Themepark d	79,90
Vampire Hunter jp	149,90
Vitua Hang On d	99,90
Virtua Cop d	149,90
Victory Boxing d	89,90
Virtua Fighter 2 d	99,90
Wipe Out d	89,90
Worms d	89,90
World Advanced Milit. 2 jp	99,90
World Cup Golf d	89,90
WWF Arcade Game	89,90

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
Infrarot Pad Hyperbeam	49,90
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
Biker Mice from Mars d	69,90
Bombberman 2 eu	49,90
Bombberman 3 d	99,90
Breath of Fire 2 d	99,90
Bubsy d	49,90
Bugs Bunny eu	69,90
Captain Comando d	49,90
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
Demons Crest d	39,90
Dirt Trax FX d	79,90
Donkey Kong Country eu	89,90
Donkey K. Country eu 2	99,90
Donald Duck Maui M.	129,90
Dragon Bruce Lee d	69,90
Dr. Franken eu	39,90
Dropzone eu	49,90
Dschungelbuch eu	79,90
Earthworm Jim 2 d	109,90
Eye of Beholder us	79,90
Fever Pitch Soccer d	69,90
Final Fantasy 3 us	139,90
Final Fight 3 d	89,90
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 Popoitto d	39,90
Hulk d	39,90
Humans d	59,90
Hungry Dinosaurs d	69,90
Hurricanes d	29,90
Illusion of Time eu	49,90
Impossible Mission d	129,90
Intern.Soccer Deluxe	129,90
Izzy's Quest d	79,90
James Pond 3 d	49,90
John Madden '95 d	59,90
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
Looney Toons Factory d	49,90
Lord of the Rings d	79,90
Lothar Mathäus Soccer d	89,90
Lost Vikings 2	99,90
Marko's Magic Football eu	49,90
Mario 2 d	119,90
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 2 d	89,90
Megaman X 3 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
NFL Quarterback d	49,90
NHL '96 d	109,90
On the Ball d	49,90
Pagemaster eu	39,90
Parodius d	49,90
PGA Golf 96	109,90
Pinball Dreams d	69,90
Pinocchio d	129,90
Pocky & Rocky 2 d	69,90
Powerrangers Fighting us	99,90
Prehistoric Man d	89,90
Probotector eu	69,90
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
Robotrek us	89,90
Secret of Evermore d	119,90
Shadowrun d	99,90
Simcity eu	59,90
Sparkster d	39,90
Spiderman Separation d	99,90
Spindizzy World eu	49,90
Stargate d	49,90
Star Trek Next Gener. d	99,90
Star Trek Deep Space 9 d	129,90
Stretracer d	49,90
Syndicate d	49,90
Tetris 2 d	109,90
Timeslip eu	39,90
Time in Tibet d	119,90

Tiny Toons d	39,90
Toy Story d	129,90
Turbo Toons d	59,90
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
Wayne Gretzky Hockey d	129,90
Weaponlord eu	99,90
Wings II eu	39,90
Worms d	129,90
WWF Wrestlemania d	99,90
WWF Raw inkl. Video d	59,90
Zero the Kamikaze d	49,90
Zombies d	39,90
Yoshi's Island	119,90

PLAYSTATION

Playstation d	499,90
Action Replay Pro d	89,90
Joypad d	55,90
Joypad Dauerfeuer	39,90
Memory Card	45,90
RGB Kabel	39,90
Alien Trilogy d	89,90
Alien Trilogy eu	89,90
Alien Trilogy us	109,90
Air Combat d	99,90
Assault Rigs d	89,90
Big Hutr Baseball d	79,90
Casper d	89,90
Cybersled d	99,90
Cyberia d	89,90
D d	89,90
Destruction Derby d	99,90
Descent d	89,90
Disc World kd	89,90
Extreme Games d	99,90
FIFA '96	89,90
Gex d	89,90
Hi-Octane d	59,90
Johnny Bazookatone d	79,90
Lemmings 3d	89,90
Loaded d	89,90
Lone Soldier d	89,90
Magic Carpet d	89,90
Need for Speed d	89,90
NBA TE	79,90
NBA In the Zone d	99,90
NFL Quarterb. Club 96 d	79,90
PGA '96 d	89,90
Primal Rage d	89,90
Philosoma d	89,90
Raiden d	99,90
RAN Soccer d	89,90
Rayman d	99,90
Revolution X d	79,90
Resident Evil us	109,90
Rise of the Robots 2 d	79,90
Ridgeracer d	99,90
Road Rash d	89,90
Shell Shock d	89,90
Starblade Alpha d	89,90
Striker d	99,90
Thunderhawk 2 d	89,90
Total NBA d	99,90
Warhawk d	89,90
Wipeout d	99,90
Wing Commander 3 d	99,90
World Cup Golf d	69,90
Worms d	79,90
WWF Raw Arcade d	99,90

MEGA CD

MEGA CD 2 m. Spiel	199,90
Batman Return d	19,90
Battle Frenzy d	29,90
BC Racer d	39,90
Beast 2 d	49,90
Bill Walsh us	19,90
Bill Walsh d	29,90
Bloodshot d	49,90
Chuck Rock d	39,90
Chuck Rock 2	49,90
Cobra Space Adventure d	29,90
Corpse Killer d	39,90
Ecco d	39,90
Eternal Champions d	49,90
FIFA d	49,90
Formula One d	69,90
Flink d	29,90

Final Fight d	49,90
Heavy Nova I	9,90
Hook d	39,90
Hook us	29,90
Kids on Site d	19,90
Lords of Thunder d	49,90
Microcosm d	39,90
NBA Jam us	19,90
NBA Jam d	29,90
NFL Greatest us	29,90
NHL '94	29,90
Prince of Persia us	19,90
Prince of Persia d	29,90
Road Avenger d	19,90
Sensible Soccer d	49,90
Slamcity d	39,90
Son of Chuck	39,90
Soulstar d	29,90
Supreme Warrior d	49,90
Time Gal d	39,90
Wolfchild d	29,90
World Cup USA d	49,90
WWF Rage in Cage d	39,90

GAME GEAR

Alien Syndrome d	35,90
Ariel j	9,90
AX Battler d	29,90
Batman Forever d	49,90
Chakan d	29,90
Chuck Rock d	39,90
Columns d	29,90
Desert Speed Trap d	29,90
Devilish d	19,90
Dizzy Collection d	49,90
Double Dragon d	29,90
Dragon Crystal d	29,90
Dynamite Headdy d	29,90
Ecco 2 d	29,90
Ernie Els Golf d	29,90
F1 Grand Prix d	29,90
Global Gladiators d	39,90
Halley Wars d	29,90
Hurricanes d	29,90
Indiana Jones d	19,90
Itchy & Scratchy d	39,90
Judge Dredd d	29,90
Klax d	19,90
Leaderboard Golf d	19,90
Mickey Maus Legend d	49,90
Monstertrucks d	29,90
NBA Jam T.E.	49,90
Olympic Gold d	19,90
Pete Sampras Tennis d	39,90
Predator 2	29,90
Psychic World d	29,90
Put & Putter d	19,90
Ristar d	39,90
Shinobi d	15,90
Smash TV	29,90
Sonic Triple Trouble d	49,90
Stargate d	39,90
Space Harrier d	19,90
Spiderman d	39,90
Stargate d	39,90
Strider 2 d	19,90
Talespin d	39,90
Tazmania d	39,90
Tazmania 2 d	39,90
True Lies d	29,90
Woody Pop d	29,90

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

Game
ZONE

Tel.: 089-480 29 13

Orleansstr. 63 · 81667 München

Laden und Versand

10.00 - 18.30
Samstag: 10.00 - 13.00

KILLER INSTINCT

Nintendo of America versorgt nun Game-Boy-Fans mit dem Automaten-Prügler „Killer Instinct“. Wird es sich gegen die Konkurrenz durchsetzen können?



unterstützt
SUPER
GB

Was auf dem SuperNES für Minderjährige ungeeignet, ja moralisch verwerflich und deshalb indiziert ist, muß nicht automatisch auch bei der abgespeckten Game-Boy-Fassung so sein. Ganz im Gegenteil, die „übriggebliebenen“ acht Phantasie-Kämpfer wie beispielsweise T.J. Combo, Spinal oder Sabrewulf verzichten auf blutige und übertrieben brutale Moves. Eher gesittet geht es bei „Killer Instinct“, ähnlich wie bei Street-Fighter-Spielen zur Sache: Das kämpferische Element mit taktisch geschickten Special-Moves, reaktionsschnellem Blocken und überfallartigen Combos steht im Vordergrund. Dank Super-Game-Boy-Unterstützung kann der zur Verfügung stehende

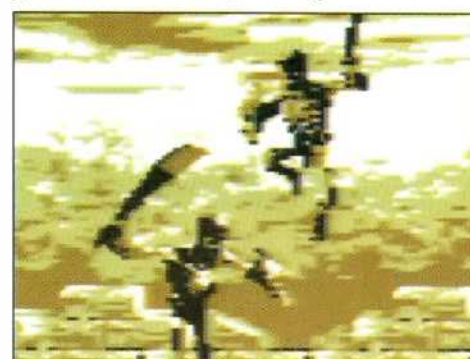


Thunder heizt seinem Feind im Bruderkampf ordentlich ein. Glücklicherweise finden sich viele Special-Moves schon in der Anleitung wieder ... Es gibt aber bestimmt noch weitere Moves

Hier sieht Ihr Fräulein Orchid nach ihrer plötzlichen Verwandlung in eine Raubkatze



Daß die Fighter gelegentlich mit dem Hintergrund verschwimmen, ist hier gut zu erkennen



▲ **POSITIV!** ▲

Gute, unkomplizierte Steuerung, viele Moves, SGB-tauglich

Zweisspieler-Modus auch ohne Link-Kabel auf dem großen Bildschirm zum Einsatz kommen. Wer sich lieber als „Einzelkämpfer“ Runde für Runde mit den hartnäckigen Computergeg-

nern auseinandersetzen möchte, wird auch mit der Darstellung auf dem Game-Boy-Screen zurechtkommen.

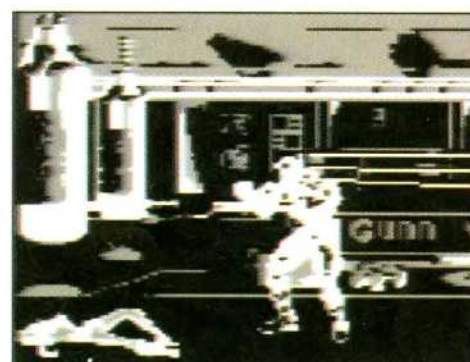
EINFACHE HANDHABUNG DER VIELEN SPECIAL-MOVES

Einige der zwei bis drei Bildschirme breiten Schauplätze (Horizontalscrolling) können allerdings irritierend

wirken: Die teilweise lieblos gezeichneten (gerenderten) und recht kleinen Charaktere, deren Gliedmaßen und Waffen nur mäßig detailliert sind, verschwimmen hier und da mit Teilen des Hintergrundes.

Im schlimmsten Falle wißt Ihr kurzzeitig nicht, in welche Richtung Euer Kämpfer blickt.

Dahingegen ist das Handling der Fighter, besonders wenn es um das schnelle Ansprechen eines Kämpfers



Mit Hilfe des Super Game Boys lassen sich zwar viele verschiedene Farben auswählen, jedoch ist nur ein geringer Teil davon wirklich sinnvoll

geht, sehr gut gelingen. Die zahlreichen Special-Moves (stehen zum Großteil erfreulicherweise schon in der Anleitung) lassen sich flüssig und genau ausführen, die gerenderten „Killer“ sind flink, fast ruckelfrei und passabel animiert.

Die musikalische Untermalung ist den Programmierern gut gelungen, steht aber in ihrer Wichtigkeit wie in den meisten Prügelspielen hinter den Soundeffekten zurück. „KI“ bietet in diesem Punkt zwar nichts Berauschendes, kann sich jedoch im Vergleich mit der direkten Konkurrenz („Mortal Combat 3“ und „Primal Rage“, siehe Seite 33 bzw. 34) absolut sehen lassen. Alles in allem reicht dieses Prügelspiel nicht an die Qualität des vergleichbaren Street-Fighter-Moduls heran, bereitet aber dennoch genügend Spielspaß – auch auf lange Sicht gesehen.

Thomas Hellwig

Muster: Game Castle, Hamburg,
Tel.: 040/390 50 61

▼ **NEGATIV!** ▼

Kleine, schlecht erkennbare Fighter, mittelmäßige Grafik

Gameplay 2-

Gute Steuerung und viele Moves begeistern. Mehr Spielmodi hätten aber sicherlich nicht geschadet.

Dauerspaß 3+

Der Zweisspieler-Modus (SGB) ist auf lange Sicht Motivationsgeber, allein wird's irgendwann eintönig.

Grafik 3-

Trotz gerendeter Kämpfer kann die Grafik (besonders die Hintergründe) wenig beeindrucken.

Sound 3

Passable Effekte und stimmige Musik begleiten die Fights – insgesamt gesundes Mittelmaß.

TOTALI-CHECK

Genre Prügelspiel
Laut 8 Kämpfer
Schwierigkeit 3 Stufen
Continues unendlich
Speicherkapazität 4 MBit
Erhältlich als Import

3+

Heiße Diskussionen um die Indizierung und Beschlagnahmung der 16-Bit-Fassungen machten die Automatenumsetzungen weithin bekannt. Nun erscheint die unblutige Version für den Handheld.

MORTAL KOMBAT 3

GB

1 Spieler

Acclaim

ca. DM 70



Die Fatality-Moves verschweigt die Anleitung

Als wir im vergangenen Jahr die heiligen Hallen der Automaten-aufsteller-Firma Nova betraten, um dort exklusiv Fotos vom MK-3-Automaten zu machen, waren wir sehr positiv überrascht. „Mortal Kombat 3“



zeigte sich als gut spielbares und teils unfreiwillig komisches Prügelerignis mit zahlreichen Moves und Features. Nun steht die Game-Boy-Fassung zum Test bereit.

Acht der ursprünglichen 15 Fighter ste-

SEHR LANGE EINGEWÖHNUNGSZEIT

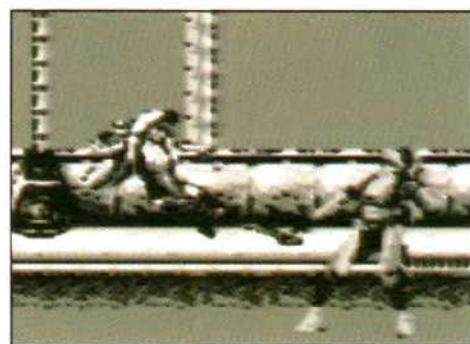
hen im einzigen Spielmodus, dem Einspieler-Modus, zur Auswahl. Per Paßworteingabe kann zusätzlich noch der Endgegner Shao Khan rekrutiert werden. Neben den in der Anleitung aufgeführten grundlegenden Moves gibt es natürlich auch individuelle Attacken und Special-Moves für jeden einzelnen Krieger. Bestimmte Geheim-Codes ermöglichen zudem, direkt gewisse Veränderungen, wie z. B. das Abschalten der Verteidigung,



der Würfe oder die Halbierung der Energieleisten, vor einem Kampf herbeizuführen.

In fünf verschiedenen Arenen, die durch geheime Portale quasi miteinander verbunden sind, finden die Kämpfe statt. Von Gegner zu Gegner könnt Ihr Euch so nahtlos bis zu Shao Khan durchkämpfen – vorausgesetzt, Ihr besitzt gute Nerven. Denn schon der erste Feind haut Euch gnadenlos um, bevor Ihr eine Angriffsstrategie pa-

Nach Kanos heißem Finishing-Move wird's dem Gegner doch ein wenig zu brenzlig



POSITIV!
Große Figuren, viele Extra-Moves und Geheim-Codes

NEGATIV!
Auf Grund der miserablen Steuerung der Fighter beinahe unspielbar



Was auf dem Standbild verlockend aussieht, entpuppt sich im Spiel beinahe als Katastrophe

rat habt. Doch selbst nach der schwierigen Eingewöhnungszeit werden Euch die trägen Fighter, die teilweise enorm spät auf einen Tastendruck reagieren, nur schwerlich zum Sieg verhelfen. Im Standbild schön anzusehen, entpuppen sich die Animationen der ansonsten gut gezeichneten Kämpfer als glattweg mißlungen – von der miserablen Kollisionsabfrage ganz zu schweigen. Über diese Mankos hilft auch nicht hinweg, daß die Figuren angenehm groß sind.

Unter den neuen Prügelspielen in diesem Monat ist Mortal Kombat 3 mit Abstand das am schlechtesten spielbare Modul, welches obendrein nicht einmal einen Zweispieler-Modus besitzt. Freunde der Automaten-Version werden angesichts dieses Werkes die Hände über dem Kopf zusammenschlagen.

Thomas Hellwig



Geheim-Codes ermöglichen cheat-ähnliche Veränderungen im Spielablauf



ACHTUNG!

An dieser Stelle noch ein kleiner Hinweis in eigener Sache:

In der Vergangenheit haben wir schon mehrfach über die Entscheidung der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften in bezug auf die „Mortal Kombat“-Serie berichtet bzw. deutlich dazu Stellung genommen. Nach wie vor dürfen wir auf Grund der Indizierung/Beschlagnahme keine Finishing-Moves, Fatalities, Animalities, Babalities, Friedships oder dergleichen zu „Mortal Kombat“-Spielen veröffentlichen! Bittschriften können deshalb nicht berücksichtigt werden!!!

Gameplay

5

Die Kämpfer reagieren auf die Befehle des Spielers nur sehr zögerlich oder sogar manchmal gar nicht.

Dauerspaß

5

Selbst den hartnäckigsten Prügelspiel-Fan überkommt nach kurzer Zeit der totale Frust.

Grafik

4-

Schön gezeichnete Figuren, aber mißlungene Animationen und triste Hintergründe.

Sound

3

Das beste am Spiel sind noch die mittelpärkigen Schlag- und Tritt-Effekte sowie die gelungene Musik.

TOTAL-CHECK

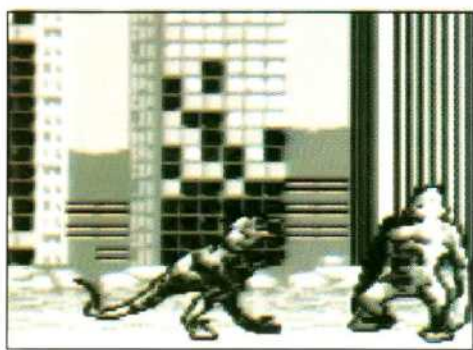
Genre Prügelspiel
Lokal 8 + 1 Kämpfer
Schwierigkeit 3 Stufen/hoch
Continues 3
Speicherkapazität 4 MBit
Erhältlich im Handel

FAZIT
5+

Vor sechs Monaten tummelten sich die Urviecher noch auf dem SuperNES, nun ist endlich auch Nintendos Kleinster dran.

PRIMAL RAGE

Bahnbrechende Neuerungen und wirkliche Alternativen sind auf dem Prügelspielsektor sehr selten. Ende 1995 versuchte Time Warner Interactive den Automaten-Knüller „Primal Rage“ für das SuperNES auf Erfolgskurs zu bringen, doch so recht wollte dieses etwas andere ‚Haut-drauf-Erlebnis‘ nicht einschlagen.



Das Hochhaus im Hintergrund ist nicht das Tetris Hauptquartier, wie man denken könnte

Sechs (beim SNES noch sieben) kämpfende Dinosaurier sind im Grunde eine nette Genre-Variante, die durchaus ihren Reiz hat. Allerdings fehlten schon beim großen Bruder innovative Spielmodi und interessante Kampfszenen. Bei der Umsetzung auf den Game Boy wurden zudem die kleinen herumlaufenden Menschlein ausgespart, die während einer Auseinandersetzung verschlungen werden konnten. Sehr positiv ist anzumer-



Sechs Fighter sind nicht gerade viel



Altbekannter Special-Move: Sauron schleudert Diablo einen feisten Feuerball entgegen

ken, daß die übertrieben großen Blutspritzer völlig verschwunden sind: Die verschiedenen Urviecher be-

schränken sich auf eine Handvoll unblutiger, jedoch auch unspektakulärer Moves plus jeweils einen Special-Move (stehen in der Anleitung). Es gibt natürlich auch noch welche, die bislang nicht verraten wurden. Die un-



Talon hat seinen Widersacher eingefroren. Grafisch gesehen nicht gerade ein High-Light



ser aus, wenn es um die akustische Seite des Urzeitprüglers geht. Von der durchschnittlichen Hintergrundmusik einmal abgesehen, mangelt es dem Modul vornehmlich an knalligen Effekten – was in Sachen Grafik auch auf die Special-Moves zutrifft.



Chaos führt seinen dreifachen Roll-Rittberger vor: Da staunt der zottelige Talon Bauklötze

Dinosaurier sind nunmal unheimlich laut und tierisch unbändig – nur gerade diese sechsköpfige Truppe nicht. Fazit: Eine Alternative zu herkömmlichen Prügeln ist „Primal Rage“ allemal, doch ist auf dem Weg vom Automaten bis zur Game-Boy-Umsetzung Stück für Stück der Spielspaß auf der Strecke geblieben – „Street Fighter II“ (GB) bleibt also unerreicht.

Thomas Hellwig

▲ POSITIV! ▲

Ungewöhnliche Prügelspiel-Variante mit großgezeichneten Dinosauriern

▼ NEGATIV! ▼

Nur sechs Dinos, mageres Gameplay und schlechte Kollisionsabfrage

UMSETZUNGEN

Ursprünglich vom Automaten stammend, wurde und wird „Primal Rage“ für zahlreiche Systeme umgesetzt – darunter sind u. a. Mega-Drive-, Game-Gear-, 3DO-, PSX- und Saturn-Varianten. Allerdings sind bislang nur mehr oder weniger mittelprächtige Prügelspiele entstanden. Die Hoffnung solltet Ihr jedoch nicht aufgeben. Vielleicht wird das Thema in Zukunft noch einmal aufgegriffen und besser umgesetzt ...

komplizierte Handhabung dieser Attacken wird durch etwas ruckelige Animationen und die ungenaue Kollisionsabfrage der großgezeichneten Streihammel behindert. Dafür lei-

GB-VERSION VERZICHTET GRÖSSTENTEILS AUF DETAILS

sten die computergesteuerten Saurier selbst in den höheren Schwierigkeitsgraden nur vereinzelt starke Gegenwehr. Doch wenn schon keine weiteren Spielmodi angeboten werden, sollte es wenigstens nicht an actionreichem Spielspaß und anspruchsvollen Gegnern mangeln. Bedauerlicherweise sieht es nicht bes-

Gameplay 4

Nur zwei (obligatorische) Spielmodi und magere sechs Dinos, die zudem unter mäßigem Handling leiden.

Dauerspaß 4+

Selbst der ansonsten den Dauerspaß rettende Zweispieler-Modus ist nur sehr kurzzeitig motivierend.

Grafik 3

Die zweckmäßigen Hintergründe und großen Kämpfer sind erfreulich, nicht so die ruckeligen Animationen.

Sound 3-

Wenn Dinos kämpfen, sollten die Wände wackeln und ohrenbetäubende Schreie ertönen ... tja, sollten!

TOTAL-CHECK

Genre Prügelspiel
Level 6 Kämpfer
Schwierigkeit 8 Stufen
Continues 3
Speicherkapazität 4 MBit
Erhältlich im Handel

FAZIT
4

O.I.T.

**Order In Time GmbH • Laden und Versand in Stuttgart
Silberburgstraße 171 • 70178 Stuttgart (S - Feuersee)**

SNES ROLLENSPIELE

BAHAMUT LAGOON JAP	199.90
BIG SKY TROOPER US	99.90
BRAINLORD	89.90
BREATH OF FIRE 2 DT	109.90
CHRONO TRIGGER US	129.90
CHRONO TRIGGER HINT BOOK	39.90
DRAGON VIEW	89.90
DRAGON QUEST VI JAP	199.90
EARTHBOUND	129.90
FINAL FANTASY III US	139.90
FINAL FANTASY III HINT BOOK	49.90
FRONT MISSION 2 JAP	99.90
KING ARTHUR	89.90
LORD OF DARKNESS	89.90
LUFIA	89.90
ROBOTREK	89.90
ROMANCE VI US	129.90
SECRET OF EVERMORE US	59.90
SECRET OF MANA DT	99.90
SECRET OF MANA 3 JAP	199.90
SHADOWRUN DT	109.90
SIM CITY DT (DT TEXTE)	79.90
SUPER MARIO RPG	189.90
ILLUSION OF TIME DT	99.90
ULTIMA RUNES OF VIRTUEL	99.90
WIZARDRY V US	99.90

SUPER NINTENDO

SNES-GRUNDGERÄT	189.90
ACTION REPLAY PRO MARK 3	89.90
ADAPTER FÜR IMPORTSPIELE	29.90
DAUERFEUER-JOYPAD	29.90
ASTERIX & OBELIX DT	119.90
BOOGERMAN DT	89.90
CIVILISATION	129.90

VERSAND

Mo - Fr: 10.00 - 18.00

Sa: 10.00 - 14.00

DONKEY KONG COUNTRY 2 DT	129.90
EARTHWORM JIM 2	99.90
FIFA SOCCER 96	99.90
FINAL FIGHT 3	99.90
FRONT MISSION 2 JAP	129.90
GOEMAN 5 JAP	129.90
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 2	109.90
KAWASAKI SUBERBIKES DT	109.90
KIRBY'S DREAMCOURSE DT	89.90
KIRBY'S GHOST TRAP DT	89.90
MADDEN 96	99.90
MEGA MAN X3 DT	119.90
MICRO MACHINES 2	89.90
NIGEL MANSELL	99.90
NHL 96	79.90
NBA LIVE 96	99.90
PGA TOUR GOLF 96	109.90
PINOCCHIO	119.90
PTO 2 US	129.90
REVOLUTION X	89.90
SUPER BOMBERMAN 3 DT	89.90
TETRIS 2	109.90
TIM IN TIBET DT	99.90
TOY STORY DT	129.90
YOSHI'S ISLAND DT	109.90

SONDERANGEBOTE

CLAYFIGHTER 2 US	29.90
DEMONS QUEST DT/US	69.90
EARTHWORM JIM 2 US	69.90
MARIO ALL STARS	64.90
MARIO KART DT	64.90
MICRO MACHINES 2 DT	79.90
NOSFERATU US	79.90
REVOLUTION X	59.90
STAR TREK NEXT GENERATIONS DT	79.90
TECMO SUPERBOWL 3	79.90

LADENPREISE KÖNNEN VARIIEREN!

HÄNDLER SIND WILLKOMMEN!

FAX: 0711 - 613807

**FON: 0711 - 613758
ODER 616485**

Lieferbedingungen: Porto 8.- DM + 3.- DM Nachnahme, Bestellungen ab 300.- DM portofrei. Spiele werden im Sicherheitskarton verschickt. Wir akzeptieren alle Kreditkarten. Telefonische Bestellung mit Kreditkarte möglich. *** Täglich Neuheiten *** Annahmeverweigerer von uns gelieferter Waren berechnen wir die uns entstandenen Lieferkosten pauschal mit 20.- DM. Unser Recht auf Erfüllung des Kaufvertrages bleibt hiervon unberührt. Unfreie Lieferungen werden nicht angenommen.

SNES**1 Spieler****Capcom/Laguna****ca. DM 130**

MEGA MAN X3

Mega Man ist wieder unterwegs. In seinem neuesten Abenteuer muß Capcoms Vorzeige-Action-Held die Welt vor einem skrupellosen Finsterling bewahren.



Hektik pur! Statt in der Dschungel-Stage den malerischen Sonnenaufgang zu genießen, müßt Ihr Euch mit den bizarrsten Roboter-Kreationen des verrückten Doppler herumschlagen

In Doppler-Town ist einmal mehr der Teufel los. Ein gefährlicher Virus greift um sich und hält Menschen und Reploiden in Atem. Dahinter steckt der bitterböse Doppler, der mit seiner Roboter-Armee, den berühmt-berüchtigten Mavericks, die Weltherrschaft an sich reißen will. Und da sich niemand dem Unruhestifter in den Weg



Explosiv! In den Laboratorien des miesen Doppler geht es ganz schön zur Sache



stellt, macht sich Mega Man auf, dem Übel ein schnelles Ende zu bereiten. Doch er steht den Finsterlingen nicht allein gegenüber. Auch sein Freund Zero hat etwas gegen die Pläne des machthungrigen Dopplers.

Nach einem kurzen aber stimmungsvollen Vorspann geht es auch schon los. Bevor Ihr die Gelegenheit habt Doppler in die ewigen Jagdgründe zu schicken, müßt Ihr acht Welten durchqueren. Jede ist vollgestopft mit Plattformen, böartigen Reploiden,

sowie Zwischen- und Endgegnern. Dabei sind die verschiedenen Spielabschnitte genauso vielseitig wie die Oberbösewichte. Die Stages werden beispielsweise von einem überdimensionalen Seepferdchen, einem verrückten Riesenkäfer und einem wildgewordenen Techno-Nilpferd behütet. Das Abenteuer führt unter anderem durch finstere Industriekomplexe und verschiedene Szenarien, die im futuristischen Doppler-Town gelegen sind. Dabei darf der Spieler selbst entscheiden, welchen der Level er zuerst in Angriff nimmt.

Um sich zur Wehr zu setzen, stehen



Mega Man zahlreiche Extra-Waffen zur Verfügung. Neue Schießweisen gesellen sich jedoch erst nach dem erfolgreichen Durchlaufen einer Stage dazu.

Zusätzlich zu den verschiedenen Waffensystemen werden diverse Ausrüstungsgegenstände geboten. Beispielsweise findet sich ein Radar-Helm, der einen beim Betreten einer Stage mit einer kompletten Karte der

DER BESTE MEGA MAN DEN ES AUF DEM SUPER NINTENDO GIBT

jeweiligen Umgebung versorgt. Die drei verschiedenen Arten von Rüstungen bieten Mega Man nicht nur Schutz bei gegnerischen Treffern: Hat er sie angelegt, gewinnt unser Held auch spezielle Fähigkeiten dazu. Zum Beispiel kann er sich mit der Frog-Armour unter Wasser begeben und Widersachern mit Torpedos einheizen.



Aber nicht nur Mega Man ist angetreten, der dunklen Seite der Macht das Fürchten zu lehren. Sein Freund

POSTN!

**Farbenfrohe Grafik,
passende Soundkulisse,
12 Level, Paßwortsystem**

Zero steht ihm stets tapfer zur Seite. An jeder beliebigen Stelle eines Spielabschnittes könnt Ihr den feuer-





Um in die gigantische Himmelsfestung vom miesen Doppler zu gelangen, müßt Ihr zuerst an diesem wildgewordenen Laderoboter vorbeikommen

roten Roboterjäger zur Hilfe rufen. Zero kann seinen Gegnern mit zwei durchschlagkräftigen Spezialattacken zu Leibe rücken. Doch spätestens beim

ungeübte Spieler schnell zur Verzweiflung bringen. So meistert man die wenigen unfairen Passagen erst nach mehreren Anläufen. Doch

Dank des Paßwortsystems könnt Ihr immer wieder an der Stelle anfangen, an der Ihr das Zeitliche gesegnet habt. Grafisch ist Mega Man X3 durchweg gelungen. Die farbenfrohe und abwechslungsreiche Optik



Fahrstuhl des Grauens! Nicht einmal im Lift hat unser Held seine Ruhe

Endgegner einer Stage muß man wieder mit Mega Man Vorlieb nehmen. Hinsichtlich der Spielbarkeit läßt „Mega Man X3“ keine Wünsche offen. Der blaue Blech-Hüpfer läßt sich hervorragend durch die Level steuern. Trotzdem dürfte der Mega-Man-typische, hohe Schwierigkeitsgrad

entschädigt für das etwas altbackene Spielprinzip. Zudem fügen sich zahlreiche Effekte passend in das

NEGATIV!
Zu hoher Schwierigkeitsgrad, nicht genügend Innovationen



Alarm! Diese amoklaufende Riesenkrabbe ist einer der vielen Endgegner



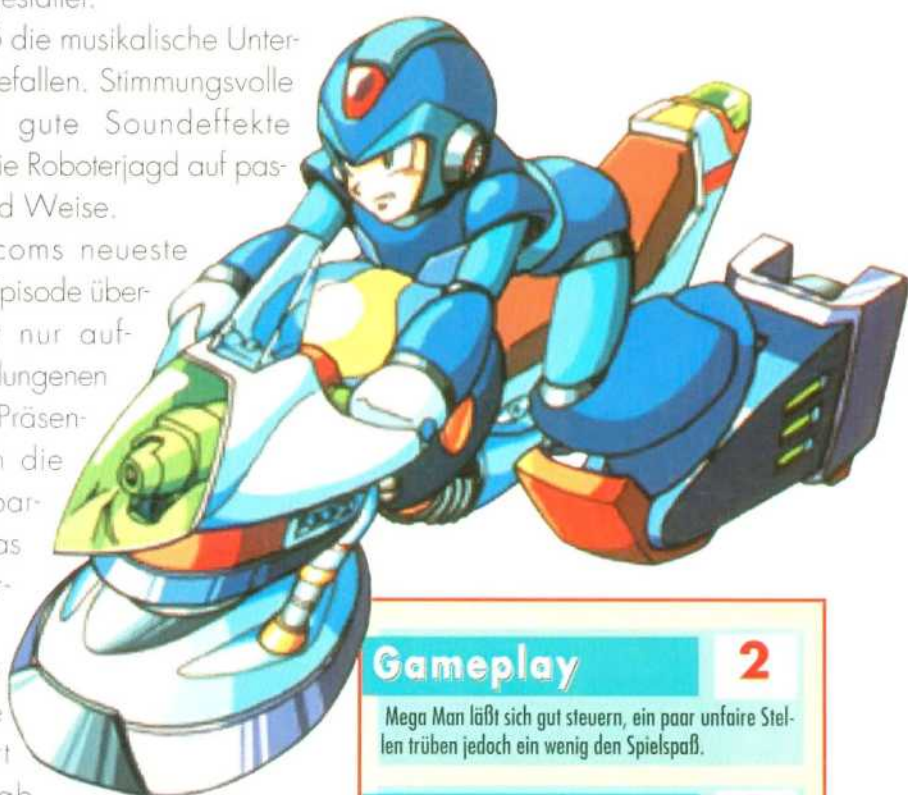
Achtung! In dieser Stage müßt Ihr Euch vor riesigen Felsbrocken in Acht nehmen



Geschehen ein. Capcoms C4-Spezialchip hilft der SuperNintendo-Hardware dabei auf die Sprünge. Auch die Animation der Akteure weiß zu Gefallen. Man merkt, daß Capcoms neuestes Action-Abenteuer mit viel Liebe zum Detail in Szene gesetzt wurde. Die Charaktere und die Hintergründe wurden allesamt recht aufwendig gestaltet. Ebenso weiß die musikalische Untermalung zu gefallen. Stimmungsvolle Tunes und gute Soundeffekte untermalen die Roboterjagd auf passende Art und Weise. Doch Capcoms neueste Mega-Man-Episode überzeugt nicht nur aufgrund der gelungenen technischen Präsentation, auch die hohe Spielbarkeit macht das Game interessant. SNES-User, die Spiele dieser Art nicht verab-

scheuen und vor einem hohen Schwierigkeitsgrad nicht zurückschrecken, sei das neueste Abenteuer von Capcoms niedlichen Weltenretter wärmstens ans Herz gelegt.

Klaus Kock



Gameplay 2

Mega Man läßt sich gut steuern, ein paar unfaire Stellen trüben jedoch ein wenig den Spielspaß.

Dauerspaß 2

Dank des herausfordernden Schwierigkeitsgrades dürfte Mega Man X3 längere Zeit unterhalten.

Grafik 2

Die Animation der Akteure ist gelungen und die bunten Hintergrundgrafiken warten mit vielen Details auf.

Sound 2

Der stimmungsvolle Soundtrack und die guten Geräuscheffekte fügen sich gut in das Spielgeschehen ein.

TOTAL-CHECK

Genre Action
Level 12
Schwierigkeit hoch
Continues Paßwort
Speicherkapazität 16 MBit
Erhältlich ab Mai

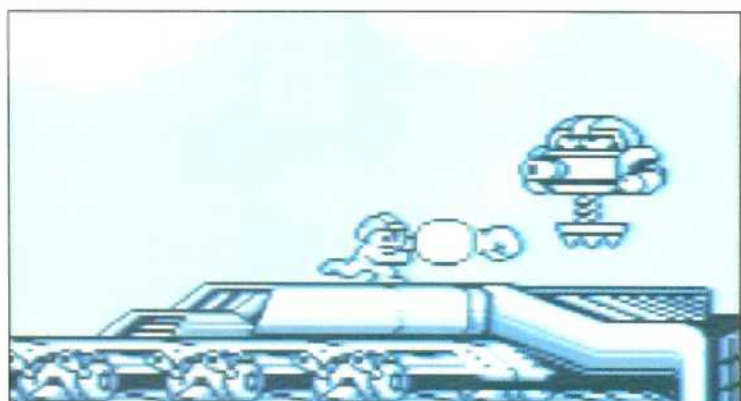
FAZIT
2



Nicht nur den SNES-Usern, auch der Game-Boy-Fangemeinde wird in diesem Monat ein weiteres Spiel aus Capcoms Kult-Action-Reihe präsentiert. „Mega Man 5“ für Nintendos Kleinsten ist am Start.

unterstützt
SUPER
GB

MEGA MAN 5



Wieder einmal setzt Dr. Wily alles daran, die Weltherrschaft an sich zu reißen. Zusammen mit Kater Tango, der in prekären Situationen als Smart-Bomb fungiert, macht sich Capcoms blauer Serienheld auf, dem nimmermüden Störenfried und seiner Armee von Blechschergen die Suppe zu versalzen. Zu Beginn Eures Abenteuers wollen vier Welten erkundet werden. In welcher Reihenfolge Ihr diese angeht, bleibt Euch überlassen. Habt Ihr sie durchquert, gesellen sich weitere vier dazu. Jede der Welten ist grafisch

von ihrem jeweiligen Endgegner inspiriert. Diese stammen zum ersten Mal nicht aus Mega Mans NES-

CAPCOMS BLAUER ACTION-HELD IM TASCHENFORMAT

Abenteuern, sie wurden speziell für Mega Man 5 ins Leben gerufen. Zusätzlich zu den Zwischen- und Ober-

motzen machen Unmengen anderer Robot-Rabauken die Plattform-lastigen Spielabschnitte unsicher. Ein üppiges Arsenal an Bonuswaffen sorgt dafür, daß unser blecherner Weltenretter der Gegnerschar nicht hilflos gegenüber steht. Zunächst steht Euch zwar nur der sogenannte Mega-Arm zur Verfügung, nach

paar gute Soundeffekte bilden da die Ausnahme.

Mega Man 5 bietet zwar nichts grundlegend Neues, Fans von Capcoms kleinem Wiederholungstäter sollten jedoch ruhigen Gewissens einen Blick riskieren.

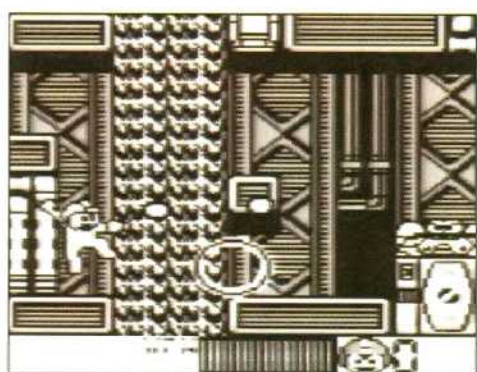
Klaus Kock

▲ POSTIV! ▲

Schöne Grafik,
verhältnismäßig
guter Sound

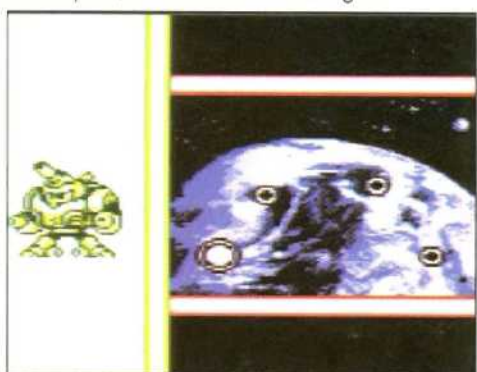
▼ NEGATIV! ▼

Mäßige Steuerung,
stellenweise zu hoher
Schwierigkeitsgrad



In den „abgefahrenen“ Techno-Welten lauern die Gegner hinter jeder Ecke

Die Reihenfolge, in der Ihr die Spielabschnitte durchquert, könnt Ihr selbst festlegen



Praktisch: Dank des Paßwortsystems könnt Ihr Euer Abenteuer immer wieder fortsetzen

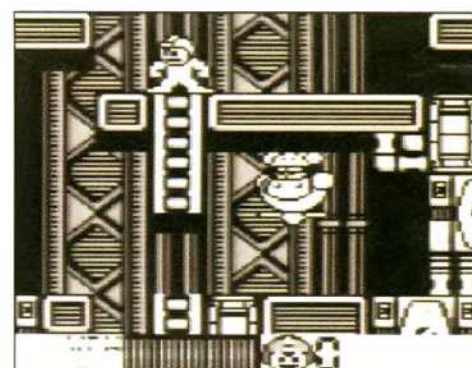
Achtung! Fulminante Zwischengegner machen Euch bei Mega Man 5 das Leben schwer



edem Endgegner den Ihr besiegt habt, bekommt Ihr jedoch eine nützliche Waffe dazu.

Die mäßige Steuerung sorgt besonders auf dem winzigen Bildschirm des Game Boys dafür, daß sich exakte Sprungmanöver nur schwer ausführen lassen. Auf dem Super Game Boy ist das Game nicht nur augenfreundlicher, der Held läßt sich auch sehr viel präziser steuern. Zwar unterstützt das Mega Man 5 den Super Game Boy, die Spielgrafik ist jedoch relativ unspektakulär. Tummeln sich mehrere Akteure auf dem Schirm, zeigt sich die Hardware von Nintendos Handheld überlastet, mit dem Ergebnis, daß die Spielgeschwindigkeit deutlich langsamer wird.

Hinsichtlich der Akustik war man nicht besonders einfallsreich. Leider sind die Kompositionen recht monoton, ein



Gameplay 2-

Auf Grund der mäßigen Steuerung läßt sich Mega Man 5 auf dem Super Game Boy besser spielen

Dauerspaß 2-

Der knackige Schwierigkeitsgrad und die abwechslungsreichen Level dürften Genre-Fans längere Zeit unterhalten.

Grafik 3+

Die mäßige Grafik und ungewollte Slow-Down-Passagen sind nicht gerade ein Meisterwerk technischer Perfektion.

Sound 2-

Bis auf ein paar gelungene Soundeffekte klingt die akustische Untermalung recht monoton.

TOTALI-CHECK

Genre Action/J&R
Level 9
Schwierigkeit hoch
Continues Paßwort
Speicherkapazität 2 MBit
Erhältlich im Handel

FAZIT
2-

Seit über zehn Jahren bereichert Mega Man nun schon die Konsolenwelt. In dieser Zeit wurde seine Popularität immer größer, ein Ende ist noch lange nicht in Sicht. Für uns Grund genug, Euch den langlebigen, blauen Blech-Helden einmal näher vorzustellen.



DIE (UNENDLICHE) MEGA-MAN-STORY

Den blauen Androiden gibt es in Japan schon seit 1985. Sein ewiges Unterfangen, die finsternen Pläne des bösen Dr. Wily zu durchkreuzen zog allein auf dem NES fünf Fortsetzungen nach sich. Doch nicht nur auf Nintendos 8-Bitter hatte die Action-Saga Erfolg. Da die in Japan

unter dem Namen Rockman bekannte Hauptfigur nicht von Nintendo direkt, sondern von dem renomierten Spielehersteller Capcom („Street Fighter II“) erdacht wurde, war der Weg frei für andere Konsolen. So entstand 1995 unter dem Namen „Mega Man – The Wily Wars“ für Segas Mega Drive ein Sammel-Modul, das aus den ersten drei NES-Mega-Männern

gen einen fiesen, großen Gegner antreten. Als die NES-Ära ihrem Ende zulief, konzentrierte sich Capcom besonders auf die übrigen Nintendo-Konsolen SNES und Game Boy. Für den Handheld sind bislang fünf Titel erschienen. Bei den SuperNintendo-Spielen wagte man mit „Mega Man X“ den ersten großen Schritt ins 16-Bit-Zeitalter. Mit der X-Serie



Im Zuge der „Jurassic-Park“-Welle wurden die Dinos auch bei Mega Man zu Leben erweckt

Die Spielhallen-Version konnte wegen fehlender Jump&Run-Level nicht überzeugen



In „Mega Man X2“ durfte eine rasante Hoverbike-Stage gespielt werden



Der Mega-Man-Mix „The Wily Wars“ wurde für das Mega Drive entwickelt



Die X-Serie auf dem Super Nintendo brachte viele neue Extras und Fahrzeuge ins Spiel. In einer Eiswelt sitzt der fröstelnde Mega Man in einer Art AT-ST-Scout-Walker



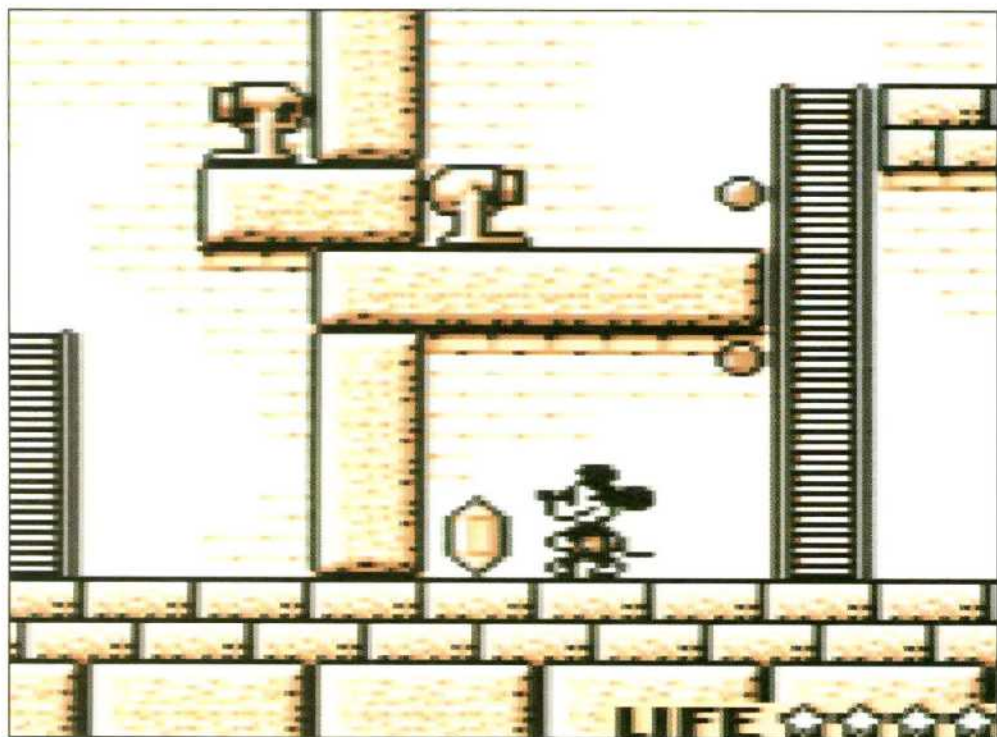
Schon auf dem NES warteten die Mega-Man-Spiele mit imposanten Zwischengegnern auf, die es aus den Weg zu räumen galt

wicht bedroht. Dr. Cain erwies sich als ein noch skrupelloser Gegner als sein Vorgänger, deshalb hatten die Programmierer Mega Man mit neuen Tricks, wie aufladbaren Schüssen versehen. Außerdem kam der Android Zero dem Bläuling zur Hilfe, er ist aber erst seit „Mega Man X3“ ein spielbarer Charakter. Obwohl das Spielprinzip bis auf minimale Änderungen immer gleich blieb, hält die Erfolgswelle des gutmütigen Blechhelden bis heute an. Auf Pro 7 hat Mega Man sogar Samstags morgens eine eigene Zeichentrickserie.

Christian Henning

MICKEY MOUSE V

Zauberstäbe



Nanu, Haarföne, die mit Steinen schießen? Da geht die Maus lieber in Deckung.

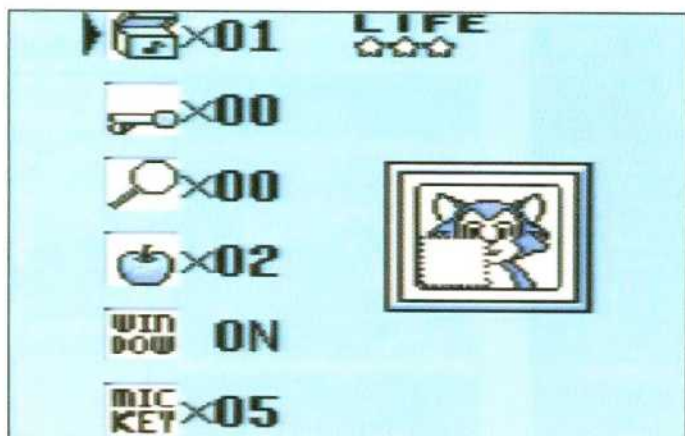
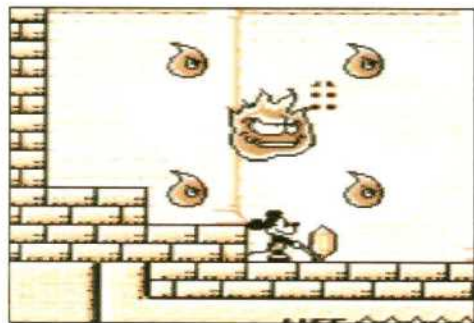
Wenn der berühmteste Mäuse-
rich wieder auf den Game Boy
zurückkehrt, geschieht das
natürlich nicht ohne Grund. Mickeys
Freunde haben es sich mit der Hexe
Yashia verscherzt, die sie verführt

POSTN!

Kindgerechter Schwierig-
keitsgrad, Paßwortspeicher

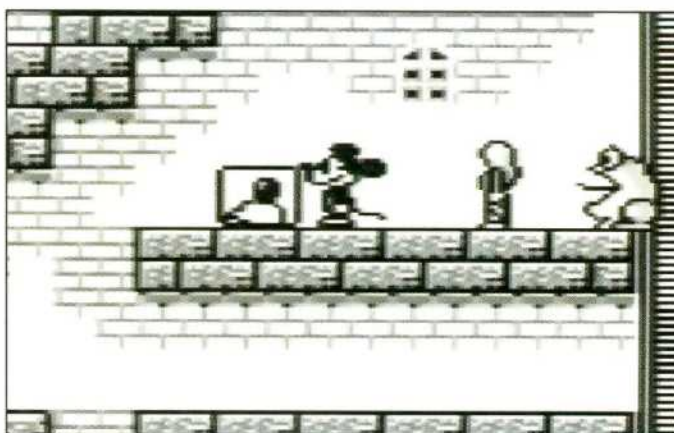
aus ihrem bitternotigen Schönheits-
schlaf geweckt haben. Zur Strafe
werden Minnie, Pluto und Co. im
Schloß der Hexe gefangengehalten.
Um seine Freunde aus
der prekären Lage zu
befreien, reist die
Maus durch düstere
Gemäuer und kühle
Eislevel. Dort trifft sie
auf Skelette, Frösche
und Fledermäuse. Die-
se können mit Hilfe
von Äpfeln bekämpft
werden, die in her-
umliegenden Dia-
manten versteckt sind.

Die Hauptaufgabe ist jedoch, Bilder
der anderen Disney-Charaktere zu
finden. Um die Sache noch etwas in-
teressanter zu gestalten, wurden die-
se Bilder in kleine Teile zerschnitten.
Sobald Ihr alle Teile eines Bildes ge-
funden habt, könnt Ihr nach Erhalt
eines Paßwort den nächsten von ins-

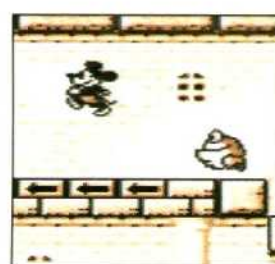
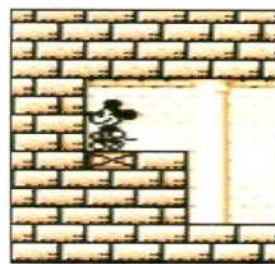


Im Pausen
Bildschirm
seht Ihr
Eure
eingesam-
melten
Extras

Hier kommt die Maus! Eben noch in
Disneyland, jetzt in einem brand-
neuen Jump&Run auf Nintendos
Handheld.



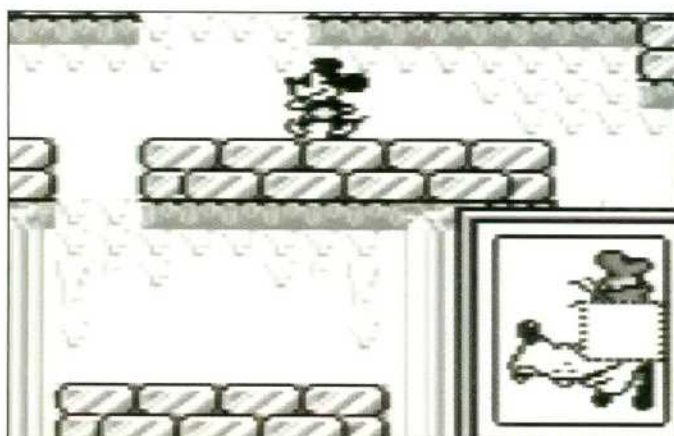
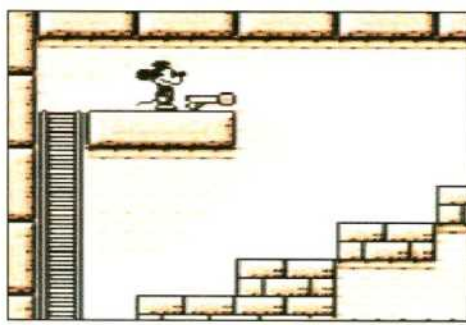
Die Puzzleteile müssen schnell aufgesammelt werden



gesamt über 40 Leveln betreten.
Nachdem zehn Runden erfolgreich
absolviert und ein einfacher End-
gegner aus dem Weg geräumt wur-
de, gibt's zur Belohnung einen ge-
heimnisvollen Zauberstab, mit dem Ihr
zum Beispiel Wasser in Eis verwand-
eln könnt.

41 LEVEL GILT ES MIT MICKEY MOUSE ZU BESTREITEN

Mickey läßt sich angenehm leicht
steuern, jedoch ist ihr Sprungverhalten
von minderer Qualität.
Die Optik ist leider sehr einfallslos ge-
raten. Über viele hintereinander fol-
gende Level erstreckt sich dieselbe
langweilige Hintergrundgrafik. Die
wenigen Charaktere sind allesamt
nur mit den nötigsten Animations-



phasen ausgestattet.
Mit der Musik verhält es sich nicht viel
anders. Ein nerviges Gedudel läßt
Euch schnell zum Lautstärkeregler
greifen. Die Soundeffekte sind eben-
falls nicht der Rede wert.

NEGATN!

Zu lineares Leveldesign,
Grafik und Sound können
nicht überzeugen

„Mickey Mouse V – Zauberstäbe“
ist ein Spiel für die jüngeren Semester
unter Euch. Es ist kinderleicht, putzig
und ein netter Zeitvertreib.

Christian Henning

Muster: Game Castle, Hamburg

Gameplay

3+

Wenn man das Springen erst einmal trainiert hat, geht
Mickeys Rettungsaktion leicht von der Hand.

Dauerspaß

3

Erfahrene Spieler haben MM V schnell durchgespielt. Für die
Jüngeren ist es aber ein passendes Einstiegsmodul.

Grafik

4

Selbst für GB-Verhältnisse sind die faden Hintergründe
und die mäßigen, wenigen Animationen zu unspektakulär.

Sound

4

Das einläutende Gedudel wird Euch bald zu den Ohren her-
aushängen. Aber wofür gibt's Lautstärkeregler?!

TOTAL-CHECK

Genre Jump&Run
Level 41
Schwierigkeit niedrig
Continues Paßwort
Speicherkapazität 1 MBit
Erhältlich im Handel

FAZIT
3

TOP RANKING TENNIS

Es ist wieder Zeit für ein bißchen
Tennis-Action! Nintendos
jüngster Streich ist mit
den bisher am weitesten
fortgeschrittenen Optionen ausgerüstet.

GB

1 - 4 (Link-Kabel)

Ubi Soft/Nintendo

ca. DM 60

Nach dem klassischen 'Tennis' und Jimmy Connors Tennis' buhlt nun auch „Top Ranking Tennis“ um Eure Gunst. Zum ersten Mal bietet ein Tennisspiel auf dem Game Boy einen Vierspieler-Modus an. Selbstverständlich können Singles mit Hilfe von drei computergenerierten Rensportlern auch spannende Doppel-Matches bestreiten.

Die Sportsimulation bietet drei verschiedene Bodenbeläge sowie eine ganze Palette von Schlägen. Neben obligatorischen Lobs und Volleys könnt Ihr den Filzball auch mit zwei weiteren Schlagvarianten über den

EINE BATTERIE SPEICHERT BIS ZU VIER SPIELSTÄNDE

Platz fegen. Vor Spielbeginn warten zahlreiche Menüs auf Eure Einstellungen. So könnt Ihr zum Beispiel sowohl die Geschwindigkeit als auch die Stärke Eures Tennisspielers in drei Stufen regulieren, bevor es dann auf den heiligen Rasen geht. Als zusätzliches Bonbon hat der Hersteller Ubi Soft dem Modul einen Batteriespeicher spendiert. Dieser sorgt dafür,



Mit dem SGB kann man leider nur alleine spielen. Das Modul stellt Euch aber drei computergenerierte Tennisspieler für spannungsgeladene Doppel-Matches zur Verfügung

gerverrenkungen – wie es bei manchen Prügelspielen der Fall ist – anwenden zu müssen, wurden die Start- und Select-Taste ebenfalls mit jeweils

Ballwechsel wird der aktuelle Spielstand per Sprachausgabe verkündet. Diese Samples kratzen zwar ein wenig, jedoch kann man eine glasklare

▲ POSTIV! ▲

Batteriespeicher, viele Optionen, 100 Gegner

▼ NEGATIV! ▼

Massiv flackernde Sprites, zu starke Gegenspieler



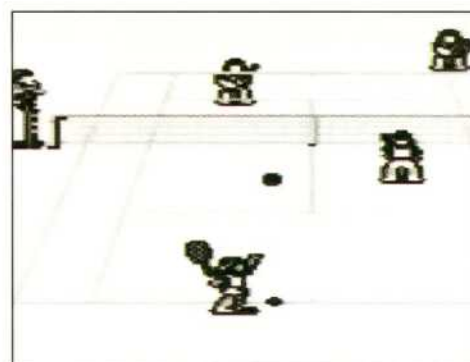
Vor dem Match könnt Ihr zwischen drei verschiedenen Bodenbelägen wählen, die die Spielgeschwindigkeit beeinflussen

einer Schlag-Variante belegt. Dennoch bleibt eine sichere Handhabung den Joypad-Profis vorbehalten, da die einzelnen Schläge sehr gut getimet werden müssen. Die Gegner liefern Euch sogar schon zu Beginn Eurer Tennis-Karriere gnadenlose Ballduelle.

Die Grafik kam bei der Programmierung etwas zu kurz. Die Zuschauertribüne im Hintergrund ist etwas arg trist ausgefallen, und alle anderen

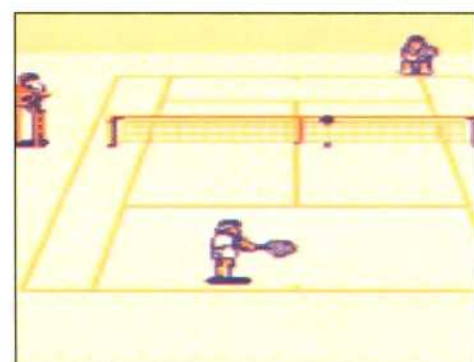
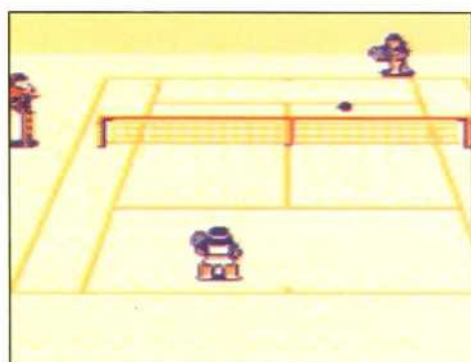
Sprites außer dem eigenen flackern grundsätzlich sehr extrem.

Auf dem akustischen Sektor trumpft das Game dafür auf. Nach jedem



Beim Aufschlag sind genaues Timing und Konzentration gefragt

Vier Spieler teilen sich eine Filzkugel – Tennis



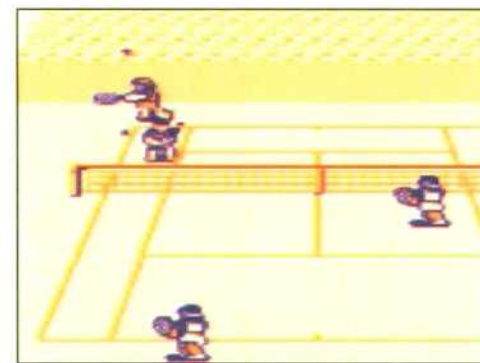
Das Programm hält viele Informationen über die Spieler für Euch parat

Sprachausgabe wohl kaum von der Keksdose verlangen.

Bei der Programmierung wurde sich hauptsächlich um die überaus umfangreichen Optionsmenüs gekümmert. Wäre die Spielbarkeit ebenfalls so gut durchdacht worden, hätten Game-Boy-Fans in 'Top Ranking Tennis' ihre Offenbarung gefunden. Dennoch motiviert das Game waschechte Tennis-Freunde (und jene die es noch werden wollen) stets zu einer Extrarunde Filzballschlägen.

Christian Henning

Hier wird der Ball noch im letzten Moment abgefangen und nach vorne geschmettert



Gameplay 3-

Um die eigenartige Steuerung in den Griff zu bekommen, bedarf es vieler Übungsstunden.

Dauerspaß 3

Die toughen Gegner frustren etwas, dennoch sind Tennis-Fans mit diesem Modul gut bedient.

Grafik 3-

Die recht großen Sprites flackern so extrem, daß es manchmal vom Ballwechsel ablenkt.

Sound 3-

Die kratzigen Sprachsamples können nur bedingt über die fehlenden Soundeffekte und Musikstücke hinwegtrösten.

TOTAL-CHECK	
Genre	Sport
Level	100 Gegner
Schwierigkeit	hoch
Continues	Batterie
Speicherkapazität	1 MBit
Erhältlich	im Handel

BAZIT
3-

CHARTS

Hallihallo!

Wie gewohnt präsentieren wir Euch auf diesen Seiten die aktuellen Software-Hitlisten für Eure Nintendo-Konsolen. Neben den Spitzenreitern werfen wir einen Blick auf die, Eurer Meinung nach, finsternen Machwerke der Software-Schmieden. Unter allen Einsendern verlosen wir auch in diesem Monat wieder ein sechsmonatiges TOTAL!-Freiabo.

SNES

1

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

2

DIDDY'S KONG QUEST
J&R • Note: 1- • Test 1/96

3

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

4

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

5

SUPER MARIO KART
Rennspiel • Note: 1 • Test 10/95

6

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

7

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

8

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

9

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

10

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

Diddy's Kong Quest (SNES)
Tip von Marcus Hamme
 Genialer Sound, superstarke Rendergrafik und jede Menge Spielspaß, das ist „Diddy's Kong Quest“. Es macht riesigen Spaß, mit Diddy und Dixie King R. Rool auf die Mütze zu hauen und alle Bonusräume zu entdecken. DKQ ist einfach super!

Yoshi's Island (SNES)
Tip von Robert Richter
 Fun, Fun, Fun, etwas anderes fällt mir bei diesem Spiel nicht ein. Ob man nun Koopa ein Ei an den Kopf haut oder der letzten Blume nachjagt, es ist immer Spaß pur. „Yoshi's Island“ ist mein persönlicher Favorit.

11

WEAPONLORD
Prügelsp. • Note: 2 • Test 2/96

12

EARTHWORM JIM 2
Act./J&R • Note: 1- • Test 1/96

13

STUNT RACE FX
Rennspiel • Note: 2+ • Test 8/94

And the winner is

Auch in diesem Monat habt Ihr uns wieder mit zahlreichen, superlangen Chart-Listen bedacht. Nachdem in der vergangenen Ausgabe Lombardo Gaspare mit seiner 380 Super-Nintendo-Spiele umfassenden Hitliste den Begriff ‚lang‘ neu definiert hat, schicken sich diesmal zwei unserer Leser an, den noch so jungen Rekord zu brechen. Zuerst hat Peter Rathgeber auf 402 Spiele erhöht, die 570-Titel-starke Bestenliste des offensichtlich an Gigantomanie erkrankten Rene de Lang ließ jedoch unsere Münder mehrere Minuten lang offenstehen. Mal sehen, wer diesen Rekord zu brechen vermag.

Doch neben unendlich langen Nintendo-Charts erreichten uns auch wieder wunderschöne Zeichnungen. Das von Marcel Biermann stammende „Breath of Fire“-Panorama zieht ab sofort die Katakomben der TOTAL!-Redaktion. Melanie Wichmann hat ihren Brief mit außerordentlich niedlichen Illustrationen der Nintendo-Helden Kirby und Yoshi verziert, während Andreas Moser uns einen tollen Mega Man zukommen ließ. Wir haben uns tierisch über alle Zuschriften gefreut und hoffen, daß Ihr auch in der Zukunft so tatkräftig mitmacht.

Euer Total Team!

14

SUPER METROID
Act./J&R • Note: 1 • Test 8/94

15

MIGHT & MAGIC
Rollenspiel • Note: 2+ • Test 5/95



**Secret of Mana
(SNES)**

**Tip von Bilgun
Bayarsaihan**

Wow! Das einzige Spiel dieser Art mit Dreispieler-Modus, super Grafik, wunderschöner Musik und abwechslungsreichen Dungeons. „Secret of Mana“ macht einen Wahnsinns Spaß.

Eure Flops des Monats

Auch in diesem Monat führt das Super-Nintendo-Abenteuer um die ‚Mighty Morphin‘ Power Rangers die Flop-Parade an. Dicht gefolgt von ‚Plok‘ und ‚Timecop‘, das einigen unter Euch auch nicht besonders am Herzen zu liegen scheint. Wir sind gespannt, ob sich das bis nächsten Monat ändern wird. Ciao, und bis dann.

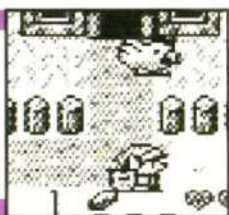


GB

1

ZELDA IV

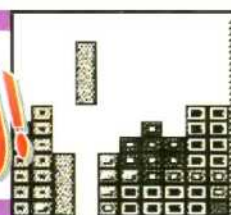
Act./Adv. • Note: 1 • Test 11/93



6

TETRIS

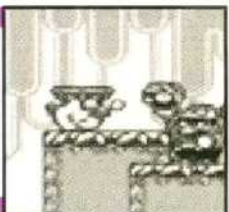
Act./Strat. • Note: 1- • Test 8/94



2

WARIO LAND

J&R • Note: 1- • Test 6/94



7

**KIRBY'S
DREAM LAND**

J&R • Note: 2 • Test 8/95



3

**DONKEY KONG
LAND**

J&R • Note: 2- • Test 9/95



8

**STREET
FIGHTER II**

Prügelsp. • Note: 1- • Test 2/96



4

**SUPER MARIO
LAND 2**

J&R • Note: 2- • Test 9/94



9

**GALAGA &
GALAXIAN**

Shoot 'em up • Note: 3+ • Test 3/96



5

MYSTIC QUEST

Act./Adv. • Note: 2+ • Test 2/95

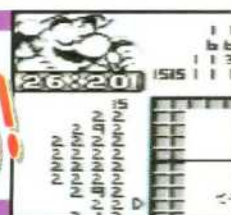
VORMONAT
▲
7



10

**MARIO'S
PICROSS**

Puzzlespiel • Note: 2 • Test 8/95



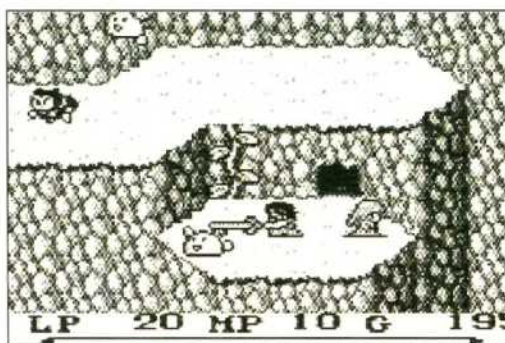
**WeaponLord
(SNES)**

**Tip von
Domenico
Corbo**

Jetzt macht Schwertkampf wieder Spaß! Die Grafik, der Sound, die Moves und die Atmosphäre, es stimmt einfach alles. Wenn bei „WeaponLord“ die Waffen aufeinander krachen und die Funken fliegen, dann fühlt man sich in einer Arena.

Der Spieletip der Redaktion - Mystic Quest (GB)

„Mystic Quest“ ist der Vorgänger von „Secret of Mana“, einem der erfolgreichsten Super-Nintendo-Adventures aller Zeiten. Ebenso wie sein großer Bruder wurde auch dieses Game von den fernöstlichen Fantasy-Spezialisten Square-soft produziert. Eine riesige Welt voller Rätsel, Monster und Gefahren wartet bei Mystic Quest darauf, von Euch erkundet zu werden. Abenteurer, die Nintendos Handheld Ihr Eigen nennen, sollten sich diesen Klassiker unter den Action-Adventures unbedingt zulegen. Es lohnt sich!



Der GB-Tip der Redaktion: Mystical Quest



NES

1

**SUPER MARIO
BROS. 3**

J&R • Note: 1 • Test 6/95



2

ZELDA I

Act./Adv. • Note: 2 • Test 3/96



3

METROID

Act./J&R • Note: 2+ • Test 6/94



**Mario Paint
(SNES)**

**Flop-Tip von
Michael
Reissmüller**

Dieses Spiel ist wohl mehr für kreative Spieler geeignet. Ich stehe dagegen mehr auf Jump&Runs. Manche Bilder mögen ja ganz nett sein, empfehlen möchte ich „Mario Paint“ aber nicht.

GEWINNEN!!!

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

Gewinner vom vorigen Mal ist Andreas Moser aus Emmering. Viel Spaß mit deinem TOTAL!-Abo!

Ciao, bis nächsten Monat!

X-plain Verlag
TOTAL! Charts
Friedensallee 41
22765
Hamburg

SNES

1 Spieler

Koei

ca. DM 130



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

1. Sogenannte US/Japan-Adapter überbrücken Blockerchips und Geschwindigkeitsabfragen.

2. Mit einem Action Replay 2 oder 3 erzielt man den gleichen Effekt.

3. Ein Umbau versetzt den Benutzer in die Lage, zwischen dem 50- und 60-Hz-Modus hin- und herzuschalten. Achtung: Im Falle eines Umbaus verfällt der Garantieanspruch! Euer Fernseher muß in der Lage sein, Bilder mit 60 Hz darzustellen.

Nintendo hilft bei Fragen zu Importspielen nicht weiter.

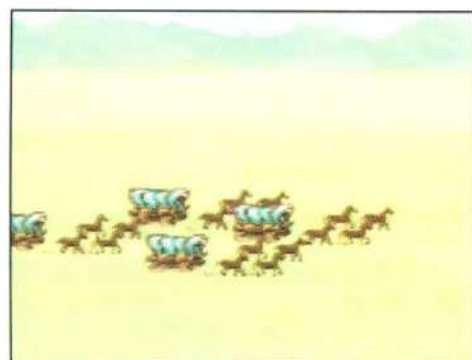


CIVILIZATION

Eure Talente als Städtebaumeister und Manager von Weltraumkolonien konntet Ihr ja schon in 'Sim City' und 'Utopia' unter Beweis stellen. Jetzt wartet eine völlig neue Aufgabe auf Euch – die Erschaffung einer kompletten Zivilisation mit allem, was dazu gehört ...



Die Siedler-Einheiten sind für den Ausbau Eures Machtbereichs sehr wichtig: Sie können nicht nur Straßen bauen und Wälder abholzen, sondern auch neue Städte gründen



Am Anfang des Fortschritts steht zunächst die Siedhaftwerdung der Nomaden

aber nicht allzuviel auf der Pflanze haben. Als erstes muß für diese Herrschaften nun ein schönes Fleckchen für die Siedhaftwerdung gesucht werden.

Wie würde die Welt wohl heute aussehen, wenn Ihr schon früher (sagen wir mal 4.000 Jahre vor unserer Zeitrechnung) etwas mehr Mitbestimmungsrechte gehabt hättet? Die Antwort auf diese Frage könnt Ihr Euch nun auf dem SNES mit „Civilization“ erspielen. Eure Aufgabe hört sich eigentlich recht simpel an: Eine Zivilisation aufzubauen, die den Stürmen der Zeit widerstehen kann – das sollte doch so schwer nicht sein. Aber weit gefehlt,

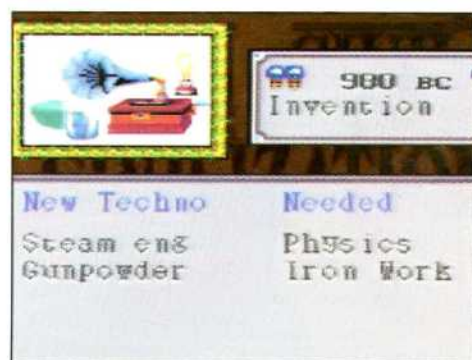


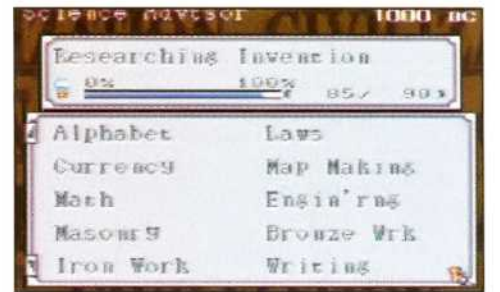
denn das Leben eines 'Kulturschaffenden' ist wahrlich kein Zuckerstrecken.

Nachdem Ihr Euch den Schwierigkeitsgrad und ein aufzupäppelndes Völkchen ausgesucht habt, beginnt Eure Karriere irgendwo in den Steppen der dunklen Vorzeit. Euer Stamm besteht zunächst aus einem Haufen unzivilisierter Nomaden, die gerade mal elementare Überlebentechniken wie Feuermachen oder Jagen beherrschen, ansonsten



den, wobei natürlich etwas Sorgfalt bei der Auswahl nötig ist: In der näheren Umgebung sollten sich nämlich Quellen für Rohstoffe und Nahrungsmittel befinden, sonst haben es die Siedler später ziemlich schwer. Ist der passende Ort gefunden worden,





so kann der Aufstieg zur führenden Kulturnation beginnen. Mit der ersten Stadtgründung beginnt auch der Fortschritt, denn von nun an stehen verschiedenste Entwicklungs-, Aufbau- und Weiterbildungsmaßnahmen auf der Tagesordnung.

Als erstes sollte natürlich die soeben gegründete Stadt ausgebaut werden, und zwar gleich in doppelter Weise: Zum einen wirtschaftlich, um



schnelleres Bevölkerungswachstum zu erreichen, zum anderen militärisch, um gegen die Konkurrenz gerüstet zu sein. Denn schließlich ist man nicht allein auf der Welt, je nach Schwierigkeitsgrad tummeln sich bis zu sechs

und gesichert werden. Über kurz oder lang kommt man dabei mit anderen Kulturen in Kontakt, und die Sache wird so richtig interessant: Gleich einen Krieg riskieren, oder doch lieber abwarten und Friedensverträge schließen? Letzteres ist wohl in der Anfangsphase unvermeidlich, später läuft die Sache doch auf Konfrontation hinaus. Schließlich kann es nur einen Sieger geben – und das ist der, der am Ende übrig bleibt. Oder derjenige, der als erster den Sprung in den Weltraum schafft!

Der Weg vom Barbarentum zum Space Age ist allerdings lang und mühsam, kann aber durch geschicktes Vorgehen beschleunigt werden. Im Laufe der Zeit lernt die Bevölkerung immer wieder neue Kenntnisse, von einfachen Dingen wie Töpferei oder Metallverarbeitung über komplexere Dinge bis hin zu moderner Physik und Atomtechnik. Entsprechend entwickeln sich auch die Produktionsmöglichkeiten in den einzelnen Städten; aus den Streitwagen, mit denen man sich zu Beginn noch seiner Haut wehren mußte, werden mit der Zeit Kanonenboote, Flugzeugträger und Atomraketen. Allerdings ist es mit strategischem Talent allein auch nicht getan, immerhin muß auch noch

für eine zufriedene Bevölkerung gesorgt werden. Insbesondere auf den höheren Schwierigkeitsstufen ist eine wohlüberlegte Innenpolitik dringend notwendig. Es gibt also viel zu tun ... In technischer Hinsicht gibt das Spiel zwar nicht allzuviel her, aber das ist nicht weiter verwunderlich: Immerhin hat das PC-Vorbild von Sid Meier

Weg zur eigenen blühenden Zivilisation führt also nur über den Importhändler. Aber der mühsame Umweg lohnt sich – und das nicht nur für Freunde von Strategiespielen: Lang anhaltender Spielspaß ist in jedem Falle garantiert.

Michael Anton

Muster: M.C. Game, Bielefeld

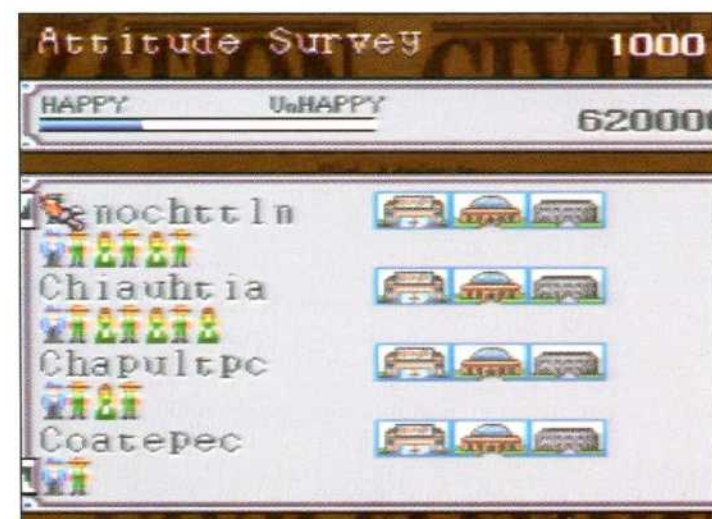


Bodenschätze und Jagdgründe sorgen für ein gesundes Wachstum Eurer Zivilisation

NEGATIV!

Nur ein Spielstand speicherbar, wenig akustische Abwechslung

andere Stämme auf der Landkarte herum, die ebenfalls nach der Weltherrschaft streben. Sobald die Keimstätte der eigenen Zivilisation gesichert ist, kann dann die nähere Umgebung genauer untersucht werden – neue Städte sollten gegründet und der eigene Machtbereich ausgebaut



(dort als Autor zahlreicher Kultprogramme, in der Konsolenwelt bislang allenfalls durch 'Pirates!' bekannt) auch schon gute fünf Jahre auf dem Buckel.

Wer auf opulente Grafik- und Soundorgien verzichten kann und stattdessen ein Strategiespiel voller Komplexität und Spieltiefe sucht, für den ist Civilization mit Sicherheit erste Wahl. Einzige Schattenseite bei der ganzen Sache: Eine deutsche Version ist leider nicht geplant, der



Ratet mal, wer zum Essen kommt: Im Verlauf Eures Aufstiegs trefft Ihr auf die unterschiedlichsten Größen der Weltgeschichte ...

Eure Bevölkerung sollte nicht nur zahlreich, sondern auch glücklich sein. Der Idealzustand ist jedoch manchmal recht schwer zu erreichen und stabil zu halten ...

Gameplay

1-

Das fesselnde und herausfordernde Spielprinzip steckt voller Abwechslungen und Überraschungen.

Dauerspaß

1-

Kein schnelles Spiel für Zwischendurch, dank der zahlreichen Optionen und Möglichkeiten aber extrem suchtfördernd.

Grafik

2

Spektakuläre Effekte werden zwar nicht geboten, die übersichtliche Gestaltung erfüllt jedoch ihren Zweck.

Sound

3

Zu hören gibt es zwar nicht allzuviel, aber so kann man sich wenigstens voll und ganz auf das Geschehen konzentrieren.

TOTAL-CHECK

Genre Strategie
Level
Schwierigkeit einstellbar
Continuum Batterie
Speicherkapazität 16 MBit
Erhältlich als US-Import

FAZIT
1-

DIE 50 BESTEN

*Super-
Nintendo-
spiele*

Die in dieser Ausgabe vorgestellten Spiele sind hervorgehoben.

Titel	Genre	Note	Test in TOTAL!
Alien 3	Action	2+	6/93
Blackhawk	Action/Adv.	1-	1/95
Breath of Fire II	Rollenspiel	2+	4/96
Chrono Trigger	Rollenspiel	1-	11/95
Cool Spot	Jump&Run	1-	11/93
Demon's Crest	Action/J&R	2+	4/95
Diddy's Kong Quest	Jump&Run	1-	1/96
Donkey Kong Country	Jump&Run	1-	1/95
Earthworm Jim	Jump&Run	1	12/94
Earthworm Jim 2	Action/J&R	1-	1/96
F-Zero	Rennspiel	2+	10/94
Final Fantasy III	Rollenspiel	1	2/95
Flashback	Action/Adv.	1-	1/94
International Superstar Soccer Deluxe	Sport	1	11/95
Jimmy Connors Pro Tennis Tour	Sport	1-	6/93
Kid Klaw in Crazy Chase	Jump&Run	2+	3/95
Legend of the Mystical Ninja	Action/Adv.	1-	4/94
Lost Vikings, the	J&R/Strategie	1-	7/93
Madden NFL '94	Sport	1-	3/94
Might & Magic III	Rollenspiel	2+	5/95
Mystical Ninja 3	Jump&Run	1-	7/95
NBA Jam Tournament Edition	Action/Sport	1-	3/94
Parodius	Shoot 'em Up	1-	6/94
<u>Pitfall - The Mayan Adventure</u>	<u>Action/J&R</u>	<u>2+</u>	<u>1/95</u>
Populous II	Strategie	1-	8/94
Puzzle Bobble	Action/Strategie	2+	6/95
Rock 'n' Roll Racing	Rennspiel	1-	2/94
Secret of Mana	Action/Adv.	1-	12/93
Shadowrun	Rollenspiel	1-	8/93
Sim City	Strategie	1-	2/94
Smash Tennis	Sport	1-	7/94
StarWing	Shoot 'em Up	1-	9/94
Stunt Race FX	Rennspiel	2+	8/94
Super Aleste	Shoot 'em Up	1-	9/93
Super Bomberman 3	Action	2+	11/95
Super Mario All-Stars	Jump&Run	1	9/93
Super Mario Kart	Rennspiel	1	10/93
Super Mario World	Jump&Run	1	8/94
Super Metroid	Action/J&R	1	8/94
Super Probotector	Action	1-	4/94
Super Street Fighter II	Prügelspiel	1	9/94
Super Tetris 2 & Bombliss	Action/Strategie	2+	10/93
Super Turricon 2	Action/J&R	1-	7/95
Theme Park	Strategie	1-	7/95
Ultima VI	Rollenspiel	2+	8/94
Unirally	Rennspiel	2+	6/95
Utopia	Strategie	2+	8/94
<u>Yoshi's Island</u>	Jump&Run	<u>1+</u>	<u>10/95</u>
Zelda III - A Link to the Past	Action/Adv.	1	8/94

Während alle Welt auf das Erscheinen von Nintendos 64-Bit-Konsole wartet und die Spieleflut für das SNES leider langsam abebbt, möchten wir Euch mit einer mehrteiligen Reportage die ,creme de la creme' der Super-Nintendo-Spiele geballt vorstellen. Wir listen die 50 absoluten Top-Games in alphabetischer Reihenfolge auf, die in keiner wohlsortierten Modul-Sammlung fehlen sollten. Egal, ob Render- oder Polygon-Grafik, ob Action oder Sport, ,angestaubt' oder brandneu, TOTAL! nennt die Referenztitel, die spielerisch so manche 32-Bit-Games locker in die Tasche stecken. Begleitet uns auf unserem Streifzug durch die SNES-Spiele-Geschichte, und wer weiß ... Vielleicht entdeckt Ihr noch das eine oder andere Modul für Eure Sammlung.

Michael Koczy

Nr. 1

Alien 3

Das Monster schlägt zurück

Filmmussetzungen genießen einen zweifelhaften Ruf. Meist werden Erfolge an den Kinokassen mehr schlecht als recht für die Konsolenwelt konvertiert. Ein Spiel, das seine Filmvorlage gar um Längen übertrifft, ist „Alien 3“ von Acclaim.

Ihr steuert die Hauptfigur der Kino-Trilogie, Lieutenant Ripley, durch sechs riesige und stimmungsvoll gezeichnete Level, in denen stets mehrere, unterschiedliche Missionen erfüllt werden müssen. Je nach gewähltem Schwierigkeitsgrad wird Ripley von Facehuggern und Aliens entsprechend stark attackiert. Als Gegenwehr dienen Granat- und Flammenwerfer sowie ein Maschinengewehr, wobei die Munition allerdings begrenzt ist. So müssen nicht nur die Aufgaben erfüllt, sondern auch nach Extras Ausschau gehalten werden. Alien 3 umgibt

eine äußerst packende Atmosphäre, die jeden Action-Fan sofort in seinen Bann zieht und ihn nicht wieder losläßt!



Per Maschinengewehr, Flammen- oder Granatwerfer rückt Ihr den schleimigen Aliens zu Leibe

Hersteller Acclaim
Spieler 1
Genre Action/J&R
Level 6
Schwierigkeit 3 Stufen/ansteig.
Continues Paßwort
Speicherkapazität 12 MBit
Test in TOTAL 6/93

FAZIT
2+

Nr. 2

Blackhawk

Rettet die Welt!

Kyle Blackhawk, Sohn des Königs von Tuul, kehrt aus dem Exil zurück, um den Tyrannen Sarlac zu bekämpfen und dem unterdrückten Volk von Tuul endlich die Freiheit wiederzugeben. Mit einem Gewehr und Bomben im Gepäck durch-

streift der Spieler 16 Spielabschnitte. Diese bestehen nicht aus scrollenden Stages, sondern aus vielen aneinanderhängenden Einzelbildern, womit „Blackhawk“ deutliche Parallelen zu „Flashback“ oder „Prince of Persia“ aufweist. Neben kleineren Rätseln machen Kyle vornehmlich Fantasy-Monster, wie beispielsweise Orks, fleischfressende Pflanzen und Steinwesen, das Leben schwer. Der effektive Umgang mit Steuerung und Waffe wird übrigens in einem speziellen Übungslevel

gelehrt. Blackhawk verbindet Baller-Action mit einer anspruchsvollen Story und bietet langanhaltenden Spielspaß.



Hersteller Interplay
Spieler 1
Genre Action/Adv.
Level 16 + Endgegner
Schwierigkeit 3 Stufen
Continues Paßwort
Speicherkapazität 16 MBit
Test in TOTAL 1/95

FAZIT
1-

Nr. 3

Breath of Fire II

Der Atem des Feuers

Prügelspiel-Spezialist Capcom präsentiert sich in „Breath of Fire II“ mal wieder von einer völlig anderen Seite: Wie es sich für ein ordentliches Rollenspiel gehört, zieht ein junger Schwächling in die weite Welt, um sich im Kampf gegen das Böse zu einem wahren Helden zu entwickeln. Begleitet wird der Hauptdarsteller in seinem Abenteuer von einer bunt gemischten Truppe, die ihm bei den zahlreichen Fights und den zu lösenden Rätseln hilfreich zur Seite steht. Insgesamt erreicht das Game zwar nicht ganz den gewohnten Flair der Squaresoft-Spiele, aber es gibt ja auch gute Jump&Runs, ohne daß Mario darin auftaucht.



Alle Kämpfe werden von übersichtlichen Menüs begleitet



Na, dieses Monster hat der Truppe die längste Zeit den Weg versperrt

Hersteller Capcom/Laguna
Spieler 1
Genre Rollenspiel
Level -
Schwierigkeit ansteigend
Continues Batterie
Speicherkapazität 24 MBit
Test in TOTAL 4/96

FAZIT
2+

Nr. 4

Chrono Trigger

Reisen durch die Zeit

Zeitreisen will gelernt sein: Eher zufällig stolpert der kleine Crono in ein turbulentes Abenteuer, das ihn nicht nur kreuz und quer durch die Welt, sondern auch die unterschiedlichsten Zeitepochen führt: In ferner Zukunft droht ein Unsympath, die Menschheit zu vernichten – und dagegen muß natürlich etwas unternommen werden. Zusammen mit einigen Begleitern aus diversen Epochen macht sich Crono also auf den Weg, um dem Lavos Manieren beizubringen. Wie es sich für ein Spiel von Squaresoft gehört, besticht „Chrono Trigger“ nicht nur durch exquisite technische Gestaltung, sondern auch durch

eine abwechslungsreiche Story. Letztere wartet übrigens mit verschiedenen Abspännen auf – je nachdem, welche Zusatzaufgaben der Spieler im Verlauf der Geschichte erledigt hat.



Der Endgegner wartet nicht nur mit einigen Verwandlungen auf, auch der flirrende Hintergrund macht den Spieler auf Dauer nervös

Hersteller Squaresoft
Spieler 1
Genre Rollenspiel
Level
Schwierigkeit ansteigend
Continues Batterie
Speicherkapazität 32 MBit
Test in TOTAL! 11/95

FAZIT
1-

Nr. 5

Cool Spot

Ein Punkt auf Reisen

Das ehemalige Maskottchen der US-Limonade ‚7 Up‘ debütierte Ende 1993 auf dem SuperNES. Mit cooler Sonnenbrille und Turnschuhen ausgerüstet, gilt es für Spot, elf entführte Freunde zu befreien. In jedem Spielabschnitt muß nicht nur ein gefangener Kumpel gefunden werden, es



empfiehlt sich auch, möglichst alle der 100 verstreuten roten Punkte einzusammeln. Diese ermöglichen Euch den Zugang zu Bonusstages, in denen Continues erspielt werden können. Ansonsten führt die spannende Suche über sonnige Badestrände, gefährliche Bootsstege und unaufgeräumte Kinderzimmer.

„Cool Spot“ ist ein charmantes Jump&Run, das vor allem auf Grund der liebevollen Animationen und der schönen Hintergrundgrafiken begeistert. Dank der hervorragenden Spielbarkeit ist dieser Titel auch heute noch sehr lohnenswert.



Hersteller Virgin
Spieler 1
Genre Jump&Run
Level 11+6 Bonus
Schwierigkeit 3 Stufen
Continues erspielbar
Speicherkapazität 8 MBit
Test in TOTAL! 11/93

FAZIT
1-

Nr. 6

Demon's Crest

Werdet Herrscher des Dämonreiches!

Während man normalerweise mit seinem Helden auszieht, um Prinzessinnen zu retten, tretet Ihr bei „Demon's Crest“ mit einem ehemaligen Bösewicht an, um die Herrschaft des Dämonenreiches an Euch zu reißen. Eine Gargyle steuernd, müssen sieben umfangreiche Level gemeistert werden, die vor Dämonen, Drachen und Teufeln nur so strotzen. Dabei sammelt der Finsterling nicht nur diverse Extras ein, sondern erlernt auch die Fähigkeit, sich in andere Dämonen-Gestalten zu verwandeln. Demon's Crest ist ein absolut gelungener Genremix aus ‚Ghouls'n Ghosts‘, ‚Mega

Man‘, ‚Castlevania‘ sowie ‚Super Metroid‘ und ein Geheimtip für Fans von Action-Jump&Runs.



Mumien, Monstren, Mutationen ... Bei Demon's Crest tretet Ihr gegen das gesamte Gruselkabinett an

Hersteller Capcom
Spieler 1
Genre Action/J&R
Level 7+1
Schwierigkeit hoch
Continues Paßwort
Speicherkapazität 16 MBit
Test in TOTAL! 4/95

FAZIT
2+

Nr. 7

Diddy's Kong Quest

Donkey Kong Country 2

Die Fortsetzung von Nintendos Erfolgsspiel ließ nicht lange auf sich warten. Das heißt, auf Grund von ‚Lieferschwierigkeiten‘ erschien „Diddy's Kong Quest“ erst Anfang 1996, obwohl es noch vor Weihnachten '95 in den Handel kommen sollte. Wieder einmal gibt der Erzschorke King K. Rool keine Ruhe. Doch diesmal hat er es nicht auf Bananen, sondern auf Donkey Kong abgesehen. So muß der kleine Diddy dem großen Affen zu Hilfe eilen, wobei ihm die Affendame Dixie zur Seite steht. Erneut führt die Hatz durch grafisch bombastische Level, die sogar die Szenarien des

Vorgängers übertreffen. Diddy's Kong Quest – Donkey Kong Country 2 bietet auf Grund des anspruchsvolleren Leveldesigns noch mehr Spielspaß, und sollte in jeder Jump&Run-Sammlung anzutreffen sein.



Ohne Tricks und Zusatzchip: Diddy's Kong Quest begeistert die Videospieler durch atemberaubende Render-Grafiken

Hersteller Nintendo
Spieler 1-2
Genre Jump&Run
Level 38
Schwierigkeit mittel
Continues Batterie
Speicherkapazität 32 MBit
Test in TOTAL! 1/96



Nr. 8

Donkey Kong Country

Render-Affen in Aktion

Bevor „Donkey Kong Country“ Ende '94 erschien, brachte man mit der Entwickler-

Firma Rare nur den damals brandneuen ‚Killer-Instinct‘-Automaten in Verbindung. Doch seit DKC weiß jedes Kind, daß der Name dieser Firma für eine Grafik-Revolution auf dem Super Nintendo steht.

Im Spiel lassen sich die Affen Donkey Kong und sein Freund Diddy durch atemberaubende Landschaften steuern. Es müssen

nämlich die Bananenvorräte zurückgeholt werden, die der böse King K. Rool geraubt hat. Dabei treffen sie nicht nur auf diverse Gegner, sondern auch auf weitere Familienmitglieder und freundliche Helfer. Donkey Kong Country setzte grafisch sowie akustisch neue Maßstäbe und war laut Eurer Leser-Charts eines der beliebtesten Spiele des vorigen Jahres.



Der Weihnachtsknaller des Jahres 1994 war mit Abstand Donkey Kong Country und lies selbst dem genialen ‚Earthworm Jim‘ oder ‚Pitfall‘ keine Chance

Hersteller Nintendo
Spieler 1-2
Genre Jump&Run
Level 40(+60 Bonus)
Schwierigkeit ansteigend
Continues Batterie
Speicherkapazität 32 MBit
Test in TOTAL! 1/95



Nr. 9

Earthworm Jim

Da ist der Wurm drin

Was alles passieren kann, wenn ein Regenwurm einen seltsamen Kampfanzug findet, zeigt eindrucksvoll „Earthworm Jim“. Nicht nur, daß Kühe in den Himmel katapultiert, Unterwasserlevel gemeistert, Goldfische und feuerballwerfende Schneemänner bekämpft, Asteroidenfelder durchflogen und Hunde ausgeführt werden müssen, auch Eure Lachmuskeln werden arg strapaziert. Earthworm Jim ist ein sprühendes Feuerwerk voller abgedrehter Gags und originellen Spielideen, das seit Ende 1994 nicht nur die Fachwelt begeistert. Wer einmal Jims Abenteuer gespielt hat, wird Würmer fortan mit ganz anderen Augen sehen.



Wer in der Glaskuppel sitzt, sollte nicht mit Steinen werfen (alte Wurm-Weisheit)



Eine der bisher abgedrehtesten Spielideen ist das Hundaufführen in der Puppy-Love-Stage

Hersteller Virgin
Spieler 1
Genre Jump&Run
Level 10
Schwierigkeit 3 Stufen
Continues erspielbar
Speicherkapazität 24 MBit
Test in TOTAL! 12/94



Nr. 10

Earthworm Jim 2

The boy is back in town

Ein Jahr nach dem Erfolg des ersten Teils bescherte Shiny Entertainment den Wurm-Fans die langersehnte Fortsetzung. Glücklicherweise hatten David Perry und sein Team erneut nicht mit frischen und ebenso witzigen Ideen gespart. Neben bewährten Jump&Run-Levels, müssen z. B. in einer Geschicklichkeits-Stage Hunde per Riesenmarshmallow über ein Spielfeld gebouncet werden.

„Earthworm Jim 2“ steht seinem Vorgänger in punkto Gags in nichts nach. Leider ging die bombastische Grafik und der hervorragende Sound etwas zu Lasten des

Umfanges, so daß geübte Spieler das Game im Easy-Modus innerhalb weniger Stunden durchgespielt haben werden.



Wer dachte, daß der erste Teil in punkto abgefahrenere Ideen und Gags nicht zu überbieten wäre, der wird mit der Rückkehr des Wurms eines Besseren belehrt

Hersteller Virgin
Spieler 1
Genre Action/J&R
Level 10
Schwierigkeit 3 Stufen
Continues erspielbar
Speicherkapazität 12 MBit
Test in TOTAL! 1/96

FAZIT
1-

Nr. 11

F-Zero

Gib Gas, ich will Spaß!

Als das Super Nintendo im Sommer 1992 erschien, sorgte besonders ein Spiel für staunende Gesichter: „F-Zero“! Grafikeffekte, die man bis dato auf einer Heimkonsole nicht für möglich gehalten hatte, zauberte das nur 4-MBit-kleine Modul scheinbar mühelos auf den Fernsehschirm.

F-Zero ist ein futuristisches Rennspiel, bei dem in Raumgleitern platzgenommen wird. 15 abwechslungsreiche und tückische Strecken lassen sich anwählen, wobei allerdings leider immer nur ein Spieler zur Zeit den Geschwindigkeitsrausch erleben kann.

Dank der genialen Mode-7-Effekte und des

Bestzeiteinspeichers, verweist dieses Highspeed-Erlebnis auch heute noch die Masse der Rennspiele auf die Ränge. Diesen – mittlerweile sehr günstigen – Nintendo-Klassiker sollte jeder Bleifuß-Fahrer in seiner Sammlung haben.



Zugegeben, F-Zero ist ein wenig in die Jahre gekommen, doch auf Grund der vielen anspruchsvollen Strecken und der gelungenen Spielbarkeit, weiß es auch heute noch zu begeistern



Trotz futuristischer Hightech-Ausstattung braucht Ever Flitzer Treibstoff zum Fahren. Angenehmerweise ist das Auftanken inzwischen kostenlos

Hersteller Nintendo
Spieler 1
Genre Rennspiel
Level 15 Strecken
Schwierigkeit 3 Stufen
Continues Batterie
Speicherkapazität 4 MBit
Test in TOTAL! 10/94

FAZIT
2+

Nr. 12

Final Fantasy III

Der sechste Teil der Saga

Wenn sich ein herrschsüchtiger Kaiser die Zauberkräfte magisch begabter Esper zunutze machen möchte, ist das bereits etwas suspekt. Geht es den betroffenen Espern dabei auch noch an den Kragen, so ist das verabscheuenswert und sollte verhindert werden. Im Laufe der Geschichte finden sich 14 sehr unterschiedliche Charaktere im Kampf gegen Gestalt und seinen hinterhältigen Ratgeber Kefka zusammen. Jede dieser Figuren verfügt über eine eigene ausgeprägte Biographie und spezielle Fähigkeiten. In der richtigen Kombination erweisen sie sich als schlagkräftige Truppe, die stellenweise sogar in drei Gruppen gleichzeitig kämpfen darf. Nicht nur dank der komplexen und abwechslungsreichen Handlung, sondern auch wegen der packenden Atmosphäre, der stimmungsvollen Grafiken und des phantastischen Soundtracks gehört Squaresofts „Final Fantasy III“ in jede Rollenspiel-Sammlung.



Selten hatte ein Spiel eine derart dichte Story mit so vielen unterschiedlichen Charakteren vorzuweisen wie Final Fantasy III



Das beste Rollenspiel unter dem SNES-Himmel – leider nur als Import erhältlich

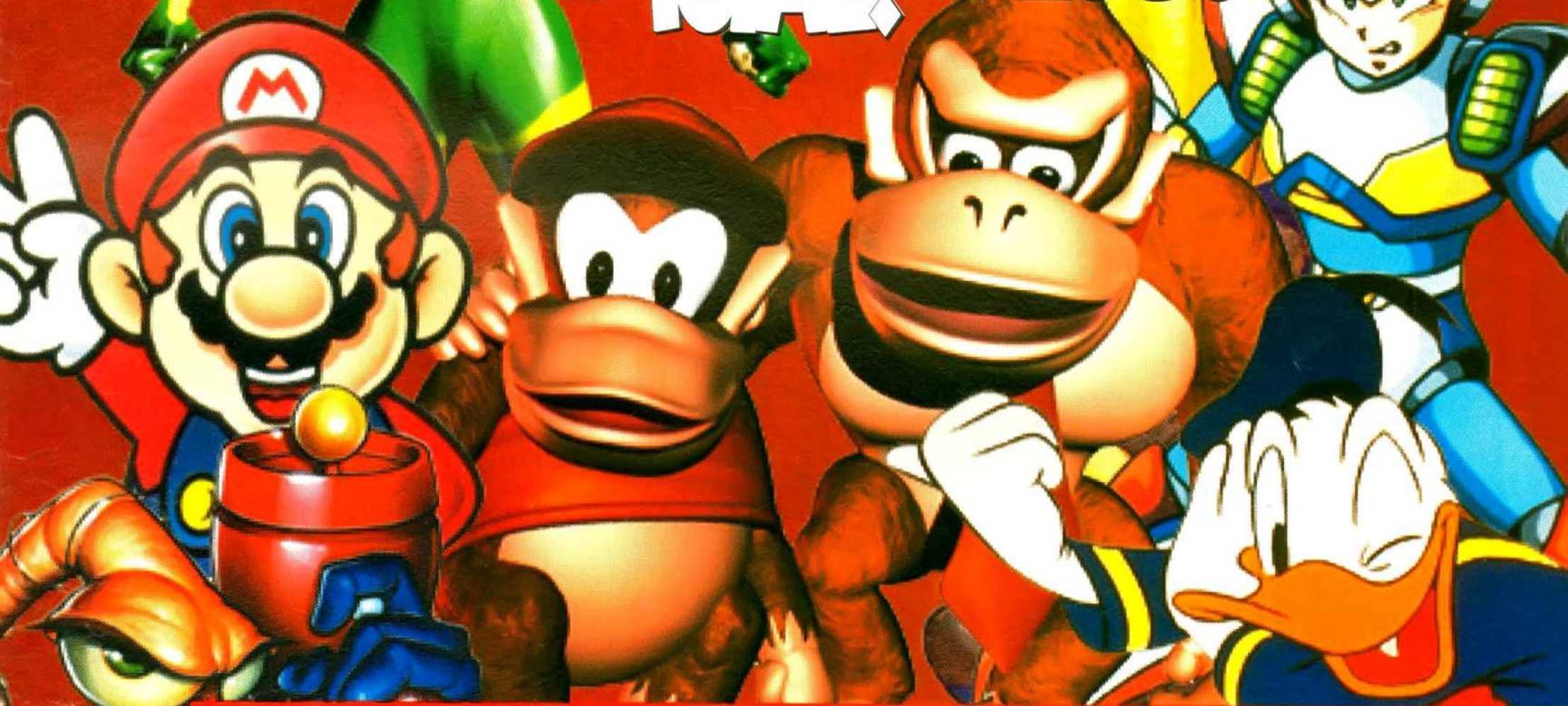
Hersteller Squaresoft
Spieler 1
Genre Rollenspiel
Level mittel
Schwierigkeit mittel
Continues Batterie
Speicherkapazität 24 MBit
Test in TOTAL! 2/95

FAZIT
1



Alle Größen der Videospiel- Branche in einem Heft.

Holt Euch das **TOTAL!**-Abo!



TOTAL!

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

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

TOTAL!-Abo Coupon

Vorname, Name

Straße, Hausnummer

PLZ, Ort

Datum, Unterschrift

(bei Jugendlichen unter 18 Jahren Unterschrift des
Erziehungsberechtigten)

☐ Bankabbuchung

BLZ:

Kto.-Nr.:

Geldinstitut:

Unterschrift:

☐ Euro-Scheck
zur Verrechnung unbedingt
Kartenummer angeben

☐ Gegen
Rechnung
Bitte keine Vorauszahlung
leisten. Rechnung
abwarten.

Garantie:

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

Datum, Unterschrift

(bei Jugendlichen unter 18 Jahren
Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

1-4 Spieler

Mindscape

ca. DM 40

Willkommen in der guten alten Zeit, in der man noch keine Polygonorgien oder Anfälle von Renderwahnsinn benötigte, um den Spiel(hallenspiel)ern das Bargeld aus der Tasche zu ziehen ...

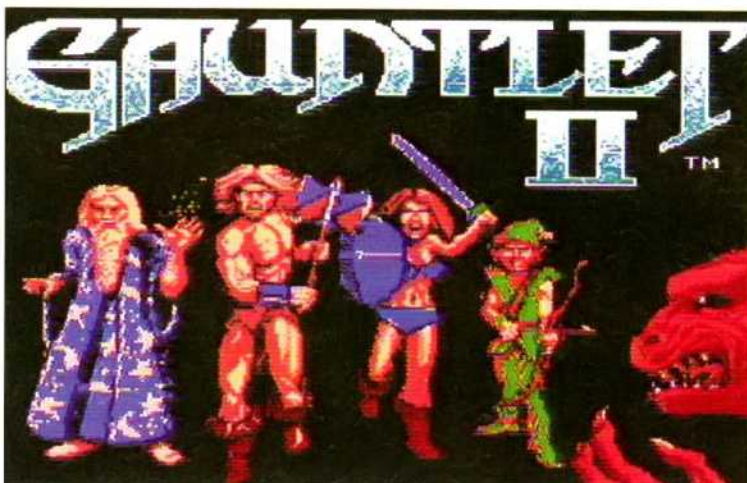
GAUNTLET II



Es war einmal vor gut zehn Jahren ein Spielautomat namens 'Gauntlet', der in den Spielhallen herumstand und dem Jungvolk die sauer verdienten Silberstücke aus dem Geldsäckel saugte. Das Spielprinzip war recht einfach: Ein mutiger Abenteurer mußte auf der Suche nach Kostbarkeiten in die Tiefen eines Dungeons hinabsteigen und dort seine vielen Talente unter Beweis stellen. Vier verschiedene Charaktere standen dabei zur Auswahl, vom leichtfüßigen Elf über Barbaren- und Valkyren-Kämpfer bis hin zum mächtigen Magier – jeder von ihnen mit besonderen Fähig-

IM DUNGEON IST DIE HÖLLE LOS

keiten ausgestattet. Doch damit diese Reise nicht gar so einfach (und das Jungvolk auch zum Nachwerfen von Silberstücken animiert) werde, wurden einige böse Gemeinheiten in die Dungeons eingebaut: So wimmelte es beispielsweise in den Gängen nur so von Monstern, die an der Lebensenergie des Spielers saugten. Zwar konnte man sie im Kampf besiegen, allerdings sorgten Generatoren so lange für Nachschub, bis diese zerstört wurden. Noch fieser war jedoch, daß der Spieler auch ohne Feindkontakt ständig Energie verlor, was zusammen mit den Irrgärten dazu führte, daß besagtes Jungvolk gar viele Silberlinge opfern mußte, wollte es in tiefere Etagen des Dungeons vordringen und Ruhm ernten. Einige Jahre später entschieden weise Männer, daß das Jungvolk seine



Silberstücke nicht mehr im Schweiß seines Angesichts in die Spielhalle zu tragen brauche, sondern stattdessen die Magie des Spiels (gegen entsprechenden Tribut freilich) auch in kleinen Zauberscheiben und -kistchen verpackt in den heimischen Hallen genießen dürfe. Und so gab es alsbald Umsetzungen für diverse Hausaltäre, unter anderem auch in Form von „Gauntlet II“ für das NES.

Diese bot die Action des Vorbildes und erlaubte mit einem entsprechenden Adapter gar vier Helden gleichzeitig den Abstieg in die unerforschten Tiefen. Zwar mutet das ganze Geschehen heute etwas antiquiert an, dennoch ist immer noch ein gewisser Reiz erhalten geblieben. Wer noch auf der Suche nach einem echten Klassiker ist, dessen Spielprinzip und Perspektive sich auch heute noch in vielen aktuellen Spielen findet, der sollte hier zugreifen, sofern er die Gelegenheit dazu hat. Ach ja: Und wenn sie nicht gestorben sind, dann irren die Helden noch heute durch die Dungeons ...

Michael Anton



Wenn sich mehrere Abenteurer in den Dungeon begeben, so stören Irrläufer, ...



... die vom rechten Wege abkommen, die Fortschritte der Party doch erheblich!



Gameplay

2

Dungeon-Action in Reinkultur, nach heutigen Maßstäben jedoch etwas dürrig ausgefallene Story.

Dauerspaß

2-

Zu viert macht es etwas mehr Spaß, allerdings ist dann viel Konzentration und Koordination erforderlich.

Grafik

2-

Manchmal sind Freund und Feind nur schwer zu unterscheiden, doch gibt es jedoch kaum Geruckel.

Sound

2-

Die Sprachausgabe ist zwar knarzig, aber verständlich. In Sachen Musik wird jedoch wenig geboten.

TOTAL-CHECK

Genre Action/Adventure
Level 100
Schwierigkeit ansteigend
Continues 3
Speicherkapazität 2 MBit
Erhältlich seit 1990

FAZIT
2-

Die vier zur Auswahl stehenden Charaktere verfügen über individuelle Eigenschaften wie Kraft und Magie

Nach dem Krach zwischen Nintendo und Squaresoft sieht es wohl eher trübe für neue Square-Spiele aus. Grund genug, endlich einmal die Klassiker dieser Firma zu würdigen ...



1 Spieler

Squaresoft

ca. DM 120

SNES
CLASSICS

FINAL FANTASY II

Goldene Regel Nummer eins des Arbeits- und Abenteuerlebens: Übe niemals Kritik an deinen Vorgesetzten und Auftraggebern. Hätte sich der gute Cecil an diese einfache Verhaltensvorschrift gehalten, wäre ihm so mancher Ärger erspart

Untergang zu retten. Die Winde des Schicksals treiben Cecil in seinem Abenteuer nicht nur kreuz und quer durch die diversen Dungeons der Welt, sondern zum Showdown sogar auf den örtlichen Mond. Wie es sich für das Genre gehört, treffen der

Held und seine des öfteren wechselnde Begleitung auf ihren Wegen auf zahllose Monster, deren Ableben natürlich zu wertvollen Erfahrungspunkten verhilft.

Schon 1991 zeigte Squaresoft mit „Final Fantasy II“ (nach japanischer Zählung eigentlich

der vierte Teil der Saga), wie ein ordentliches Rollenspiel aussehen muß: Eine Story voller Wendungen und Überraschungen, Charaktere mit Persönlichkeit und speziellen Fähigkeiten und natürlich auch eine ordentliche technische Gestaltung – das ist es, was die Herzen von Genre-Fans höher schlagen läßt. Heutzutage (und insbesondere nach den Grafik- und Soundorgien von „Final Fantasy III“ oder „Chrono Trigger“) mutet die Gestaltung zwar etwas bieder an, damals war sie jedoch ein Meilenstein und hat noch heute ihre Reize. Für erhöhten Herzschlag sorgt übrigens auch das damals revolutionäre Kampfsystem, bei dem der Spieler kaum noch zur Ruhe kommt: Entscheidungen müssen blitzschnell getroffen werden, denn der Gegner hält überhaupt nichts von Denkpausen – Echtzeit-

Streß in den Dungeons ist angesagt. Begeisterte Rollenspieler sollten sich diesen (leider nur als US-Import erhältlichen) Oldie unbedingt antun – sofern sie ihn noch in die Finger bekommen können ...



geblieben. Aber nein, das Dummerchen hat natürlich nichts besseres zu tun als nachzufragen, was sein Chef und König eigentlich mit dem magischen Kristall vorhat, den Cecil gerade in seinem Auftrag aus einem benachbarten Königreich entwendet

JÄGER DER VERLORENEN KRISTALLE

hat. Wohl offensichtlich nichts Gutes, denn seine Majestät reagiert etwas unwirsch auf die Anfrage, enthebt Cecil seines Postens und schiebt ihn aufs Karriere-Abstellgleis, indem er ihn mit einer lebensgefährlichen Mission betraut. Im Verlaufe dieses Auftrags wird Cecil dann langsam klar, daß sein Chef unter dem Einfluß finsterner Mächte steht und daß dringend etwas unternommen werden muß, um die bösen Pläne zu durchkreuzen und das Königreich vor dem



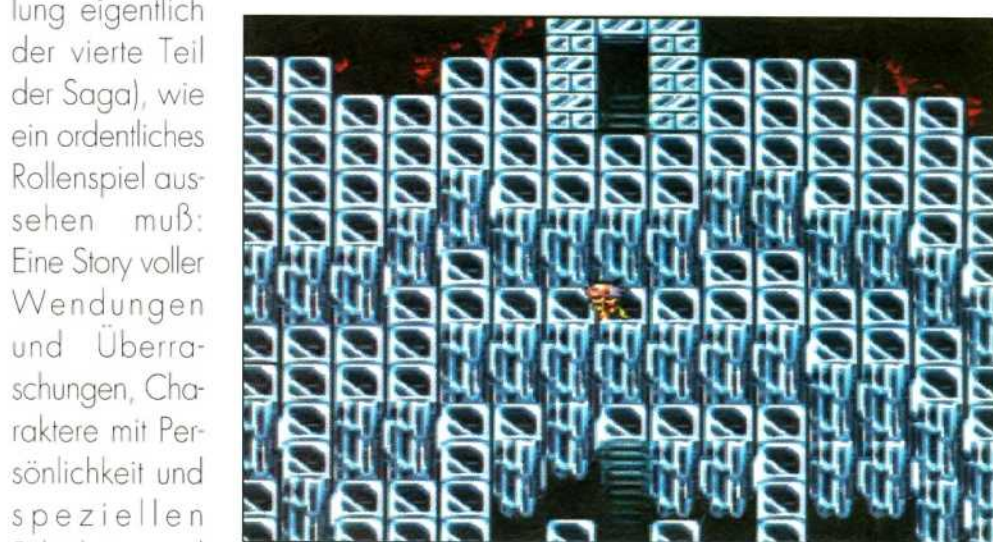
In den Dörfern gibt es neben Informationen auch zahlreiche Einkaufsmöglichkeiten

Sogar mit einem Raumschiff darf die Party zu neuen Schauplätzen fliegen ...



Rydia	Sta
Callor Lv. 56	Exp 1581685
R-Hand	For level 80777
HP 2056/2056	
MP 504/504	
Ability	Attack 9x
Str. 49	Attack 7
Agil. 47	Defence 5x
Vit. 47	Defence 6
Wis. 34	Mag Def 3x
Will 32	Mag Def 3

Zer	Fight	Mike	4242
White		Rosa	2964
Atm		Rydia	2056
Iten		Edge	3029
		Kain	4027



„Chrono Trigger“) mutet die Gestaltung zwar etwas bieder an, damals war sie jedoch ein Meilenstein und hat noch heute ihre Reize. Für erhöhten Herzschlag sorgt übrigens auch das damals revolutionäre Kampfsystem, bei dem der Spieler kaum noch zur Ruhe kommt: Entscheidungen müssen blitzschnell getroffen werden, denn der Gegner hält überhaupt nichts von Denkpausen – Echtzeit-

Panther	Needle
Sting	
Rat 2	
Tellah	2832
Cid	9889
Yang	6191
Cecil	9434

Gameplay 2+

Eine fesselnde Story, ein herausforderndes Kampfsystem – da lacht das Herz eines jeden Rollenspielers.

Dauerspaß 2+

Die abwechslungsreiche Handlung sorgt mit ihrer Komplexität für ein langes Rollenspiel-Vergnügen.

Grafik 2-

Heutzutage wirken manche Dinge zwar etwas altbacken, nett anzuschauen ist's aber trotzdem.

Sound 2+

Wie es sich für ein Squaresoft-Game gehört: Der Soundtrack hat Ohrwurm-Qualitäten.

TOTAL-CHECK

Genre Rollenspiel
 Level ansteigend
 Schwierigkeit Batterie
 Continues 8 MBit
 Speicherkapazität seit 1991/US-Import
 Erhältlich

FAZIT
2+

DIDDY'S KONG QUEST



Großes Finale! Hallo, Leute! Wie versprochen, servieren wir Euch diesmal den gesamten Rest des Affen-Spektakels. Selbstverständlich bleiben Euch auch die Level der verlorenen Welt nicht verborgen. Außerdem winkt am Schluß noch eine coole Competition von Nintendo und TOTAL! rund um die Affenbande.

ch

Eisiger Abgrund
oder „Eiskalt erwischt!“



Nachdem Ihr das Restart-Faß in diesem Level passiert habt, folgt ein langer Weg nach oben. Wenn Ihr oben angelangt seid setzt Ihr mit dem A-Button zum Special an, um die DK-Münze zu bekommen. Der Haken an der Sache ist, daß Ihr die Münze beim ersten Anlauf einsammeln müßt, da der Wasserspiegel sinkt.



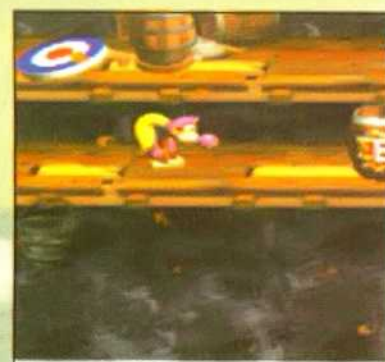
Die beiden Bonusräume dieses Levels sind dicht beieinander. Schwimmt an dieser Stelle einfach durch die Wand! Nach einem 1-Up geht's in den ersten Bonusraum. Den Zweiten könnt Ihr mit Enguarde öffnen.

Windhöhle
oder „Es ist windig – perfekter Halt, dank ...“



Haltet Euch nach dem Start soweit wie möglich links, dann könnt Ihr das erste Bonus-Faß gar nicht verfehlen. Zudem weißt Euch wieder einmal eine einsame Banane den Weg. Folgt Dixies Beispiel auf dem Bild und „schwingt“ Euch unter die Wespe in Richtung Bonus!

Die DK-Münze wartet ganz rechts auf Euch. Etwas weiter unten könnt Ihr Euch an den diagonal angeordneten Bananen orientieren.



Halt! Bevor Ihr übereilt ins Ziel lauft, solltet Ihr Euch zunächst unten her ins Bonus-Faß begeben.

Quetsch-Schloss
oder „Da bis'e platt, was?“



Tief durchgeschnaubt und rein! Nehmt bei dieser Bananen-Pfeil-Formation mit Rambi tüchtig Anlauf und rennt schnell durch die rechte Wand! Beeilt Euch, denn der Boden bewegt sich ständig weiter aufwärts!

Kurz über dem Restart-Faß schwebt ein DK-Faß. Springt auf dessen Höhe nach links durch die Wand und Ihr erhaltet Squawks! Zwei Wespen weiter habt Ihr die Möglichkeit, nach unten abzutauchen. Dort ist die ersehnte DK-Müne versteckt.



Wenn Euch Euer gefiederter Freund wieder verlassen hat, müßt Ihr mit dem TNT-Faß die linke Wand an der Stelle sprengen, die Euch der Bananen-Pfeil zeigt.

Clappers Höhle oder „Eislevel sind hip!“



Dirket über dem Start hängt ein Haken einsam in der Gegend rum. Mittels Partnerwurf müßt Ihr die beiden Affen immer weiter nach oben dirigieren, um zum ersten Bonusraum zu kommen.



Auch die DK-Münze läßt sich mit einem Huckepackwurf an den Haken, schnell ergattern.



Nachdem sich Enguarde zu Euch gesellt hat, werdet Ihr rechts von einer einzelnen Banane auf den zweiten Bonusraum aufmerksam gemacht. Mit der Spezial-Attacke des Fische kommt Ihr ohne Schwierigkeiten herein.



Diese Stelle liegt direkt auf dem Weg, Ihr könnt sie also gar nicht verfehlen. Nachdem Ihr die Kugel links oben eingesackt habt, müßt Ihr nur noch auf den Kopf des zweiten Sichelwerfers hüpfen, um in die Bonusstage zu gelangen.



Hinweise von einsamen Bananen findet man in fast jedem Level. Diese Banane verrät Euch einen Zugang durch die rechte Wand zur DK-Münze.



An dieser Stelle müßt Ihr erst nach rechts hangeln und dann ein Stückchen weiter oben nach links ins Gemäuer springen. Viel Spaß im zweiten Bonusraum!



Ketten-Kletten oder „Kennt noch einer Hui-Buh?“



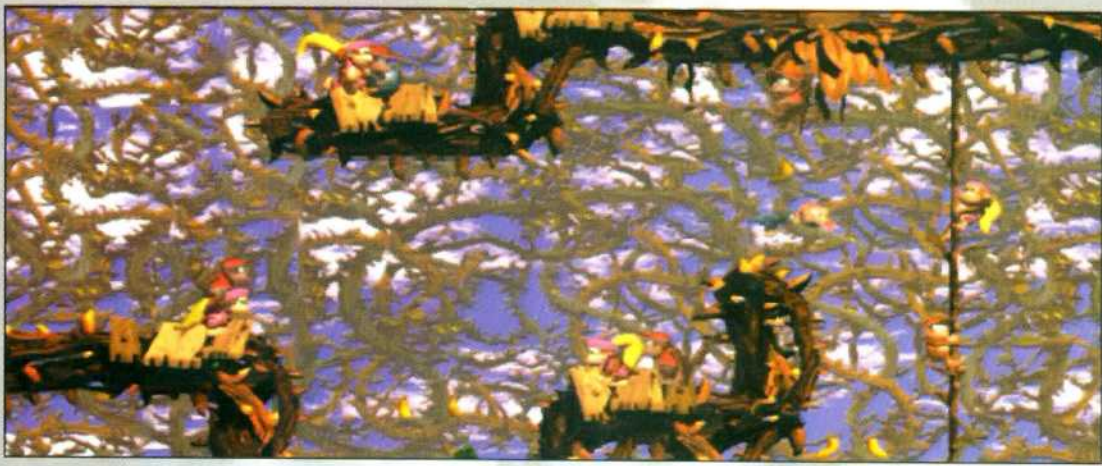
Diese Karte zeigt Euch den Standort der DK-Münze. Springt der Wespe auf den Kopf und sammelt das begehrte Stück rasch ein!



Um zum Bonus-Faß zu gelangen, bedarf es einer gehörigen Portion Geschwindigkeit. Wie Ihr seht, bewacht ein Zinger den Durchgang zum Bonus. Schießt ihn ab und nix wie rein!

Gift Gemäuer oder „Arsen und Spitzenhäupchen“

Dornenlauf oder „Die Dornenaffen“



Klettert die erste große Liane im Level schnell nach oben, um nicht von den Geiern geschnappt zu werden! Für den Eintritt in den Bonusraum benötigt Ihr auf jeden Fall beide Affen. Zusammen müssen sie zur Kugel springen und danach weiter nach rechts zur Kanone laufen. Achtet auf die Dornen!

Auch wenn Ihr das Wettfliegen mit dem Raben verliert, lohnt ein kleiner Abstecher in dieses Gestrüpp. Die DK-Münze liegt hinter den zwei Wespen-Barrieren. Orientiert Euch einfach an den Bananen-Pfeilen!



K. Rool Kampf oder „Showdown in little Monkey Town“



Endlich ist es soweit! K. Rool stellt sich zum Kampf. Wenn Ihr neunmal eine Kugel in den Lauf seines Karabiners gesteckt habt, gibt er entnervt auf. Bis dahin müßt Ihr jedoch mehreren Attacken des dicken Krokodils standhalten.



Waaas!? K. Rool lebt noch? Donkey kann's nicht fassen und schreiet zur Tat ...

Manchmal verschwindet er für kurze Zeit und taucht überraschend an einer anderen Stelle wieder auf.



Ein gepflegter Monkey-Uppercut gibt dem Untier den Rest. Doch halt, waren da nicht noch ein paar Level in der verlorenen Welt?



Dschungelzauber oder „Urwaldmagie“



In diesen Leveln müßt Ihr lediglich die DK-Münzen finden. Doch auch dieses Unterfangen ist manchmal nicht ganz so leicht wie das hier. Kurz vor dem Restart-Faß müßt Ihr an dieser Stelle nach rechts in das ‚B‘-Faß springen.



Mit Partnerwürfen müßt Ihr im Bonuslevel die Libellen abschießen, ohne die Wespen zu berühren, die diese umkreisen.



Schwarze Eisebene oder „Garantiert der letzte Eislevel in diesem Spiel“



Die Karte zeigt Euch die Kugel und die dazugehörige Kanone. Geht jedoch behutsam die äußerst rutschigen Abhänge herunter – ein Ausrutscher kann tödlich sein! Der Bonuslevel ist hingegen kinderleicht. Springt einfach über ein paar Wespen nach unten und schon gehört Euch die DK-Münze!



Zwar hat noch kein ‚X‘ den Punkt markiert, dafür aber ein Bananen-Pfeil die Richtung. Hüpf mit Diddy in das Faß mit seinem Konterfei darauf und laßt Euch in das Faß ganz rechts katapultieren.



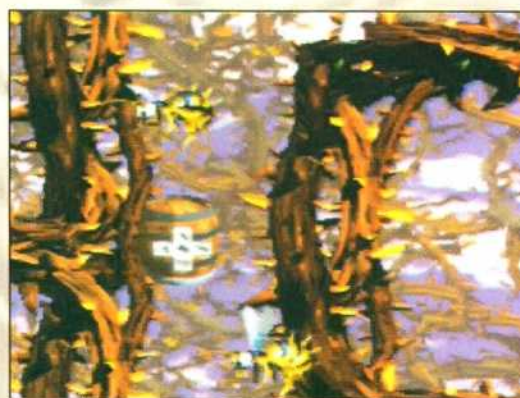
Haltet den Run-Button gedrückt und sammelt das ‚I‘-Faß ein! So werdet Ihr unverwundbar und könnt am Ende Eure DK-Münzen-Sammlung um ein weiteres Exemplar bereichern.



Klobber Chaos
oder „... Chaos im Hirne, weich in der Birne ...“



Kurz vor dem Ende des hitzigen Levels kann Euch der blaue Igel ... äh pardon, die blaue Katze einmal nützlich sein. Laßt Euch nach oben in das 3-Sekunden-Faß schleudern und fahrt zum Bonus-Faß! Ein Partnerwurf hat übrigens denselben Effekt.



In der Bonus-stage müßt Ihr ein Faß durch Dornengebüsche steuern.

Glutofen
oder „Jetzt ‘ne eiskalte Cola“



Bevor Ihr voreilig in das Pfeil-Faß und somit in den nächsten Abschnitt springt, überquert Ihr mit Hilfe der Spinnen-Netze den Hügel zum allerletzten Bonus-Faß.

Dieser Bonuslevel ähnelt dem vorangegangenen, jedoch steuert Ihr nun Squitter beziehungsweise Squawks durch die Dornen.



Tierische Show
oder „There’s no Business, ...“



Na, sowas, der Typ läßt einfach nicht locker. Nachdem Ihr mehreren Geschossen ausgewichen seid schießt Rool mit einem Faß auf Euch. Die darin enthaltene Kugel gibt dem Schurken den entgültigen Rest.



Mit Rool geht auch sein Reich in den Fluten des Meeres unter.



Hey, da treibt ein Floß! Etwas Vorfreude auf Teil 3 sei hier schon erlaubt.



Mit einer DK-Münze mehr als Mario ist Diddy dank Euch der absolute Video-spiele-Held. Aber was tummelt sich denn da links an der Mülltonne?



Aha, ist ja interessant, ein Paar rote Sprintschuhe und eine Fön-artige Waffe ... hmm, wem könnten diese Sachen wohl gehören?



Selbst Cranky gratuliert Euch zu Eurer bemerkenswerten Leistung. Wer hätte das gedacht?!



Wenn Euer Spielstand so aussieht, habt Ihr es geschafft!



Kleiner Tip am Rande: Drückt in diesem Menü fünfmal schnell nach unten, damit Ihr zum Musik-Test gelangt! Wiederholt die Prozedur, um zum Cheat-Mode zu kommen! Gebt zur Aktivierung folgendes ein:
50 Leben: Y, A, select, A, u, l, A, u
Hard-Mode: B, A, r, r, A, l, A, X
Nach richtiger Eingabe ertönt ein Affenschrei.





Ihr habt noch
keins? Dann holt
Euch eins!

COMPETITION

**Zum Abschluß unserer Komplettlösung
verlosen wir mit freundlicher Unterstützung
der Firma Nintendo mehrere attraktive Preise.**

**Wenn Ihr die folgenden Fragen richtig beantworten
könnt, habt Ihr die Chance, unter den glücklichen
Gewinnern zu sein.**

1. Wer hat Donkey Kong ursprünglich erfunden?

- a) Howard Lincoln
- b) Shigeru Miyamoto
- c) Shigeru Ota

2. Wie heißt Diddys blonde Freundin?

- a) Candy
- b) Silvie
- c) Dixie

3. Wieviel DK-Münzen kann man bei 'Diddy's Kong
Quest' maximal bekommen?

- a) maximal 40
- b) maximal 41
- c) maximal 39

4. Wofür benötigt man die Krem-Münzen?

- a) Um bei Wreckly Kong abspeichern zu können.
- b) Um von Cranky Kong Tips zu bekommen.
- c) Um bei Klubbas Kiosk Zoll zu bezahlen.

5. Ein roter Ballon ist ein 1-Up wert. Wieviel ist
ein grüner Ballon wert?

- a) 5 Leben
- b) 3 Leben
- c) 2 Leben

6. Wie nennt man das Grafikverfahren, das bei DKQ und des-
sen Vorgänger angewandt wurde?

- a) Rendering
- b) Blending
- c) digitalisieren

7.) Wie hoch ist die maximale Prozent-Zahl, die man bei 'DKQ'
erreichen kann?

- a) 99,9 %
- b) 101,2 %
- c) 102 %

Nintendo

TOTAL!

GAME

Folgende Preise wurden von Nintendo zur Verfügung gestellt:

- 1. - 5. Preis: je ein Diddy's Kong Quest SNES-Modul
- 6. - 10 Preis: je ein Donkey Kong Classics NES-Modul
- 11. - 15. Preis: je ein Donkey Kong Land GB-Modul
- 16. - 20. Preis: je ein Diddy's Kong Quest Spieleberater

Schickt Eure hoffentlich richtigen Antworten bis spätestens 22.5.1996 an:

X-plain Verlag

Redaktion TOTAL!

Stichwort: Diddy Competition

Friedensallee 41

22765 Hamburg

Es gilt das Datum des Poststempels.

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter von Nintendo oder X-plain dürfen nicht an der Verlosung teilnehmen.

Tips & Tricks

So schön der mit dem Spiel gelieferte Spieleberater auch ist, gegen Ende erweist er sich doch als etwas schweigsam. Damit Ihr Euch in Gotika und Assitopia nicht verläuft, haben wir einen kleinen Reiseführer für die beiden letzten Welten zusammengestellt. Also dann, Vorhang auf zur Show ...



Secret of



Versteckte Durchgänge können manchmal zu angenehmen Überraschungen führen



Das feierliche Bankett erfährt bald eine empfindliche Störung ...

AUF ZU NEUEN UFERN

Nach dem Sieg über die Monsterquale werdet Ihr mit einem Eimer aus dem Brunnen gezogen. Sobald der werde Herr seine Geschichte erzählt hat, solltet Ihr Eurerseits mit dem

Wäldchen am Ortseingang machen, wo sich ein Zusatzauber für Hektor befindet. Auf dem Markt könnt Ihr einige nette Sachen erstehen. Wichtig ist vor allem das Ticket für die Freakshow, Ihr solltet auch nach dem Orakelknochen und – sofern Ihr es

nicht schon habt – nach dem Chocobo-Ei suchen. (Dabei erweist es sich übrigens als recht praktisch, wenn man sich zuvor in Allelachema ausgiebig mit Tausch-Items eingedeckt hat. Andererseits gibt es jedoch auch in vielen Häusern Hinter-

türchen ...) Im Prinzip könnt Ihr Euch aus den Truhen der diversen Häuser frei bedienen, in einem Fall solltet Ihr jedoch Zurückhaltung üben – der Elfenbeinspeer-Zauber winkt als Belohnung für Ehrlichkeit.



Dieses Waldstück verbirgt eine praktische kleine Überraschung für den Helden

Brunnen herumspielen. Damit rettet Ihr nämlich einen Oglin, der sich später noch dankbar erweisen wird. Anschließend könnt Ihr den Chaosturm besichtigen, zuvor solltet Ihr allerdings noch einen kleinen Abstecher in das



Es ist wahrlich grauenvoll, was in der Freakshow alles präsentiert wird ...



Mit dieser fiesen Monsterquale beginnt ein neuer Abschnitt im Spiel. Ein gut trainierter Held mit entsprechender Magie sollte an dieser Stelle keine größeren Probleme haben. Im Notfall sind eben noch ein paar Trainingskämpfe zu absolvieren – beispielsweise in der Pyramide ...

Evermore

EVER



Die Truhen im Schloß verbergen so manche Kostbarkeit. Wohl dem, der einen passenden Schlüssel hat!



Aus dem Regen in die Traufe: Kaum haben unsere Helden die Strapazen des Kanals überstanden, so wartet schon die Königin mit einem neuen Auftrag. Von einem ruhigen Urlaub im Lande Evermore kann also beim besten Willen nicht die Rede sein ...

SO EIN HUNDELEBEN

Während sich der Junge in der Freakshow amüsiert, wird dem Hund recht übel mitgespielt. Immerhin gewinnt das Tier so jedoch das Schweinerennen, und der Weg ins Schloß ist frei. Mit seinem Schicksal als Hauptgericht kann sich der Hund jedoch nicht abfinden, und so erkundet er bei seiner Flucht die Schloßkeller. Geduld ist hier angeraten, denn irgendwann stoßt Ihr auf eine Frau, die Euch den Königsschlüssel überläßt. Mit ihm solltet Ihr alle Türen öffnen, bevor Ihr ihn dem alten Mann gebt. Als Belohnung winkt nicht nur eine Zauberformel, hinter den Türen verbirgt sich später auch so manches praktische Item.

Secret of



KNAST UND KANALISATION

Nachdem der Schweinepudel das Bankett etwas durcheinandergebracht hat, landen unsere beiden Helden im Gefängnis. Der Hund die Zelle kann durch einen Spalt verlassen und den Jungen befreien. Nachdem alle Zel-



Der Säureschleim in der Kanalisation ist eine ätzende Angelegenheit ...

len geöffnet und die darin befindlichen Gegner besiegt wurden, ist der weitere Weg frei. (Wer es schafft, mit dem Hund allein alle Gegner zu besiegen, der erhält noch ein nettes Halsband als Belohnung!)

In der Kanalisation braucht Ihr im Prinzip nur der Strömung folgen und gelegentlich einen kleinen Heilzauber wegen der Giftbrühe loslassen. Kurz vor Ende empfiehlt es sich dennoch, mal kurz gegen den Strom zu schwimmen: Ein netter Herr hat dort nämlich



Wer gegen den Strom schwimmt, erhält eine praktische Formel als Belohnung!

noch Magie zu verschenken. Die Freude über die gewonnene Freiheit



Du dachtest, Du könntest entkommen?

Na ja, man darf sich doch zumindest etwas Hoffnung machen, oder? Wie dem auch sei, so schlimm wird die Strafe für die Kerkerflucht wohl nicht ausfallen



OK, Jungs. Willkommen in Eurem neuen Heim.



Das Schloß sollte genau untersucht werden, bevor es in Richtung Schachbrett-Labyrinth geht. Es warten viele Schätze auf ihre Entdeckung

ist jedoch nur von kurzer Dauer, denn die Abenteurer werden geschnappt und erhalten von der Königin den Auftrag, in das Schloß Terrorfels zu gehen. Der Weg dorthin führt über den Ostflügel des Schlosses und das Schachbrett-Labyrinth, an dessen Ende noch ein kleiner Zwischengegner wartet.



Keine Angst vor Zwischenbossen: Dieser Kerl ist eher harmloser Natur ...



Angesichts der drohenden Gefahren solltet Ihr an dieser Stelle die Gelegenheit beim Schopfe ergreifen und sicherheitshalber noch einmal abspeichern ...

DER SCHATTENWALD

Das Waldlabyrinth ist zwar recht groß, es gibt jedoch einen kleinen Trick, der Euch den richtigen Weg



Eine neue Zauberformel ist natürlich immer gern willkommen. Danke vielmals!



Noch spucken die Herrschaften große Töne – aber nicht mehr lange ...

weist: Schaut in jedem neuen Bild, ob irgendwo in den Ästen ein kleiner Kobold sitzt! Wenn ja, so stimmt die Richtung, ansonsten zurück und eine andere Abzweigung genommen. Allerdings empfiehlt es sich, gleich zu Beginn doch mal den falschen Weg zu nehmen: In einer Sackgasse wartet ein netter alter Herr, der den Frischzellen-Zauber spendiert. Kurz

nach dem Halbzeit-Schild müßt Ihr Euch mit Eurem Doppelgänger her-



umschlagen, danach kann abgespeichert werden. In der näheren Umgebung lungert auch der gerettete Oglin herum, der die Drachenmünze springen läßt.



Hilfsbereitschaft zahlt sich aus: Der Oglin hat ein kleines Geschenk dabei!

Jetzt nur noch ein kleines Geplänkel mit einem Drachen, und der Weg durch die Kanalisation nach Terrorfels ist frei.



Und zum Schluß noch eine kleine Überraschung: Am Ausgang des Waldes wartet ein freundlicher Drache auf Prügel – die er natürlich auch sofort bekommt



Glücklicherweise sind die Kopien nicht ganz so stark wie das Original ...



Kleiner Irrtum: Dieses Schild markiert erst die Hälfte des Weges durch den Wald!



ZWEI SELTSAME BRÜDER

In Terrorfels ist recht wenig los, aber immerhin gibt es ein Gasthaus mit



Eine Bazooka in Ehren kann niemand verwehren – nicht zu diesem Preis



Die Lösung des Rätsels ist zwar Glückssache, aber der Versuch lohnt sich durchaus

Waffenladen und eine gut versteckte Kräuterhexe, die eine neue Zauberformel verrät. Bei dem Waffenhändler solltet Ihr behaupten, daß



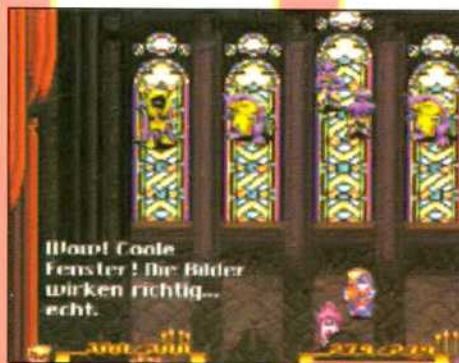
Riesentratten am Morgen bringen Kummer und Sorgen – oder so ähnlich jedenfalls



Na also, die Dame im anderen Schloß kam uns doch gleich verdächtig vor



Alles Lüge: Erfahrene Rollenspieler kennen diesen Herrn aus einem anderen Square-Spiel, bei dem er sich als Held tapfer geschlagen hat. (Dies nur ganz am Rande ...)



Wie echt die Bilder sind, das wird sich so gleich in der Praxis zeigen!



Gallensteins Labor verbirgt so manche Überraschung, also schaut Euch genau um!



Die Hindernisse stören nur beim ersten Durchqueren der Kanalisation, denn ...



... später findet Ihr eine Waffe, mit der sich die Dinger beseitigen lassen

Ihr ihn kennt (im englischen Original ist es übrigens Cecil aus „Final Fantasy II“) und ihm etwas abkaufen – als Zugabe gibt es nämlich eine Bazooka. Eine recht durchschlagende Waffe, sofern man Munition dafür hat. Der Eingang zum Schloß wird vom Rattenkönig bewacht, dem Ihr natürlich Manieren beibringt. In den Kellergewölben könnt Ihr noch einige Zutaten abstauben, danach begegnet Ihr der echten Königin, die Euch genauere Informationen liefert und Euch zu ihrem Berater Gallenstein schickt. Der wiederum verweist Euch auf seinen Bruder Nierenfels, der ganz in der Nähe wohnt. Bevor Ihr Euch auf den weiteren Weg macht, solltet Ihr noch das Labor genauer untersuchen: Bücherschrank und Schreibtisch verbergen zwei neue Formeln, in der Truhe ist eine Axt, mit der sich die Hindernisse in der Kanalisation beseitigen lassen. Weiterhin solltet Ihr noch Wolff im Westflügel des Schlosses besuchen. Löst Ihr sein Rätsel, gibt es neue Magie. (Klappt das nicht auf Anhieb, könnt Ihr es später nochmal versuchen.)



Secret of Evermore



Wer nach oben will, der muß erst tief fallen: Der Weg zu Nierenfels birgt einige unliebsame Überraschungen für die mutigen Helden



Wenn es nicht mehr ist, machen wir uns natürlich mit Freuden auf die Suche



Völlig abgehoben: Mit dem Flattergleiter wird das Reisen einfacher und sicherer

DRACHEN UND PUPPEN

Beim Besteigen von Nierenfels' Turm müßt Ihr den Boden unter den Füßen verlieren, wenn Ihr weiterkommen wollt. Auf der Turmspitze wartet ein



Vorsicht Falle: Der Drache befördert Euch recht unsanft von der Spitze des Turms

Drache auf Prügel – haltet etwas Sicherheitsabstand, da er Euch sonst vom Turm fegt! (Andererseits kann man ihn von einer Etage tiefer aus



Amoklaufende Puppen sind eine kleine Abwechslung im Heldenleben



Langsam wird er zur Gewohnheit, der Weg durch die Kanalisation ...



Fliegende Königinnen? Das ist gegen jedes Naturgesetz und geht böse aus

recht bequem mit Magie besiegen.) Anschließend verrät Nierenfels eine weitere Zauberformel und organisiert auch den Flug nach Chaosturm.



Ob das Ding wohl wirklich fliegt? Keine Panik, Gallenstein kennt sich mit so etwas aus

Über die Kanalisation geht es wieder ins Schloß und dort zum Puppen-theater. Hier prügelt Ihr Euch mit Lakosius und seinen Marionetten herum, nach dem Sieg wird das Schloß zerstört und Ihr solltet zurück nach Terrorfels. (Der schnellste Weg führt über das Schachbrett-Labyrinth, dort sorgt eine neue Brücke für eine Abkürzung.) In Terrorfels gibt es neue Einkaufsmöglichkeiten, auch hat Gal-



lenstein inzwischen eine Flugmaschine gebastelt, die er den Helden zur Verfügung stellt. Immerhin müssen die beiden jetzt nach drei wichtigen Teilen für Gallensteins Rakete suchen.



Von diesem netten Blechkameraden gibt es später noch eine Zauberformel. Allerdings muß man zunächst noch seinen Kumpel aus dem Gefängnis befreien



Wer noch einige Erfahrungspunkte sammeln möchte, der kann sich mit diesen Wachrobotern vergnügen. Mit etwas Geschick kann man dieser Begegnung jedoch aus dem Weg gehen

STRESS IM HI-TECH-LAND

In dieser futuristischen Welt seid Ihr vor allem auf die Fernwaffe Eures Hundes angewiesen, hoffentlich habt Ihr das Tierchen auch ordentlich trainiert.



Die Gasthäuser in Assitopia sehen zwar etwas seltsam aus, erfüllen ihren Zweck jedoch nicht. Rechts oberhalb des Landplatzes trifft Ihr auf den Wachroboter EDA-8, der seinen Kollegen schmerzlich vermißt. Diesen könnt



Wenn Ihr Euch später nicht verbrennen wollt, solltet Ihr die Heizung abstellen

Ihr kurze Zeit später aus den Gefängniszellen befreien, wobei Ihr Euch allerdings mit einem recht fiesen Raptor herumschlagen müßt. (Anschließend solltet Ihr irgendwann nochmal bei EDA-8 vorbeischaun, um Euch eine wertvolle Belohnung abzuholen!)

Die Türwächter in der Oberwelt lassen sich nur mit dem Hund ausschalten, der durch die Schleusen ins Freie kann. Vergeßt aber nicht, Euch auch um den Jungen zu kümmern, da auch in den Gängen Gefahren lauern! Euer erstes Ziel sollte Abschnitt B2 sein, denn dort gibt es ein unterirdisches Städtchen mit Speicher- und Einkaufsmöglichkeiten. Unterhaltet Euch dort auch mit den Reinigungsrobotern, denn einer verrät einen interessanten Farbcode. Nachdem in C2 die Ventilation eingeschaltet wurde, kann C1 gefahrlos durchquert werden. Schlagt Euch weiter durch die Gegend, bis Ihr den Kontrollraum in D3 erreicht! Dort könnt Ihr etwas mit den Schaltern herumspielen. Das Licht im Gewächshaus sollte tatsächlich ausgeschaltet werden, die Eingabe des Farbcodes ist jedoch freigestellt: Der Kampf mit den Wachrobotern nervt zwar etwas, bringt aber doch einige wertvolle Erfahrungspunkte.



Mit diesen Schaltern öffnet Ihr die Barrieren vor den einzelnen Gefängniszellen. Danach müßt Ihr Euch allerdings mit einigen fiesen Gegnern herumprügeln



Die Laserkugeln auf den Durchgängen lassen sich nur dadurch ausschalten, daß der Hund durch die Schleuse an die Oberfläche von Assitopia geht und dort für Ordnung sorgt

LETZTE VORBEREITUNGEN

Nach der Durchquerung des Gewächshauses ist es nur noch ein kleiner Sprung bis nach A4, wo Professor Seltsam schon auf Euch wartet. Von ihm gibt es nicht nur einen neuen Zauber, sondern auch den Auftrag, die Energieeinheit unter der



zurück zu Gallenstein, in seinem Labor gibt es nochmals eine neue Waffe und einen weiteren Zauberspruch. Und als ob es nicht genug wäre: Kurz nach der Energieeinheit stoßt Ihr nochmals auf einen Alchemisten, der zwei weitere Formeln auf Lager hat.



Die Wunderwerke der modernen Technik versetzen auch erfahrene Abenteurer immer wieder in Erstaunen: Diese Dinge funktionieren tatsächlich? Lassen wir uns überraschen



Der Bildschirm im Laboratorium entpuppt sich als praktische Einkaufsgelegenheit



Die Suche nach der Energieeinheit bringt bis zu drei neue Formeln ein



Hoffentlich stellt Edgar nicht noch einmal einen solchen groben Unfug an



Kurz vor Schluß gibt es bei Gallenstein auch noch eine neue Waffe

Schachbrettebene zu bergen. Der Monitor, mit dessen Hilfe er den Durchgang öffnet, hat es übrigens in sich, also riskiert ruhig einen zweiten Blick! Mit dem Raumgleiter geht es

(Eine davon gibt es allerdings nur, wenn Ihr den Orakelknochen im Gepäck habt!) Bevor es zurück nach Assitopia geht, sollten nochmals fleißig Zutaten eingekauft werden.

SHOWDOWN

Mit der Energieeinheit läßt sich der Teleporter links unterhalb des Landeplatzes aktivieren, der direkt zum Showdown mit Edgar führt. Keine Panik, Ihr könnt den langen Weg nach A1 über einen neuen Durchgang abkürzen. Stellt Euch vor dem Be-



Während des letzten Kampfes trifft Ihr auch noch auf einige alte Bekannte

sind nicht zu verachten. Nach der Aktivierung des Teleporters erhaltet Ihr eine letzte Chance zum Abspeichern, danach wird Klartext mit Edgar geredet. Im ersten Teil des Kampfes müssen die Ventilatoren und Lautsprecher zerstört werden.



Wenn alles gutgegangen ist, steht der Rückkehr in die heimische Dimension eigentlich nichts mehr im Wege. Nach so viel harter Arbeit eine lohnenswerte Aussicht

treten bei Bedarf Euer Zaubermenü neu zusammen. Die Sprüche Kosmokrafft und Gigakrafft sollten auf alle Fälle dabei sein, auch Zauberspiegel, Kraffteld und Unterbrechung

Eigentlich erwartet man dabei von Euch, daß Ihr die Bomben in die entsprechende Richtung kickt, der mit Kosmokrafft aufgepöppelte Hund erledigt diesen Job jedoch wesentlich



Dieser Teleporter führt zum Showdown mit Edgar, der für alles verantwortlich ist und sich ...



... darüberhinaus als ein recht lästiger Gegner erweist. Viel Glück beim Kampf!



Für den letzten Kampf solltet Ihr die passende Magieausrüstung zusammenstellen

schneller. Auch während der folgenden Kämpfe sollte überwiegend mit dem Hund gearbeitet werden, während sich der Junge dezent im Hintergrund hält und bei Bedarf die Gesundheit und die Defensivmagien auffrischt. Bei richtigem Timing dürften Edgar und Konsorten kein größeres Problem mehr sein, die Rückkehr nach Großostheim und das große Finale sind in greifbarer Nähe ...

TIPS & TRICKS WANTED!

Ciao, Cheat-Profis und Schummelfreunde!

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 sehnsüchtig Eure Post! Schreibt an die untenstehende Adresse! Egal ob Automat, Game Boy, NES oder SuperNES, ob Modulcode, Kurztipp, Cheat oder umfangreiche Komplettlösung: Jeder, der mitmacht und dessen Beitrag abgedruckt wird, hat die Chance, belohnt zu werden! Vergeßt jedoch nicht, Euren Absender 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 sechsmontatige TOTAL!-Freiabos**!!! Mögen die Besten gewinnen ...

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



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

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

Der Gewinner aus TOTAL! 4/96 heißt:
Torsten Pritschow, Liebenwalde
Robert Kurtanjek, Stuttgart
Olaf Klöppel, Schornsheim
(Nachtrag aus TOTAL! 3/96:
Regina Zuse, Leverkusen)

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

TIPS &

SUPER NES

Waterworld



Von Atoll zu Atoll kämpft sich Vorzeigeheld Kevin Costner durch die Wasserwelt. Der eine oder andere von Euch wird die Durststrecken zwischen zwei Paßwörtern vielleicht etwas zu



happig finden, macht aber nichts, denn TOTAL! schafft Abhilfe. Sucht Euch eins aus!

Paßwörter:

- Level 1 HWSVP
- Level 2 HKFBM
- Level 3 QJWLX
- Level 4 YTWKN
- Level 5 QKSVC
- Level 6 QHHJS
- Level 7 WWWKJQ

Susanne Kaiser, Friedrichshafen

Mega Man 7

Wer hätte das gedacht, in Mega Man 7 ist ein Versus-Mode für zwei kampflustige Spieler versteckt! Haltet die L- und die R-



Taste gedrückt, nachdem Ihr das untenstehende Paßwort eingegeben habt! Drückt dann Start! Der Vs-Mode erscheint daraufhin, und Ihr könnt Euch einen der zwei Arena-Fighter aussuchen. Neben dem bekannten Helden steht Euch ein weiterer zur Verfügung: Es ist der mysteriöse Bass – taucht im Spiel selbst nicht auf. Daß beide Spieler den gleichen Kämpfer wählen, ist zum Glück auch möglich.



Der Power-Schuß wird durch das sogenannte 'Chargen' vorbereitet. Haltet dazu Y gedrückt bis Ever Kämpfer aufblinkt!

Haltet Ihr die hinteren Tasten nicht gedrückt und benutzt das Paßwort wie jedes andere, dann kämpft Ihr im letzten Level direkt gegen den Oberschurken Dr. Wily. Wer also besonders 'sauer' auf den Herren Unruhestifter ist, kann sich beliebig oft in seine finale Zufluchtsstätte begeben und dem Wahnsinnigen zeigen, was Mega Man so alles auf dem Kasten hat.

Paßwort:

1415
5585
7823
6251

Moves im Versus-Mode:

Mega Man:
Schutzschild: oben, oben
Feuerball: unten, unten/rechts, rechts, Y
Gleiten: unten, unten, B
Schießen: Y
Power-Schuß: Y für eine kurze Zeit gedrückt halten

Bass:
Schutzschild: oben, oben

TRICKS

Shorties.

Special Kick: rechts, unten, unten/rechts, Y



Flug-Sprung (im Sprung): rechts, rechts, Y
Schießen: Y
Power-Schuß: Y für eine kurze Zeit gedrückt halten
Mr. X, Griesheim

Speedy Gonzales

Erscheint das Sunsoft-Logo auf dem Bildschirm, solltet Ihr folgende Tastenkombination probieren, um mehr Continues zu erhalten als Ihr in Eurem ganzen Leben zählen könntet: Drückt A, L, R, B, A, L, R und B! Ruhig häufiger versuchen!

Daniel Zumbühl, CH – Ibach

Michael Jordan – Chaos in the Windy City



Von Daniel Zumbühl aus Ibach/Schweiz stammen die folgenden Paßwörter für Michael Jordan. Da kann man sich nochmal frisch motiviert an die Konsole schwingen und den langen Schwarzen mit seiner gefährlichen Basketball-Waffe quer



durch die City steuern. Ihr müßt aber nicht gleich alle auf einmal benutzen!

Paßwörter:

MCNLYRDN-23

Zusätzliche Energie, 25 Leben, Ihr beginnt in einem höheren Level

999999999999

Satte 93 Leben, Ihr beginnt in einem höheren Level

2NH4M03W2-5

65 Leben, Levelanwahl (nur der letzte Level ist nicht anwählbar)

12345678999

Laßt Euch überraschen, wieviele Leben Ihr nun zur Verfügung habt!

Daniel Zumbühl, CH – Ibach

Stunt Race FX

Möchten vielleicht einer Paar unter Euch Rennfüchsen ausprobieren wie es ist, direkt auf dem Spezialkurs 'Radio Control' zu starten? Na, klar möchtet Ihr das! Geht folgendermaßen vor: Gebt im Modus 'Stunt Trax' die Buchstaben RCT ein und haltet bei der Auswahl der Strecke oben gedrückt! Ist doch ganz easy, und vielen Dank, Roman!

Roman Ross, Wuppertal

Actraiser 2



Flügel zu haben, ist schon eine feine Sache. Leider hilft das allein nicht immer weiter. Wenn Ihr den Abspann also noch nie gesehen habt oder einfach mal mit 38 Leben im letzten Level starten wollt, dann bedient Euch folgender Paßwörter:

Abspann sehen:

MTKM SKTK HNSH

Start im letzten Level mit 38 Leben: MFMJ TVSY FVPX



Start in einer Bonusstage, die einen Endgegner aus Actraiser 1 präsentiert: XXXX YYYY ZZZZ
Roman Ross, Wuppertal

Primal Rage

Kegeln, dachten sich die Schwerstarbeiter von Time Warner Interactive, ist mittlerweile beinahe so fossil wie die Dinos aber dennoch recht beliebt. Warum also nicht eine Runde Dino-Kegeln im Spiel verstecken? Wenn Ihr Eure Fähigkeiten auf diesem sportlichen Gebiet testen wollt, dann tut folgendes: Im Zweispieler-Modus solltet Ihr den häßlichen Armadon für Player 1 und auch für Player 2 auswählen. Nun müßt Ihr gleichzeitig mit beiden Dinos (läßt sich wohl nur mit einem Partner zusammen bewerkstelligen) den Special Move 'Spinning Death' ausführen – und zwar dreimal nacheinander! Es ist etwas schwierig, aber durchaus machbar. Die Dinos können nun gleich einer Kegelkugel zum Umrennen der kleinen Menschlein benutzt werden.

Noch etwas für Volleyball-Fans: Ebenfalls im Zweispieler-Modus müßt Ihr den Kampfplatz 'The Cove' auswählen und einen der niedlichen Menschen in Richtung des Gegners werfen. Dieser muß ihn dann wieder zurück werfen und Ihr wiederholt das Ganze achtmal. Nun sollte ein Volleyballnetz erscheinen. Fortan könnt Ihr die armen Wichte nach Herzenslust über das Netz schmettern. Viel Spaß!



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

The Firemen

Auf besonderen Wunsch bringen

wir nocheinmal den Cheat für The Firemen. Anwenden solltet Ihr ihn aber nur, wenn Ihr im Umgang mit dem Feuer ein Profi seid.



Drückt im Titelschirm oben, unten, X, X, R, L und A! Der 'Expert-Modus' – höchster Schwierigkeitsgrad – erwartet Euch nun!

Super Bomberman 3

Die einzelnen Levelcodes haben wir Euch bereits Anfang des Jahres verraten. Diesmal folgt ein Paßwort, das es gewaltig in sich hat. Ihr startet mit einem ganzen Sack voller nützlicher Extras in Stage 2-1, wenn Ihr als Paßwort 3200 eingibt.

Akido, Hamburg

Spider-Man – Separation Anxiety



Vor kurzem noch drohte dem Spinnenmann Grausiges: Seine übermenschlichen Fähigkeiten wie der Spinnensinn und andere Nützlichkeiten wollten einfach nicht mehr funktionieren – Spider-Man verlor nach und nach seine Kräfte. Zum Glück geschah dies nur in der TV-Serie, im wirklichen Leben (nämlich als Helden-Sprite



CLASSIC CORNER

SNES: Pilotwings

Hier sind alle Paßwörter zum Überflieger Pilotwings. Wir erinnern uns an die Begeisterung der ersten Stunde, als bekannt wurde, daß dieses Modul den sagenumwobenen DSP-Chip enthält. Der ist übrigens artverwandt mit dem späteren FX-Chip. Was uns dieser Chip wiederum an Spielen gebracht und ermöglicht hat, muß wohl nicht weiter ausgeführt werden. Aber nun zum Thema:

Level 2	985206	Level 3	394391
Level 4	520771	Level 5	108048
Level 6	400718	Level 7	773224
Level 8	165411	Level 9	760357
Level 10	882943		



TIPS &

im SuperNES-Modul) kann der Gute immer noch alles, was er schon immer konnte. Wer trotzdem nicht so recht weiterkommt, findet hier die Levelcodes:

Level 2	DCCPMH
Level 3	MDRKJP
Level 4	STSPPC
Level 5	QPMJCV

Joe & Mac 3

Ohne lange Vorrede! Hier sind die Levelcodes:

Level 1	DGRJ NKBR KJQC GMBB
---------	---------------------



Level 2	JDMF GRGN KHTH CBCB
---------	---------------------

Level 3	SJNK BQHJ TGSK JHCB
---------	---------------------



Level 4	CMFG RJMG BMGH DJCB
---------	---------------------

Level 5	CMFG RJSK BMGH DGCB
---------	---------------------

Level 6	BRJN KBMH JRJS HQCB
---------	---------------------

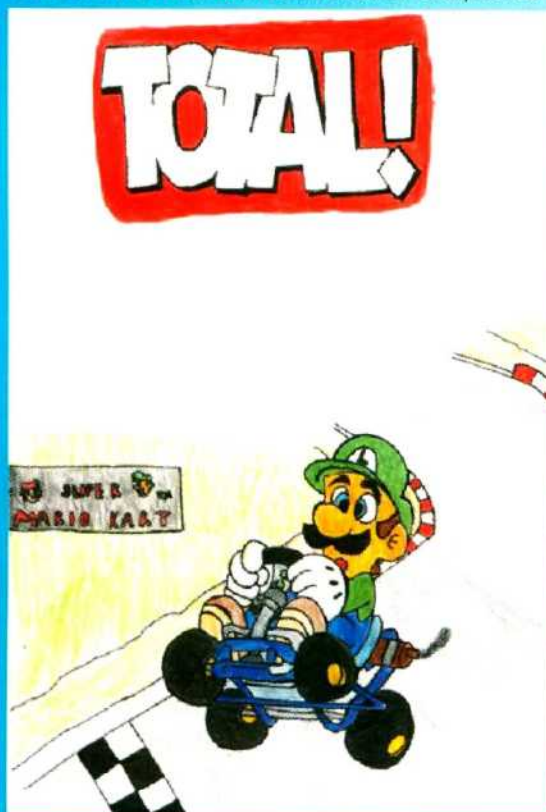
Level 7	CDMF GRFQ KGFG CJDB
---------	---------------------

Joe mit Kind	RFGL JNTB QGML FRDB
--------------	---------------------

DIE KÜNSTLERISCHE ECKE

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

Januz Druz aus Wetter scheint dem Super-Mario-Kart-Rennen total verfallen zu sein. Für seine Szene mit dem flinken Luigi gab er sich viel Mühe wie Ihr sehen könnt. Herzlichen Dank auch an Dich, Januz!



Zusammen mit einem sehr netten Brief (tolle Schrift, Nathalie!) erreichte uns diese wunderschöne Zeichnung von Nathalie Martin aus Birstein.



Liebe ist ..., wenn sich zwei Affen auf Tonnen stellen und ein Plakat mit dem TOTAL!-Logo hochhalten. Vielen Dank für diese nette Idee, Benjamin Perl aus Blankenloch!

Stephan Oberender aus Bonn/Bad Godesberg hat wahrscheinlich vergessen, eine Zeichnung mit in den Brief zu stecken und verschönerte deshalb kurzerhand den Umschlag. Tolles Motiv, danke!



TRICKS

MM Power Rangers – The Fighting Edition



Möchte jemand mit dem Endgegner Ivan Ooze in den Kampf ziehen? Gut, haltet im Charakter-Auswahlbildschirm X und Y gedrückt und bestätigt mit Start! Nun steht der böse Obermott zur Verfügung.
Akido, Hamburg

Dirt Trax FX

Schwingt Euch auf den Hobel und benutzt eines der folgenden Paßwörter!

Motocross	BBBB
Doom	NRWG
Forbidden	HTJV
Radical	XFBM
Nightmare	ZDPL
500 ccm	CLRF

Cutthroat Island



Schon im zweiten Level werden Euch die Haare zu Berge stehen, wenn Ihr bei der rasanten Lorenfahrt nicht genau wißt, wann die Hindernisse auftauchen. Wechselt von der oberen zur unteren Strecke in dieser Reihenfolge: unten, oben, oben, oben, unten, oben, unten, oben, unten, unten, unten, unten, oben!

Earthworm Jim 2

Eine ultimative Cheat-Liste sandte uns Christoph Hohenfels aus Bad Schwartau zu. Es bleiben wirklich keine Wünsche offen, nur die zwei Cheats zum Schluß bleiben unerklärt.

Gebt die Kombinationen jeweils im Pausenmodus ein!

Debug Menü:

Select, links, rechts, A, X, X, links, rechts.

Abspann:

Select, links, rechts, L, R, links, rechts, Select

Quiz-Game Debug Menü:

A, B, A, B, A, B, A, B

Levelkarte ansehen:

siebenmal Select, B

Level beenden:

Select, B, X, A, A, X, B, Select

Unverwundbarkeit:

A, A, X, A, links, rechts, links, rechts

Ein Extraleben:

links, Select, rechts, Select, links, Select, rechts, Select

Energie auffüllen:

X, Select, X, B, X, Select, X, A

Munition auffüllen:

Select, siebenmal X

Extra Continue:

Y, Select, Y, B, X, B, X, B

Die Waffen:

Plasma Gun:

viermal X, dreimal A, Select

Dreier-Wumme:

viermal X, A, A, X, Select

Bubble Gun:

viermal X, A, B, A, Select

Nuke Gun:

viermal X, A, B, X, Select

Homing Missiles:

viermal X, A, A, B, Select

Mucus Bomb:

viermal X, viermal B

Nick-Jones-Code:

Y, A, B, A, Y, A, B, A



Die Level:

Level 2.1:

links, rechts, A, B, X, links, rechts, A

Level 2.2:

unten, rechts, A, B, X, links, rechts, A



Level 2.3:

oben, rechts, A, B, X, links, rechts, A

Level 3:

A, B, X, links, rechts, links, A, B

Level 4:

oben, B, X, links, rechts, unten, A, X

Level 5:

oben, unten, X, A, B, Y, links, rechts

Level 6:

A, B, X, A, B, X, links, rechts

Level 7:

A, X, links, rechts, X, links, rechts, links

Level 8:

X, X, unten, unten, A, links, rechts, links

Level 9:

A, B, X, links, links, rechts, links, rechts

Level 10:

A, B, X, links, links, links, links, rechts

Überraschung 1:

A, A, B, A, A, X, B, Select

Überraschung 2:

A, A, B, A, A, Y, B, Y



Mickey Mouse V – Zauberstäbe

Hätte unser Volontär Christian schon eher gewußt, wie die Levelcodes für dieses Jump&Run



lauten, er hätte sich eine Menge Arbeit beim Bildermachen im Testraum erspart. Ihr habt es da weitaus besser.

Levelcodes:

Stage 1	BVCK
Stage 2	FXLL
Stage 3	GRWW
Stage 4	WHVT
Stage 5	BZSS
Stage 6	CZCK
Stage 7	DRWP
Stage 8	BXIK
Stage 9	HWNT
Stage 10	SLVP
1. Endgegner	SPZT

Stage 11	BLZW
Stage 12	GRWP
Stage 13	TRVP
Stage 14	BWLL
Stage 15	VVLK
Stage 16	DRZP
Stage 17	FLVG
Stage 18	HZST
Stage 19	TQPY
Stage 20	JXMP
2. Endgegner	MQLT

Stage 21	FRYT
Stage 22	RQNT
Stage 23	LQST
Stage 24	JXRY
Stage 25	MQND
Stage 26	SQLL
Stage 27	TVCK
Stage 28	NWCK
Stage 29	SZFT
Stage 30	PQCK
3. Endgegner	YVRD

Stage 31	RQST
Stage 32	SZLD
Stage 33	FRZM
Stage 34	THVN
Stage 35	CQNT
Stage 36	PZST
Stage 37	HQRS
Stage 38	SWLK
Stage 39	CHWP
Stage 40	JZWL

Hans Steinbach, Berlin

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

Antworten

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!!!

Action Replay ausgeschaltet werden, da sich sonst das Spiel unter

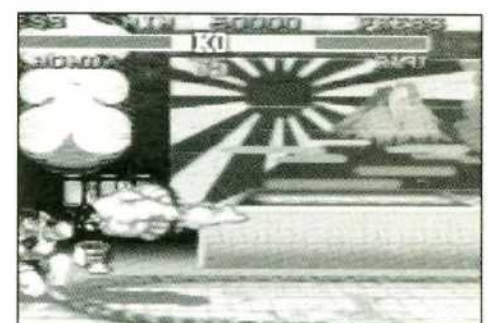


Umständen aufhängt. Ebenfalls ganz nett ist 7E0A B050, denn mit diesem Code startet man mit allen 50 Juwelen. Code 7E0A D40x wählt die Spielfigur aus, wobei für x Werte von 0 bis 2 zulässig sind. Mit 7E0A A2xx kann man seiner Figur schneller zu den Spezialattacken verhelfen, wobei folgende Werte möglich sind:

40	Earth Quaker
20	Aura Barrier
10	Dark Friar
04	Spin Dash
02	Psycho Slide
01	Psycho Dash

Street Fighter II (SNES)

Sebastian Mauer hat einen kleinen Tip für Uwe parat: Wenn man während des Erscheinens des Capcom-Logos ganz schnell unten, R, oben, L, Y, B, X, A drückt, kann man im Zweispieler-Modus den



gleichen Gegner auswählen. Es geht doch nichts über echte Ausgewogenheit ...

Theme Park (SNES)

Sebastian kann auch noch Patrick weiterhelfen: Mit dem absonderlichen Spielernamen „Theme Park“ und dem Passwort „...P5VT6510B“ wird man sofort 180-facher Millionär. Wenn das Leben nur auch so einfach wäre!

Super Dropzone (SNES)

Dietmar Hoffman sucht die Levelcodes zu diesem Spiel. Wer kann sie ihm verraten?

Kirby's Dreamland 2 (GB)

Torsten Pfalz fehlen noch zwei klitzekleine Prozent zum vollen Erfolg. Zwar hat er schon alle Regenbogentropfen gefunden, aber irgendwo muß noch irgendetwas ziemlich gut versteckt sein. Wer hat da eine Idee oder kennt ein besonders fieses Versteck, daß man nicht unbedingt auf Anhieb finden kann?

Animaniacs (GB)

Auch bei diesem Game hat Torsten ein kleines Problem – nämlich mit den Endgegnern. Wie besiegt man die am besten?

Big Sky Trooper (SNES)

Karl-Heinz Rettkowitz würde gerne wissen, auf welchem Planeten man das Anzugmodul Nr. 4 findet.

MM Power Rangers – The Fighting Edition (SNES)

Tobias Nillies fragt sich, wie man die Spezialattacken (Feuervogel, Hyperblitz usw.) der einzelnen Mega-Zords auslöst.

Earthworm Jim (GB)

Franz Geberek sucht nach hilfreichen Cheats für den coolen Wurm. Wer kann ihm behilflich sein?

Might & Magic III (SNES)

Corinna Witte benötigt dringend einige Geistesblitze, und zwar zu folgenden Themen: Wie lautet das Passwort für Castle Whiteshields unterirdischen Dungeon? Wie lau-



ten die Lösungen für das Zahlenrätsel in der Arachnoid Cavern und das Grabsteinrätsel „What is enough for two ...“? Weiterhin kommt sie an einem bestimmten Kopf nicht vorbei, der partout wissen will, wer sie schickt. Wie kann man also zum Gesandten werden?

RoboCop vs Terminator (SNES)

Marvin Klang und Achim Schmitt verraten Jens Büttner alle Levelcodes:

Level 1: JFDN
Level 2: DLTC
Level 3: MWSX
Level 4: TPST
Level 5: BSHK
Level 6: HKFL
Level 7: SKTR
Level 8: SKMD
Level 9: DRFT
Level 10: SKNN
Level 11: MWVPX
Level 12: RNTM

Brain Lord (SNES)

Ursula Tendick und Alice Penarredonda geben Susanne Nachhilfeunterricht in Sachen Englisch und Mathe. Das Rätsel besagt nämlich, daß der gesuchte Code aus drei geraden und einer ungeraden Zahl besteht. Von links nach rechts gezählt sind also folgende Schalter zu betätigen: 4-1-2-6. Hinter der Tür findet man



dann den Office Key, der, ebenso wie der Laboratory Key, auf dem Weg zum Endgegner benötigt wird. Ist letzterer schließlich besiegt, gibt es den Preparations Key als Belohnung.

Chrono Trigger (SNES)

Günter findet beim allerersten Besuch am Ende der Zeit den Ausgang nicht mehr. Hierzu ein kleiner Tip: Die Lichtsäulen im linken Teil des Gebietes führen zu neuen Schauplätzen. Allerdings muß man zuvor mit dem alten Herrn geredet und Speccio hinter der Tür im Hintergrund besucht und von ihm magische Fähigkeiten erhalten haben.

Illusion of Time (SNES)

Sascha Kaltwasser verrät Joel und Oliver einige praktische ARP-Codes. Am nützlichsten dürfte wohl 7E0A CEFF sein, denn er verhilft zu unendlicher Energie. Allerdings sollte vor dem Abspeichern an einer Statue das

TRICKS

Action Replay

Hallo, Action-Replay-Besitzer!

In letzter Zeit erreichen uns immer wieder Hilferufe, in denen Ihr darum bittet, die Anwendung der achtstelligen Codes auf dieser Seite zu erläutern. Anscheinend wissen einige noch nicht, wozu diese Hexadezimal-Codes da sind.

Also, es gibt Module – die Action-Replay-Module –, welche kein Spiel beinhalten, sondern ein Programm, das Euch die Möglichkeit eröffnet, gezielt Veränderungen in Spielen vorzunehmen. Diese Action Replays werden zwischen Konsole und Spiel gesteckt. Nur wer eines dieser Schummel-Module besitzt, kann Codes (Parameter) herausfinden oder eingeben. Genauere Informationen findet Ihr z. B. in den Anzeigen der Firma Dataflash, die diese ARPs vertreibt.

Nun wie immer unsere Adresse:

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

Die Beiträge auf dieser Seite stammen von: Klaus Stadler, Christian Schulz, Elisabeth Käbeck, Stefan Krings, Dominique Trupel, Rebecca Seipel, Sergeant Bluebird und einigen anderen, die vergessen haben, ihren Namen auch im Brief mit anzugeben.

SUPERNES

Addams Family – Values

7E19 9304 +
 7E19 8F04 +
 7E0B C006 unendl. Energie

Bugs Bunny

7E02 D610 unendl. Energie
 7E02 DA04 unendl. Leben

Das Dschungelbuch

7E01 0B04 unendl. Energie
 7E01 0405 unendl. Leben
 7E1D 9B01 unendl. Mangos
 7E1D 9C01 unendl. Kokosnüsse
 7E1D 9D01 unendl. Papayas
 7E06 8E10 schnellerer Mogli

Firemen

7E19 3830 +
 7E15 C730 unendl. Energie
 7E18 E803 +
 7E09 1A03 unendl. Bomben

Indiana Jones – Greatest Adventures

7E01 2301 unendl. Energie
 7E00 3FXX Levelanwahl,
 XX = 01-28

The Mask

7E18 AF90 unendl. Energie

Mechwarrior 3050

7E2A BE00 keine roten
 Gefechtsschäden

7E16 5F01 unendl. Munition
 für alle Waffen
 7E15 E1FF 255 Leben/
 unendl. Leben
 7E2A CD00 Temperatur-
 anzeige im grü-
 nen Bereich

Mickey and Minni

7E02 9F04 unendl. Leben für
 Player 1
 7E03 9F04 unendl. Leben für
 Player 2
 7E02 911C unendl. Putzteu-
 fel-Energie für
 Player 1
 7E03 911C unendl. Putzteu-
 fel-Energie für
 Player 2
 7E02 931C unendl. Korken
 für Player 1
 7E03 931C unendl. Korken
 für Player 2

Secret of Evermore

7E4E B3FF unendl. Energie
 für den Held
 7E4F 61FF unendl. Energie
 für den Hund
 7E0A C7FF unendl. Geld

Die folgenden Gegenstände
 besitzt Ihr durch die jeweiligen
 Codes 99mal:

7E25 1763 Amulett des
 Karon
 7E25 1963 Perle
 7E25 1B63 Keramiktopf

7E25 1D63 Huhn
 7E25 1F63 Schakal-Figur
 7E25 2163 Juwelen-

7E25 2363 Skarabäus
 7E25 2563 Kalksteintafel
 7E25 2763 Rosenwasser
 7E25 2963 Reis
 7E25 2B63 Gewürz
 7E25 2D63 Silberlöffel
 7E23 1C63 Seide
 7E23 1B63 Zauberperlen
 7E23 1A63 Feenstaub
 7E23 1963 Elxier
 7E23 1863 Flügel
 7E23 1763 Hundekuchen
 7E23 1663 Honig
 7E23 1563 Nektar
 7E22 FF63 Blätter
 7E23 0063 Wachs
 7E23 0163 Wasser
 7E23 0263 Essig
 7E23 0363 Wurzel
 7E23 0463 Öl
 7E23 0563 Pilz
 7E23 0663 Pfeffer
 7E23 0763 Mondstein
 7E23 0863 Kalkstein
 7E23 0963 Eisenerz
 7E23 0A63 Dynamit
 7E23 0B63 Schmierfett
 7E23 0C63 Feder
 7E23 0D63 Äthanol
 7E23 0E63 Trockeneis
 7E23 0F63 Kristall
 7E23 1063 Lehm
 7E23 1163 Schwefel
 7E23 1263 Knochenteil
 7E23 1363 Arnitamin
 7E23 1463 Asche
 Eichel

Spider-Man

7E01 3203 unendl. Leben

Stunt Race FX

02DA FBDO Strecke kippt zur
 Seite
 07EE 33AD unendl. Leben
 02DA BEXX andere Texturen,
 XX = (variabel)
 02DA CEFF Mini-Reifen
 02DA B004 die Wagen ver-
 wandeln sich in
 Raumschiffe
 02DD E599 die Wagen 'flie-
 gen'
 07E5 6700 turbo-schnelle
 Ampeln

Super Pinball Dreams

7E00 BF04 unendl. Kugeln

True Lies

7E2D 3817 unendl. Energie
 7E1A 5703 unendl. Leben

7E1A 2A00 unendl. viele Un-
 beteiligte treffen

(Die folgenden Codes funktionie-
 ren erst, wenn Ihr die entspre-
 chende Waffe aufgesammelt
 habt.)

7E00 A507 unendl. Mun. für
 die Pistole
 7E00 A941 unendl. Mun. für
 die Uzi
 7E00 A71E unendl. Mun. für
 die Pumpgun
 7E00 AF50 unendl. Mun. für
 den Flammen-
 werfer
 7E00 AB03 unendl.
 Handgranaten
 7E00 AD03 unendl. Minen
 Flugzeug-Level:
 7E1A 6106 unendl. Harrier-
 Raketen

GAMEBOY

Animaniacs

0104 4FC5 unendl. Energie
 0102 6DC1 unendl. Leben

Asterix & Obelix

Asterix:
 0808 8DC0 unendl. Energie
 (außer beim Fall
 aus gr. Höhe)
 0103 8ECO unendl. Leben
 07EA 7DC0 Zeit läuft langsa-
 mer

Star Trek – Generations

0864 0BDB 100 % Phaser
 (ARP nach dem
 Kampf aus-
 schalten!)
 080A 09DB unendl.
 Schutzschild

Vermißte Codes!

Unsere beliebte Hilfsaktion
 geht weiter! Ward Ihr schon
 immer auf der Suche nach
 ARP-Codes zu Eurem
 Lieblings-Game? Habt Ihr nie
 selbst Parameter dazu heraus-
 finden können oder eventuell
 genau die TOTAL!-Ausgabe
 verpaßt, in der wir Codes für
 Euer Spiel veröffentlicht
 haben? Macht nichts, Euch
 kann geholfen werden!
 Schreibt uns Eure Wünsche!
 Wir werden versuchen, jeder
 Bitte nachzukommen und die
 entsprechenden Action-
 Replay-Codes abzu drucken.

SNES

Verkaufe/Tausche Yoshi's Island, Actraiser 2, Super Soccer,

Verkaufe F-Zero DM 50, Time Slip DM 40, Street Fighter II DM 50, NBA, Mario All-Stars, Challenge DM 60 oder tausche gegen Sim City 2000, Secret of Evermore, Tel.: 030-7528730, ab 14.30, Andre

Verkaufe Might & Magic 2 mit Anleitung, Preis nach VB, Kai

Verkaufe Demon's Crest, Bubsy, Alien 3, Schlümpfe, Parodius, Super Ghouls 'n' Ghosts, F-Zero, Addams Family, S. Probotector, S. Turrigan, Prince of Persia, Super Street Fighter II, je DM 40, Michael Poller, Leipzigerstr. 8, 09232 Hartmannsdorf

NUR 5 DM

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

Verkaufe SNES mit Yoshi's Island, alles original Verpackt, kaum gebraucht, für DM 200, Tel.: 040-6032283, zwischen 18-20 Uhr, Florian

Kaufe/Tausche SNES-Spiele, habe Donkey Kong 2, Intern. Superstar Soccer, suche Neuheiten, auch Sammlungen mit Konsole, Tel.: 04774-1789, Rainer

Verkaufe Spiele für SNES, NES, Game Boy und Mega Drive, z. B. WWF 1 und 2, Street Fighter II, Zelda 3 (SNES), NBA Jam T. E., WWF 1 und 2, Golf, Wario Land (GB) u. a., Tel.: 02272-6616, von 18-20 Uhr, Patrick

Verkaufe Illusion of Time (mit Spieleberater) für DM 55, Donkey Kong Country ohne Spielanleitung (mit Spieleberater) DM 45, Power Rangers (ohne Spielanleitung) DM 40, Tel.: 0211-217873, Trinh Minh Hai

Verkaufe Jurassic Park 2 für DM 80, Wario Woods DM 80, suche Smash Tennis, zahle DM 30, Test Drive II – The Duell DM 30, alle Nigel-Mansell-Spiele, Super Bomberman 2 und 3, je für DM 50, Tel.: 07581-8972, ab 18 Uhr, Andreas

Tausche Secret of Mana, Battletoads, StarGate, Mystic Quest Legend, Madden 95, Micro Machines gegen Lost Vikings, Earthworm Jim 1 und 2, Pitfall, Flashback, Final Fantasy III, Super Probotector, Dschungelbuch u. a., Tel.: 07723-1091, Markus

Verkaufe Super Turricon DM 70, Pitfall DM 60, Actraiser 2 DM 50, Super Metroid DM 70, Super Mario All-Stars DM 50, Tiny Toons DM 50, Tel.: 0711-5282797, von 17-19 Uhr, Uwe

Verkaufe SNES-Konsole, Tribal-Tap, zwei Controller, ein Pro-Pad, 10 Spiele: Donkey Kong Country, FIFA Soccer, Bomberman 2, NHL 95, Smash Tennis, Pole Pos. 2, Goof Troop, Tel.: 03574-122528, ab 20 Uhr, Steffen

Suche SNES-Rollenspiele: Obitus, Secret of the Stars, Robotrek, Uncharted Waters, Earthbound, Tel.: 02332-65510, Uwe

Verkaufe Super Mario World 2, Yoshi's Island mit Verpackung, Anleitung und Spieleberater für DM 80, Plok für DM 25, Tel.: 02368-2203, Andre

Suche günstig alle neuen SNES-Spiele sowie Super Street Fighter II, Rock 'n' Roll Racing und andere in der Richtung. Bitte sendet Eure Liste an: Siegfried Krieger, Frankfurter Straße 8, 38542 Leiferde

Suche für Outlander (SNES) die Paßwörter oder Codes fürs Action Replay. Wer kann mir weiterhelfen? Tel.: 06241-88974, Udo

Verkaufe/Tausche FIFA Intern. Soccer, Striker, Parodius, World League Basketball, suche True Lies, Super Mario All-Stars, NBA Live 95, Tel.: 06138-6844, ab 14 Uhr, Kilian

Suche sämtliche Codes für Action Replay MK 3, z. B. für NBA Jam Tournament Ed., Yoshi's Island, Super Mario Kart, Clayfighter, Diddy's Kong Quest etc. Tel.: 0431-

524478, Björn

Verkaufe/Tausche Mr. Nutz DM 40, Winter Olympics DM 30, Shaq-Fu DM 40, Zombies DM 50. Für Game Boy Power Rangers DM 25, Super Mario Land 3 DM 30, Tel.: 04361-1238, Heinz

Verkaufe Wizardry 5, Ultima 2 und 6, Eye of the Beholder, Robotrek, Arcana, Secret of the Stars, Illusion of Gaia, Lufia, 7th Saga, Secret of Evermore, Breath of Fire 2, Earthbound, Tel.: 04763-7940, Volker

Verkaufe SNES-Games, z. B. Metroid, R-Type 3, Pitfall, Wing Commander, Secret of Mana, RoboCop vs. Terminator (US), Spider-Man, X-Man, Castlevania 4, Pac-Attack, Tel.: 02651-77900, von 15-18 Uhr, Daniele

Tausche nur in Stuttgart! WeaponLord gegen Earthworm Jim 2, Tel.: 0711-421780, Markus

Suche Mega Man X2 und Mega Man X3 für SNES, je DM 50, Tel.: 07127-7506, Timo

Verkaufe Terminator DM 25, Magical Quest DM 40, Mega Man X DM 40, Super Mario All-Stars DM 50 von Classic-Serie unbenutzt, Tel.: 02851-6649, von 19-20 Uhr, Manuel

Suche Breath of Fire, kaufe oder tausche gegen andere RPG's, Tel.: 0201-554923, evtl. Anrufbeantworter, rufe zurück, Petra

Suche WeaponLord, Batman Forever, Judge Dredd, Super Return of the Jedi. Habe z. B. Pitfall, Micro Machines, Clayfighter 2, Pugsley's Scavenger Hunt, Tel.: 0228-326809, nach 15 Uhr, Stephan

Kaufe/Verkaufe SNES- und NES-Spiele. Suche Donald in Maui Mallard, Mega Man X2 oder 7, auch ältere Spiele, Tel.: 054721-1851, ab 17 Uhr, Henrik

Suche SNES-Games: Donkey Kong Country, Final Fantasy II und III, Super Street Fighter II, Mega-Lo-Mania, Utopia, R-Type 3, Lufia & The Fortress of D., Soulblazer, Breath of Fire, Super Mario Kart, Super Mario World 1, Puzzle Bobble, Parodius, Tel.: 08622-637, Steffen

Tausche Lemmings 2, Tiny Toons und F-Zero gegen Donald in Maui Mallard, Theme Park oder auch Clayfighter 2 gegen Clayfighter 1 oder gegen True Lies, Tel.: 05331-63749, Marten

Verkaufe Super Turrican 2 DM 70, Pitfall DM 60, Super Metroid DM 70, Actraiser 2 DM 60, Tel.: 0711-5282797, Uwe

Verkaufe World Heroes und Pilotwings für zusammen DM 100. Suche Sim City für DM 30, verkaufe auch CDs, Tel.: 06022-2869, von 18-19 Uhr, Jörn

Suche Super Off Road, The Baja, Micro Machines 2, NBA Live 96, Super Punch Out, Super Strike Eagle 1 und 2, Top Gear 2, Test Drive 2, Super Air Driver, tausche auch gegen MD- und SNES-Spiele, Tel.: 07152-42234, Stefan

Verkaufe Super Mario Kart, Probotector, F-Zero, StarWing, Super Mario All-Stars, je DM 40 und Game Boy mit Zubehör und 12 Spielen, z. B. Zelda, Mario 2,

Castlevania Adventure für DM 265, Tel.: 07553-8643, Marco

Verkaufe SNES-Spiele (nur Pal), Top-Titel zu Superpreisen, Tel.: 07681-1368, Lars

Verkaufe König der Löwen DM 60, Dschungelbuch DM 60 und Bubsy DM 45 (inkl. Verpackung und Anleitung), neuwertig, Tel.: 06441-28615 oder 34628, Dirk Leidecker

Verkaufe Superstar Soccer DM 55, Pitfall DM 30, Plok DM 30, Magical Quest DM 20, World Class Soccer DM 10, Kick Off DM 10, zusammen für DM 105, Tel.: 04531-5728, Patrick

Verkaufe SNES-Spiele: Earthworm Jim 2 (einen Monat alt), Yoshi's Island (Originalverpackt), je DM 80, WWF Raw und Mario Paint, je DM 40, Tel.: 04206-9950, Umgebung Bremen, Alexander

Suche Mystic Quest Legend bis DM 50, Tel.: 07243-31685, Andreas

Verkaufe SNES-Spiele, z. B. Street Fighter II, Mystic Quest Legend, Tiny Toon, Super Metroid, Power Rangers, Mega Man X, Preise zwischen DM 35-65, Tel.: 06465-7375, Christian

Verkaufe Super Tennis (für SNES). Suche Theme Park, Jungle Strike oder Earthworm Jim (für SNES). Habe Super Mario World 2, Intern. Superstar Soccer Deluxe usw., Tel.: 02864-4961, Stefan

Verkaufe Wrestle Mania, Mario All-Stars und Street Fighter II, je DM 30, Tel.: 04421-85459, Holger

Suche Super Metroid, biete DM 45 oder tausche gegen Young Merlin, verkaufe B. Bunny Rabbit R. und Plok, je DM 40. Suche auch Spieleberater von Metroid, zahle DM 6, Tel.: 040-7923941, Oliver

Verkaufe Yoshi's Island DM 80, Wing Commander DM 40, Ghoul Patrol DM 40, Super Mario World DM 60. Suche Super Metroid, Super Street Fighter II, Tel.: 02255-2709, Daniela

Verkaufe NES mit sieben Spielen, Game Gear mit fünf Spielen und diverse GB- und NES-Spiele. SuperNES-Spiele, z. B. Street Racer und Theme Park, Tel.: 05105-65463, Sven

Der Knüller! Verkaufe SNES, zwei Pads, Earthworm Jim 2, Donkey Kong Country 1 und 2, Top Gear 3000, Theme Park, Street Fighter II Turbo usw., alles VHB DM 525, auch einzeln, Benjamin Koch, Hauptstr. 68 a, 56593 Pleckhausen, Tel.: 02687-929092

Verkaufe Madden 94 DM 30, NBA Jam DM 30, Super Mario World 1 DM 30, Zelda DM 40, Flashback DM 50, Prince of Persia DM 50, Bomberman 1 DM 50, Mario All-Stars DM 50, Exh. Heat 2 DM 60, Christian Böhm, Hauptstr. 83, 82467 Garmisch-Part., Tel.: 08821-57648

Verkaufe 10 SNES-Spiele mit Anleitung und Verpackung. Habe z. B. Zelda, Goof Troop u. a., Preis nach VB, ich tausche auch 3 gegen 1 (alles Pal), Tel.: 08151-14494, Pascal

Suche dringend Super Metroid,

Secret of Mana, Illusion of Time, Zelda mit Lösungsbuch, Demon's Quest, Final Fantasy III. Kaufe oder tausche gegen Primal Rage, Tel.: 04531-84181, Uwe

Verkaufe SNES-Spiele, z. B. NBA Jam, Blackhawk, Donkey Kong Country, Madden 95, World Cup Striker, Indiana Jones, alles mit original Verpackung, je DM 60, Tel.: 07451-6677

Suche Komplettlösung von Shadowrun, Tel.: 030-7433306, Corinna

Verkaufe Tiny Toon mit Verpackung und Anleitung DM 35, Super Street Fighter II DM 40, suche Super Turricon the Humans, evtl. Tausch möglich, Tel.: 02102-21389, Schmitt

Verkaufe SNES mit neun Spielen, z. B. Yoshi's Island, Earthworm Jim, Donkey Kong Country u. a., drei Joypads mit Super Game Boy, Preis nach VHB DM 650, Tel.: 07162-45405, Michael

Verkaufe/Tausche Hook, Demon's Crest, Pitfall, Knights of the Round, Lost Vikings. Suche NBA-Give N go, NBA Live '96, Donkey Kong Country 2, Yoshi's Island, Asterix 2, Radical Rex (nur Pal), Tel.: 0391-714309, Ronald

Verkaufe SNES, zwei Pads, zwei Adapter, sieben Spiele für DM 400 u. a. (Int. Superstar Soccer Deluxe, NHL '96, NHL '96, Return of the Jedi und H. f. Red October), evtl. VB, Tel.: 05692-2909, Diana

Verkaufe Battletoads, Zombies, Batman Returns, je DM 35, WWF Raw DM 50, Sim City DM 59, Clayfighter 2 DM 39, Int. Superstar Soccer DM 59 und Game Boy, Tel.: 08443-399, Anton

Verkaufe drei Spiele: True Lies DM 90, Young Merlin DM 40, Busts Loose DM 20. Acht Game-Boy-Spiele, je DM 30, ein GB-Spiel für DM 15, Tel.: 02251-781397, Sascha

Achtung! Suche Sim City, tausche gegen Mystic Quest, Aladdin, Spider-Man, X-Man, suche auch Secret of Evermore und Chrono Trigger, Tel.: 06227-61933, Anatol

Verkaufe SNES mit 10 Spielen, z. B. Donkey Kong Country 2, Super Mario World 2, Syndicate, Earthworm Jim, Clayfighter etc., zwei Joypads, vier Monate alt, alles mit Verpackung, ca. 30 Spielezeitungen, VHB DM 750, Tel.: 04205-8071, Sebastian

Verkaufe/Tausche Utopia, StarWing, Populous 2, Tuff E Nuff, Lord of the Rings, Might & Magic 2, alle deutsch und mit Verpackung und Anleitung, je DM 45, Tel.: 02238-55783, John

Verkaufe SNES mit Ascii-Pad und Goof Troop, Clayfighter und US-Adapter für DM 310, Tel.: 05661-1705, Manuel

So gut wie neu! Verkaufe Utopia DM 70, Soul Blazer DM 60, Illusion of Time DM 90, Equinox DM 50, Spectre DM 40, alle Spiele mit Hülle und Anleitung, Tel.: 07129-3672, ab 19 Uhr, Michael

Verkaufe Magical Quest, Tiny Toons, Yogi Bear Cartoon Capers, Goof Troop, je DM 30, Jurassic Park

2, Dschungelbuch, je DM 70 + NN, Tel.: 0201-557054, Jörg

Verkaufe SNES mit 13 Spielen, z. B. Earthworm Jim 2, Jungle Strike, Mechwarrior, NBA Jam T. E., drei Controll-Pads, Mehrspieler-Adapter für DM 900, auch einzeln, Tel.: 08441-6204, Florian

Suche Mystic Quest Legend, tausche dafür NFL Quarterback Club mit Beschreibung und Aufstellungszettel, Tel.: 0201-504451, Rene

Suche Chrono Trigger für SNES, Tel.: 02161-584778, Mo.-Fr. von 10-20 Uhr, Marco

Verkaufe Metal Marines, Mechwarrior, SF II T. E., Blackhawk, Crash Dummies, Earthworm Jim, alles gut erhalten, alles Pal-Version, je DM 40, diverse Game-Boy-Spiele, Stück DM 20, Tel.: 0212-329395, Matthias

Verkaufe Rise of the Robots und Goof Troop, je DM 40 oder tausche gegen Bomberman 2 oder Zelda 3, Tel.: 039267-738, Christoph

Suche NBA Jam, Jungle Strike, Urban Strike, NBA Give 'N Go, NBA All-Stars, Challenge, Dirt Trax, NHL 96. Tausche auch gegen Warlock und StarGate, suche Paßwörter für Theme Park, Tel.: 02261-72878, Christian

Suche SNES-Spiele Lagoon, Yoshi's Island, Demon's Crest, Cosmic Spacehead, Whizz und Pinocchio, Tel.: 02103-41301, Brigitte

Verkaufe Super-Spiele super günstig, VHB, S. Wrestlemania, Flashback, Paperboy 2, Road Runner, Winter Olympics 94, Mystic Quest Legend, Super Ghouls 'n' Ghosts, Krusty's Super Fun House, alle Spiele mit Anleitung und Verpackung, Tel.: 030-8539562, Faris Nori

Suche SNES- und PlayStation-Spiele. Kaufe so ziemlich alle Spiele. Bitte schickt Eure Listen an: Tobias Ruppert, Mainau B2, 97199 Ochsenfurt

Verkaufe SNES- und NES-Spiele, 1A Zustand, Liste anfordern bei: Bernd Schäfer, Siegh. Hauptweg 88, 57072 Siegen, Fax.: 0271-45364

Wer verkauft mir Super Mario World für DM 30? Tel.: 02842-7421, Ralf

Verkaufe SNES-Spiele: StarWing, ARP 2, Tiny Toons, Indiana Jones, FIFA 96, Tel.: 040-6903142, Boris

Tausche Art of Fighting, Hagane, Street Fighter II, Blackhawk, N. Mansell Indy Car, WWF Raw, Kid Clown, Batman Returns, World Cup Striker, FIFA Soccer, Pitfall, NHL 94, Illusion of Time, Tel.: 03581-731102, Michael

Suche aktuelle Titel und komplette Sammlungen sowie Geräte: SNES, NES, GB, Saturn, PSX etc. Bitte meldet Euch unter Tel.: 0641-970436, Monika

Verkaufe SNES-Spiele, Spanky's Quest für 20 Fr., Busts Loose für 20 Fr., King of The Monsters für 20 Fr., Daffy Duck The Marvin Mission für 30 Fr., tausche Daffy Duck the Mar Miss gegen Syndicate, Tel.: 031-

991-72-95, Renato

Suche Neuheiten und ganze Sammlungen, auch alte Spiele für SNES und Game Boy, Tel.+Fax.: 02331-688645, Siegfried

Suche das SNES-Spiel Casino Royal (US), Preis nach VB oder biete Chrono Trigger im Tausch, Tel.: 02131-65518, ab 17 Uhr, Dirk Koch

Suche NBA Give 'N Go, NBA Live 95 und Major League Baseball, verkaufe International Superstar Soccer und ESPN Baseball Tonight, Tel.: 06441-410264

Hallo, Manga- und Comic-Fans! Tausche orig. US-Comics, z. B. Spawn, Lobo usw. gegen SNES- und Saturn-Spiele, bevorzugt werden Rollen- bzw. Prügelspiele, Tel.: 06322-65428, Andreas

Verkaufe Super Mario World, Animaniacs, Cool Spot, Busts Loose, Super Soccer, F-Zero, Pitfall, Street Fighter II Turbo, Mickey Mania und Das Dschungelbuch für zusammen DM 640, Tel.: 05371-58281, Sven

Suche Spielanleitung und Komplettlösung für Super Turrican (SNES), Tel.: 0421-429464, Heinz

Verkaufe Mega Man X, Magical Quest und Terminator, je DM 50, Super Mario All-Stars DM 60, alle mit Verpackung und Anleitung, Tel.: 02851-6649, von 19-22 Uhr, Manuel

Verkaufe Secret of Evermore, H. J. Ringe, Might & Magic II, Plok, DKC 2, Bomberman 2, Flashback, Wing Commander, Spider- u. X-Men, Mystic Quest L., Dungeon Master (US), DM 30-90, Tel.: 08271-7228, Hannes

Suche Secret of Evermore, Primal Rage, tausche Super Mario World 2, DKC, WWF Raw, Boogerman usw., verkaufe Game-Boy-Sammlung, Tel.: 05956-319, Markus

Verkaufe 36 SNES-Spiele, zwei Turbo-Pads gratis, alles 100% o.k., alles original Verpackt und mit Anleitung für DM 1500, NP DM 3200, Tel.: 0228-317910, ab 15 Uhr, Samer

Verkaufe SNES mit zwei Pads, 10 Spiele, Earthworm Jim, FIFA Soccer usw., Super Game Boy mit fünf Spielen für VB DM 650, NP DM 1400, verkaufe auch einzeln, Tel.: 09181-259898, Sebastian

Verkaufe SNES-Spiele, Lagoon DM 60, Mega Man X DM 40, Aladdin DM 40, Plok DM 30, Prince of Persia (US) DM 40, Y's 3 (US) DM 40, Alien 3 DM 30, Mystical Ninja DM 30, Tel.: 07732-6759, Claus

Verkaufe ältere und neuere SNES-Spiele günstig. Ich besitze über 40 Spiele. Neugierig? Dann ruft einfach an! Tel.: 07062-21287, ab 14:30 Uhr, Maurice

Verkaufe für NES Mario 1-3, Dr. Mario, T2, Zelda, Kung Fu, Mega Man 3, 4 Faxanadu, Prince of Persia, je DM 35, alle Spiele 1A Zustand, Marcel Bollmann, Breite Straße 11, 39435 Tärthun

Verkaufe Secret of Evermore DM 85, Secret of Mana DM 60, Judge Dredd DM 60, Game Boy (rot) mit

Spiel DM 90, alles 1A Zustand, Tel.: 02551-7348, ab 18 Uhr, Sven

Verkaufe DKC 2 DM 50, NBA Jam DM 40, Secret of Mana DM 50, Soccer Shoot Out DM 40, Asterix und Obelix DM 40, Yoshi's Island 2 DM 60, Super R-Type DM 20, Super Game Boy DM 60 für SNES, Tel.: 02803-1000, Jan

Verkaufe Super Ghouls 'n' Ghosts DM 30, International Superstar Soccer DM 70, für SNES, Tel.: 05721-2526, Stephan

Verkaufe SNES, zwei Pads, Ascii-Pad, alle Kabel, Action Replay 3, alles originalverpackt, 10 Spiele, z. B. Jungle Strike, Urban Strike, Donkey Kong Country, Super Mario World DM 500, Spielanleitungen für Donkey K. und Mario World, Tel.: 0351-4011067, Rolf

Verkaufe Secret of Evermore, Young Merlin DM 80, Striker und Jimmy Connors DM 65, Legend of Zelda, Wing Commander, StarWing, Terminator DM 50, Tel.: 030-6757641, Heiko

Suche Chrono Trigger, nur US, mit Anleitung und Verpackung, biete DM 60, Tel.: 05723-7303, nur Mo., Mi. und Fr., ab 18:30 Uhr, Jan

Verkaufe/Tausche z. B. DKC, Mega Man X, Sparkster usw., suche Soul Blazer, Top Gear 2, Dschungelbuch, Sim City, Tel.: 06257-82738, ab 17 Uhr, Edgar

Tausche Jungle Strike gegen Carrier Aces oder Theme Park, Star Trek - TNG (nur dt.) mit Anleitung und Verpackung, Tel.: 08331-2509, nach 18 Uhr, Raimund

Verkaufe Super Metroid DM 50, Yoshi's Island DM 70, Donkey Kong Country DM 60, auch Tausch gegen Secret of Mana, Earthworm Jim oder Sparkster, Tel.: 03949-97275, ab 19 Uhr, Kathrin

Verkaufe TOTAL!-Ausgaben von 10/93-3/96, verkaufe auch SNES-Spiele, z. B. Blackhawk, Donkey Kong Country, Yoshi's Island, Tel.: 03372-401411, Christian

Verkaufe/Tausche Mickey Mouse, WWF, Royal Rumble, WWF Wrestlemania, Mario Paint, Lemmings 2, Mario All-Stars, Jurassic Park (US), Mario World 1, suche NBA Jam, Asterix und Obelix, Yoshi's Island, WWF Raw, Tel.: 06326-5390, Georg

Suche Sim City, Tel.: 08341-69833, Peter

Verkaufe SNES-Spiele, z. B. True Lies, Blackhawk, Zelda u. a., Preis nach VB, Andreas Isensee, Am Goldberg 16a, 28857 Syke - 2, Tel.: 04242-80581

Kaufe SNES- und GB-Spiele. Suche best. Prügelspiele, Sportspiele, Jump&Runs, Action, evtl. auch komplette Sammlungen, Tel.: 0202-604383, ab 19 Uhr, Jörg

Tausche Bubsy, Zool, Turtles Tournament Fighter mit Verpackung DM 60 gegen Diddy's Kong Quest, International Superstar Soccer Deluxe und NBA Jam T. E. oder andere Spiele! Tel.: 02821-18912, Don

Tausche Final Fight 1 mit Adapter, Anleitung, Verpackung und 15 Spielen gegen International

Superstar Soccer Deluxe, Tel.: 03521-734970, Michael

Verkaufe SNES mit zwei Joypads und 10 Spielen, z. B. Secret of Mana, Might & Magic 2, Shadowrun, Paws of Fury, Blackhawk usw., zusammen DM 600, Tel.: 02365-56357, Gregor oder Christian

Verkaufe Mario Kart DM 40, Stunt Race DM 40, Super Metroid DM 40, WC 2 DM 40, Mystic Quest DM 30, Action Replay 2 und 3 DM 65 und DM 80, SNES DM 135, Tel.: 035695-7062, Dieter

Verkaufe Yoshi's Cookie, Goof Troop, Lemmings, Mario is Missing, The Flintstones (The Treasure of Sierra Madrock), je 30 sfr/DM, Florian Pichel, Groffeldstraße 4, CH-9470 Buchs

Verkaufe SNES- und GB-Spiele! Bitte Liste anfordern! Tel.: 0043-2243-86210, Michael

Suche billige GB-Spiele für SNES, möglichst für zwei Spieler, auch alte. Silke Warnest, Ludwig-Auerbach-Straße 10, 77723 Gegenbach

Verkaufe SNES-Spiele, Tiny Toon und Brawl Brothers für DM 15, Super Mario All-Stars für DM 40, Nigel Mansell Indy Car für DM 45, Tel.: 02243-5145, Nick

Tausche Lost Vikings, Super Tennis, Nigel Mansell's Indy Car, Pitfall, suche Soul Blazer, Super Off Road, Secret of Mana, Young Merlin, Illusion of Time, Tel.: 06093-2178, Helmut

Tausche/Verkaufe DKC, Lost Vikings, Mario All-Stars, S. Ghouls 'n' Ghosts, Lemmings, Tribes 2, Virtua Soccer, Aladdin, Sim City, Unirally, Flashback, Tel.: 05361-66879, ab 18 Uhr, Frank

Verkaufe Super Nintendo, zwei Joysticks, sieben Kassetten (Super Game Boy, F-Zero, International Superstar Soccer, WWF Raw, Street Fighter, Turtles in Time, Super Soccer, 1300 sfr., Tel.: L-594058, Lionel

Achtung! Verkaufe SNES-Spiele für DM 35-45, habe True Lies, Vortex, Pitfall, Warlock, Power Drive, Pilotwings, Batman Returns, alle mit Anleitung und Verpackung, 1A Zustand, Tel.: 0911-6492648, ab 14 Uhr, Paul

Tausche fünf Spiele gegen zwei Spiele: Yoshi's Island, International Superstar Soccer, Super Mario Kart, StarWing, NBA Jam T. E. gegen Secret of Evermore, Tel.: 02933-7145, Ramon

Verkaufe Sega Saturn und vier Spiele (neu) und 19 SNES-Spiele, Tel.: 07392-10842, Moritz

Verkaufe Tiny Toon, Super Soccer, Super Tennis, Super Mario, für je DM 30, Asterix DM 35, Tel.: 05155-1780, Mo.-Fr., zwischen 17 u. 19 Uhr, außer Mittwoch, Garvin

Suche Theme Park, Tel.: 05068-5019, ab 14 Uhr, Christian

Suche Zelda, Illusion of Time und Secret of Evermore (mit Spielanleitung), zahle DM 40 pro Spiel, Birte Schrader, Heidhorst 17, 21031 Hamburg

Suche Cool World, Super Street Fighter, Clayfighter, zahle bis DM

60, Tel.: 07583-3150, Roland
Suche SNES-Spiel, Populous 2, Tel.: 089-1491927, ab 16 Uhr, Stefan
Verkaufe/Tausche Action Replay 3 DM 30, suche Action Replay 2, Tel.: 035322-2453, Andreas
Verkaufe Wolverine für DM 40 und Star Wars 1 für DM 35, Tel.: 0203-782929, ab 17 Uhr, Benjamin
Suche SNES, Shanghai, On the Ball, pro Stück bis ca. DM 50, Tel.: 040-216009, ab 17:30 Uhr, Baerbel
Verkaufe/Tausche Piffall und F-Zero an Meistbietenden. Suche Jungle Strike und Mario Kart (kein Kauf, nur Tausch), Tel.: 02602-16537, Daniel
Tausche Mario World, Secret of Mana und Zelda, suche Rock 'n' Roll Racing, Mario Kart und Top Gear 2, Tel.: 04103-2267, Robert
Verkaufe Earthworm Jim für DM 65, Jungle Strike DM 70, Smash Tennis DM 50, Tel.: 03576-43282, Lars
Verkaufe Piffall DM 30, World League Basketball DM 10, Super WWF DM 10, Mickey Mouse, Tel.: 08105-386811, Dominik
Verkaufe Earthworm Jim für nur DM 50, Sebastian Lißmann, Gartenweg 12, 39167 Irsleben, Tel.: 039204-61542
Verkaufe SNES-Spiele zwischen DM 30-60, verkaufe auch PC-Spiele zwischen DM 40-60, alles zuzüglich Porto, Tel.: 04131-47327, Christoph

Verkaufe SNES mit sechs Spielen, z. B. All-Stars, Superstar Soccer, Preis nach VB, verkaufe auch Game-Boy-Spiele und NES mit 10 Spielen, Tel.: 02191-668000, Matthias
Verkaufe SNES (zwei Pads), NBA Jam, International Superstar Soccer, Super Tennis, World Cup USA, Super Hockey, Royal Rumble für DM 350, evtl. auch einzeln, Tel.: 0340-514955, Tobias
Verkaufe Batman Forever und Boogerman für SNES (neu), je DM 45, verkaufe TOTAL! 5/94-3/96 an Meistbietenden, Tel.: 02732-74608, Schellmann
Suche Verpackung von Super Mario World (möglichst gut erhalten), zahle DM 10 (mit Porto und Verpackung), Tel.: 07636-1706, ab 14.30 Uhr, Christoph
Verkaufe SNES mit 12 Spielen, z. B. NHL 96, NBA Jam T. E., Illusion of Time, Rise of the Robots u. a., Tel.: 033762-71129, ab 16 Uhr, Schäfer
Suche K. H. Rummenigges Player Manger, Yoshi's Island, Super Mario Kart, Mario Basler, NBA Live 96, Big Hurt Baseball, Chessmaster, NHL 95, Sensibel Soccer, Tel.: 02131-103203, ab 17 Uhr, Heiko
Verkaufe/Tausche WWF Raw, NBA Jam T. E., ISSD, Smash Tennis, Super Dropzone, FIFA Soccer, Olympic Games, Rock 'n' Roll Racing (US), Super Conflict (US), Zombies, Pilot Wings u. a., Tel.: 07345-22398, Fabian
Verkaufe/Tausche über 20 Spiele, z. B. Joe & Mac 2, Bubsy,

Kirby, Bizzyland, Gradius 3, D. Strike, Madden 93, NHL 93, Smash Tennis, Valis 4, Shadowrun, Tennis, Lost Vikings (alle Spiele US), Syndicate (Pal), Tel.: 02501-58613, Jörg
Verkaufe Secret of Mana, Zelda mit Lösungsbuch, Super Mario All-Stars DM 50, Die Schlümpfe DM 60, Donkey Kong Country DM 50, Sim City DM 50, Theme Park DM 50, Asterix und Obelix DM 50, Mickey Mania DM 50, Tel.: 036949-22443, Rita
Verkaufe SNES mit zwei Pads, Action Replay Pro, 21 Spiele, z. B. Super Street Fighter II, NBA Jam, Secret of Mana für DM 900, Tel.: 09172-2470, Markus
Suche/Kauf sämtliche Sportspiele, Manager-Spiele, vor allen Dingen Fußballspiele und K. H. Rummenigges Player Manager! Christian Haacke, Büldenweg 48, 25436 Tornesch, Tel.: 04122-54254
Verkaufe SNES DM 100, Super Off-Road DM 40, NBA Live 95 DM 65, Donkey Kong DM 60, Zelda DM 30, Mario Kart DM 30, World Cup Striker DM 50, Krusty's Fun House DM 25, alle Spiele zusammen DM 375, Tel.: 02862-7977, Marco
Tausche/Verkaufe SNES-Spiele, F-Zero, Turtles, Slammaster (US), StarWing, W. D. Basketball, Street Fighter II, Kick Off, SNES-Converter US und jp., alles einzeln, Tel.: 07152-25945, Sebastian
Verkaufe SNES-Konsole komplett, drei Pads, zwei Spiele DM 230,

Aleste DM 35, StarWing DM 30, Beat'em-Up-Spiele, Bomberman 2 DM 50, DKC 2, Bomberman 3 DM 85, Tel.: 09261-93104, Iris
Verkaufe Rise of the Robots DM 50, Illusion of Time DM 90, Primal Rage DM 80, Theme Park DM 90 oder Tausch gegen Shadowrun, Chrono Trigger u. a., Tel.: 037341-2386, Sa. u. So., Daniel
Verkaufe International Superstar Soccer DM 79, Tim in Tibet DM 79, Dschungelbuch DM 59, J. Park 2 DM 59, StarWing DM 35, Secret of Evermore DM 79 (alles Pal), diverse Game-Boy-Spiele ab DM 20, Tel.: 09971-5221, Christel
Tausche/Verkaufe Donkey Kong Country 1 für DM 90, Mario All-Star für DM 60 oder gegen Theme Park, Star Trek oder Deep Space Nine, Tel.: 0821-591255, Michael
Verkaufe SNES, neun Spiele, Super Game Boy, Action Replay Pro 3, vier Joypads, Vierspieler-Adapter, US-jp.-Adapter DM 900, tausche auch gegen PlayStation mit ein oder zwei Spielen, Tel.: 03831-493035, ab 18 Uhr, Christian
Verkaufe SNES-Spiele (auch Neuheiten). Für GB: Zelda, Dynablast, Tel.: 05681-2523, Stefan

NES

Verkaufe NES mit neun Spielen Tetris, Mario Bros. 1-2, World Cup, Addams Family, Off Road, Tiny Toon, Chip'n Dale, Digger und vier

TOTAL!

BESTELL-COUPON

TOTAL!



1/96 DM 6,80



2/96 DM 6,80



3/96 DM 6,80



4/96 DM 6,80

Name _____

Straße _____

PLZ/Ort _____

Datum/Unterschrift _____

(Bei Jugendlichen unter 18 Jahren Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

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

Datum, Unterschrift _____

Achtung! Bitte vergißt die Versandkosten nicht! Lieferung per Nachnahme nicht möglich.

☐ per Euro-Scheck zur Verrechnung (Kartenummer bitte nicht vergessen!)

Bitte keine Überweisung!

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

Versandkosten
Inland DM 5,- / Ausland DM 12,-

ADRESSE:

TOTAL! Heft-Shop, Friedensallee 41, 22765 Hamburg

Joypads für DM 200, Tel.: 02266-44422, Diana

Suche NES-Spiele und Zubehör, nur in Top-Zustand, zahle je 5 sfr. oder DM 5, Tel.: 0817713251, Stefan

Verkaufe NES- und SNES-Module, 1A Zustand, Liste anfordern bei: Andrea Claßen, Siegh. Hauptweg 90, 57072 Siegen, Fax.: 0271-45364

Verkaufe NES mit vier Controllern, Vierspieler-Adapter, vier Spiele, z. B. Nintendo World Cup, Super Mario Bros., Tetris, für DM 150, Tel.: 02525-950149, Sergen Hinz

Verkaufe NES mit sieben Spielen, Turtles 2, Mega Man 3, Darkwing Duck, Gauntlet 2, Mario und Yoshi, Super Mario 3, Kirby und Game Genie, zwei Controller, zusammen DM 220, Tel.: 0561-578300, Gregor

Verkaufe NES mit vier Joypads (+ Adapter) mit Zelda 2, Top Gun 2, Super Mario Bros., World Cup, Tetris, zusammen DM 150 (mit Anleitung), auch einzeln für je DM 35, Tel.: 07022-48185, Johannes Hori

Verkaufe NES-Spiele (dt. und US), je DM 20, alle 30 für DM 480, verkaufe auch TOTAL! 6/93 (Nr. 1), Tel.: 030-3822926, Sascha Klaiber, Heilmannring 48, 13627 Berlin

Verkaufe NES Super-Set (vier Spieler) und Spieleberater für DM 150 und SNES-Spiele, z. B. Zombies, Pitfall, Beavis & Butt-Head, Rise, Super Mario 1, für je DM 40, Tel.: 035205-73719, Ronny

GAME BOY

Verkaufe/Tausche sieben Game-Boy-Spiele, z. B. Darkwing Duck, Mickey Mouse oder tausche gegen Might & Magic 2 und 3, verkaufe drei Game-Boy-Spieleberater, Tel.: 05531-13708, Marcel

Verkaufe GB-Spiele, z. B. Earthworm Jim, FIFA Soccer 96, Samurai Shodown, Street Fighter II u. a., ab DM 30, Tel.: 035201-70869, Hannes

Suche Modulsammlungen und Geräte. Spiele für GB, SNES, NES usw., suche auch Spiele für Saturn und Sony PSX sowie die Geräte. Suche auch Neuheiten, Tel.: 0641-970424, Kirsten

Verkaufe Game Boy mit Adapter für DM 70, Batman, Turrican, Pit-Fighter, Tetris, The Battle of Olympus (ohne Gebrauchsanweisung), je DM 30, Game-Boy-Tasche für DM 15, Tel.: 07391-4788, ab 18 Uhr, Christopher

Verkaufe Game-Boy-Spiele ab DM 20, z. B. Mario Land 2, nur Selbstabholer (CH-Thurgau), Tel.: CH054-511913, Christian

Suche Modulsammlungen und Konsolen, Neuheiten für GB, SNES, NES, MS usw., suche auch Saturn und Sony PSX mit Spielen, Tel.: 0641-970424, Kirsten

Suche dringend Final Fantasy 2 und 3, D. Cornorius, Dr.-R.-Koch-

Straße 6, 09217 Burgstädt

Verkaufe Probotector 2, Zelda 4, Mystic Quest und Donkey Kong Land (1A Zustand), für je DM 25 (VS). Suche Kopie oder Original von Mystic-Quest-Karte und World Heroes 2, Tel.: 02208-1580, Rene

Verkaufe Game-Boy-Spiele: WWF, King of the Rings, Wario Land und Super Mario Land 3, Tel.: 07389-315, Yama

Verkaufe Duck Tales, Rescue of Princess Blobette, WWF Superstars 2 (mit Hülle), Super Mario Land 1, Dr. Mario, Bugs Bunny (ohne Hülle), Preis nach VB, Tel.: 08466-1368, ab 16 Uhr, Joshi

Suche Final Fantasy 2 und 3, zahle DM 110 pro Spiel, außerdem suche ich Paladin's Quest für DM 130, Tel.: 037-411462, Hans

Verkaufe Zelda, Mystic Quest, Mickey Mouse, Mario Land 1-3, Parodius, Revenge of the Gator, World Cup und andere (DM 10-30), Tel.: 04123-2733, evtl. Anrufbeantworter, Mario

Verkaufe Alien 3, Chessmaster, Marble Madness, Rescue of Princes, Blobette und Bill & Teds, Excellent Adventure, je DM 35 oder alle zusammen für DM 150, Tel.: 05381-70326, Markus

Verkaufe viele Game-Boy-Spiele für DM 20-30, Choplifter, Wario Land, Top Gun, Kirby's Dream Land 2, King of the Rings, Super Mario Land 2, Kid Icarus, Tiny Toon, OIX, World Cup, Tel.: 05152-4216, Benjamin

Verkaufe Super Game Boy mit 30 Spielen und TOTAL! 6/93 für (VB) DM 800, alles gut erhalten mit Verpackung und Anleitung (nur komplett), Tel.: 05621-1095, Janusch

Verkaufe/Tausche/Suche GB- und SNES-Spiele, suche auch billiges NES und Games, habe Syndicate, Ill. of Gaia (US), Adventure Island 2 (SNES), Sword of Hope (GB), Tel.: 06359-4184, Andreas

Suche Game-Boy-Spiele, z. B. Populous oder Rampart, bezahle gut! Suche auch weitere Spiele dieser Art, Tel.: 06181-293877, ab 15 Uhr, Andreas

Verkaufe für Game Boy Tetris DM 5, World Cup DM 10, Super Mario Land DM 5, Burai Fighter DM 10, außerdem Vierspieler-Adapter DM 20, Super Game Boy DM 60, Tel.: 05374-4106, Patrick

Verkaufe für Game Boy folgende Spiele: Turrican, Turtles, je DM 25, Quarth, Snoopy, Krusty's Super Fun House, Motoc. Mania, für je DM 20, Tel.: 089-3175493, Michael

Verkaufe Game Boy mit acht Spielen, z. B. Zelda, Wario Land, Cool Spot, Zubehör und Game Genie, Game-Boy-Spieleberater 1, Tel.: 040-6032283, zwischen 16-20 Uhr, Florian

Verkaufe Game Boy und Mega Man 2 für DM 50, Tel.: 08336-9247, Andreas

Suche Final Fantasy Legend 3, Great Greed für Game Boy und Pirates für NES, Tel.: 036963-4519, Christian

Suche Sword of Hope und Final

Fantasy Legend, zahle für beide DM 40-50, einzeln für DM 20-25, Tel.: 02392-13653, ab 17 Uhr, Denis

HARDWARE

Verkaufe Sega Saturn und vier Spiele (neu) und 19 SNES-Spiele, Tel.: 07392-10842, Moritz

Verkaufe SNES mit drei Controllern, Multi Tap, Action Replay, acht Spielen, komplett für DM 700, Tel.: 08321-89269, Frank

Kauf/Verkauf/Tausche SNES-Spiele oder ganze Sammlungen, ich kann auch gegen andere Systeme tauschen, Postweg 100%ig seriös, einfach alles anbieten! Tel.: 0172-8588721, ab 16.30 Uhr, Yilmaz

Verkaufe Mega Drive 2, Aladdin und Buch DM 179, Parodius (SNES), Tiny Toons (SNES), je DM 65, Mario Paint (SNES) und Mouse, Tom & Jerry (US), je DM 59, Marble M. (GB), Boulder D. (GB), Mega Man (GB), je DM 35, Tel.: 07457-8891, Oliver

Verkaufe SNES mit einem Pad und 11 Spielen, z. B. Rise of the Robots, Super R-Type, Street Fighter 2 u. a., für DM 550, Tel.: 039932-13853, Dennis

Suche Sammlungen und Konsolen für alle Systeme von Nintendo und Sega, suche auch Sony PSX mit Spielen, Tel.: 0641-970436, Monika

Verkaufe Sega Saturn mit zwei Controllern für DM 850, neu Preis DM 900, nur komplett, Tel.: 06351-42242, zwischen 18-21 Uhr, Jens

Verkaufe SNES mit 20 Spielen, z. B. Yoshi's Island, Donkey Kong Country 1 und 2, Secret of Mana, einem normalen Joypad, einem Sechsspieler-Adapter, zusammen DM 730, Tel.: 056-2882056, CH, Pascal

Tausche SNES, zwei Pads und 11 Spiele, z. B. Secret of Mana, Turrican 2, Street Fighter 2 gegen Mega Drive 2 und 32X und mindestens 6-7 Spiele, handeln geht! Tel.: 0221-7393474, ab 15 Uhr, Murat

Verkaufe Game Boy mit Licht, Tasche und 19 Spielen für DM 239, außerdem verkaufe ich auch SNES-Games, z. B. NBA Jam T. E., Martin Fankhauser, Bleicheweg 6, CH-3360 Herzogenbuchsee

Verkaufe SNES mit 14 Spielen, z. B. Donkey Kong, F-Zero, Blackhawk, Yoshi's Island, Mario Land, Tiny Toons, Flashback, Super Turrican, Paws of Fury, alle mit Anweisung, Tel.: 0201-689268, Patrick

Verkaufe SNES, zwei Pads, Scart-Kabel, fünf Spiele, z. B. Illusion of Time, Actraiser 2, Flashback, Tristar-Adapter und diverse TOTAL!-Hefte (ab 7/93), zusammen DM 300, Tel.: 0331-621991, Bernd

Verkaufe SNES mit Street Fighter II Turbo für DM 120, Tel.: Sebastian Schorn, Riehlerstr. 77, 50668 Köln, Tel.: 7392098

Kauf SNES für DM 90, Mega Drive für DM 90, Game Boy für DM 40 und ständig Spiele für diese

Konsolen, Tel.: 03634-38495, Peter

SONSTIGES

Verkaufe Street Fighter II Turbo, F-Zero, Alien 3. Ankauf SuperNES, Mario, Superscope, FF 3, Mechwarrior, Game-Boy-Spiele. Wer hat Lust, Warlords 2 (PC) mit bis zu acht Leuten gleichzeitig in ganz Deutschland zu spielen? Tel.: 06663-1488, Marco

Super-Mario-Club sucht Mitglieder! Wer Mitglied sein will, schreibt mit einem frankierten Rückumschlag an: Fatih Tosunlu, Super-Mario-Club, Geleitsstr. 17, 63065 Offenbach

Verkaufe Illuminati-Karten, alle 450 Stück für DM 50. Habe auch Karten von Blood Wars, Doom Trooper, Sim City, Spellfire, Conan und Star Trek, Iyhad und Rage. Ihr müßt das Porto bezahlen! Tel.: 06034-7275, Katalin

Verkaufe/Tausche Spiele und Geräte. Spiele für z. B. SNES, PSX, Saturn, 3DO, Neo-Geo-CD usw., alle Tauschvarianten möglich! Tel.: 0711-5490703, ab 17 Uhr, Ute

Verkaufe Game-Boy-Spiele und SNES-Spiele, habe für GB z. B. Animaniacs, Jurassic Park, Terminator 2, Mr. Nutz usw., für SNES Clayfighter 2 und Street Fighter 2, Tel.: 05841-70514, Christian

Ich (14 Jahre, Schüler) suche Nebenverdienstmöglichkeiten als Comic-Zeichner. Wer kann mir helfen? Olaf Klöppel, Weiherstr. 35, 55288 Schornsheim

Suche die Soundtrack-CD zu Final Fantasy 3, Tel.: 05222-83380, Marco

Verkaufe Master-System-Spiele, z. B. Sonic 2, Shinobi, G-Loc, OutRun 3D und noch 15 andere Spiele, darunter drei Cards, Preis nach VB, Tel.: 0203-448921, Mo.-Fr. von 16-20 Uhr, Andreas

Suche folgende Spieleberater: Der Super-Nintendo-Spieleberater, der Spieleberater Super Mario Power, Spieleberater Top Secret Passwords., Tel.: 02845-4683, Sandra

Verkaufe für Mega Drive: Dune 2 DM 45, Jurassic Park, Lotus 2, Power Monger 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

Tausche SNES mit sieben Spielen, z. B. Mechwarrior, Top Gear und Mega-Lo-Mania gegen Sony PlayStation mit Tekken oder Destruction Derby, Tel.: 017185-17492, nur Fr.-So., Rene

Verkaufe TOTAL! 6/93, guter Zustand, für DM 45, Tel.: 030-892785, Wolfram

Österreich! Verkaufe sieben Mega-Drive-Spiele u. ein Pad, darunter Earthworm Jim, Sonic 2, Primal Rage usw. für DM 300, nur zusammen! 100%ig o.k., Tel.: 03332-61818, ab 19-21 Uhr, Rene

Verkaufe NES-, GB-, SNES-Games. Habe für SNES z. B.: WWF Raw, Zelda, Secret of

Evermore, Yoshi's Island, Plok, Sebastian Maier, Fischergasse 3, 06774 Pouch, Tel.: 03493-57346
Suche TOTAL! 11/94 und 12/94 sowie ASM Special Nr. 22, in 1A Zustand, Tel.: 03452-72609, Gerwin

Hilfe! Suche dringend Komplettlösung von Secret of Mana aus TOTAL! 3/94, Kopie oder Zeitschrift, Preis nach VB, Tel.: 05067-6205, nur Donnerstag von 16-18 Uhr, Benjamin

Verkaufe Mechwarrior DM 40, Utopia DM 50, Super Turrican DM 30 oder tausche gegen Secret of Mana, NBA Jam Live '95 oder John Madden Football '93, Tel.: 03947-67549 mit Anrufbeantworter, Enrico

Suche F 1 Pole Position 2, ich kaufe oder tausche, Tel.: 07842-30615, David

Verkaufe 30 TOTAL!-Ausgaben, 6/93-11/95 für DM 120, 20 CN-Ausgaben, Classic 2 und 3, Mario 2-Heft, Sammelalbum, 3-6/91, 2/92-5/95 für DM 25, Mega Fun 2 und 3 für DM 45, Tel.: 04941-64465, Sebastian

Verkaufe Game Boy mit zwei Spielen für DM 30, Tel.: 089-5807449, Sebastian

Verkaufe TOTAL! 6/93, sehr guter Zustand für DM 950, Richard Strobel, Friedrich-Ebert-Str. 63, 93051 Regensburg

Suche aktuelle Titel, z. B. Donkey Kong Country 2, Secret of Evermore usw., für SNES, NES, GB, MD usw., suche auch komplette Sammlungen und Konsolen für alle Systeme, Tel.: 0641-970436, Monika

Verkaufe Action Replay für GB DM 20 und SNES DM 50, Mario World 2, Yoshi's Island DM 50, Super Tennis DM 30, NES-Spiele DM 30, Controller DM 20, Tel.: 09191-94255, Stefan

Suche Games für SNES, NES und GB usw., gerne auch Sammlungen und Konsolen. Tausche auch, habe z. B. Donkey Kong Country 2, Earthworm Jim 2, Sega Rally u. a., Tel.: 0641-970424, Kirsten

Verkaufe TOTAL! 6/93-10/94 (nur komplett) für DM 100 plus Post- und Nachnahmegebühr, Tel.: 0421-3962653, Matthias

Suche Spieleberater für Super Mario Bros. 2, Tel.: 0172-3401040

Verkaufe TOTAL! 6/93, gut erhalten, suche auch Action Replay für GB, nur in der Schweiz, Tel.: 0041-055-410-22-51, von 17-20 Uhr, Ulrich

Verkaufe/Tausche folgende Sachen gegen andere Konsolen oder PSX-Spiele: Multi-SNES, RGB, 50-60 Hertz, Spiele, Zubehör oder Jaguar, RGB, ein Spiel, zwei Pads. Tausche PSX- u. Saturn-Spiele, SNES: tausche Yoshi's Island gegen DKC 2, Tel.: 07354-2873, Stefan

Verkaufe/Tausche sieben Game-Boy-Spiele, z. B. Darkwing Duck, Mickey Mouse oder tausche gegen Mighty & Magic 2 und 3, verkaufe drei Game-Boy-Spieleberater, Tel.: 05531-13708, Marcel

HÄNDLERREGISTER

Berlin

UFO GAMES

Ankauf • Verkauf • Tausch

SONY
 SATURN
 SUPERNES
 NINTENDO
 MEGA DRIVE
 MEGA-CD
 GAME BOY
 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)

An- & Verkauf von Videospielen

A.B. GAMES

Mo-Fr 12-20 Uhr • Sa 12-18 Uhr

Andreas Bender



- Sega
- Sony
- Nintendo

andere Systeme auf Anfrage

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

Händleranfragen erwünscht!
 04521-4873 oder 71497

HÄNDLERREGISTER

München



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
 - Nintendo⁶⁴
 - 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)



Video-
 und
 Computer-
 spiele

Orleansstr. 63
 nh. Ostbahnhof
 81667 München

Tel.: 089 - 480 29 13
 Fax: 089-488 07 4

Letzte
Meldung: »Wegen
erstmaligem Auftreten von
Renderwahnsinn in der Spielewelt hat
die Europäische Gemeinschaft bis auf
weiteres die Einfuhr und die Benutzung von
Konsolenspielen mit überwiegend hohem Anteil
an gerenderten Grafiken (etwa 'Donkey Kong
Country') untersagt.«

Natürlich ist diese Meldung eine waschechte Zeitungs-
ente, es ist eben doch ganz wichtig, das richtige Ma-
gazin zu lesen. Bei uns könnt Ihr in dieser Hinsicht
unbesorgt sein, Enten gibt es bei uns höchstens als
Hauptfiguren in Videospielen. Die Probe aufs
Exempel könnt Ihr am **29. Mai 1996** machen,
denn ab diesem Tag liegt **TOTAL! 6/96**
beim Zeitschriftenhändler Eures
Vertrauens aus. Natürlich wieder mit
allem, was das Videospieler-
Herz begehrt.

Toy Story

Es rappelt in der Spielzeugkiste: Damit sich der
arme Woody bei seiner Suche nach Buzz
Lightyear keine blutige Nase holt, versorgen wir
ihn mit einem erstklassigen
Reiseführer. Freut Euch also
schon einmal auf umfangreiche
Levelkarten und zahlreiche Tips
und Tricks zu „Toy Story“.



DIE 50 BESTEN super- Nintendo- spiele

Jubiläum

Wenn das kein Grund zum Feiern ist: Seit nun-
mehr drei Jahren versorgt Euch TOTAL! mit den
neuesten Informationen zum Thema Nintendo-
Konsolen. Inzwischen können wir stolz auf über
2.500 Seiten 'Gesammelte Werke'
zurückblicken – eine wahrhaft beachtliche
Leistung. Angesichts der Tatsache, daß ein
redaktionskollektiver Sonderurlaub anlässlich
des Jubiläums nicht genehmigt wurde, haben
wir uns wenigstens für Euch eine Überraschung
ausgedacht. Schauen'mer mal ...

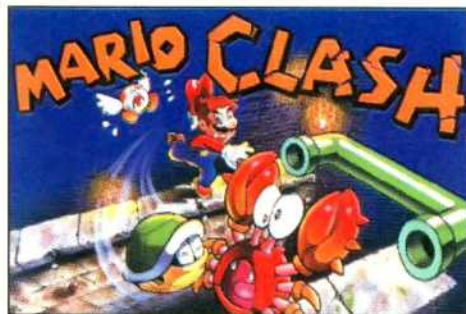
Worms

Da würde sogar Albert Einstein
staunen: Aus dem sonst üblichen
'Sommerloch' wird dieses Jahr
höchstwahrscheinlich ein
'Wurmloch' werden. Unter dem unscheinbaren
Titel „Worms“ treten
rabiante Regenwürmer an,
um auf dem SNES für
spannende Mehrspieler-
Action zu sorgen. Wir
halten Euch auf dem
Laufenden ...



Virtual Boy

Willkommen im Cyberspace.
Mit Nintendos Virtual Boy,
egal, ob er nun offiziell nach
Deutschland kommt oder nicht,
können Ihr erste Schritte in der
sogenannten oder auch
'Virtuellen Realität'
unternehmen. Wie sich das Gerät
und die existierenden und geplanten
Spiele in der 'realen Realität'
machen, das verraten wir Euch in der
kommenden Ausgabe.



Nachschlag

Und ich sagte ihm noch, 50 Spiele könne man nur schwer
auf drei Ausgaben verteilen – aber er wollte ja nicht hören
... Rein rechnerisch präsentieren wir Euch in der kom-
menden Ausgabe also die nächsten 16,6666 der besten
SNES-Games aller Zeiten, eine Rundung nach oben
oder unten behalten wir uns allerdings vor ...

TOTAL!

IMPRESSUM

Chefredaktion: Reza Abdolali (rz),
Klaus-Dieter Hartwig (kdh); (gemeinsam ViSDP
für den redaktionellen Inhalt)

Redaktionelle Leitung:
Michael Koczy (mik)

Redaktion: Michael Anton (man), Thomas Hellwig
(th), Christian Henning (ch), Klaus Kock (kk)

Freie Mitarbeit: Julian Eggebrecht (je)

Grafikleitung: Britta Jakobsen

Grafik: Albertine v. Barsewisch, Heineke Voigt

Verlagsleiter: Sven Jakobsen

Anzeigenleitung: Michael Grömlitz (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: © 1996 Nintendo of Japan

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.



NEXT LEVEL

Nintendo⁶⁴ • Sony PlayStation • Sega Saturn • Super Nintendo • Mega Drive • PC • Arcade



Nintendo⁶⁴

Interview mit dem
Super-Mario-Erfinder
Shigeru Miyamoto



Panzer Dragoon Zwei

Segas atemberaubendes
3D-Abenteuer

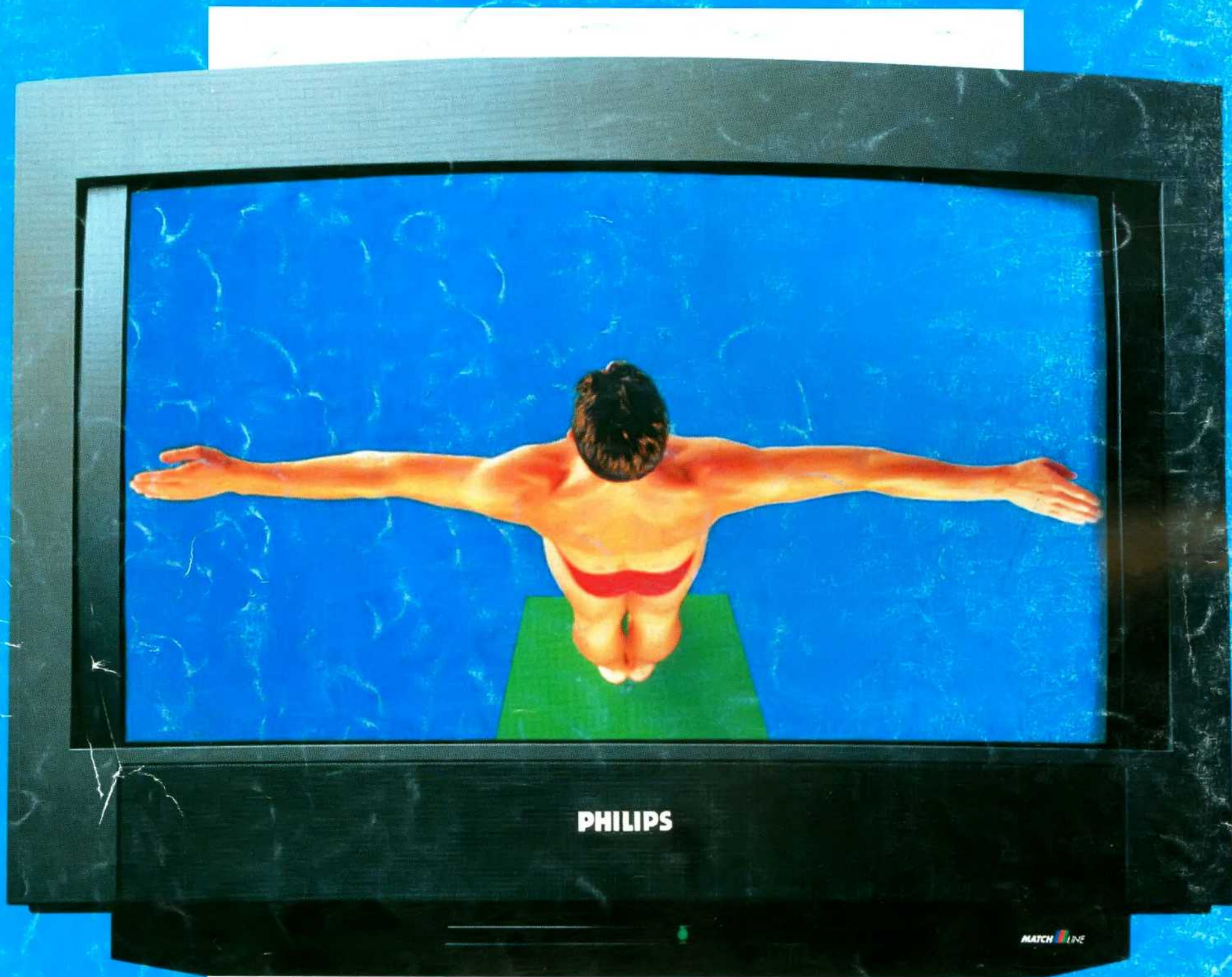


Formel 1

Der Weltmeister
auf der PlayStation

Das neue Videospiel-Magazin
Jetzt für nur **4,90 DM**
an Eurem Kiosk!

Volle Breitseite!



Let's make things better.

MATCHLINE
WIDE SCREEN
DIGITAL SCAN

Die schönsten Seiten des Fernsehens erleben Sie jetzt extra breit im neuen Philips Matchline 100 Hz Widescreen mit Digital Scan. Auf voller Bildschirmbreite sind Sie mitten im Geschehen und können sich dank Digital Scan ein besonders stabiles, flimmerfreies Bild machen. Daß es auch schärfer und brillanter ist, liegt an der einzigartigen Philips Crystal Clear Funktion. Kurz – mit dem neuen Philips Matchline Widescreen sind Sie bestens im Bilde. Auf voller Breitseite!

MATCH  **LINE**



PHILIPS