

100%NINTENDO

TOTAL!

DAS UNABHÄNGIGE

SUPER NES NINTENDO⁶⁴

Special

- Die 50 besten SuperNES-Spiele, Teil 2
- Poster: Battle Arena Toshinden
- Report: Strategiespiele & Wirtschaftssimulationen

Tests & Infos

- Super Bomberman 4 (SNES)
- Secret of Mana 2 (SNES)
- Battle Arena Toshinden (GB)
- Pinocchio (GB)
- Defender/Joust (GB)

Interview

mit dem Super-Mario-Erfinder
Shigeru Miyamoto



TIPS & TRICKS

Toy Story

Alle Levelkarten:
Komplettlösung, Teil 1



3 Jahre TOTAL!

Deutschlands erfolgreichstes
Videospiel-Magazin
feiert Geburtstag

TOTAL!

JUBILÄUMSAUSGABE

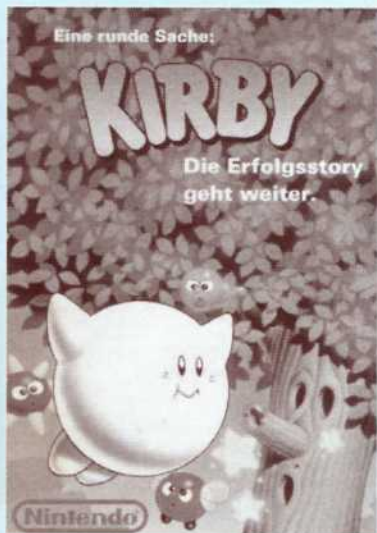
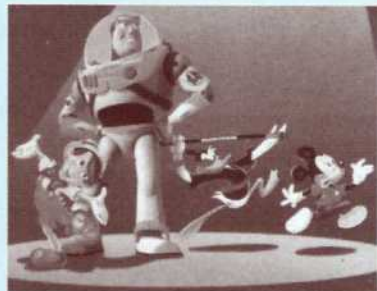
X-PLAIN
VERLAG



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.-
DSCHUNGELBUCH	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.-

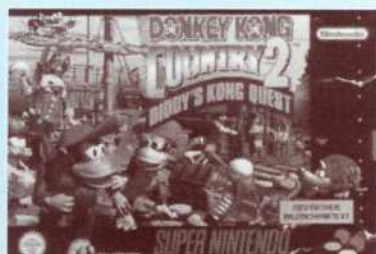
ANGEBOT DES MONATS:

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, Änderungen vorbehalten;

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

0931-571601
oder **0931-571606**

EDITORIAL

Aller guten Dinge sind drei!

Wie an dem Cover dieser Ausgabe unschwer zu erkennen ist, feiert TOTAL! – das erste und bislang einzige, unabhängige deutsche Magazin für alle Nintendo-Konsolen – seinen **dritten Geburtstag**. Für den schnellebigen Videospielemarkt ist das schon eine stolze Zahl, zumal TOTAL! mittlerweile das **erfolgreichste Videospielmagazin Deutschlands** ist. Dies freut uns natürlich besonders in Anbetracht der kurzen Zwangspause, die wir Ende des vergangenen Jahres einlegen mußten. Deshalb möchten wir uns an dieser Stelle noch einmal bei allen Leserinnen und Lesern bedanken, die uns die Treue gehalten haben und natürlich auch bei jenen, die es uns mit ihrer Kritik und ihren Anregungen ermöglichen, die TOTAL! entsprechend Eurer Wünsche und Interessen zu gestalten.

Die erste Ausgabe (**TOTAL! 6/93**) erblickte am 28. Mai 1993 das Licht des Zeitschriftenhandels und ist heute schon so etwas wie eine Rarität. Seitdem haben wir weit über 600 Spiele für Euch getestet und über News und die aktuellen Entwicklungen berichtet, damit Ihr Euch in der Welt der Nintendo-Konsolen zurechtfindet und immer auf dem neuesten Stand seid. Außerdem haben wir die wichtigsten Spiele gelöst, in der Leserpost Eure Fragen beantwortet, und dank Eurer unermüdlichen Mitarbeit gab es tonnenweise Tips&Tricks, die Charts mit Euren Lieblingsspielen und und und ...

Damit unser Jubiläum nicht nur für uns ein Grund zum Feiern ist, gibt es für Euch viele tolle Preise zu gewinnen. Alles Weitere zum großen **Gewinnspiel** findet Ihr in unserem Jubiläumsreport ab Seite 16.

Viel Zeit zum Feiern bleibt uns ohnehin nicht, da kurz nach Redaktionsschluß dieser Ausgabe bereits die Electronic Entertainment Expo in Los Angeles ansteht (bzw. anstand, wenn Ihr diese Ausgabe in den Händen haltet), auf der endlich die Weichen für das Nintendo⁶⁴ in der westlichen Welt gestellt und Antworten auf die drängenden Fragen zur **Zukunft Nintendos** gegeben werden. In der kommenden Ausgabe werden wir selbstverständlich ausführlich darüber berichten. Denn auch **im vierten Jahr** werden wir Euch wie bisher über Eure Lieblingskonsolen auf dem Laufenden halten ... Und wir gehen davon aus, daß das Nintendo⁶⁴ dazugehören wird. Denn alles, was man bislang über das N64 in Erfahrung bringen konnte, macht Lust auf mehr.

Viel Spaß mit dieser Ausgabe wünscht Euch wie immer

E U E R
KOMPETENTES
TOTAL!
TEAM





JUBILÄUMSFETE

Es war einmal ... So beginnen normalerweise ja nur Märchen. Wir wollen Euch allerdings keine erfundene Story auftischen, sondern über die Realität berichten. Also: Es war einmal eine Redaktion, die sich die Herzen ihrer Leser mit einer TOTAL! genialen Videospielzeitschrift eroberte. Wie es dazu kam, und was sich in drei Jahren TOTAL!-Produktion so alles zugetragen hat, verraten wir Euch in unserem großen Jubiläumsrückblick.

16



34

SECRET OF MANA 2

Squaresoft ade, scheiden tut weh! Was uns durch den Zoff zwischen Nintendo und der japanischen Softwareschmiede so alles entgeht, darüber berichten wir mit einem weinenden Auge. Da mit einer Amerikanisierung oder gar Eindeutschung von „Secret of Mana 2“ nicht mehr zu rechnen ist, stellen wir den japanischen Mega-Seller nun im Original vor.

Was hat sich im Vergleich zum Vorgänger geändert? Welche Neuerungen gibt es in Sachen Gameplay? Und kann man das Abenteuer auch ohne Japanisch-Kenntnisse spielen? Die Antworten auf diese Fragen findet Ihr in unserem Report.

Nur soviel sei verraten: Falls Ihr nicht schleunigst einen Intensivkurs in Sachen Japanisch belegt, entgeht Euch ein echter Leckerbissen. Aber lest doch ruhig selbst mal nach ...



REPORTAGEN

Die 50 besten Nintendo-Spiele:

Teil 250

Und weiter geht es mit unserer Vorstellung der besten SNES-Spiele, die eigentlich in keiner Sammlung fehlen sollten. Sicherlich ist auch für Euren Geschmack etwas dabei ...

Drei Jahre TOTAL!16

Der etwas andere Jubiläumsrückblick.

Interview mit Shigeru Miyamoto30

Secret of Mana 234

Das wäre also unser Kultspiel gewesen! Zwar werden die neuen Mana-Geheimnisse für den durchschnittlichen Westler für immer hinter japanischen Schriftzeichen verborgen bleiben, das soll aber von einer Würdigung nicht abhalten.

Report: Klötzchenspiele37

Als Ergänzung zu unserem Test von „Tetris Blast“ verschaffen wir Euch einen Überblick über die wunderbare Welt der Klötzchenspiele.

Genre-Durchblick: Strategiespiele und Wirtschaftssimulationen62

Während andere Genres geradezu überflutet werden, kann man die Vertreter dieser beiden Gattungen fast noch an einer Hand abzählen. Wir stellen die absoluten Highlights vor.

WETTBEWERBE

Virgin7

TESTS

SNES

Prehistorik Man38

Unsere Vorfahren in der Steinzeit hatten es wahrlich nicht leicht, insbesondere dann nicht, wenn es um die Nahrungsbeschaffung ging. Wir gewähren Euch einen kleinen Einblick in die Zeit vor der Erfindung der Pizza-Lieferdienste.

Frantic Flea56

Mit etwas Verspätung kommt er doch noch, der Flohzirkus für das SNES. Was man als mutierter Blutsauger so alles erleben kann, das erfahrt Ihr in unserem Test.

TOTAL!-Classics: Sailormoon58

Vielleicht kennt Ihr die netten Mädels mit dem flotten Kick ja aus der gleichnamigen Zeichentrickserie. Und auch auf dem SNES schlagen sie sich durch das feindliche Leben.

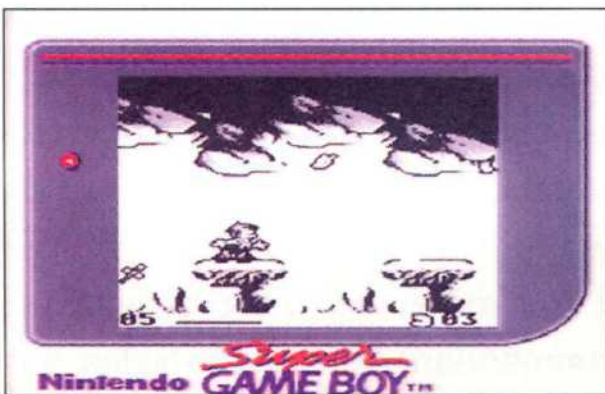
TOTAL!-Classics: Blazing Skies59

Runter kommen sie alle – vor allem dann, wenn sie keine geschickten Piloten sind. Wir verraten Euch, wie man sich damals als Ritter der Lüfte fühlte ...

NES

TOTAL!-Classics: Star Wars61

Luke Skywalker auf der Suche nach der Macht – das ist nicht nur im Kino, sondern auch auf dem NES schon eine Zeitlang her ...



PINOCCHIO

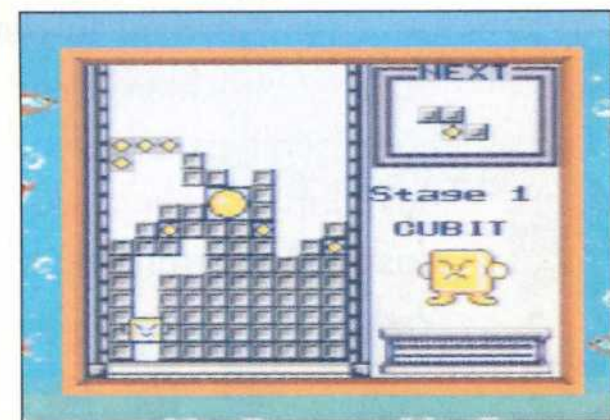
Disney läßt die Puppe tanzen. Die liebenswerte Lang- und Lügennase Pinocchio treibt nun auch auf dem Game Boy ihre munteren Scherze. Was für Unfug sie dabei so alles anstellt, das erfahrt Ihr in unserem Testbericht in dieser Ausgabe.

42

TETRIS BLAST

36

Während sich der Herbst als Zeit der fallenden Blätter etabliert hat, gibt es vergleichbare Termine bei Klötzchen noch nicht. Dementsprechend steht es Nintendo auch völlig frei, mitten im Frühling eine neue ‚Tetris‘-Variante auf den Markt zu bringen.

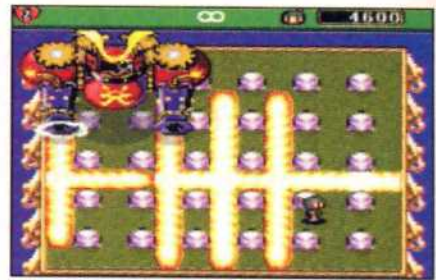


T A L



BOMBENSTIMMUNG

Auf dem SuperNES fliegen mal wieder die Fetzen, denn Hudson Soft schickt die sprengfidelen Bomberman in ihr viertes Abenteuer. Was „Super Bomberman 4“ gegenüber seinen Vorgängern auszeichnet, erfahrt Ihr in dieser Ausgabe. Bomben marsch!!!



40

GAME BOY

Battle Arena Toshinden	28
Tetris Blast	36
Pinocchio	42
Defender / Joust	47

Die Nostalgieperle auf der Keksdose rollt: Wieder schickt Nintendo zwei spielhallenbewährte Veteranen auf die Reise und weckt Erinnerungen an gute alte Zeiten.

TOTAL!-Classics: Bomb Jack

Nein, mit den an anderer Stelle vorgestellten Bomberman hat dieser Jack eigentlich nichts zu tun, obwohl auch Bomben bei seinem Job eine wichtige Rolle spielen.

IMPORT-CORNER

Super Bomberman 4 (SNES)	40
Wave Race (GB)	57

TIPS & TRICKS

Toy Story: Komplettlösung, Teil 1

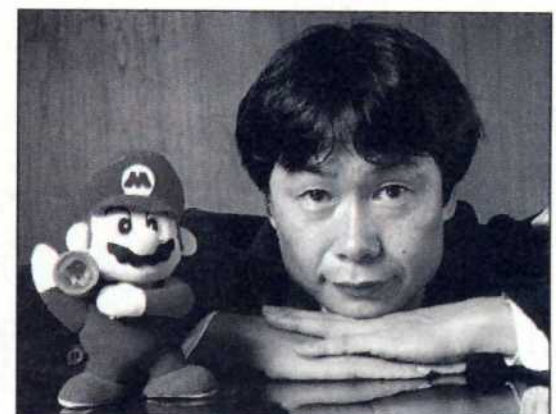
Auch für Spielzeuge ist das Leben kein Kinderspiel. Insbesondere dann nicht, wenn sie Hauptfiguren in einem Videospiel sind. Damit die Pixelhelden nicht allzusehr gestreßt werden, versorgen wir sie und Euch mit einer geballten Ladung Tips und Tricks.

Shorties	74
----------	----

Helpline	78
Action-Replay-Codes	79

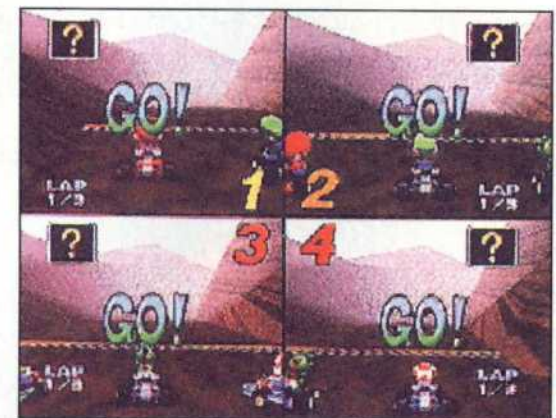
RUBRIKEN

Editorial	3
News	6
Leserbriefe	10
Die unterhaltsame Rubrik – nicht nur für Insider! Dort können TOTAL!-Leser schreiben, was sie auf dem Herzen haben und ihre sonstigen Meinungen zum Thema Videospiele loswerden.	
Sammelkarten	19, 69
Charts	43
Fast so wichtig wie das täglich' Brot: die allmonatlichen TOTAL!-Charts. Natürlich wieder mit Euren Zuschriften.	
Poster	44
TOTAL!-Intern	48
Die Statements der TOTAL!-Crew.	
TOTAL!-Labor	49
Highscore	77
Ab jetzt könnt Ihr die Welt an Euren persönlichen Bestleistungen teilhaben lassen.	
Börse	80
Die Kleinanzeigenseiten. Ihr sucht günstig ein paar Spiele? Ihr wollt etwas abstoßen? Mit den Annoncen kein Problem!	
Händlerregister	85
Impressum	86
Vorschau	86



VATERFREUDEN

Was mag es wohl für ein Gefühl sein, wenn man als Vater ständig im Schatten seines weltberühmten Sohnes steht? Über dieses Thema und über die neuesten Hard- und Softwareentwicklungen im Hause Nintendo plauderten wir mit Shigeru Miyamoto, dem geistigen Vater von Publikumsliebbling Mario.



30



BATTLE ARENA TOSHINDEN

Takara auf Abwegen: Eigentlich kennt man diesen Titel ja als 3D-Prügelspiel auf den 32-Bit-Konsolen. Und jetzt das gleiche Spiel auf dem Game Boy? Tatsächlich haben die Programmierer ordentliche Umsetzungsarbeit geleistet – sogar die Special-Moves funktionieren genauso wie beim großen Vorbild! Ideal, um unterwegs einige Runden zu trainieren ...

28



TIPS & TRICKS

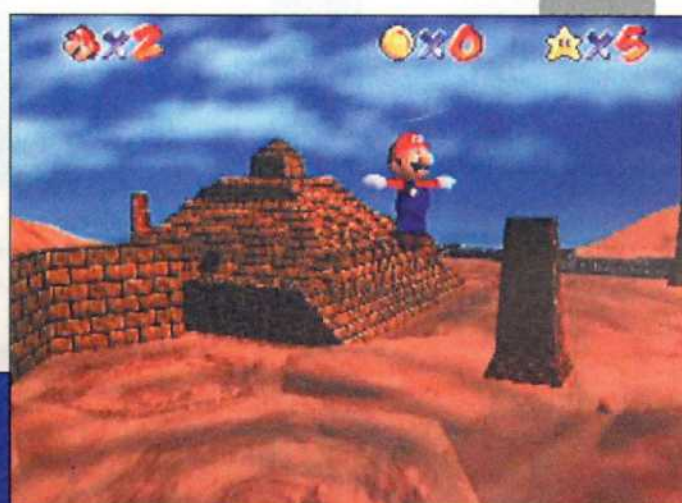
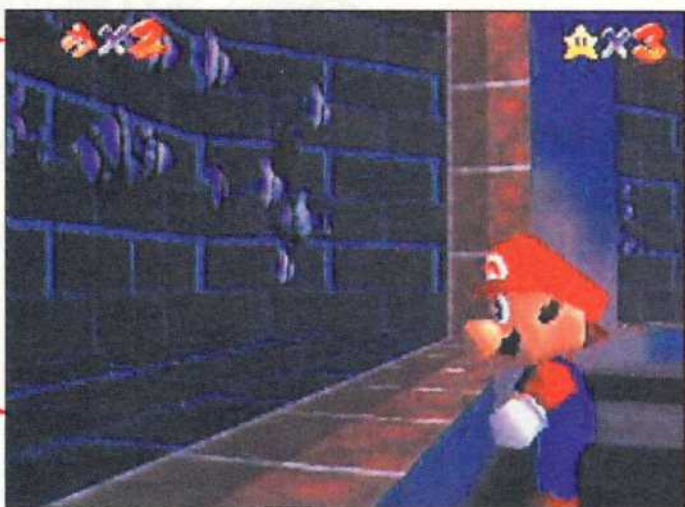


Für alle Schummelfreunde und hilfsbedürftigen Spieler haben wir wieder ein pralles Bündel voller Tips und Tricks geschnürt. Als besonderes Highlight findet Ihr dort den ersten Teil unserer Komplettlösung zu „Toy Story“, aber natürlich fehlen auch die üblichen Rubriken wie Shorties, Helpline und ARP-Codes nicht.

66

TOTAL! NEU

Super Mario 64 erscheint
in Japan am 23. Juni



Keine andere
Konsolen-
Hardware
konnte bisher
so „runde“
Polygon-
Objekte
auf den
Bildschirm
zaubern



SUPER MARIO 64 (NINTENDO 64)

Das Nintendo⁶⁴ gibt es zwar immer noch nicht, dafür aber zumindest neue Screenshots. Erstmals sind bei „Super Mario 64“ nun auch in größerer Zahl Marios Widersacher zu sehen, die trotz ihrer polygonalen Abstammung nichts von dem Charme der 2D-Vorgänger eingebüßt haben. Erstaunlich in diesem Zusammenhang ist vor allem, wie „rund“ die meisten Strukturen sind und wie wenig sie die Ecken und Kanten herkömmlicher Polygon-Charaktere aufweisen.



Neben Goombas und Koopas sind noch eine Menge
anderer bekannter Gegner mit von der Partie



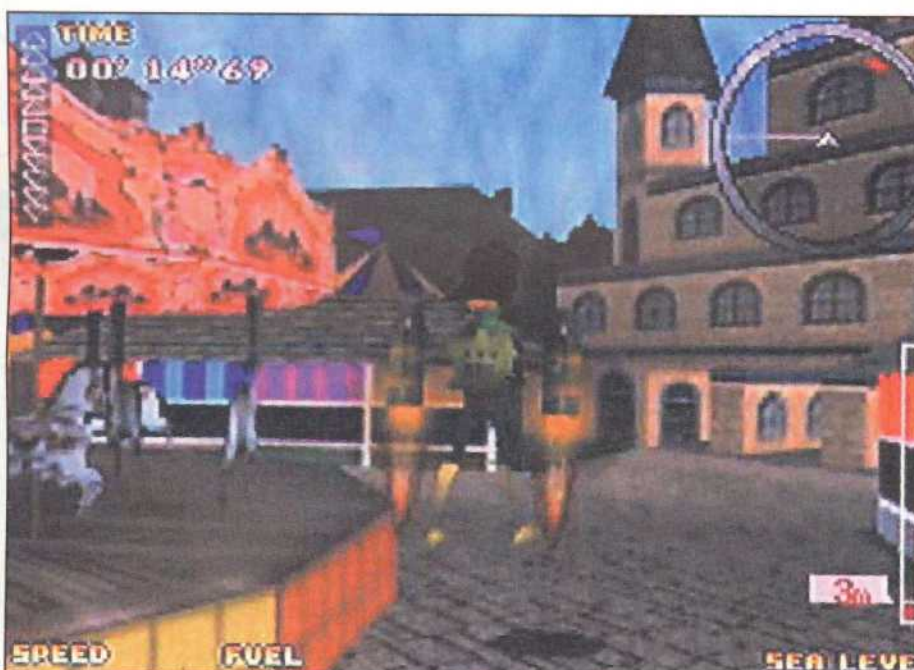
Vielseitig und abwechslungsreich: das neue Klemptner-Abenteuer

PILOT WINGS 64 (NINTENDO 64)

Der Grand Canyon wurde bei PilotWings 64 'lebensecht' in Szene gesetzt

Anfangs sorgte die Nominierung von Paradigm Simulations – die ehemals High-End Militär-Simulatoren entwickelten – in das Dream Team für einiges Stirnrunzeln. Zieht man jedoch in Betracht, daß

'PilotWings' eines von Miyamotos Lieblingsprojekten ist, kann man wohl davon ausgehen, daß das Spiel den hohen Erwartungen an einen Launch-Titel gerecht werden dürfte. Bleibt nur abzuwarten, wie die Amerikaner darauf reagieren, daß auf dem Nationalheiligtum Mount Rushmore neben den Präsidenten Jefferson, Lincoln und Roosevelt anstelle von Washington plötzlich der Kopf von Mario prangt ...



Auch von 'Star Wars: Shadows of the Empire' dürfte es demnächst mehr zu sehen geben

DAS 2. Virgin - JAHR

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

Zu gewinnen gibt es ...

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

Die Preisfrage dieses Monats lautet: „Was für einen ‚Wettkampf‘ liefert sich Jim im letzten Level von EWJ 2 mit PsyCrow?“

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

TOTAL! • Virgin 6/96 • Friedensallee 41 • D-22765 Hamburg

Einsendeschluß: 26.06.1996. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter des X-plain Verlages und Virgin dürfen nicht teilnehmen.



NINTENDO⁶⁴ NEWS



Da einige die News in TOTAL! 3/96 nicht gelesen haben, hier noch einmal der Hinweis: Das 'Ultra 64' wurde weltweit in 'Nintendo⁶⁴' umgetauft. Zusammen mit dem Namen Ultra wurde auch das für USA und Europa geplante Design (Abbildung oben) verworfen.

Wäre alles nach Plan verlaufen, würde zumindest in Japan das Nintendo⁶⁴ bereits erhältlich sein. Doch bekanntlich wurde der Termin auf den 23.06. verschoben, und so darf sich die Welt noch ein wenig länger gedulden.

Allmählich nimmt die ganze Sache trotzdem Gestalt an. Die neuen Bilder von 'Super Mario 64' und 'PilotWings 64' beweisen, daß es sich bei den auf der Shoshinkai präsentierten N64-Spielen

tatsächlich um frühe Vorversionen gehandelt hat.

Diese beiden Titel sollen zum Japan-Release in den Startlöchern stehen. Eine Woche später sollen dann 'Wave Race 64' und ein Schachspiel von Seta

(von denen u. a. 'F1 Exhaust Heat' für SNES stammt) folgen. Apropos Wave Race 64: Als Vorbild für das Motorboot-Rennspiel wird in der Regel 'F-Zero' genannt. Relativ unbekannt ist jedoch das wirkliche Original, das wir auf Seite 57 vorstellen: Wave Race auf dem Game Boy.

Auch die Preise wurden dingfest gemacht: Das Gerät liegt bei 25.000 Yen (ca. 400 DM) ohne Spiel mit einem Controller. Ein Extra-Controller wird 2.500 Yen (ca. 40 DM) kosten, eine Memory Card etwa 1.000 Yen (ca. 16 DM). Für Deutschland heißt es weiterhin nur, das N64 solle im Spätherbst für unter 500 DM auf den Markt kommen – Optimisten hoffen jedoch auf einen Preis von 399 DM inklusive Super Mario 64.



ZELDA III und TETRIS & DR. MARIO als Nintendo- Classics

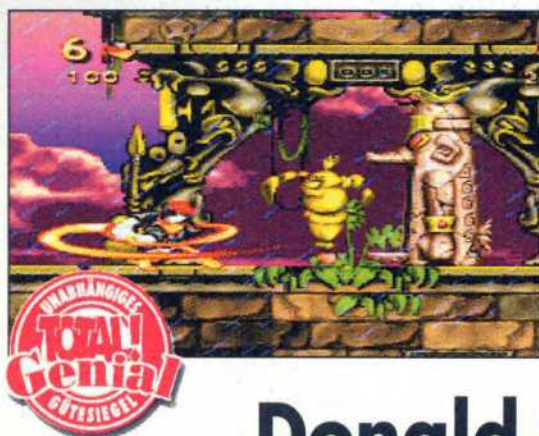


Im Zuge der Classic-Serie von Nintendo, der schon so namhafte Titel wie 'Super Mario Kart' und 'Super Mario All-Stars' entsprangen, kommen zwei weitere Evergreens auf den Markt. Der Höhepunkt der 'Zelda'-Reihe wurde zu Beginn der SNES-Ära mit dem dritten Teil, 'A Link to the Past' erreicht. Dieses unvergleichliche, mit deutschen Bildschirmtexten versehene Action-Adventure gilt als Meilenstein seines Genres. Zudem kommt nun auch die Combo-Cartridge 'Tetris & Dr. Mario' unter dem Classic-Label zu neuem Glanz. Die beiden kurzweiligen Kult-Strategiespiele und Zelda III werden schon bald für ca. 70 DM im Handel erhältlich sein. Für die Zukunft sind weitere Projekte dieser Art auch für den Game Boy angedacht.

GAMEBOY NACHFOLGER

Nachdem der Virtual Boy nun wirklich nicht der Nachfolger des Game Boys ist, als der er möglicherweise einmal geplant war, entwickelt man nun an einem echten 32-Bit Farb-Handheld. Die Technik wird unter dem Projektnamen 'Atlantis' von Advanced RISC Machines in Cambridge entwickelt. Chips von ARM fanden unter anderem im Apple Newton Verwendung, unter dem ehemaligen Firmennamen

Acorn war man außerdem für den erfolglosen Heimcomputer Archimedes verantwortlich. Das Farbdisplay soll eine Größe von 5 x 7,5 cm aufweisen, dank neuer Chip-Technik soll Atlantis eine Lebensdauer von 30 Stunden pro Batteriesatz aufweisen. Auf der E³ soll das Gerät den eingetragenen Nintendo-Entwicklern 'hinter verschlossenen Türen' präsentiert werden. Zu erwarten ist das Teil kaum vor 1997.



Donald in Maui Mallard und Pinocchio SNES

Ursprünglich sollten die beiden Spiele 'Pinocchio' und 'Donald in Maui Mallard' bereits Ende vergangenen Jahres zu haben sein, zumindest hatte es Nintendo so geplant. Aber Verzögerungen sind bei Big N wohl mittlerweile Standard ... Spätestens im Juni soll es aber nun soweit sein.

Pinocchio hatten wir in TOTAL! 1/96 mit einer 2 getestet, Donald in Maui Mallard in der gleichen Ausgabe mit einer 2+.

Auf jeden Fall ist dies ein passender Anlaß, um das TOTAL!-Genial-Signet nachzureichen, das seinerzeit beim Test fehlte. P.S.: Auch 'Toy Story' für SNES hat sich um einige Wochen verspätet, sollte aber inzwischen erhältlich sein.

DONKEY KONG COUNTRY 3 SNES



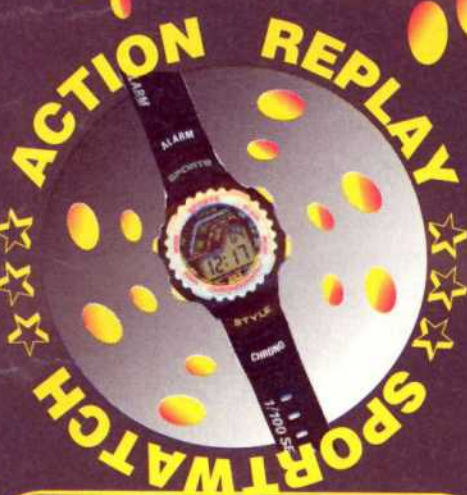
Bis dato ist es zwar noch nicht amtlich – sprich, es wurde noch nicht offiziell angekündigt –, aber wir gehen stark davon aus, daß Ende dieses Jahres eine weitere Fortsetzung des gerenderten Affenabenteuers vom Stapel laufen soll. Dies ist kein Wunder, schließlich hat sich DKQ im vergangenen Jahr allein in den USA besser verkauft als alle 32-Bit-Spiele zusammen. Möglicherweise gibt es hierzu auf der E³-Messe mehr zu erfahren.

ACTION REPLAY™

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

ACTION REPLAY™ MK 3 FÜR SNES™ IN DEUTSCH

- ★ **MULTI-CODE-EINGABE** - Eingabe-Möglichkeit bis zu 100 Codes auf einmal.
 - ★ **ENTHÄLT JETZT NOCH MEHR EINGEBAUTE CODES** - Tausende eingebauter Codes für die neuesten Games, um sofort loszulegen.
 - ★ **DEADCODE GENERATOR** - Durch die Eingabe von Deadcodes verändern sich ganze Spielteile.
 - ★ **NEUE EINGABE-METHODE** - Jetzt ist Action Replay™ noch einfacher zu benutzen; einfach den Menüpunkt für die gewünschte Funktion über das Joypad auswählen.
 - ★ **EIGENER CODEFINDER** - Der im Hintergrund arbeitende Codefinder findet die Codes, während Du spielst. Mit Hilfe des Codefinder's findest Du direkt Codes für die neuesten Games!
 - ★ **ZEITLUPEN-FUNKTION** - Hiermit kannst Du amerikanische und japanische Games auf 10% verringern.
 - ★ **ADAPTER-FUNKTION** - Hiermit kannst Du amerikanische, Registrierkarte für den einer deutschen Konsole spielen.
 - ★ **LIEFERUMFANG** - Action Replay™, deutsche Anleitung, Registrierkarte für den ACTION-REPLAY-CLUB (siehe rechts unten), EUROSISTEMS-GARANTIE-Siegel und Codebuch mit einer großen Anzahl von Codes.
- JETZT MIT DEUTSCHER MENÜ-FÜHRUNG!** **KOMPLETT-PREIS DM 109,-**
INKLUSIVE UHR



ACTION-REPLAY-UHR

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

Abbildung kann abweichen.

Nur für Endkunden.

ACTION REPLAY™ FÜR MEGADRIVE™

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

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.



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 Mega Drive™ **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.



Der grimmige Wario, der sich mit der letzten TOTAL! aus dem Staube macht, stammt aus der Feder von Bernhard Brandstetter aus Linz

Hallo!

Da hat sich doch in Ausgabe 4/96 tatsächlich eine Antwort im Raum/Zeit-Kontinuum verflüchtigt. Auf Daniel Jungs Frage „Warum bringt Nintendo heute nur noch Action-Adventures mit deutschen Texten raus? Zu NES-Zeiten waren Spiele doch auch englisch!“ wollten wir eigentlich antworten: Laut Nintendo bringt man textlastige Spiele nur auf deutsch, da die Hauptzielgruppe im Alter von 8 bis 14 Jahren nicht über genügend Englischkenntnisse verfügt, um solche Spiele ausreichend verstehen zu können. Für englischsprachige Adventures ist der Markt wohl zu klein – diese Erfahrung wird man sicherlich zu NES-Zeiten gemacht haben.

Auch diesen Monat gingen wieder unzählige Briefe und Zeichnungen bei uns ein. Leider können wir momentan nur die auf diesen Seiten abgedruckten Fragen beantworten. Wir möchten uns bei allen Künstlern bedanken, selbstverständlich auch bei jenen, deren Bilder wir aus Platzgründen nicht abdrucken konnten. Vielleicht seid Ihr ja kommenden Monat mit dabei. Abschließend 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**



Von Marcel Geppert aus Schöppenstedt stammt der Whoa-Whoa aus SMW 2

BIG N AUF DEM ABSTEIGENDEN AST

Es war zu erwarten, daß Nintendo den Erscheinungstermin des Nintendo⁶⁴ in Japan wieder nicht einhält. Nun, da haben wir uns ja langsam dran gewöhnt. Aber jetzt mal ehrlich, vor zwei Monaten hätte ich noch gesagt: „Das Nintendo⁶⁴ hat gute Chancen, wenn es wirklich Anfang April in Japan erscheint.“ Nachdem allerdings der Termin wieder verschoben wurde, denke ich, daß es das Nintendo⁶⁴ jetzt schwer haben wird, die Fans werden nämlich langsam ungeduldig. Die Ausrede mit den nicht lieferbaren Chips hört sich doch etwas komisch an, vielleicht macht Nintendo gerade einen Fehler nach dem anderen.

Warum ist denn z. B. der Virtual Boy in Japan gefloppt? Seltsam, oder? Das Beste kommt erst noch: Da läßt doch tatsächlich Square – eine Firma, die seit guten, alten NES-Tagen für Nintendo entwickelt – verlauten, daß Final Fantasy VII jetzt für Sonys PlayStation entwickelt wird und nicht mehr fürs Nintendo⁶⁴, angeblich weil das Spiel zu umfangreich für ein Modul sei. Das glaube ich den Leuten von Square auch! Wie kann Nintendo nur den Fehler begehen, in einer Zeit, da man Double-Speed-Laufwerke für unter 100 DM bekommen kann, eine Konsole rauszubringen, die kein CD-ROM hat? Wegen der Geschwindigkeit?! So ein Quatsch!

Die CD ist vor allem für opulenten Sound und Grafik geeignet, der eigentliche Programm-Code wird eh' in zehn Sekunden in den Hauptspeicher geladen, und so eine Wartezeit können wir Spieler doch wohl noch vertragen. Bei einem Modul wird das ganz schön eng, wenn man da noch Filmsequenzen und digitalen Sound reinquetschen will.

Auch die ganze Vertriebspolitik, die Nintendo mit dem N64 betreibt, finde ich sehr seltsam. Firmen dürfen nur Titel exklusiv für das N64 entwickeln und diese nicht auf andere Konsolen umsetzen. Welche Firma will denn so etwas mitmachen? Die Firmen, die sich darauf einlassen, müssen doch lebensmüde sein. Was ist denn, wenn sich das N64 nicht so gut verkauft? Dann hat man riesige Produktionskosten für ein Spiel und kriegt es nicht verkauft.

Ich bin auf jeden Fall mal gespannt, was mit dem N64 noch passiert, vielleicht überrascht uns Nintendo noch und bringt die Konsole doch mit CD-ROM raus. Hoffentlich wird das Nintendo⁶⁴ nicht genau so ein Flop wie der Virtual Boy, dann sieht Nintendo nämlich alt aus! Das SuperNES macht's nämlich nicht mehr bis ins Jahr 2000.

Jörg Zielenbach, Morsbach

TOTAL! ANTWORTET:

Natürlich ist es für niemanden sehr erfreulich, wenn Nintendo das N64 ein ums andere Mal verschiebt. Andererseits: Wenn man sich schon eine teure neue Konsole kaufen soll, dann sollte es auch ein paar Spiele geben, die diese Investition rechtfertigen. Schließlich ist es die Software, die zum Kauf einer neuen Hardware bewegt. Falls Super Mario 64 wirklich so sensationell wird, wie es derzeit den Anschein hat, wird kaum jemand sagen: „Also vor drei Monaten hätte ich es mir ja noch gekauft, aber heute habe ich keine Lust mehr ...“ Daß ein zeitlicher Vorsprung für eine Konsole keine langfristigen Auswirkungen hat, zeigt der Vergleich Mega Drive/Super Nintendo oder in jüngster Zeit Saturn/PlayStation.

Beim Virtual Boy hat Nintendo den Fehler begangen, daß Gerät ohne ausreichend gute Spiele auszuliefern. Gerade

das soll sich nicht noch einmal wiederholen.

Die Ausrede mit der Chip-Knappheit halten wir für wenig überzeugend – wir gehen davon aus, daß die Verzögerung darauf zurückzuführen ist, daß Super Mario 64 nicht rechtzeitig fertig wurde. Schließlich wurde bereits im Spätherbst '95 das fertige Chipset des N64 präsentiert. In der Zeit sollten sich eigentlich genügend Einheiten fertigen lassen.

Was das CD-ROM betrifft: Die Ladezeiten sind zwar in der Regel zu ertragen. Bei manchen Spielen kann es jedoch bis zu

30 Sekunden dauern, bis ein Level geladen ist. Denn schließlich wird nicht nur der Programm-Code geladen, sondern u. a. auch sämtliche Grafikdaten für einen Level(-abschnitt). Es gibt da z. B. ein Prügelspiel, bei dem sich ein Kämpfer in seine Gegner verwandeln kann. Auf der PlayStation werden in dem Fall sämtliche Grafikdaten für die neue Gestalt nachgeladen. In der Zeit läuft das Spiel aber nicht weiter!

Natürlich wird es auf Modul keine Filmsequenzen geben. Aber ist das wirklich ein schmerzlicher Verlust? Uns fallen auf Anhieb herzlich wenige Full-Motion-Videospiele ein, die man unbedingt besitzen müßte.

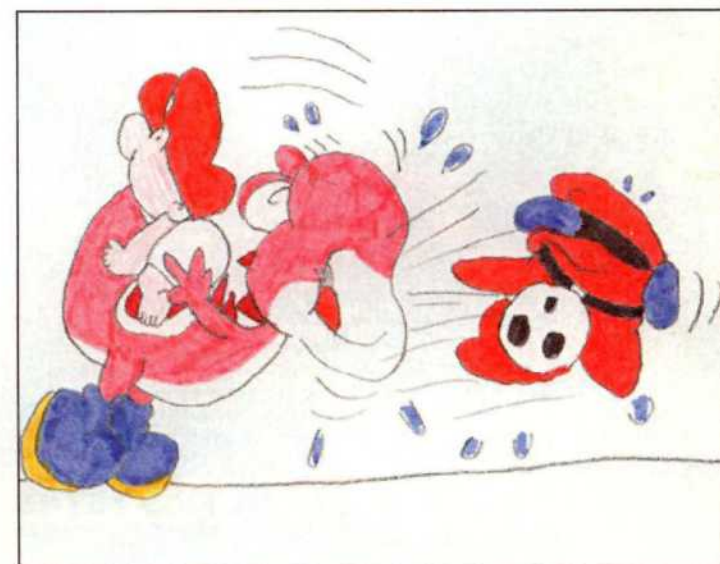
Dafür hat die Modultechnik den Vorteil, daß sich die Programmierer auf das Gameplay konzentrieren müssen und spielerische Mängel nicht hinter grafischem Schnickschnack verbergen können.

In erster Linie hat man sich wohl gegen ein CD-ROM entschieden, da Nintendo keine eigene Produktion von CD-Laufwerken

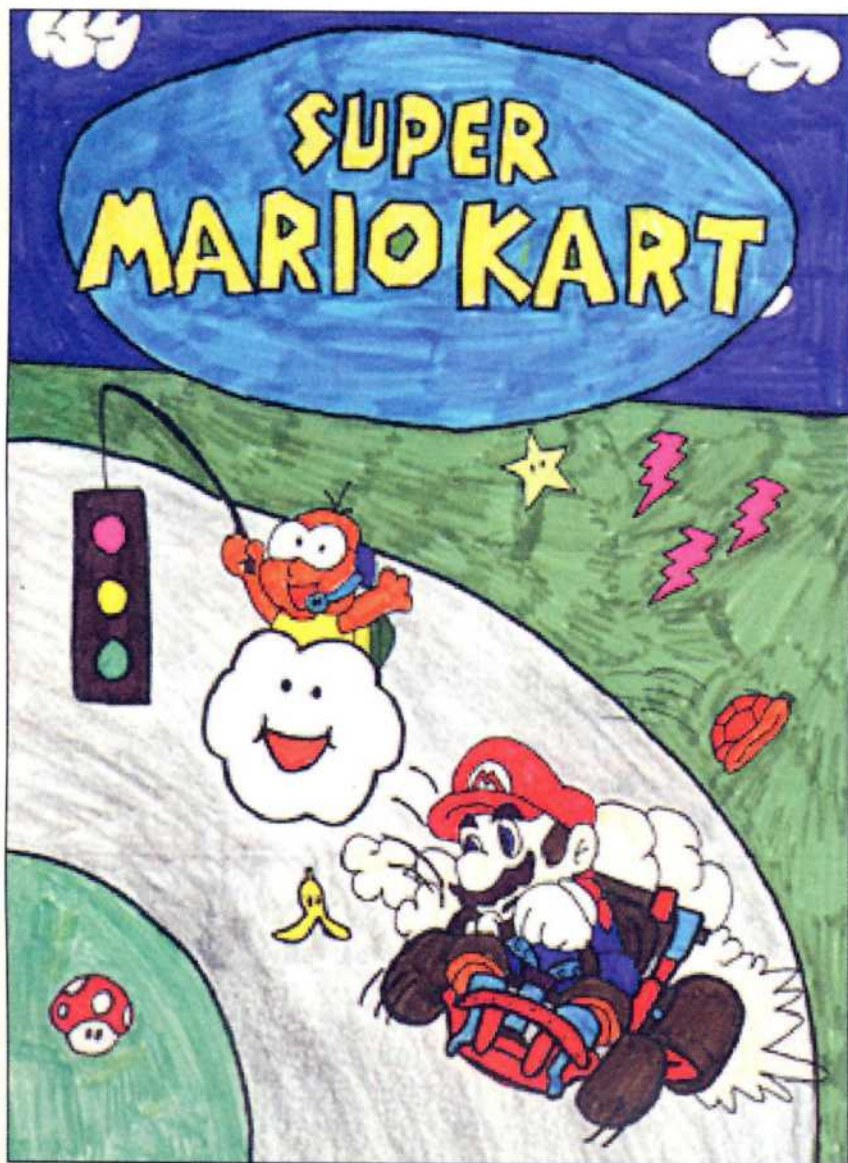
hat und die Geräte somit außer Haus fertigen lassen müßte. Das will man offenbar vermeiden.

Square ist vermutlich vom N64-Zug abgesprungen, weil man sich keine Exklusiventwicklung leisten konnte oder wollte. Wenn das N64 den Erfolg des SNES wiederholen kann, wird man sich sicherlich wieder umorientieren. Die meisten Firmen reißen sich nämlich darum, für das N64 entwickeln zu dürfen, da man großes Vertrauen in Nintendos Fähigkeit hat, eine Konsole und die Software zu vermarkten. Das dies nicht selbstverständlich ist, zeigen die mäßigen Verkaufszahlen von Saturn und PlayStation in Deutschland.

Wirtschaftlich steht Nintendo nach wie vor glänzend da. Die führende japanische Wirtschaftszeitung Nihon Keizai Shimbun veröffentlicht alljährlich eine Rangliste der börsennotierten Firmen. Kriterien sind dabei u. a. Profitabilität, Marktposition, Liquidität, Wachstumspotential. Seit 1991 rangiert Big N auf Platz eins vor den Mega-Konzernen Sony, Fuji und Toyota.



Uwe Lehmkuhl (9) aus Hamburg bzw. seine Mutter (ebenfalls Moin, Moin!) schickte uns das Dream Team aus Yoshi's Island im Einsatz



Die TOTAL! geniale Szene aus unserem Lieblingsspiel ist nur eines der Kunstwerke von Ronny Mamerow aus Rostock

UNABHÄNGIG

In meiner Familie glaubt niemand, daß Ihr wirklich **unabhängig und unbestechlich** seid. Also erklärt ihnen doch einmal, daß Ihr wirklich nichts mit Nintendo zu tun habt!

Ronny Singer, CH-Oberägeri

TOTAL! ANTWORTET:

Tja, wie sollen wir das beweisen? Wir könnten vielleicht Einblick in unsere Bilanzen gewähren ...
Im Ernst: Ihr könnt davon ausgehen, daß, wenn wir von Nintendo gesponsort wären, sich schon jemand gefunden hätte, der uns „das unabhängige Magazin“ auf dem Cover verboten hätte! Außerdem sieht man es daran, daß wir nicht gerade überhäuft werden mit Nintendo-Anzeigen. Wir haben noch nie ein Spiel über Gebühr gelobt, daß es nicht auch wirklich verdient hätte. Andererseits würden wir mit einer 1- für DKQ kaum davonkommen (damit lagen wir z. B. unter vergleichbaren Prozentwertungen in anderen Magazinen) und uns



Hoffentlich können wir Fadi El-Majzoub aus Stuttgart mit unserem **Secret of Mana 2**-Artikel ein wenig darüber hinwegtrösten, daß das Spiel wohl nie in Deutschland erscheinen wird

nicht der damit verbundenen Leserkritik aussetzen.

Als letztes könnten wir noch anmerken, daß Nintendo ein **hauseigenes Clubmagazin** hält und außerdem noch ein anderes Magazin unterstützt. Ein drittes Magazin wäre da kaum vonnöten. (Und überhaupt: Wenn uns Big N immer freundlich finanziert hätte, wäre unser kleiner, außerplanmäßiger Verlagswechsel kürzlich kaum nötig gewesen).

SUPER-FX-PRÜGLER

Vor langer Zeit war ein Spiel namens 'FX Fighter' für SNES angekündigt. Was ist daraus geworden?

Leonardo Aquino, FFM

TOTAL! ANTWORTET:

FX Fighter sollte ein Polygon-Prügelspiel auf dem SNES werden (News in TOTAL! 2/95). Programmiert wurde es von Argonaut, die mit Nintendo zusammen den Super-FX-Chip entwickelten und an StarVing mitprogrammierten. Erscheinen sollte das FX-Spiel bereits vor über einem Jahr, im Endeffekt gab es lediglich eine PC-Version. Kein großer Verlust für SNES-User, denn das Spiel war sehr mäßig.

PROBLEME MIT DEM ARP

Kürzlich habe ich mir bei Dataflash das ARP MK3 für SNES und einen APR für GB gekauft. Ich war auch sehr zufrieden damit, bis starke Störungen auftraten: Beim GB erscheint nur noch ein verstümmeltes Nintendo-Logo. Beim SNES ist der Bildschirm schwarz und nichts passiert. Gibt es einen Service, zu dem ich das ARP schicken kann?

Ronny Mamerow, Rostock

TOTAL! ANTWORTET:

Wenn technische Geräte nicht funktionieren, sollte man sich grundsätzlich an den Hersteller wenden! Ist Dein ARP wirklich defekt, hast Du ein Recht auf Umtausch. Allerdings ist das mit dem ARP so eine Sache: Viele Spiele laufen nicht mit dem Gerät zusammen, da können die unterschiedlichsten Fehler auftreten. Passiert das allerdings bei allen Spielen, solltest Du natürlich von Deinem Umtauschrecht gebrauch machen – falls Du noch Garantie hast (i. d. R. sechs Monate) und zuvor überprüft hast, ob die Kontakte nicht möglicherweise verschmutzt sind.

SQUARE VS. NINTENDO

1. Weshalb will Square nicht mehr für Nintendo arbeiten?

2. Werden Mario, Zelda oder Kirby auch ins Musikgeschäft einsteigen so wie Sonic?

Claas Schaefer, Bremerhaven

TOTAL! ANTWORTET:

1. Die offizielle Aussage Squares ist, daß man **Final Fantasy VII** nicht auf einem Modul unterbringen kann. Das mag zwar richtig sein, allerdings sollte das Spiel auch erst für das Magnetic Disk Drive (DD64) erscheinen. Vermutlich ist die Sache so gelaufen, daß Nintendo darauf bestanden hat, Square solle FF7 exklusiv für DD64 entwickeln. Square wird damit nicht einverstanden gewesen sein, da das Gerät ja frühestens Ende '97 auf den Markt kommen soll, und man bis dahin kaum eine Firma von ca. 500 Personen hätte finanzieren können. Vor die Wahl entweder oder gestellt, hat sich Square dann wohl für 'oder' entschieden. Doch diese Trennung muß nicht für immer sein. Wenn das N64 den Erfolg des SNES wiederholen kann, wird sich Square sicherlich wieder umorientieren.

2. Wir hoffen doch sehr, daß sie das nicht tun werden!

UNIRALLY 2

1. Das Spiel Unirally ist schon so lange auf dem Markt, wo bleibt eigentlich der Nachfolger dieses Knallers? Ihr wollt mir doch nicht erzählen, daß

GEWINNER
aus
TOTAL! 4/96

Virgin 4/96

Je ein 'Earthworm Jim 2'-Modul geht an: Mario Kliemann, Grosswudicke; Uwe Hoppen, Leer; Alexander Maier, Bühlberg; Alexander Skulmowski, Wesseling

Spawn Competition

Je eine Spawn-Action-Figur geht an: Karsten Klintzsch, Berlin; Stefan Feldhans, Düsseldorf; Andre Heringhaus, Ennepetal; Thomas Möller, Rostock; Ferdinand Paesler, Gröbenzell

Je ein Comic-Sammelband geht an: Matthäus Wander, Neuk.-Vluyn; Sascha Kampschroer, Heiden; Christian Kussauer, Friedberg; Jens Otten, Duisburg; Chris Plaumann, Jelmstorf

Je ein komplettes Set der Spawn-Trading-Cards geht an:

Joachim Lipski, Planegg; Florian Baron, Röthenbach

Breath of Fire II

1. Preis: ein Modul Breath of Fire II für SuperNES und ein T-Shirt: Ole Ott aus HL-Travemünde

2. und 3. Preis: je ein Modul „Breath of Fire II“ für SuperNES:

Martin Koyro, Essen; Felix Kerres, Mellsungen

4.-10. Preis: je ein Laguna-Videospiel nach Wahl:

Beate Stahl, Hannover; Christian Fatz, Hamburg; Lukas Mai, Sinzing-Schneckenbach; Thomas Heindl, Ingoldstadt; Sascha Petersen, Marne; Dennis Molitor, Düren; Brigitte Foerster, München



Leider ist der Absender/die Absenderin dieser Zeichnung in unseren Post-Bergen verlorengegangen. Bitte melde Dich (bei uns, nicht bei Jörg Wontorra!)

Unirally eine Eintagsfliege war, oder?

2. Kann man damit rechnen, daß SNES-Spiele billiger werden, wenn das Nintendo⁶⁴ in Deutschland erscheint?

Stefan Würtemberger, Ellefeld

TOTAL! ANTWORTET:

1. Leider doch, zumindest sieht es z. Z. so aus. Scheint, als hätten sich viele von der unspektakulären Optik abschrecken lassen. Schade eigentlich.
2. In Japan wird der Preis für SNES-Module mit der N64-Einführung um 25 % gesenkt. Es läßt sich schließlich schwer einsehen, warum 16-/32-MBit-Module das selbe kosten sollen wie 64-/96-MBit-Module. Bislang gibt es für Deutschland keine Aussagen.

VIRTUAL BOY

1. Den Mega-Man-Überblick fand ich echt klasse, aber schreibt doch mal in den Classics über *Mega Man Soccer*, das nur in Japan erschienen ist.
2. Wie wäre es, wenn Ihr den goldenen Mario aus den TOTAL!-Credits als neues TOTAL!-Genial-Zeichen umfunktioniert?
3. In TOTAL! 10/95 nennt Michi als Lieblingsspiel *Red Alarm* auf dem Virtual Boy. Wo bleibt ein ausführlicher Preview?

Flo, Röthenbach

TOTAL! ANTWORTET:

1. Classic? Wohl kaum! MM Soccer haben wir in Ausgabe 6/94 mit einer 4+ getestet. (Ist übrigens auch in den USA erschienen)
2. Haben wir uns auch überlegt, allerdings würde sich ein Nintendo-Charakter als Auszeichnung in einem unabhängigen Magazin (s. o.) nicht so gut machen.
3. Problem beim Virtual Boy ist, daß man davon keine Screenshots machen kann (zumindest hat außer Nintendo niemand die Technik). Somit muß man sich mit offiziellen Bildern von Nintendo of America aus dem Internet oder mit Scans von der Packung begnügen. Wir planen seit mehreren Monaten eine VB-Reportage. Allerdings wollen wir damit noch bis nach der E³ warten, um die aktuelle Entwicklung und News zu berücksichtigen.

N64 IN DEUTSCHLAND

In Ausgabe 5/96 schreibt Ihr, daß Mitch ein Nintendo⁶⁴ besitzt. Was soll das? Ich denke, es ist noch gar nicht raus?

Mario, Rivenich

TOTAL! ANTWORTET:

Offiziell nicht. Aber seit Mitch bei seinem letzten Tokyo-Urlaub in einer Karaoke-Bar zusammen mit Nintendo-Boss Hiroshi Yamauchi „Schwarzbraun ist die Haselnuß“ gesungen hat (Japaner lieben deutsche Volkslieder!), ist er eingetragener Nintendo-Entwickler und jüngstes Dreamteam-Mitglied. Sein Geheimprojekt: ein PC-Emulator für das N64.

Eine andere Erklärung liegt in den Worten „just kidding“ verborgen. Denn das bedeutet auf gut deutsch in etwa „war nur 'n Witz!“.

TOTAL! ENGLAND

1. Orientiert Ihr Euch bei der Benotung der Spiele an der englischen TOTAL!?
2. Kann man über Euch die englische TOTAL! bestellen?
3. Woher bekommt Ihr eigentlich die coolen Bilder von DKC, DKQ usw., mit denen Ihr die Tests und Tips&Tricks schmückt?

Stefan Wunderlich, Spaichingen

TOTAL! ANTWORTET:

1. Nein, wir nutzen von der englischen TOTAL! lediglich die Titel-Lizenz, ansonsten arbeiten wir völlig unabhängig von unseren englischen Kollegen.
2. Nein. Das ist aber kein Grund zur Traurigkeit: Das englische TOTAL!-Magazin ist nicht gerade eines der besten Nintendo-Magazine ...
3. Charakter-Artworks werden häufig vom Hersteller zur Verfügung gestellt. Manche der sogenannten „Freisteller“ stammen auch direkt aus dem Spiel, zum Beispiel der Dr. Wily in der vergangenen Ausgabe (Seite 39).



Speziell für Patrick Hillebrandt aus Neustadt berichten wir in der kommenden Ausgabe über die US-Version von *Super Mario RPG*. Eine dt. Version steht immer noch in den Sternen

RAUBKOPIEN

Was hat es mit der Super Wild Card für das Super Nintendo auf sich?

P.S.: Ich bin wohl der einzige, der keine Frage zum N64 hat. Das liegt wohl daran, daß ich durch Euch 100%ig informiert bin.

Martin Heuser, Möhnesee

TOTAL! ANTWORTET:

Die *Super Wild Card* ist eine sogenannte Copy-Station. Damit lassen sich raubkopierte SNES-Spiele auf Diskette speichern. Das Gerät ist natürlich höchst

illegal, da es reichlich Nintendo-Copyrights verletzt.
P.S.: Danke!

RPG-CORNER

1. Ich denke, daß Ihr mehr über japanische Rollenspiele berichten solltet! (Z. B. *Final Fantasy V*, *Tactics Ogre*, *Secret of Mana 2* etc.)
2. Wißt Ihr, wie ich zu Japanisch-Sprachlernkursen komme?
3. Es gibt ja zwei Formen der japanischen Schrift (Katakana und Hiragana). Wißt Ihr, welche in japanischen Videospielen benutzt wird?

TOTAL! ANTWORTET:

1. Wir geloben Besserung. In der vergangenen Ausgabe haben wir mit den aktuellen Square-Spielen angefangen, diesen Monat stellen wir *Seiken Densetsu 3/Secret of Mana 2* ausführlich vor. In der kommenden Ausgabe ist das mega-erfolgreiche *Dragon Quest VI* von Enix an der Reihe.
 2. Volkshochschule oder Audiokassetten-Lernkurse (gibt's im Buchhandel)! Japanisch ist allerdings nicht gerade eine der einfachsten Sprachen, allein die Grammatik gehorcht völlig anderen Regeln als westliche Sprachen.
 3. Die japanische Sprache ist eine Mischung aus zwei Systemen: Kanji und Kana. Kanji sind die aus dem Chinesischen entlehnten Wortschriftzeichen, davon gibt es Tausende (etwa 900 sind Standard). Kana besteht aus den beiden Silbenschriften Hiragana und Katakana (mit jeweils 48 Zeichen). Im täglichen Sprachgebrauch wird eine Verbindung von Kanji und Hiragana verwendet. In Katakana werden Fremdwörter, fremde Namen oder Passagen, die man hervorheben möchte, geschrieben.
- Um die ganze Sache für den Japaner nicht allzu einfach zu gestalten, werden in Spielen zum Teil auch die europäischen Schriftzeichen benutzt.

KRITIK, KRITIK, KRITIK

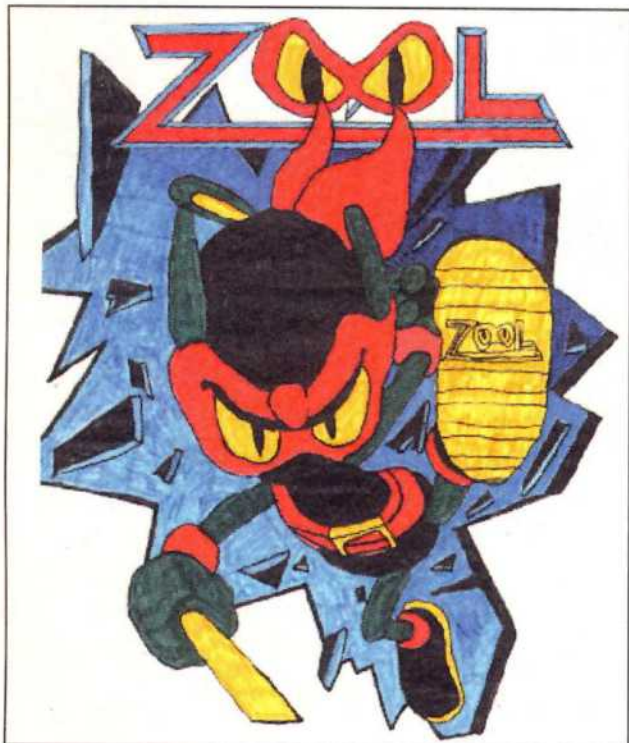
Dies ist nunmehr mein dritter Versuch, eine simple Stellungnahme von Euch zu bekommen. Höchstwahrscheinlich ist mein Anliegen nicht von so überwältigendem Allgemeininteresse wie die brennenden Fragen zu dem N64, die sich ohnehin permanent wiederholen ...

Es dreht sich um *Komplettlösungen*. Nach wie vor fordert Ihr die Leser auf, Euch alle möglichen Codes, Cheats und auch Komplettlösungen zu schicken. Tatsache aber ist, daß es seit vielen Monaten nur noch hausgemachte Lösungen in TOTAL! gibt. ... Ich finde es sowohl bedauerlich als auch enttäuschend, denn wenn ich in alten Ausgaben oder der ***** blättere, läßt sich feststellen, daß die eingesandten Komplettlösungen zumeist nicht nur außerordentlich kompetent, sondern auch sehr detailliert sind. Nach aufmerksamem und eingehendem Studium der Lösung zu *Breath of Fire II* kann ich ihr dieses Prädikat leider nicht aussprechen (Keine Karten, nicht ein taktischer Hinweis zum Umgang mit den Bossen, dafür aber zahlreiche nebulöse Andeutungen). Genau genommen ist es eigentlich *nur ein grober Leitfaden* durch das Spiel, der zahlreiche Fragen offenläßt. Ein ambitionierter Leser und Fan dieses Genres hätte diese Seiten ganz gewiß erheblich besser füllen können. Ich hoffe, dies war jetzt provokant genug, um Euch eine Stellungnahme zu entlocken. Trotz allem ... Im Vergleich zu anderen Magazinen ist TOTAL! hinsichtlich der Verlässlichkeit und dem Umfang der Informationen und oftmals auch in anderen Bereichen zumeist an der Spitze anzusiedeln, was letztendlich doch wohl Vorrang vor allem anderen hat.

Volker Monsees, Gnarrenberg

TOTAL! ANTWORTET:

Daß es momentan „nur“ hausgemachte Komplettlösungen in der TOTAL! zu lesen gibt, hat den Grund, daß wir kaum umfangreiche Lösungen von Lesern erhalten. Meist sind es nur Tips, die sich auf einen bestimmten



Und noch ein Kunstwerk, zu dem leider der Absender abhanden gekommen ist (Sorry!)

Abschnitt des Spiels beziehen. Wenn wir an einer umfangreichen Lösung arbeiten, fließen diese Tips, sofern sie korrekt sind, natürlich mit hinein – inklusive Nennung des Autors (z. B. bei Pitfall, TOTAL! 7/95). Neben umfangreichen Jump&Runs, in denen es viel Verstecktes zu entdecken gibt (z. B. 'Yoshi's Island'), bedürfen eigentlich nur Rollenspiele bzw. Adventures einer Komplettlösung. Da wir Rollenspiele zum Test sowieso komplett durchspielen, bietet es sich an, die Lösung gleich mitzuproduzieren. Ansonsten müßten wir ein paar Monate auf Einsendungen warten, diese dann komplett nachprüfen und das ganze Spiel nochmals durchspielen – oder sie ungeprüft abdrucken, was wir aber nicht für sinnvoll halten.

Da unsere Komplettlösungen nicht gehaltvoll sind, können wir nicht ganz nachvollziehen. Wir könnten natürlich auch jedem Spieler den letzten Spaß nehmen, indem wir jede Joystickbewegung, jeden Schritt, jeden nötigen Zauberspruch einzeln aufzuführen. (Wie wäre es mit 14 Seiten Lösung, nur Text, keine Bilder?). Allerdings halten wir es für passender, jedem noch ein wenig Freiraum zu lassen.

Über die Qualität von Hinweisen oder Lösungen in anderen Magazinen möchten wir nicht urteilen. Wir finden es nur schöner, wenn der Text durch optische Farbelemente (Figuren, Bilder, Artworks) abgerundet und nicht auf grauem Papier gedruckt wird.

Übrigens: Zum Beweis, daß es eine ganze Menge anderer Meinungen gibt, hier eine kleine Auflistung von 'Gegendarstellungen' aus Leser(innen)hand:

Eure Komplettlösungen sind super!

Katjana Brandt, Idar-Oberstein

Ich finde es toll, daß Ihr Euch die Mühe macht, und Komplettlösungen zusammenstellt. Ich kann mir vorstellen, wie schwer das ist.

Daniel Demel, Graz

Nachdem mir Eure Lösungen, Tips&Tricks usw. (die 'Breath of Fire II'-Komplettlösung war super) bereits mehrfach sehr gut geholfen haben, ...

Matthias, ?

Also, eins muß man Euch lassen, die Idee mit der BoFil-Komplettlösung in Form eines heraustrennbaren Spieleberaters war wirklich klasse. Ich finde, daß Ihr das bei solchen komplexen Rollenspielen/Adventures immer so machen könntet.

Michael Fickert, Zwickau

Ich möchte mich ganz herzlich für Eure Komplettlösung zu BoFil bedanken. Wir waren schon völlig frustriert, weil wir beim Endgegner nicht weitergekommen sind. Dabei war die Lösung so simpel.

Jutta Gut, Wien

Technik-Lexikon, Teil 2

CO-PROZESSOR

Jede Konsole (auch schon das legendäre Atari VCS 2600) besitzt Co-Prozessoren neben der CPU (d. h. dem Hauptprozessor), die in der Regel für die Erzeugung von Grafik und Sound zuständig sind. Bei den 32- und 64-Bit-Konsolen der neuesten Generation sind neben den klassischen noch spezialisierte Co-Prozessoren für die Berechnung der Mathe-intensiven 3D-Grafiken dazugekommen.

Während früher meist alle Coprozessoren eigenständige Chips waren, werden heute gleich mehrere unter einem Chip-Dach zusammengefaßt.

So vereint das Nintendo⁶⁴ zum Beispiel die Grafik-Erzeugung, mathematische Matrizen-Berechnung und die gesamte Sounderzeugung in einem einzigen Chip. Coprozessor bedeutet also nicht mehr gleich ein zusätzliches Bauteil in der Maschine.

Besonderen Ruhm erlangte ein Co-Prozessor, der in einigen SNES-Modulen enthalten ist: Der Super-FX-Chip, der auf 3D-Grafik spezialisiert ist und z. B. in StarWing, Stunt Race FX oder Vortex, aber auch in Yoshi's Island zum Einsatz kam.

PIXEL

Ein Pixel auf dem Bildschirm ist der kleinste Teil eines von einem Computer oder einer Videospiel-Konsole generierten Bildes. Jedes Bild, jeder Charakter auf dem Bildschirm besteht aus einem 'Puzzle' von einzelnen, kleinen farbigen Punkten. Diese Punkte sind die Pixel.

Die Anzahl der Pixel, die eine Konsole darstellen kann, definiert ihre Auflösung: So ist eine der Standard-Auflösungen des SNES 256 Pixel in der Breite und 224 Pixel in der Höhe.

RAM

Das RAM (Abkürzung für 'Random Access Memory'; Arbeitsspeicher) wird in Konsolen wegen der hohen Kosten so klein wie möglich gehalten, ist aber gerade bei CD-ROM-Maschinen ganz entscheidend: In den RAM-Speicher werden sämtliche Daten geladen, aus denen die CPU bzw. die Co-Prozessoren das Bild, den Ton und alle Spielabläufe generieren. Das RAM ist ein wiederbeschreibbarer, sehr, sehr schneller Speicher. Konsolen mit Spielen auf ROM-Modulen können sich, wenn der Zugriff auf das ROM schnell genug ist, Teile der benötigten Daten während des Spiels aus dem ROM herausholen. Bei den extrem langsamen CD-ROMs ist dies nicht möglich, daher sind bei PlayStation und Saturn die RAM-Größen so entscheidend. Bestes Beispiel zu kleinen RAM-Speichern: Fast alle Automatenumsetzungen aktueller 2D-Prügler mit großen Grafik-Mengen leiden bei CD-Konsolen darunter, daß einige Animationsphasen fehlen. Das liegt nicht daran, daß der Speicherplatz der CD nicht ausreicht, sondern der RAM-Speicher zu klein ist, um alle Phasen gleichzeitig zu laden. Ganz nebenbei ist die Geschwindigkeit des RAMs auch noch entscheidend für die Gesamt-Power einer Konsole: Ist das RAM zu langsam, leidet auch die schnellste

CPU und die tollsten Co-Prozessoren darunter. Da sich dies schnell als größtes internes Problem bei der PlayStation herauskristallisierte, lies Nintendo für das Nintendo⁶⁴ von der Firma Rambus spezielles, besonders schnelles RAM entwickeln.

ROM

Ein ROM ('Read Only Memory') ist eine nicht-änderbare, feste Speicherform. Alle klassischen Module sind ROMs, d. h. daß die darin vorhandenen Daten nicht geändert werden können. Klassische ROMs sind in der Regel ein im Vergleich mit CD-ROMs teures, dafür aber ein schnelles Medium.

FARBTIEFE

Die Farbtiefe einer Konsole bestimmt, wieviele Farben insgesamt zur Verfügung stehen. Im Falle der 16-Bit-Generation war allerdings immer nur ein Bruchteil der Gesamtanzahl gleichzeitig darstellbar (SNES: 256 aus 32.000, Mega Drive: 64 aus 512). Mit den 32- und 64-Bit-Konsolen ist die Gesamt-Farbanzahl bei den 'natürlichen' 16,8 Millionen Farben ('True Color') angelangt. In der Regel wird allerdings keine echte 'True Color'-Darstellung verwendet, da diese zu Speicher- und Rechenintensiv ist. Standard-Modus der neuen Konsolengeneration ist deswegen der 32.768-Farb-Modus, der durch Schattierungs-Tricks (sogenanntes 'Dithering') fast wie 'True Color' aussieht.

TOTAL!

LESERSPIEGEL

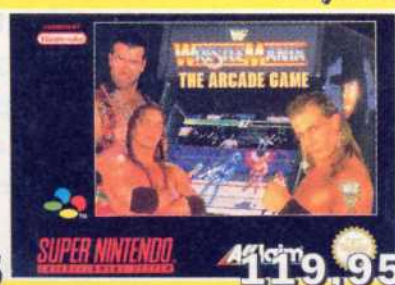
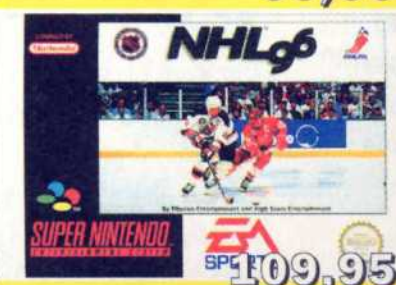
Teil 30



Hier sehen wir Andreas Lindinger inmitten seiner beeindruckenden TOTAL!- und Nintendo-Spiele-Sammlung. Wir werden auch in Zukunft monatlich die TOTAL! herausbringen – auch, wenn Du demnächst gar keine Bewegungsfreiheit mehr in Deinem Zimmer hast ...

(Hallo, Andreas, ist das Bild im Hintergrund auf Mario Paint zurückzuführen, oder haben wir in der Vergangenheit mal ein Spiel veröffentlicht, von dem wir nichts wissen?)

Jump'n'Run



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

A.B. GAMES

Andreas Bender

Ankauf & Verkauf
von Videospielen
und Geräten

Action Replay III	dt 89,95
Actraiser II	dt 79,95*
Addams Family	us 39,95*
Addams Family II	us 59,95*
Aero the Acro Bat	dt 69,95*
Asterix & Obelix	dt 129,95
Animaniacs	dt 89,95*
Arcana	us 79,95*
Art of Fighting	dt 79,95*
Batman & Robin	dt 89,95*
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 89,95*
Breath of Fire Hintb.	us 49,95
Castlevania IV	dt 59,95*
Casper	dt 119,95
Congo	dt 109,95
Campion W.C.Soccer	dt 59,95*
Choplifter III	dt 59,-*
Clayfighter	dt 99,95
Claymates	dt 69,95
Cool Spot	dt 69,-*
Darius Twin	dt 89,95*
Desert Fighter	dt 79,95*
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
Dragon's Lair	dt 59,95*
Dschungelbuch	dt 99,95
Dschungelbuch	dt 79,95*
Earth Worm Jim II	us 89,95
Extra Innings	us 79,95*

Super-Sonder-Angebote

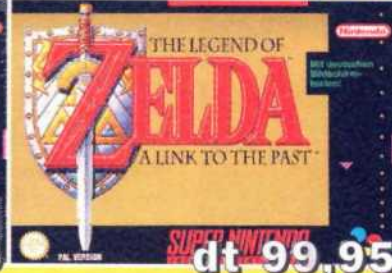
Adventure Islands II	dt 49,-	Pagemaster	dt 49,-
Batman Forever	dt 79,-	Starwing	dt 49,-
Brawl Brothers	dt 49,-	Street-Racer	dt 49,-
Captain Commando	dt 49,-	Super B.C. Kid	dt 49,-
Cybernator	dt 49,-	Super Bomberman II	dt 49,-
James Pond III	dt 49,-	Super Return o.t. Jedi	dt 59,-
Legend	dt 49,-	Vortex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

Super-Sonder-Angebote

Fever Pitch Soccer	dt 89,95*	Krustys Fun House	us 39,95*
Fifa Int. Soccer	dt 89,95*	Last Action Hero	dt 59,95*
Fifa'96	dt 109,95	Legend	us 59,95*
Fatal Fury I	dt 69,95*	Lemmings II	dt 99,95
Fatal Fury II	dt 109,95	Lufia	us 149,95
Final Fight II	dt 89,95*	Magic Boy	dt 99,95
First Samurai	dt 59,95*	Magical Quest	dt 69,95*
Flintstones	dt 79,95*	Magical Quest	us 49,95*
Gods	dt 59,95*	Maximum Carnage	dt 99,95
Ghoul Patrol	dt 59,95*	Maximum Carnage	dt 89,95*
Harley's Hum. Adv.	dt 89,95*	Mega Man X	dt 69,95*
Hebereke Popoitto	dt 79,95	Michael Jordan	dt 89,95*
Humans	dt 99,95	Mickey&Minnie	dt 99,95
Int. SS Soccer II	dt 129,95	Mickey Mania	dt 99,95
Indiana Jones	dt 69,95*	Mighty Max	dt 79,95
Izzy's Olympic	dt 99,95*	Mr. Nutz	dt 69,95*
Jimmy Connors	dt 99,95*	Mystical Ninja I	dt 109,95
Joe&Mac III	dt 129,95	Mystical Ninja I	dt 79,95*
John Madden'94	dt 69,95*	Mystical Ninja I	us 59,95*
Judge Dredd	dt 69,95*	NBA All Star Chall.	dt 69,95*
Jungle Strike	dt 109,95	NBA Give'n Go	dt 129,95
Justice League	dt 119,95	NBA Live'96	dt 109,95
Ka Blooey	us 59,95*	NBA JAM T.E.	dt 79,95*
King of Dragons	dt 119,95	NHL'96	dt 109,95
Kirbys Ghost Trap	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*
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*
Road Runner	us 49,95*
Robocob vs Termin.	dt 79,95*
Run Saber	dt 89,95
Schlumpfe	dt 89,95*
Secret of Mana	dt 109,95
Secret of Mana	us 69,95*
Skülljagger	us 59,95*
Skyblazer	dt 75,95*
Slammaster	dt 119,95
Slammaster	dt 89,95*
Soccer Shootout	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 Dropzone	dt 79,95
Super Dropzone	dt 59,95*
Super Gh.'n Ghosts	dt 49,95*
Super Gh.'n Ghosts	us 39,95*

Adv's & RPG's

 dt 129,95	 us 149,95	 us 149,95	 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,-. Versand erfolgt im Sicherheitskarton!!!
Unser Recht auf Erfüllung des Kaufvertrages bleibt hiervon unberührt. Unfreie Lieferungen werden nicht angenommen. Lieferbedingungen: Porto DM 6,95 + NN

Phone: 0451 - 871 75 55

A.B. Games • Moislinger Allee 40a • 23588 Lübeck • Nur Versand

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

Auch Händler willkommen! Fax: 0451 - 8717565

Super Mario All Stars	dt 69,95	The Lost Vikings	dt 99,95	World Heroes I	dt 59,95*
Super Mario All Stars	dt 59,95*	The Lost Vikings	dt 69,95*	World Heroes I	us 65,95*
Super Mario Kart	dt 69,95	The Lost Vikings	us 55,95*	World League Baseb.	us 59,95*
Super Mario World II	dt 109,95	Theme Park	dt 109,95	Worms	dt 119,95
Super Pang	dt 79,95*	Time Slip	dt 69,95	WWF Wrestl Arcade	dt 119,95
Super Punch Out	dt 109,95	Tiny Toon	dt 49,95*	Yogi Bear's	dt 99,95
Super Punch Out	dt 89,95*	Turbo Toons	dt 109,95	Zelda III	us 49,95*
				Zool	dt 59,95*

Der Knaller des Monats!



Konami
Infrarot-Joypad
(NES / SNES)

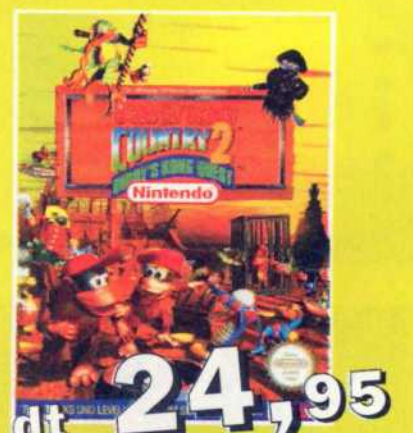
69,95

ADVENTURE, STRATEGIE & ROLLENSPIELE

US-Adapter Fire	dt 39,95
Brain Lord	us 129,95
Breath of Fire II	dt 129,95
Chrono Trigger	us 149,95
Equinox	pal 39,95*
Final Fantasy III	us 149,95
Lufia	us 149,95
Mega Lo Mania	dt 89,95*
Metal Marines	dt 89,95*
Robotrek	us 129,95
Secret of Evermore	dt 109,95
Shadowrun	dt 129,95
Populus I	dt 89,95*
Zelda III	dt 99,95

HINTBOOKS

Donkey Kong II	dt 24,95
Final Fantasy III	us 59,95
Final Fantasy III (Pl.G.)	49,95
Chrono Trigger	us 49,95
Super Mario W.2	dt 24,95


dt 24,95


us 49,95


us 49,95

1993



TOTAL! 9/93:

Mit dieser Ausgabe gelingt uns der bis dato größte Wurf: Selbst die unerwartet hohe Verkaufszahl der Erstausgabe wird deutlich überboten. *Super Mario All-Stars* verdient sich als erstes, in TOTAL! getestetes Spiel die Note '1'; Comic-Held Tony Total beamt sich in sein erstes Abenteuer; wir testen erstmals Import-Spiele, und unser freier Mitarbeiter Julian erstellt über ein Drittel aller Tests und Previews des Heftes – bis heute konnte nicht geklärt werden, ob Julian sich einfach nur einem Härtestest unterziehen sollte, oder die Redaktion das zu dieser Zeit wohlige Wetter genießen wollte. Egal: Am Ende waren auf jeden Fall alle Beteiligten zufrieden ...



Erwin

Da einige TOTAL!-Redakteure ihren Drang zum Dichten nicht vollständig unterdrücken konnten (Sei gegrüßt, Gerald!), mutierte unsere Vorschau-Seite mitunter zur Rubrik 'Gedichte, die die Welt nicht braucht'. Die feinen Verse waren nicht selten einem gewissen Erwin gewidmet, der immer wieder auf den ein oder anderen Rat eines Videospielmagazins angewiesen ist – eine der schönsten Widmungen wollen wir Euch natürlich nicht vorenthalten:

„Erwins Laune ist verdorben:
Er hat ein schlechtes Spiel erworben!
Müll für hundertvierzig Kohlen –
jetzt fühlt der Ärmste sich bestohlen.
Doch welches Spiel ist's Geld auch wert?
Da wäre Hilfe nicht verkehrt ...“

ausgabe 10/93

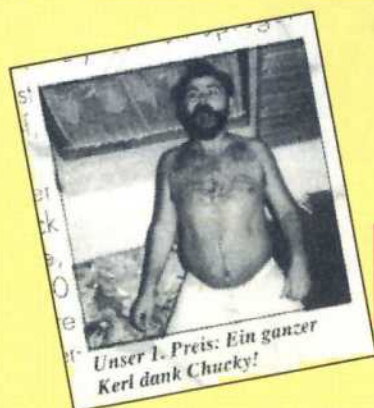


TOTAL! 10/93

Die Klassiker *Street Fighter II Turbo* und *Super Mario Kart* erhalten Bestnoten, und Maris Feldmann erlebt mit *Felix the Cat* seine Feuertaufe. Über all die Jahre und Monate immer wieder gefordert, gibt ein gewisser M. K. aus Ultern in der Leserpost den Stein des Anstoßes: Er wünscht sich ein Poster des Redaktionsteams – bis heute seid ihr davon verschont geblieben. Besonderes Highlight: Passend zum *Populous II*-Test steht uns Peter Molyneux in einem Interview Rede und Antwort.



drinkel



Unser 1. Preis: Ein ganzer Kerl dank Chucky!

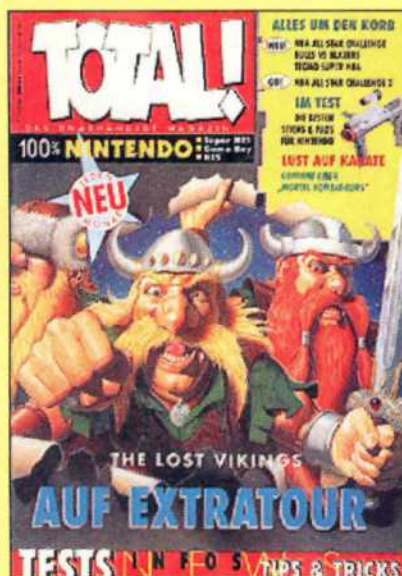
CHUCKY – LOOK ALIKE

In TOTAL! 12/93 fragten wir, wer uns das schönste Foto des 'wahren' Chuck Rock zusenden kann. Beteidigt haben sich viele, gewonnen hat Markus S. aus Buch – wir meinen, völlig zu Recht.



TOTAL! 8/93:

Im Heft mit dem bislang einzigen (!) Sportspiel-Cover entstehen dank Eurer überwältigenden Hilfe die ersten Leser-Charts und Leserpost-Seiten. Gerald Arend feiert seinen Einstand, und Mitch erweckt die Helpline-Rubrik zum Leben. Als Specials gibt's den großen Summer-CES-Messe- und den *Super Mario Bros.*-Filmreport. Außerdem: erste Bilder zu *Super Metroid* und *Stunt Race FX* (Titel damals: *FX Trax*).



TOTAL! 7/93:

Im Editorial der 'Sieben' präsentieren wir Euch stolz einige Bilder unseres TV-Werbespots, der zu dieser Zeit über die Fernsehbildschirme flimmert. Highlights der Ausgabe: der große Joystick-Test, *Probotector*-T&T, *The Lost Vikings*, *WWF Royal Rumble* (Tests) und natürlich ein ausführliches Preview zu dem ersten Teil eines verbotenen Prügelspiels.

die premiere

TOTAL! 6/93

Es ist soweit: Am 28.5.1993 liegt die TOTAL!-Startausgabe im deutschen, österreichischen und schweizerischen Zeitschriftenhandel aus. Die Lizenzausgabe des englischen Muttermagazins ist das erste unabhängige Videospielmagazin mit '100% Nintendo'. Mittlerweile hat das gute Stück einen sehr hohen Sammlerwert. Mit Mitch Anton, Julian Eggebrecht und Reza Abdolali waren nur drei Redakteure der aktuellen Crew schon damals mit von der Partie. Highlights der Ausgabe: ECTS-Messe-Report, *Bombberman*-Preview, *Jimmy Connors Pro Tennis Tour*, *StarFox* und *Bubsy* (Tests) und der erste Teil der Komplettlösung zu *The Legend of Zelda*.





TOTAL! 11/93:

Factor 5 kann auch auf dem Super-NES überzeugen und findet sich mit *Super Turrigan* auf dem TOTAL!-Cover dieses Monats wieder. Die ECTS-Messe in London kann getrost als Reifall bezeichnet werden – dort gibt es so wenig Neuigkeiten wie selten zuvor. Spitze dagegen sind unsere Levelkarten zu Virgins Abenteuer *Young Merlin*.

TOTAL! Special – Mario Band I

In einer der aufwendigsten Produktionen in der Geschichte von TOTAL! entsteht diese Ausgabe voller Levelkarten verschiedener Mario-Abenteuer. Trotz der großen Freude über ein geniales Heft, warten wir, und mit uns zahllose Leser – aus verlegerischen Gründen –, noch bis heute auf eine Fortsetzung ...



TOTAL! 12/93

Neben dem heißerwarteten *Super The Empire Strikes Back* (Preview), den ersten Infos zu Nintendos *Project Reality* und einem ausführlichen Exkurs in die Welt des Action Replays, glänzt diese Weihnachtsausgabe mit dem Test zu *Beethoven's 2nd*, das mit einer „6+“ u. a. die schlechteste TOTAL!-Bewertung aller Zeiten verdient.



TOTAL! 1/94

Aladdin setzt mit seinem fliegenden Teppich zum Höhenflug an. Zu diesem Zeitpunkt befinden sich die Fantastischen 4, die im Rahmen der „Listen Up“-Seiten exklusiv ihre Videospiel-Erlebnisse preisgeben, schon ganz oben. Das Action-Adventure *Flashback* (Test) avanciert zu einem der beliebtesten Spiele des Jahres 1994.

more TOTAL!

weiter auf seite 18

rückblick



35 TOTAL!-Ausgaben, zwei Tips&Tricks-Hefte, ein TOTAL!-Sonderheft, über 3200 Seiten voller Infos rund um Eure Nintendo-Konsolen, 669 Spieletests, 121 verliehene Gütesiegel, mehrere hundert verspeiste Pizzen, über 1000 Liter vertilgte Cola ... und eine ganze Menge Geduld und Nerven gehen auf Kosten der ersten drei Jahre TOTAL!. Wir blicken anlässlich unseres Jubiläums zurück ...

Ein herzlicher Dank geht an Thomas Geppert in Schöppenstedt



Jahre



TOTAL! 2/94

Die Boliden des futuristischen Rock 'n' Roll Racing zieren das Cover der zweiten Ausgabe des Jahres 1994. Weitere Tests bekannter Spiele: *Super R-Type 3*, *Mr. Nutz* und *Die Schlümpfe*; *Sim City* eröffnet die TOTAL!-Classic-Reihe. Die Erstellung der *Flashback*-Levelkarten erfreut zwar die Leserschaft, kostet einigen Redakteuren aber ohne Ende Zeit und Nerven ...

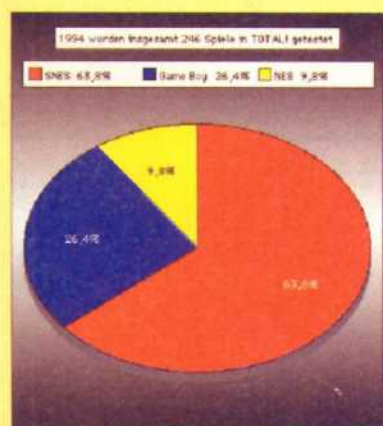
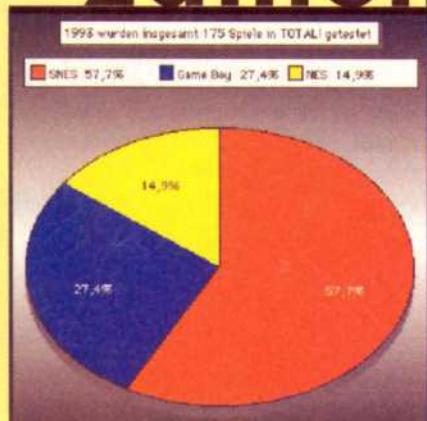


TOTAL! 3/94

Einer unserer absoluten Lieblingsbriefe der Leserpost ist in dieser Nummer wiederzufinden. Zitat: „Im Fernsehen wurde gesagt: ‚Zu Risiken und Nebenwirkungen fragen sie ihren Arzt oder Apotheker.‘ Ich kicherte, als ich die Meldung hörte, mein Mutter sagte mir aber, daß die es ernst meinen. Also meine Frage: Soll ich mein SNES verkaufen? Ich bin Brillenträger und weiß nicht, was durch die Nintendo-Brille passieren kann.“ Ähmm, ... ja! Nun haben wir gleich drei Fragen:

1. Was will dieser Leser eigentlich wissen?
2. Wer veranlaßt, daß solch ein Schmarren ins Heft gelangt?
3. Wie kann es angehen, daß wir zu dieser Frage eine Antwort geben, die sich über eine dritte Seite erstreckt?

zahlen/fakten

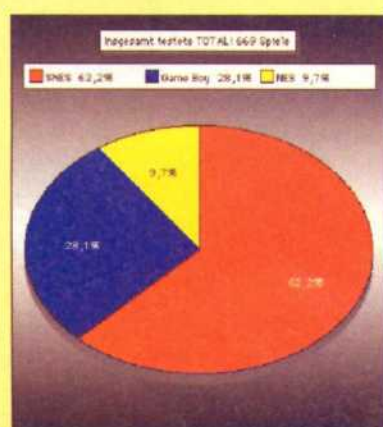
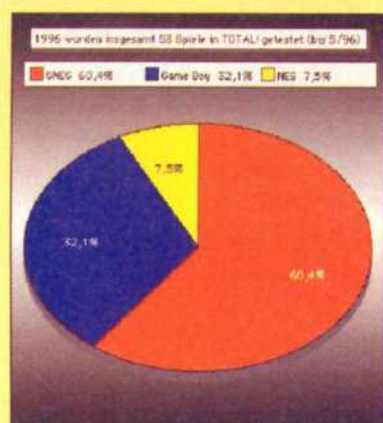


Verbrennt den Spieleberater

Wie frustrierend der Job eines Redakteurs manchmal sein kann, zeigt folgendes Beispiel: Klaus-Dieter und Maris (Schönen Gruß!) bereiten für die Ausgabe 8/94 eine Komplettlösung zum damals noch nicht in Deutschland erhältlichen SNES-Hammer *Super Metroid* vor – zahlreiche Levelkarten inklusive! Einen Tag, nachdem die beiden ihre mühevollen Arbeiten abgeschlossen hatten, kam aus dem Hause Nintendo die Nachricht, daß der PAL-Version von *Super Metroid* ein Spieleberater beiliegen wird. Die fertigen Seiten wurden im Heft nicht berücksichtigt, lediglich eine viertel Seite in den Shorties wurde ihnen zugesprochen – und dort verschafften sich die beiden ordentlich Luft!

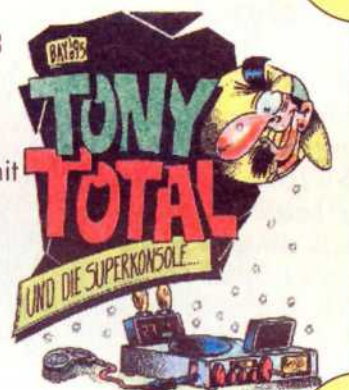
Zitat: „Als Tip kann man hier eigentlich nur geben: Lest vorher möglichst KEINE Tips oder Hinweise, auch nicht die Anleitung, weil der Spielspaß nun einmal darin liegt, alles selbst herauszufinden. Um nicht in Versuchung zu geraten, verbrennt am besten Euren Spieleberater, oder gebt ihn einer Person Eures Vertrauens (Eltern, Lehrer, Chef, wie auch immer).“ Zu einer Hilfe ließen sich die beiden dann doch hinreißen: „Damit die Importkäufer nicht dumm sterben, hier nichtsdestotrotz ein kleiner Tip ...“

Tip an den Chef-Redakteur: Vor dem Druck immer zuerst die Artikel von gefrusteten Redakteuren lesen ...



Tony Total:

Tony Total war von Ausgabe 9/93 bis 11/95 unser Comic-Held. Bei seinen insgesamt 27 Auftritten warpte sich der Videospiel-Freak mit Hilfe seiner Superkonsole in Spiele wie *Star Trek*, *Asterix*, *Donkey Kong* oder auch *Mickey Mouse* und erlebte mit den Titelhelden ein Abenteuer nach dem anderen ...



T&T-Band 2

TOTAL! 8/94

Alpträume für Klaus-D.: Der umfangreiche *Super Metroid*-Test wird von ihm mit mühevoller Arbeit fertiggestellt. Der Schock folgt, als das fertige Heft aus dem Druck kommt: die Seiten sind derartig mit Bildern und Extras vollgestopft, daß die Seite nicht richtig verarbeitet werden konnte und alle Screenshots gepixelt sind – Künstlerpech!

TOTAL! Tips&Tricks-Band 2

In Sachen Infos knüpft dieser Band nahtlos an den Vorgänger an – diesmal dreht sich allerdings alles rund um Nintendos Handheld, den Game Boy.

9/94



TOTAL! 9/94

Mit einem riesigen Satz katapultiert sich Mogli mit *Das Dschungelbuch* an die Spitze der Herbst-Charts. Außerdem stellen wir Euch den ‚Adapter‘ vor, auf den alle Nintendo-Jünger schon sehnsüchtig gewartet haben: der Super-Game-Boy.

Weitere Highlights: *Super Street Fighter II* (Test), *Indiana Jones* (Preview) und ein Tip zu *Super Mario World* – der versteckte 97. Level.



TOTAL! 10/94

Gegen Ende des Jahres 1994 ist es soweit: Zum ersten Mal gibt es in TOTAL! die Sammelkarten. Am beliebtesten sind bei Euch die Motive der *Street Fighter*; Chun Li eröffnet die Serie. Mindestens ebenso gut schlägt das erste 3D-Bild ein; noch einige weitere dieser Art werden folgen. *Breath of Fire* läßt die Herzen der Adventure-Fans höher schlagen; neu im Team ist Michi, der als erstes Yogi Bear (SNES) testen darf.



4/94

TOTAL! 4/94

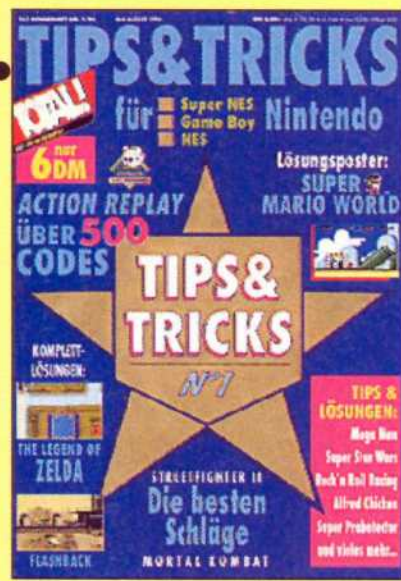
April, April in den News. Zitat: „Literaturklassiker als Videospiele. ... ‚Fist-fighter II‘, eine Umsetzung von Goethes Faust gibt es bald als knallhartes Prügelspiel für SNES. ... Ebenfalls für Nintendos 16-Bitter wird ‚White Ride‘ erscheinen. In diesem Arcade-Spektakel steuert Ihr das legendäre weiße Pferd aus Theodor Storms berühmter Novelle ‚Der Schimmelreiter‘.“ Nur wenige Tage nach Erscheinen dieser Ausgabe landete ein Fax eines irritierten Software-Händlers aus der Schweiz auf unserem Tisch. Inhalt: „... ein Bericht über ein Softwarehaus namens ‚Kafka Communications‘. Wir versuchten, diese Firma ausfindig zu machen, ... es existiert jedoch weder ein Eintrag im Telefonbuch, noch ein Eintrag im Handelsregister! Können Sie uns bitte dringend weitere Informationen geben, denn wir würden gerne Kontakt mit dem Softwarehaus aufnehmen.“ Da wir dem Mann leider nicht weiterhelfen konnten, wartet er sicherlich noch heute auf den Schimmelreiter ... Außerdem ergänzt Klaus-D. das TOTAL!-Team.

Skrupelloser Sammler

In die Sparte ‚Unglaublich, aber Wahr‘ paßt zweifelsohne folgendes (hoffentlich nicht ganz ernst gemeintes) Gebot. Zu einem Zeitpunkt, als die TOTAL! 6/93 mit bis zu 75 DM in unserer Börse gehandelt wurde, erreichte uns ein Börsen-Formular mit dem Wortlaut:

„Tausche meine kleine Schwester gegen TOTAL! 6/93“

Aus verständlichen Gründen wurde diese Einsendung von uns nicht berücksichtigt ...



TOTAL! Tips&Tricks-Band 1

Dies gute Stück ist die ultimative T&T-Sammlung mit Komplettlösungen, Cheats, Kniffen und Action-Replay-Codes.



TOTAL! 5/94

Zum erstenmal in TOTAL! Super-Mario-Vater Shigeru Miyamoto erzählt über seine Arbeit und seine Pläne. Es ist uns eine Ehre Miyamoto-san – damals wie heute (siehe Seite 30).



TOTAL! 7/94

Der Technik-Report unseres Hardware-Profis Julian sorgt für massive Empörung bei einigen Lesern. Er schreibt über das SuperNES: „Der vielgepriesene 16-Bit-Prozessor ist im Grunde genommen ein reiner 8-Bitter, und das um ihn herum aufgebaute Gerät ist an den wichtigsten Knotenpunkten leider auch im 8-Bit-Zeitalter stecken geblieben.“ Warum nur die Aufregung? Zum einen hat Julian völlig recht, zum anderen konnte das Mega Drive nichtsdestotrotz über all die Jahre hinweg dem SNES nicht annähernd das Wasser reichen ...



TOTAL! 11/94

Nachdem Shigeru Miyamoto im TOTAL!-Interview den NES-Klassiker Exite Bike zu seinen All-Time-Favorites zählt, scheuen wir weder Mühen noch Kosten, um das gute Stück zu ergattern, und es Euch vorstellen zu können. Während Dragon unser Cover ziert, landet in diesem Monat die Fortsetzung eines anderen Prüglers auf dem Index ...



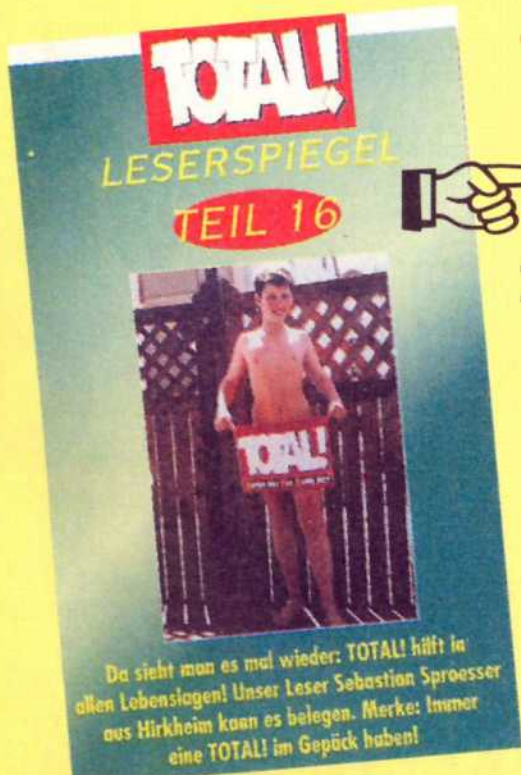
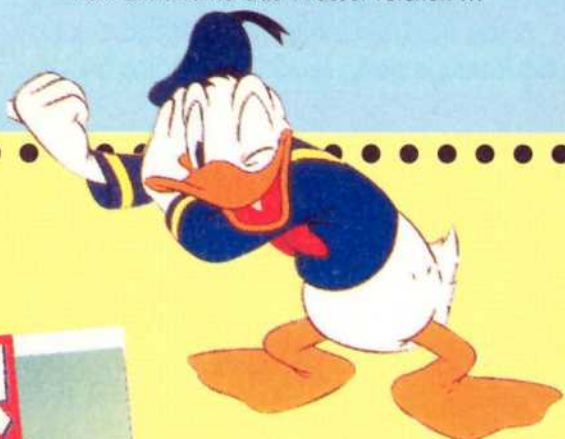
TOTAL! 6/94:

Drei lange Monate hat uns Adrian ‚it's different‘ Cale von der Firma GameTek davon überzeugen wollen, das Artwork des Spiels Spectre auf den Titel zu nehmen. Warum wir uns nicht haben bequatschen lassen? Zum einen war es uns wichtiger, unser Jubiläum gebührend auf dem Cover zu feiern, zum anderen erhielt das (Action-)Game völlig zurecht die Note ‚5‘.



TOTAL! 12/94:

Turbulente Weihnachten: Die Jedi-Ritter kehren zurück, die Affen sind los (Donkey Kong Country-Preview), Bomberman feiert sein Comeback, Earthworm Jim verdient sich mit viel (Spiel-)Witz die Note ‚1‘, alte Disney-Abenteuer können bei Mickey Mania durchlebt werden und Thomas bereichert unsere Crew. Für den meisten Wirbel sorgt allerdings nach wie vor die brutalste Prügelei der Videospiegeschichte – unser ausführlicher Indizierungs-Report klärt auf.



Der beste TOTAL! Leserspiegel



weiter auf
seite 22

Project Reality/Ultra 64/ Nintendo⁶⁴ & VR 32/Virtual Boy



In den vergangenen drei Jahren berichtete TOTAL! nicht nur über die schon erhältliche Nintendo-Hardware, sondern selbstverständlich auch über Neuheiten wie ,Nintendo⁶⁴' und ,Virtual Boy'. Wir lassen unsere Berichterstattung in Stichpunkten Revue passieren – viel Spaß, bei dem ,etwas anderen' Rückblick!

T! 12/93: Unter der Überschrift „Nintendo: Übermaschine in Planung“ informieren wir Euch Ende 1993 zum erstenmal über das ,Project Reality', geben erste technische Daten und liefern die Skizze einer Konsole und einer 3D-Brille – so stellen sich die Kollegen der englischen TOTAL! damals Nintendos neues Flaggschiff vor ...

T! 1/94: Weitere News folgen (SiliconGraphics-Technologie), u. a. neue technische Daten

T! 6/94: Im Laufe des Jahres '94 soll eine PR-Arcade-Version auf den Markt kommen, Ende '95 kann mit der Heimversion gerechnet werden

T! 9/94: Der Name ,Ultra64' taucht zum erstenmal auf --- Nintendo weist auf ,Riesenmodule' hin, die zwischen 100 und 150 MBit Speicher haben sollen --- Von einem 3D-Prügelspiel Namens ,Killer Instinct' und einem rasanten Autorennen (,Cruis'n USA') ist die Rede

T! 11/94: ECTS-Messe-Report aus London: Auf einem Händler-Meeting wird die Existenz einer 32-Bit-Konsole von Nintendo bestätigt – es wird gemunkelt, daß das ,VR 32' ein Projektionsgerät sein soll --- Das U64 wird auf alle Fälle mit Cartridges laufen, etwas schwammige Aussagen von Nintendo lassen aber darauf schließen, daß ein CD-Laufwerk in Vorbereitung ist

T! 12/94: ,Cruis'n USA', das erste ,Ultra64-Spiel' steht in den Spielhallen, TOTAL! liefert die dazugehörigen Bilder --- Die (mittlerweile tragbare) 32-Bit-Konsole soll im Frühjahr '95 für ca. 250 \$ in den USA erscheinen

T! 1/95: Nun gibt es auch Bilder zu ,Killer Instinct' sowie zahlreiche Infos --- Nintendo betont, daß die Heim-Ultra64-Version des Spiels ,mindestens 1:1-Qualität' haben wird

T! 2/95: Der TOTAL!-Redaktion gelingt es, einen der wenigen, sich zu diesem Zeitpunkt in Deutschland befindlichen ,Killer Instinct'-Automaten ausfindig zu machen --- Wir schießen (lange bevor die Konkurrenz mit Bildern dienen kann) die spektakulärsten Screenshots des Spiel --- Die Titelstory dieser Ausgabe ist geboren, im dazugehörigen Report gehen wir zudem ausführlich auf ,Cruis'n USA' ein --- Zudem wird das Geheimnis um das ,VR 32' gelüftet: Es ist der Virtual Boy, eine übergroße VR-Brille, die im April '95 in Japan erscheinen soll --- Erste Titel: ein Mario-Abenteuer, ein Boxspiel und ein Flipper

T! 3/95: Messe-Report Las Vegas: Das U64 soll noch Weihnachten '95, spätestens aber Januar '96 in Deutschland erscheinen --- Ansonsten gibt es in der Spielerstadt noch den ,Virtual Boy' zu sehen (div. Rotstufen statt Farbe!), er wird wohl nicht in der BRD erscheinen

T! 4/95: News zum ,Virtual Boy': exakte Daten, Bilder und die Namen der Software

T! 7/95: E3-Messe in Los Angeles: Endlich sind sie da, die ersten Bilder vom Ultra 64: ansehnliches Design, vier Joystickports – das war's aber auch schon --- Nintendo braucht noch mehr Zeit zum Entwickeln --- Am 1.12.95 soll das U64 in Japan, im April '96 in den USA und Europa erscheinen

T! 9/95: Wir präsentieren die ,Virtual Boy'-Screenshots der Start-Titel, eine Softwareübersicht und bringen Euch zudem die 3D-Technik der Brille näher --- Viele Softwarefirmen sind nach wie vor skeptisch und wollen die Entwicklung in Japan und den USA abwarten --- Ein Release in Deutschland wird immer unwahrscheinlicher --- Die U64-Entwickler haben noch immer keine Prototypen auf dem Tisch --- Die externe Harddisk (und kein CD-ROM) kommt wohl nicht vor 1997 auf den Markt

T! 10/95: Der ,Virtual Boy' ist nun offiziell in Japan und den USA erhältlich --- Auf der Shoshinkai-Messe in Tokio will Nintendo das U64 samt zehn Spielen vorstellen --- Die Entwicklungssysteme sind ausgeliefert --- Das Gerät soll noch leistungsfähiger sein als bisher angenommen --- Genial: TOTAL! veröffentlicht ein Bild des bis dato noch geheimen Pads und erklärt schon zu diesem Zeitpunkt die Vorzüge des guten Stücks (Analog-Stick!) --- Angepeilter Veröffentlichungstermin: noch immer April '96

T! 11/95: Eure Fragen in der Leserpost beschränken sich mittlerweile fast nur noch auf ein Thema: U64! --- LucasArts hat die Arbeiten am Star-Wars-Spiel ,Shadows of the Empire' offiziell bestätigt

T! 1/96: Aufgrund der Neugründung unseres Verlages, der auch den unfreiwilligen Verzicht auf TOTAL! 12/95 mit sich führt, erstatten wir in einem kleinen Rahmen Bericht über die Messe des Jahres: der Shoshinkai in Tokio

T! 2/96: Nach unserer ,Notausgabe' folgt diesmal ein Special-Report über alle auf der Messe vorgestellten Spiele (wenngleich nur zwei der gezeigten Titel in spielbaren Versionen vorlagen!), das geniale Joypad und natürlich über das Innenleben des 64-Bitters, der in Japan ,Nintendo⁶⁴' heißen wird

T! 3/96: Am 21. April 1996 soll das Nintendo⁶⁴ (von nun an weltweite Bezeichnung) in Japan, am 30. 9. '96 in den USA erscheinen --- Von offizieller Seite gibt es keinen konkreten Termin für Deutschland

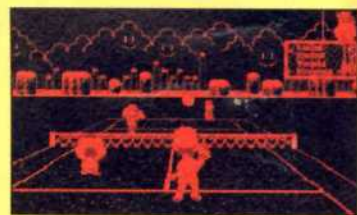
T! 4/96: Neuer BRD-Release: November '96 --- Preis: weniger als 500 DM --- Auf einer Pressekonferenz in Tokio wird klar, daß das N64 in Japan erst am 23. Juni erscheint --- Miyamoto soll Zeit haben, um den letzten Feinschliff an ,Super Mario 64' vornehmen zu können

T! 5/96: Wir zeigen Screenshots des Acclaim-Spiels ,Turok', von dem uns eine 40%ige Video-Demo vorliegt

T! 6/96: Haltet Ihr in Händen

T! 7/96: Wir werden unseren großen Messe-Report von der E3 in Los Angeles präsentieren, wo das N64 erstmals offiziell ,im Westen' vorgestellt wird

T! 12/97: Das Nintendo64 ist weltweiter Marktführer im Konsolenbereich --- Das Weihnachtsgeschäft boomt gigantisch --- Die im Jahre '95 eingeführten 32-Bitter von Sega und Sony sind Schnee von gestern --- Miyamos neuester Geniestreich reizt die Leistungsfähigkeit der Konsole vollends aus: Das Ergebnis ist schlichtweg unglaublich --- Die PC-Software verblaßt im Vergleich zu den N64-Spielen immer mehr --- Nintendo kündigt eine weitere Konsole an: das Giga 128 ... alles Spinnerei? TOTAL! lesen, und Ihr wißt auch in Zukunft Bescheid!!!



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	99.90
BRAINLORD	89.90
BREATH OF FIRE	109.90
BRANDISH	109.90
CHRONO TRIGGER US	129.90
CHRONO TRIGGER HINTBOOK	39.90
DRAGON VIEW	89.90
DRAGON QUEST VI JAP.	199.90
EARTHBOUND	129.90
FINAL FANTASY III US.	139.90
FINAL FANTASY III HINTBOOK.	49.90
FRONT MISSION I JAP	99.90
FRONT MISSION 2 JAP.	99.90
KING ARTHUR	89.90
LORD OF DARKNESS	89.90
LUFIA	89.90
LUFIA II US.	129.90
ROBOTREK.	89.90
ROMANCE VI US	129.90
SECRET OF EVERMORE	109.90
SECRET OF MANA DT	99.90
SECRET OF MANA 3 JAP	199.90
SHADOWRUN DT	109.90
SIM CITY (DT. TEXTE)	79.90
SUPER MARIO RPG US.	139.90
ILLUSION OF TIME DT	99.90
ULTIMA RUNES OF VIRTUAL	99.90
WIZARDY V US.	99.90

SUPER NINTENDO

SNES-GRUNDGERÄT	189.90
ACTION REPLAY PRO MARK 3	89.90

VERSAND

Mo - Fr: 10.00 - 18.00
SA: 10.00 - 14.00

ADAPTER FÜR IMPORTSPIELE	29.90
DAUERFEUER-JOYPAD	29.90
ASTERIX & OBELIX DT	99.90
CIVILIZATION US.	129.90
DONKEY KONG COUNTRY 2 DT	129.90
EARTHWORM JIM 2	99.90
FIFA SOCCER '96.	99.90
FINAL FIGHT 3	99.90
GOEMAN 5 JAP.	129.90
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER	109.90
KAWASAKI superbikes DT	109.90
KIRBY'S DREAMCOURSE DT	89.90
KIRBY'S GHOST TRAP DT	89.90
MARK DAVIS FISHING US	139.90
MADDEN '96.	99.90
MEGA MAN X3 DT	119.90
NHL HOCKEY '96	79.90
NBA LIVE '96.	99.90
PGA TOUR GOLF '96	109.90
PINOCCHIO	109.90
PTO 2 US.	129.90
SUPER BOMBERMAN 3 DT.	89.90
SUPER BOMBERMAN 4 JAP.	159.90
TETRIS 2	109.90
TIM IN TIBET DT.	99.90
TOY STORY DT	119.90
YOSHI'S ISLAND DT	109.90

SONDERANGEBOTE

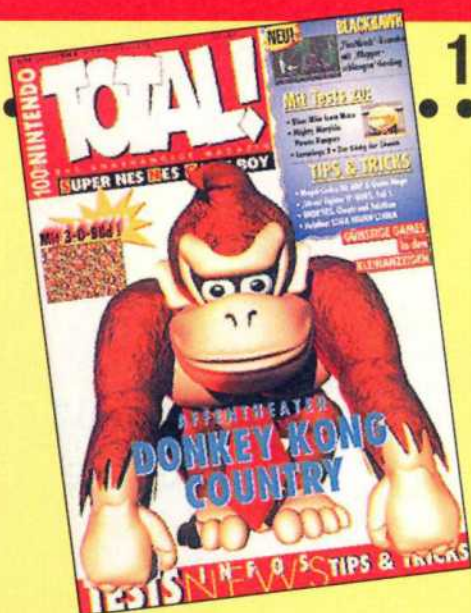
EARTHWORM JIM 2 US.	69.90
MARIO ALL-STARS	64.90
NOSFERATU US.	79.90
STAR TREK NEXT GENERATIONS DT	79.90
SUPER MARIO KART DT.	64.90
TECMO SUPERBOWL 3	79.90

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 ... Annahmeverweigerungen 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.



TOTAL! 1/95

Die umstrittenste Bewertung der TOTAL!-Geschichte bringt diese Ausgabe mit sich: Der König der Löwen ist unserer einstimmigen Meinung nach mit der Note „4“ korrekt bewertet. Zwar zeigen wir die Mängel des Jump&Runs auf – viele Leser und vor allem die Mitarbeiter der Firma Virgin können unsere Ansicht allerdings nicht teilen. Glücklicherweise haben sich die Verstimmungen im Laufe der Zeit wieder gelegt ...

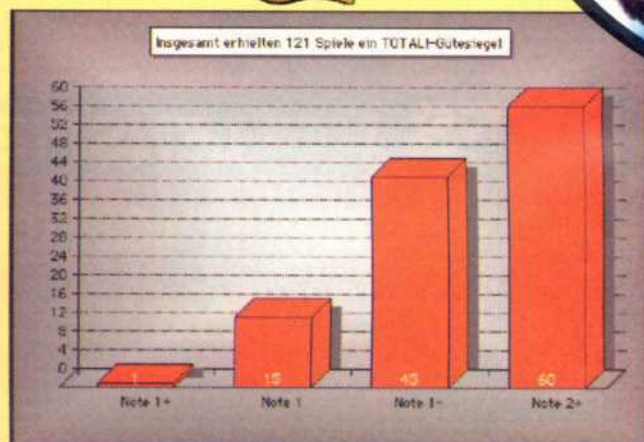
Die Game-Boy-Affäre

Nachzulesen in der Hamburger Morgenpost und in TOTAL! 3/94. Unsere Newsmeldung lautete damals: „Beamte des Hamburger Einsatzgebietes Süd hatten während des Dienstes Game Boy gespielt und darüber angeblich ihre Pflicht vernachlässigt. ... Volker Rühle ... wunderte sich eines Abends, warum keiner der zu seinem Schutz abgestellten Beamten in der Nähe seines Hauses zu sehen war. Nach kurzer Suche erwischte er eine Polizeiobermeisterin, die im wohlgeheizten Streifenwagen saß und mit Nintendos Keksdose daddelte. Bittere Konsequenz: Strafversetzung ...“ Und was lernen wir daraus? Logisch: Auch Frauen spielen gerne Game Boy.



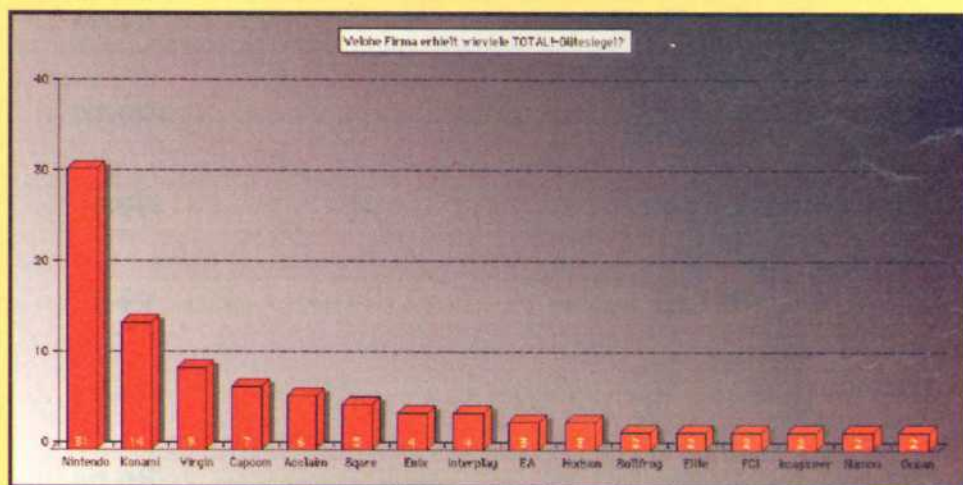
TOTAL! 2/95

Schwerpunkte im Februar: Der informative und bis dato umfangreichste Ultra 64-Report, der von Euch heißersehnte Bericht über die Erstellung unserer 3D-Bilder, die umfangreichen Tests zu den immer beliebteren Rollenspielen und Action/Adventures und die Protestbriefe zum Technik-Report (siehe TOTAL! 7/94)



TOTAL! 3/95

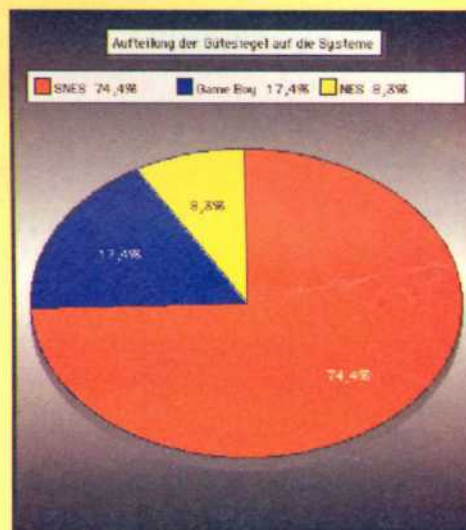
Test-Novum: Ren & Stimpy – Time Warp (SNES) kann nicht bewertet werden, da das Spiel einen folgeschweren Bug enthält – auch ein Programmierer kann mal pennen ...



zahlen/fakten

TOTAL! 4/95

Die sich anbahnende, neue Konsolengeneration sorgt bei einigen unter Euch für mächtig Unruhe – dementsprechend viele Fragen zu diesem Thema füllen die Postseiten. Virgins Werbeslogan „War has never been so much fun“ für das Spiel Cannon Fodder wird von diversen Printmedien verurteilt. Tenor: „Unseren Kindern wird vermittelt, daß Krieg nur eine spaßige Angelegenheit sei“.



5/95

TOTAL! 5/95

Die farbigen Game Boys (Titelthema) kommen in den Handel und finden reißenden Absatz. Die Verantwortlichen bei Nintendo beweisen somit einmal mehr, daß sie genau wissen, was Videospielern gefällt. Wir tragen unseren Teil zu diesem Thema in Form eines Game-Boy-Specials bei: die besten GB-Games.



TOTAL! 6/95

Die TOTAL!-Redakteure plaudern ein wenig aus dem Nähkästchen: Klaus-D. und Reza bekennen sich (nach ca. 2500 direkten Duellen (!!!)) zu ihrer Super Mario Kart-Sucht. PS: Sie spielen noch heute gern ...



TOTAL! 7/95

Werner Rudolph von Nintendo läßt unser aller Herzen höher schlagen. Interview-Zitat: „Die Leistung des Ultra64 wird nicht schwächer, sondern stärker sein als bei der Spielhallen-Version.“ – Die Ungeduld wächst!





Cool-Spot-Künstler

In Ausgabe 2/94 präsentieren wir Euch die Gewinner unseres Cool-Spot-Malwettbewerbes. Das Ergebnis kann sich mehr als sehen lassen.



TOTAL! 11/95

Langsam aber sicher werdet Ihr in bezug auf das Nintendo⁶⁴ ungeduldig und bringt dies in Form von unzähligen Leserbriefen zum Ausdruck. Einige gehen schon so weit, daß sie fragen, ob sich die endlose Wartezeit lohnt, oder man sich nicht lieber einen Saturn oder eine PlayStation zulegen soll!



TOTAL! 1/96:

Die Nummer 12/95 ist (aus mittlerweile sicherlich bekannten Gründen) nicht erschienen. Der neugegründete Verlag bringt die Januar-Ausgabe mit sich, die allerdings mittlerweile nicht mehr verkauft werden darf – es wurde uns schlichtweg verboten. Nicht nur aus diesem Grund hat diese Ausgabe schon jetzt einen hohen Sammlerwert.

Aus TOTAL! 6/94

Schon wieder so ein Sch... Gedicht? Ihr habt's erraten: Jetzt ist Schicht! Sei's drum – bleibt sauber, froh und heiter. Denn Ende Juni geht's dann weiter. Wir ham' Euch schnell noch was geschrieben. Zum Inhalt unsrer TOTAL! sieben.



Earthworm Jim 2
Ein Wurm, viele Kulte und das amüsanteste Spiel der Saison
TESTS NEWS TIPS & TRICKS



TOTAL! 10/95

Im Rahmen eines ausführlichen Testberichts würdigen wir Yoshi's Island und vergeben zum ersten- und einzigenmal in der TOTAL!-Geschichte die Note „1+“. Als Extra gibt es Teil eins der Yoshi-Komplettlösung. Weiteres Highlight: Ein mittlerweile indiziertes Prügel-Spiel (SNES), das zunächst nur für das Nintendo⁶⁴ angekündigt war.



TOTAL! 2/96

Absolutes Highlight dieser Ausgabe sind die Sonderseiten zum Nintendo⁶⁴. Wir liefern Euch alle News und Facts der Shoshinkai-Messe in Tokio.



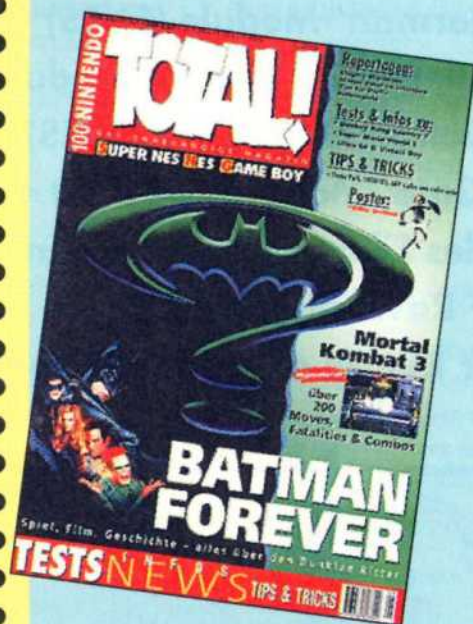
TOTAL! 3/96

Wir haben es dank Eurer Hilfe geschafft! Im März dieses Jahres steht fest, daß wir nahtlos an die TOTAL!-Erfolge vergangener Tage angeknüpft haben und es somit auch in Zukunft Monat für Monat Ever Magazin mit 100 % Nintendo geben wird.



TOTAL! 4/96

Neben dem Spiel zum Kinoerfolg Toy Story gibt es außerdem einen exklusiven Breath of Fire II-Guide. Auf vielfachen Wunsch haben wir den Shop abgeschafft, von nun an gibt es jeden Monat noch mehr Videospiele satt.



TOTAL! 9/95

Das Yoshi- bzw. Diddy-Fieber hat sich auch im Monat September noch nicht gelegt. Trotzdem müssen wir zurück zur Tagesordnung, um folgende Beiträge fertigzustellen: der Virtual Boy und seine Technik, Batman Forever, die Zukunft der Rollenspiele und auch die Tips für Nintendo-Profis. Zudem gibt es weitere Verstärkung für Ever TOTAL!-Team, denn Christian und Tasso (Schönen Gruß, auch!) feiern ihren Einstand.



TOTAL! 5/96

Obwohl schon für März angekündigt, gibt es aus zeitlichen Gründen erst im Mai die ausführliche Vorstellung der Redaktion. Rollenspiele erfreuen sich nach wie vor immer größerer Beliebtheit. Wenngleich das ge-

niale Super Mario RPG unter Umständen nicht offiziell in Deutschland erscheinen wird, lassen wir es uns nicht nehmen, Euch das gute Stück vorzustellen.

weiter auf Seite 26

TOTAL! 8/95

Der Anruf des Jahres erreicht uns aus dem Hause Nintendo. Sinngemäßer Wortlaut: „Also, wir wissen ja nicht, ob es Euch interessiert, aber wir haben da ein neues Spiel. Ein Mario-Spiel. Wir haben die Fortsetzung von Super Mario World!!!“. Noch vor Beendigung des Gesprächs wird die Fahrt zu Nintendo organisiert, unsere Computeranlage zum Erstellen der Screenshots im Wagen verstaut und ... ab geht die Post! Doch es kommt noch besser: Neben Yoshi's Island wartet noch Diddy's Kong Quest auf uns. Genial!



TOTAL!-Geburtstags-Competition

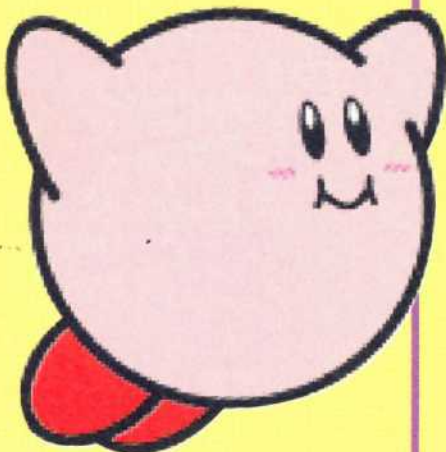
Anläßlich unserer Geburtstags-Ausgabe möchten wir uns für Eure tatkräftige Unterstützung in den letzten Monaten und Jahren recht herzlich bedanken. Die auf dieser Seite aufgeführten Software-Firmen haben uns freundlicherweise mit vielen verschiedenen Geburtstagsgeschenken überhäuft, die wir gerne an Euch weiterleiten möchten. Zur Feier des Tages gibt es keine Wettbewerbsfrage – wer mitmachen will, schickt einfach eine Postkarte an die unten angegebene Adresse. Wir wünschen Euch viel Glück!



- 5 ,EA Sports'-Module (SNES)
- 5 ,EA Sports'-T-Shirts

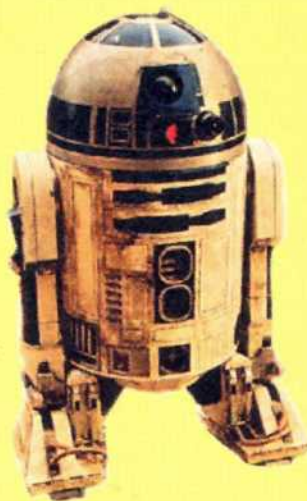


- 10 ,Earthworm Jim 2'-Module (SNES)
- 10 ,Deep Space Nine'-Module (SNES)
- 5 Aladdin-Videos



Nintendo

- 3 ,Toy Story'-Module (SNES)
 - 3 ,Yoshi's Island'-Module (SNES)
 - 2 ,Kirby's Ghost Trap'-Module (SNES)
 - 2 ,Donkey Kong Country 2'-Module (SNES)
- je ein Nintendo-Aufsteller (Größe: über ein Meter) von ,Asterix & Obelix', ,Kirby' und ,Link'



- 5 ,Boogerman'-Module (SNES)
- 2 ,Wrestlemania Arcade'-Module (SNES)
- 2 ,Revolution X'-Module (SNES)
- 5 ,StarGate'-Module (GB) mit Original-Unterschrift des Filmregisseurs Roland Emmerich
- 4 ,WWF Raw'-Module (GB)
- 2 ,Super Return of the Jedi'-Module (GB)



- 3 ,International Superstar Soccer Deluxe'-Module (SNES)
- 3 ,Track & Field'-Module (GB)
- 10 Rayman-Uhren
- 10 Konami XXL-Sports-Baseballcaps



abschicken an:

X-plain Verlag
3 Jahre TOTAL!
Friedensallee 41
22765 Hamburg

P.S.: Bitte vergeßt nicht, Euer System mit anzugeben!

Einsendeschluß ist der 26.6.1996

Gewinne können nicht ausgezahlt werden. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter aller an diesem Wettbewerb beteiligten Firmen sowie des X-plain Verlages dürfen nicht an der Verlosung teilnehmen.



SPIELEVERSAND

0461/94000088



SUPER NINTENDO

ACTION REPLAY MK3	99,00
ADDAMS FAMILY VAL.	99,00
ASTERIX & OBELIX	119,00
BATMAN FOREVER	99,00
BREATH OF FIRE	99,95
BUBSY 2	129,00
CASPER	124,95
CUTTHROAT ISLAND	99,95
DIDDY'S KONG QUEST DKC 2	129,00
DONALD IN MAUI MALLARD	119,00
DONKEY KONG COUNTRY	129,00
EARTH WORM JIM 2	129,95
FATAL FURY 2	94,95
FINAL FIGHT 3	129,95
Hardware	
HEBEREKE II	94,00
ILLUSION OF TIME	99,00
INDIANA JONES	59,00
JUDGE DREDD	89,00
JUNGLE STRIKE	94,00
JUSTICE LEAGUE	89,00
KID CLOWN CRAZY CHASE	69,95
L.T. ROAD RUNNER	94,95
LOST VIKINGS II	109,00
MARIO PAINT	59,00
MECHWARRIOR 3050	119,00
MEGAMAN 7	109,00
MEGAMAN X2	109,00
MORE FUN SET	279,00
NBA GIVEN' GO	129,95
NBA JAM T.E.	79,00
PACMAN 2	69,95
PINOCHIO	119,00
PLOK	49,00
Power Station	189,00
PRIMAL RAGE	119,00
PUTTY SQUAD (A)	69,00
ROBOCOP vs TERM.	69,00
SECRET OF EVERMORE	109,00
SECRET OF MANA	99,00
SHADOW RUN	139,00
STAR TRECK Deep Space Nine	119,95
STREETFIGHTER 2	39,00
SUPER BOMBERMAN 3	119,95
Super Game Boy Adapt.	79,00
SUPER MARIO ALLSTARS	59,00
SUPER MARIO KART	59,00
SUPER MARIO WORLD 2 (YOSHIE 2)	109,00
SUPER PUNCH OUT	79,95
SUPER RETURN OF THE JEDI	59,95
SUPERMAN	94,95
SYNDICATE	69,00
TETRIS II	109,00
THE FLINTSTONES (A)	89,00
THEME PARK	109,00
TIM & STRUPPI IN TIBET	119,00
TIME COP	119,95
TOY STORY	139,95
TRUE LIES	69,00
UNIRALLEY	69,95
WEAPONLORD	99,95
WORLD HEROES	79,95
WORMS	119,95
ZOMBIES	39,00

GAMEBOY

ALADDIN	59,95
ASTERIX & OBELIX	54,95
B. C. KID II	54,95
DIE SCHLÜMPFE	54,95
BUBBLE BOBBLE 2	59,00
ALLEWAY	39,95
ANIMANIACS	59,95
DIE SCHLÜMPFE	59,95
DONKEY KONG	54,95
DONKEY KONG LAND	59,00
DUCK TALES II	59,00
EART WORM JIM	59,00
ASTEROIDS & MISSILE	59,95
CUTTHROAT ISLAND	54,95
DR.MARIO	39,95
EARTH WORM JIM 2	54,95
FIFA SOCCER 96	49,95
SUPER RETURN OF THE JEDI	49,95
NHL HOCKEY 96	49,95
NBA LIVE 96	49,95
KIRBY'S DREAMLAND II	59,00
PGA TOUR GOLF	49,95
LION KING	59,00
MARIO PICROSS	39,95
NBA JAM T.E.	49,95
JOHN MADDEN 96	49,95
GALAGA & GALAXIAN	54,95
MARIO & YOSHI	49,95
MEGA MAN 3	39,95
PROBOTECTOR II	39,95
MICKEY MOUSE V	59,95
MICRO MACHINES 2	49,95
ROBOCOP VS TERMINATOR	39,95
STARGATE	39,95
SUPER MARIO LAND 1	39,95
SUPER MARIO LAND 2	54,95
PINOCHIO	59,95
POWER RANGERS	49,95
TRUE LIES	39,95
WARIO LAND	59,95
YOGI BEAR	29,95
WORMS	59,95

HARDWARE	
GAMEBOY -BUNT-	94,00
GAMEBOY -GRAU-	89,00
GAMEBOY mit Tetris	109,00
Batterieset aufladbar	39,95
Autoadapter	9,95



SONY PLAYSTATION

3 - D LEMMINGS	88,95
BATTLE ARENA THOSHINDEN	84,95
DESTRUCTION DERBY	89,95
FIFA SOCCER 96	89,95
KRAZY IVAN	88,95
MADDEN 96	89,95
NOVASTORM	89,95
PANZER GENERAL	88,95
PGA GOLF 96	89,95
PHILOSOMA	89,95
PRIMAL RAGE	88,95
RAPID RELOAD	88,95
RAIDEN PROJECT	88,95
RAYMAN	89,95
REVOLUTION X	88,95
RIDGE RACER	89,95
ROAD RASH	89,95
SHELL SHOCK	79,95
SHOCK WAVE ASSAULT	89,95
SLAYER	88,95
STARBLADE ALPHA	88,95
TEKKEN	109,00
THEME PARK	89,95
TWISTED METAL	88,95
VIEW PIONT	89,95
WAR HAMMER	88,95
WAR HAWK	89,95
WING COMMANDER 3	109,00
WWF WRESTLEMANIA	94,95
ALIEN TRILOGY	94,95
CASPER	99,95
CYBERIA	94,95
RIDGE RACER REVOLUTION	94,95
THUNDERHAWK 2	79,95
HEBEREKEE POPITTO	89,95
WIPEOUT	89,95
PLAYSTATION OHNE SPIEL	549,00
CONTROLLER SONY	49,95
CONTROLLER ASCII	49,95
MEMORY CARD	49,95
RFU ANTENNENANSCHLUB	49,95

weitere Spiele auf Anfrage
Ständig Sonderposten für alle

SYSTEME	
SONY PLAYSTATION us	
TOTAL ECLIPSE TURBO	119,00
POWER SERVE TENNIS	79,95
RAIDEN PROJECT	89,95
X-COM	99,95
SONY PLAYSTATION jp	
ZEITGEIST	119,00
BOXER'S ROAD	119,00
EXECTOR	119,00
V-TENNIS	129,00
TWIN BEE DELUXE PACK	129,00
PRO WRESTLING	129,00
J-LEAGUE PRIMAL GOAL	129,00
HYPER FORMATION SOCCER	129,00
IN THE HUNT	119,00

SEGA SATURN DT

VIRTUA FIGHTER REMIX	69,95
DIGITAL PINBALL	89,95
SHINOBI	79,95
BUG	89,95
FIFA SOCCER 96	89,95
JOHNNY BOZAKAATONE	79,95
MAGIC CARPET	89,95
MYSTARIA	99,95
PRIMAL RAGE	89,95
SEGA RALLEY	99,95
DAYTONA USA	69,95
PANZER DRAGON	69,95
VIRTUA FIGHTER 2	99,95
WATERWORLD	94,95
WORMS	94,95
ALIEN TRILOGY	94,95
CASPER	94,95
CYBERIA	94,95
THUNDERHAWK 2	79,95
SHELL SHOCK	99,95
SIM CITY 2000	99,95
THEME PARK	89,95
VIRTUAL HIDLITE	99,95
WING ARMS	89,95
RISE OF THE ROBOTS 2	84,95
NHL HOCKEY 96	99,95
PARODIUS	94,95
GALACTIC ATTACK	84,95

PC CD ROM

11TH HOUR	89,00
ASSAULT RIGS	69,95
BLEIFUß	54,95
BURIED IN TIME	75,00
COMMAND & CONQUER	88,00
CYBERIA 2	89,00
DAEDALUS ENCOUNTER	88,00
DESTRUCTION DERBY	88,00
EARTH WORM JIM WIN 95	69,00
FRANKENSTEIN WIN 95	94,95
LAND OF LORE 2 MÄRZ 96	89,00
LINKS MAUNA KEA	55,00
LOST EDEN	78,00
MECHWARROIR 2	79,00
PITFALL WIN 95	78,00
PRINCE OF PERSIA COLLECT.	49,95
RIDGE RACER MÄRZ 96	59,00
SIM CITY 2000 COLLECTION	94,95
STAR TRECK JR LIMITED EDI.	98,00
STONEKEEP	79,00
TERMINATOR FUTURE SHOCK	89,00
TFX EF 2000	88,00
THUNDER IN PARADISE	55,00
THUNDERHAWK 2	78,00
WARCRAFT 2	79,00
WIPE OUT	88,00
WORMS	68,00

Versandkosten : 7,- DM zzgl. Nachnahmegebühr Ausland: 18,- DM - Händleranfragen erwünscht
ManiaX Multi Media Vertriebs GmbH Graf - Zeppelin Str. 20 24941 Flensburg
FORDERN SIE UNSERE KOSTENLOSE PREISLISTE AN !!!

Tel: 0461/957400
FAX: 0461/9574087

BATTLE ARENA TOSHINDEN

Nachdem der zweite Teil des 3D-Beat-'em-Ups kürzlich auf Sonys PlayStation erschienen ist, beschert uns Takara eine Game-Boy-Umsetzung von „Battle Arena Toshinden“.



Acht tapfere Kämpfer aus allen Teilen der Erde haben sich zusammengefunden, um an einem Wettkampf auf Leben und Tod teilzunehmen. Bevor Ihr Euch in das Kampfgetümmel des teuflischen Turnieres stürzt, dürft Ihr einen von zunächst acht Charakteren auswählen. Die praktische Link-Option erlaubt es Euch sogar, gegen einen



Hoch über den Dächern der Stadt liefern sich Kayin und Eiji einen heißen Kampf

Freund anzutreten, vorausgesetzt, dieser besitzt ebenfalls einen Game Boy und „Battle Arena Toshinden“. Um sich im Kampf durchzusetzen, tragen alle Teilnehmer eine Waffe. Der Schotte Duke schlägt mit seinem riesigen Zweihänder-Schwert um sich, während sich die zierliche Ellis ihrer nicht minder scharfen Dolche

HANDFESTE PRÜGELACTION AUF NINTENDOS HANDHELD

bedient. Zusätzlich zu der Vielzahl von Tritten, Hieben und Würfen, beherrschen alle Recken durchschnittlich vier Spezialattacken. Darüber hinaus können sie ihren Gegnern mit spektakulären Power-Moves einheizen, über die Ihr jedoch erst nach erfolgreichem Durchspielen in Kenntnis gesetzt werdet. Doch das Spiel bietet nicht nur geheime Moves, auch vier versteckte Charaktere wollen erspielt werden. Habt Ihr die beiden

Obermotze Gaia und Uranus bezwungen, könnt Ihr mit selbigen in den Ring steigen. Zudem geben sich Gaia 2 – im zweiten Teil der PlayStation-Prügelei wurde der ehemalige Endgegner zu einem „normalen“ Kämpfer degradiert – und ein mysteriöser Krieger namens Sho die Ehre. Geht Ihr siegreich aus dem Turnier hervor, gesellen sich



Die geflügelte Uranus gab sich zum ersten Mal bei „Battle Arena Toshinden 2“ auf Sonys PlayStation ein Stelldichein

mit dem PlayStation-Original des 3D-High-Tech-Prüglers natürlich nicht sehr viel gemeinsam. Die auf Nintendos kleinstem unmöglich zu realisierende 3D-Optik wurde kurzerhand gegen

POSITIV!

Link-Modus, zwölf vielseitige Kämpfer, diverse Spielmodi

NEGATIV!

Die Akteure sind ein wenig zu klein geraten

auch ein paar neue Spielmodi dazu. Beispielsweise beherrscht jeder der Kämpfer im Scorcher-Mode eine Reihe neuer Spezialattacken, während im Jet-Modus die Spielgeschwindigkeit

drastisch ansteigt.

Es ist höchst bemerkenswert, daß die Game-Boy-Version mit sämtlichen Special-Moves der Originalfassung aufwartet. Auch hinsichtlich des Gameplays weiß die Handheld-Variante auf ganzer Linie zu überzeugen. Dank der präzisen Kontrolle gehen alle Moves leicht von der Hand. In punkto Grafik hat die Game-Boy-Version

mit dem PlayStation-Original des 3D-High-Tech-Prüglers natürlich nicht sehr viel gemeinsam. Die auf Nintendos kleinstem unmöglich zu realisierende 3D-Optik wurde kurzerhand gegen



Nur für Combo-Fans: Bei Battle Arena Toshinden werden sämtliche Schlagabfolgen gezählt

2D-Umgebungen ausgetauscht. Daß ein PlayStation-Titel auf Nintendos Handheld umgesetzt wird, ist nicht gerade alltäglich. Takara ist mit „Battle Arena Toshinden“ jedoch ein sehr gutes Prügelspiel gelungen. Nicht

nur die liebevoll gezeichneten Grafiken, sondern auch die gute Spielbarkeit und die vielen Features ma-



chen das Game zu einem Muß für alle Game-Boy-User, die handfester Prügelaction im Taschenformat nicht abgeneigt sind.

Klaus Kock

Gameplay 2+

Dank der sehr gelungenen Steuerung lassen sich die Fighter präzise dirigieren.

Dauerspaß 2+

Die zwölf vielseitigen Kämpfer und die vielen verschiedenen Spielmodi garantieren Langzeitmotivation.

Grafik 2

Abgesehen von den ein wenig zu kleinen Charakteren, macht die Grafik einen sehr durchgestylten Eindruck.

Sound 3+

Die Soundeffekte wirken zwar ein wenig knarzig, die Kompositionen wissen jedoch zu gefallen.

TOTALI-CHECK

Genre Prügelspiel
Level 12 Kämpfer
Schwierigkeit 3 Stufen
Continues unendlich
Speicherkapazität 4 MBit
Erhältlich im Handel

FAZIT
2+

Super NES

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

Breath of Fire 2 dt 109.00

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 Count. 2	dt	129.00
Donkey Kong Count. 2	dt	119.00
Donkey Kong Country	dt	139.00
Dracula X (16 MB)	dt	*129.00
Dschungelbuch	dt	129.00
Dschungelbuch	uk	79.00
Earth Worm Jim 2	dt	109.00
Fifa Soccer 96	dt	99.00
Final Fight 3	dt	99.00
Flintstones - Movie	dt	99.00
Hebereke 2	dt	79.00
Hungry Dinosaurs	dt	79.00
Illusion of Time	dt	109.00
Int.Superstar Soccer	dt	99.00
Int.S.Soccer Deluxe	dt	119.00
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 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 dt 109.00

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

Secret of Evermore dt 109.00

Shadowrun kp.dt.	dt	79.00
Shootout Soccer	dt	89.00
Star Trek: Next Gen.	dt	89.00
Star Trek:Deep Space	dt	*109.00
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 dt 129.00

Turrican 2 dt 89.00

Unirally	dt	79.00
Venom:Spider-Man	dt	79.00
Wario's Woods	dt	89.00
Waterworld	dt	89.00
Wayne 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

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 a. Buttthead dt 39.00

Captain Commando	dt	59.00
Champ.World Class S.	dt	69.00
Clay Mates	dt	39.00
Fievel Mauswanderer	dt	69.00
Frank T. Big Hurt B.	dt	49.00
Ghoul Patrol	dt	44.00
Hagane (16 Meg)	dt	59.00
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
Mighty Max	dt	39.00
Morph	dt	44.00
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
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
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 m.Scart	dt	29.00
Cinch Kabel S.NES	dt	19.00
Donkey Kong Anhäng.	dt	4.90
Game Mage 2	dt	69.00
Game Wizard	dt	39.00
Infrarot Joypad	dt	49.00
Joypad (Nintendo)	dt	39.00
Performer Lenkrad	dt	109.00
Pro Pad 2 SV-339	dt	36.00
Pro Pad SV-334	dt	29.00
Program Pad SV-337	dt	69.00
SNES Spieleberater 2	dt	24.00
Spieleberater Zelda	dt	24.80
Spieleb. Mario World	dt	24.80
SNES Spieleberater 1	dt	24.80
Scart Kabel S.NES	dt	19.00
Scart Verteiler 1/5	dt	39.00
Sidewinder Joystick	dt	59.00
Spieleber. Donkey 2	dt	24.00
Spieleb.Mario Worl.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 Raw Video VHS	dt	9.00

Gameboy

Adventure of Lolo	dt	44.00
Aladdin	dt	59.00
Alleyway	dt	44.00

Animaniacs 2	dt	59.00
Animaniacs	dt	54.00
Asterix & Obelix	dt	59.00
Battle Toshinden	dt	49.00
BC Kid 2	dt	49.00
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
John Madden Footb.96	dt	49.00
Kirbys Block Ball	dt	59.00
Kirbys Dream Land 2	dt	59.00

Jetzt bestellen per Internet Infos unter E-Mail-Adresse: **INFO@PLAYCOM.DE**

Lion King	dt	54.00
Lucle	dt	49.00
Mario's Picross	dt	44.00
Mega Man 4	dt	49.00
Mega Man 5	dt	54.00
Mickey Mouse 5	dt	59.00
Micro Machines 2	dt	49.00
Mystic Quest	dt	59.00
NBA Live 96	dt	49.00
NFL Quarterb.Club 95	dt	49.00
NFL Quarterback '96	dt	49.00
NHL Hockey 96	dt	49.00
Nigel Mansell's Worl	dt	59.00

Pinocchio dt 59.00

Power Rangers 2	dt	59.00
Primal Rage	dt	59.00
Rasenmäher Mann	dt	65.00

Schlümpfe (dt. Text) dt 59.00

Space Invader (SGB)	dt	59.00
Star Trek Generation	dt	59.00
Streetfighter 2	dt	59.00
Super Mario Land 3	dt	59.00
Super 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
Track & Field	dt	59.00
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	uk	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
Huchback	dt	39.00
John Madden 95	dt	39.00
Lamborghini	dt	39.00
Lemmings	dt	39.00
Mario & Yoshi	dt	39.00
Mega Man 3	dt	39.00
Mr. Do!	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 transparent	dt	99.00
Game Boy Clear View		9.00
Game Boy Linkkabel	dt	29.00
Game Boy Special bl.	dt	109.00

Game Boy rot	dt	109.00
Game Boy FM-Tuner		24.00
Game Boy Netzteil	dt	17.00
Game B. Energy Pack		29.00
Game Boy Licht + Lup	dt	29.00
Game Boy ohne Spiel	dt	99.00
Game Boy mit Tetris	dt	139.00
Spieleberater Zelda	dt	24.00

Sony PSX

A-Train	dt	* 99.00
Actua Golf	dt	89.00
Adidas PS Soccer	dt	94.00
After Shock	dt	89.00
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
Chessmaster 3D	dt	* 89.00
Chronicles o.t.Sword	dt	* 94.00
Criticom	dt	89.00
Cyberia	dt	89.00
Cybersled	dt	84.00
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
Dracula X	dt	99.00
Dr. Need for Speed	dt	89.00
Epsilon Indi	dt	* 89.00
ESPN Extreme Games	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
Jewels of the Oracle	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
Parodius Deluxe	dt	89.00
PGA Tour Golf 96	dt	84.00
Philosoma	dt	89.00
Poed	dt	* 89.00
Powerplay Hockey	dt	* 84.00
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
--------	----	-------

Resident Evil dt * 89.00

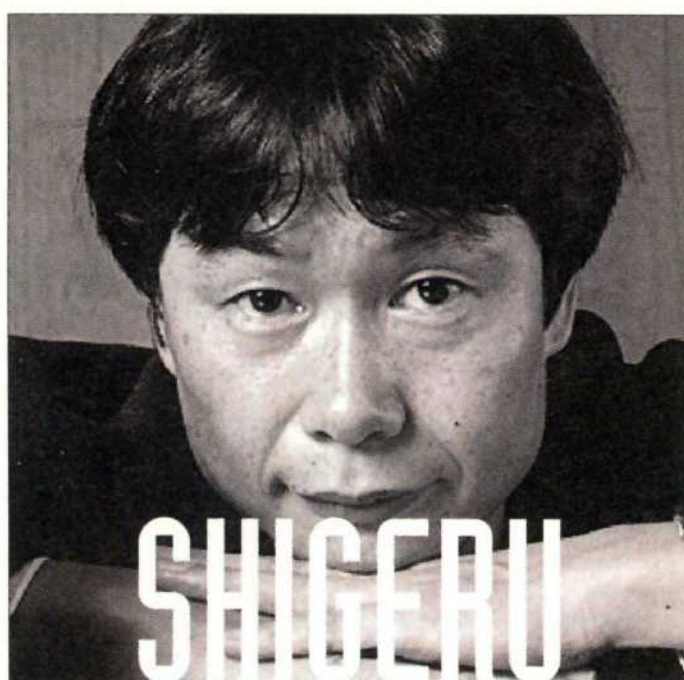
Return Fire	dt	89.00
Return to Zork	dt	* 89.00
Revolution X	dt	84.00

Ridge Racer Revol. dt * 94.00

Ridge Racer	dt	89.00
Rise of the Robots 2	dt	84.00

Road Rash dt 89.00

Roll Cage	dt	* 99.00
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
Slayer	dt	* 89.00
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
Tilt	dt	* 84.00
Time Commando	dt	* 89.00
Total Eclipse Turbo	dt	84.00
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
Zork Nemesis	dt	* 89.00

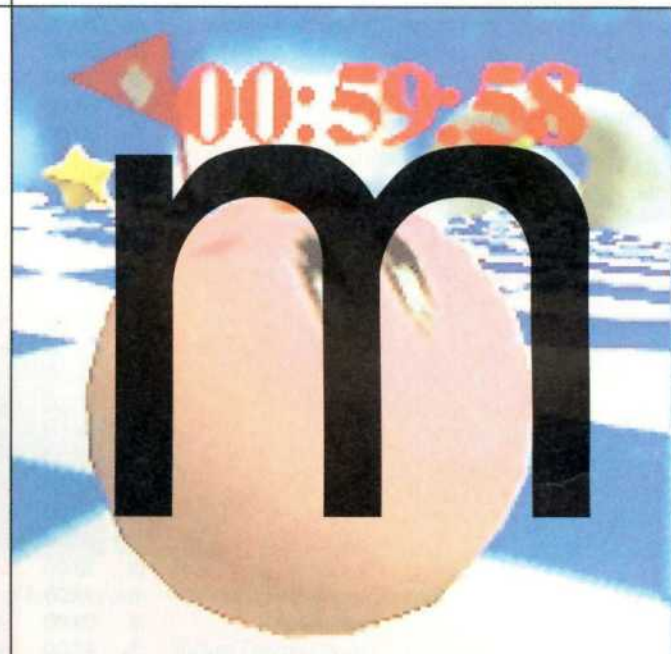


m

i

y

a



o



o



TOTAL! *Shigeru Miyamoto ist der beste Spieleentwickler der Welt. Als geistiger Vater von Mario und Zelda machte er schon Anfang der Achtziger von sich reden. Der Frontmann von Nintendos Entwickler-Team hat die Entstehung des N64 hautnah miterlebt und berichtet in TOTAL! nun darüber.*



T!: Was war für Sie am Tag der ersten Nintendo⁶⁴-Präsentation auf der tokioter Shoshinkai-Messe das interessanteste Erlebnis?

Shigeru Miyamoto: Es müssen die vielen Interviews gewesen sein (lacht) ... Ich kann wirklich kein spezielles Erlebnis herausstellen, aber ich bin glücklich, daß dieser

wichtige Tag gut verlief. Ich war besorgt, wie die Leute wohl darauf reagieren würden, daß wir nur einen spielbaren Titel anstatt der versprochenen zehn vorführten. Eigentlich

trafen wir diese Entscheidung erst in der letzten Minute. Wir waren der Meinung, daß den Besuchern eher damit gedient sei, einen Titel intensiv spielen zu können, anstatt



mario



sie mit vielen Spielen zu überfluten, die nur kurz hätten angespielt werden können. Ich glaube, daß so wenigstens jeder die Gelegenheit hatte, das neue Mario-Abenteuer zu erleben.

TI: *Glauben Sie, daß die bislang gezeigten Spiele eine repräsentative Demonstration der Nintendo⁶⁴-Hardware sind?*

SM: Ich denke, daß bisher nur 50 % der Maschine genutzt wurden. N64 vermag noch viel mehr zu leisten, wir haben nur einen kleinen Einblick in die Hardware gezeigt.

TI: *Bei welchen Spielen haben Sie persönlich mitgewirkt?*

SM: Wie Sie gesehen haben, wurden nur von Nintendo entwickelte Spiele und bedeutende Titel unserer Second-Parties gezeigt. Ich habe 'Super Mario 64', 'Kirby Bowl', 'Wave Race', 'Zelda', 'Star Fox' und 'Super Mario Kart R' 100 %ig mitentwickelt. Bei Paradigm Simulations 'PilotWings 64' und Angel Studios 'Buggie Boogie' war ich nicht so stark involviert.

TI: *Haben Sie jemals so viele Spiele gleichzeitig überwacht?*

SM: Ich hatte immer die Verantwortung für zirka zehn Spiele, des-

halb ist diese Situation für mich nichts Neues.

TI: *Wann begann die Arbeit am neuen Mario-Spiel?*

SM: Vor eineinhalb Jahren begannen wir mit der Arbeit am ersten N64-Spiel, 'Super Mario 64'. Die Wurzeln reichen sogar schon fünf Jahre zurück, als wir mit dem Super FX-Chip experimentierten. Doch unglücklicherweise fruchtete diese Arbeit nicht, also setzten wir das Mario-Team vor achtzehn Monaten an das Entwicklungssystem auf den Onyx-Workstations



„Mein Ziel war es, ein Spiel zu schaffen, das für jedermann zugänglich ist.“

und programmierten das heutige 'Super Mario 64'. Es ist wahrscheinlich die kürzeste Entwicklungszeit für ein 'Super-Mario'-Spiel.

TI: *Einige Spiele, die wir sahen, scheinen nicht alle Features des N64 auszunutzen. Zum Beispiel war das mip-mapping bei Mario abgestellt.*

SM: Wenn Sie das Spiel genau beobachten, werden Sie sehen, daß einige dieser Techniken sehr wohl genutzt wurden. Andere Entwickler nutzen diese Effekte noch nicht, weil sie normalerweise erst in der Endphase der Entwicklung implementiert werden.

TI: *'Yoshi's Island' ist der Höhepunkt der 16-Bit-Mario-Serie. Glauben Sie, daß es, von der Grafik einmal abgesehen, ein besseres Spiel als 'Super Mario 64' ist?*

SM: Mit 'Yoshi's Island' wurde bewiesen, welchen Spaß 16-Bit-Spiele auch heute noch machen können. Aber es gibt immer Grenzen. Ich wollte etwas Neues erfinden und ein intensiveres Spielerlebnis schaffen. Damit meine ich nicht nur den dreidimensionalen Aspekt, sondern auch wirklich neue Gameplay-Möglichkeiten. Ich wollte bei 'Super Mario 64' eine neue Dimension des Gameplays bieten.

TI: *Von 'Super Mario Kart R' einmal abgesehen, ist es das erste Mal, daß Mario sich in einer 3D-Welt wiederfindet. Sollte das Design der 3D-Welt den 8- und 16-Bit-Vorgängern nachempfunden sein, oder wurde etwas anderes geplant?*

SM: Es ist schwer, die bereits exi-

stierenden Super-Mario-Spiele mit 'Super Mario 64' zu vergleichen. Wir müssen sie als zwei verschiedene Spieltypen betrachten. Ich persönlich wollte ein Spiel kreieren, das wie ein dreidimensionaler, interaktiver Cartoon aussieht. Ich wollte einen kleinen Garten schaffen, in dem Mario Echtzeit-3D-



„Es ist schwer, die bereits existierenden Mario-Spiele mit 'Mario 64' zu vergleichen“

Charakteren begegnet und der Spieler die Möglichkeit hat, seine Figur mit dem Controller wie in einem richtigen Zeichentrickfilm zu steuern.

TI: *Apropos Steuerung, werden Mario-erfahrene Spieler einen Vorteil gegenüber Mario-Neulingen haben?*

SM: Mein Ziel war es, ein Spiel zu schaffen, das für jedermann zugänglich ist. Jedoch glaube ich, daß sich Joypad-erfahrene erst an den Analog-Stick gewöhnen müssen. Wenn sie das getan haben, werden sie sicherlich von der Steuerung begeistert sein. Neulinge wer-



Kirby





Dank des Analog-Sticks kann sich der Spieler in der 'Mario 64'-Welt frei bewegen

den sich vermutlich schneller mit dem Stick anfreunden können, da sie nicht durch traditionelle Digital-Steuerung 'vorbelastet' sind.

T!: Wie revolutionär, glauben Sie, ist der Analog-Stick? Wird er eine große Veränderung in der Art, wie Vi-



Beim neuen 'Super Mario Kart R' dürfen bis zu vier Spieler gleichzeitig mitfahren

deospiele gespielt werden, herbeiführen?

SM: Von einem kreativen Standpunkt aus gesehen gab es in der Vergangenheit Spiele, die nicht pro-



„Ich persönlich finde, 'Zelda' hätte von Anfang an in 3D sein sollen.“

grammiert werden konnten, weil es keine analoge Steuerung gab. Wir haben uns über den Stick intensiv Gedanken gemacht. Jetzt haben die Entwickler die Möglichkeit, einen ganz neuen Unterhaltungs-Bereich zu schaffen.

T!: Es dauerte ungefähr 15 bis 20 Jahre, um perfektes 2D-Gameplay zu realisieren und zirka zehn Jahre, bis das Mario-Gameplay auf dem heutigen Stand von 'Yoshi's Island' angelangt ist. Wie lange wird es Ihrer Meinung nach dauern, eine vergleichbare Perfektion in einer echten 3D-Welt zu erreichen?

SM: Es hat schon zehn Jahre gedauert, bis auf PCs der heutige Stand im 3D-Bereich erreicht wurde. Doch noch immer kann man vieles besser machen.

Betrachtet man die vielen Pseudo-3D-Spiele, sind wir von unserem Ziel, eine vergleichbare Tiefe des Ga-



'Wave Race' ist eine Umsetzung des gleichnamigen Game Boy-Rennspiels

meplays in einer 3D-Welt zu erreichen, gar nicht so weit entfernt. Schauen Sie sich 'Super Mario 64' an! Je näher wir an den Veröffentlichungstermin rücken, desto deutlicher werden Sie diese Qualität erkennen.

T!: Welcher der Nintendo⁶⁴-Titel, an denen Sie momentan beteiligt sind, begeistert Sie am meisten?

SM: 'Super Mario 64' liegt mir natürlich besonders am Herzen, zumal ich dessen Produktion leite. Ich bin aber auch auf die Veröffentlichung von 'PilotWings 64' und vor allem 'Wave Race', in welches ich hohe Hoffnungen setze, gespannt.

T!: Letzteres riecht nach einer Wiedergeburt von 'F-Zero' auf dem Nintendo⁶⁴ ...

SM: Auf den ersten Blick stimmt das, denn das Design ist dem von 'F-Zero' sehr ähnlich. Doch es wird neue Vehikel wie Wasser-Motorräder und sehr wellenförmiges Terrain mit vielen Sprünge bieten.

T!: Sind Sie gespannt auf das 64-Bit-Potential von 'Zelda'?

SM: Ja, sogar sehr. Ich persönlich finde, Zelda hätte schon von Anfang an in 3D sein sollen. Und obwohl ich darüber jetzt eigentlich noch nicht sprechen sollte, bin ich sehr an dem Potential der beschreibbaren Speicher-Geräte interessiert, welche dem Spieler mehr Spielzeit und eine noch intensivere Spieltiefe geben sollten.

T!: Was halten Sie von Saturn- und PlayStation-Spielen?

SM: Einige der Spiele sind wirklich gut. Doch wenn ich gut sage, dann meine ich, daß sie zumeist nur gute Arcade-Umsetzungen sind. Diese Entwickler folgen einfach Projekten, die von Hardware-Herstellern vorbestimmt wurden. In meinen Augen sieht die restliche Software oftmals mager und unausgereift aus.



64' und 'Super Mario Kart R'. Glauben Sie, daß die Vierspieler-Option häufig genutzt werden wird?

SM: Wir entschieden uns, diesen Aspekt zu fördern. Wir verfügen erst-



Ein zweites SNES-Abenteuer von Fox McCloud wird es wohl trotz Ankündigungen nicht mehr geben. Dafür darf man sich auf eine 'StarWing'-Version für das Nintendo 64 freuen

T!: Ein weiteres Feature des N64, von dem viele Leute reden, ist die Möglichkeit von Netzwerk-Spielen. Interessieren Sie sich für dieses Konzept?

SM: Jeder ist auf die Zukunft gespannt, und wir haben verschiedene Möglichkeiten der Erforschung. Wir würden gerne mit dem Nintendo64 networking betreiben, und die Konsole hat einige spezielle, für diese Anwendung eingerichtete Ausgänge. Aber darüber sollten wir wohl erst reden, wenn wir über drei Millionen N64 verkauft haben.

T!: Die einzigen Spiele, die bislang von den vier Joypad-Anschlüssen Gebrauch machen, sind 'Kirby Bowl

malig über eine CPU, die schnell genug ist, mit vier unabhängigen Bildschirmen gleichzeitig umzugehen. Deshalb haben wir uns entschlossen, die Konsole mit vier Joypad-Anschlüssen zu versehen.

T!: Mr. Miyamoto, wir danken Ihnen für das Interview.

TOTAL!



next Level

NEXT

LEVEL

Nintendo⁶⁴ · Sony PlayStation · Sega Saturn · Super Nintendo · Mega Drive · PC · Arcade

Interview

Nintendo-Oberhaupt
H. Lincoln spricht über
Nintendos Zukunft



Das Spiel des Monats

Panzer Dragoon Zwei
setzt neue Maßstäbe



Star Wars

Exklusiv-Reportage
zu Rebel Assault 2

Das neue Videospiel-Magazin
jetzt für nur **4,90 DM**
am Kiosk!





DIE HELDEN

Gleich sechs unterschiedliche Charaktere stehen bei „Secret of Mana 2“ zur Auswahl. Von den je drei Damen und Herren können zu Beginn drei Figuren ausgewählt werden, die das Abenteuer gemeinsam bestreiten. Das Spektrum der Charaktere reicht von einem Ritter über eine Amazone oder Hexe bis hin zu einem Tiermensch. Jeder von ihnen hat seine besonderen Fähigkeiten und auch persönliche Gründe, den bösen Mächten, die sich an den Mana-Steinen vergreifen und den Mana-Drachen wiederbeleben wollen, auf die Finger zu klopfen. Diese Gründe werden im Eröffnungsszenario vorgestellt, das für jeden Charakter völlig anders verläuft. Die drei zu Beginn erwählten Leute treffen sich dann im weiteren Verlauf des Spiels und machen sich gemeinsam auf den Weg.



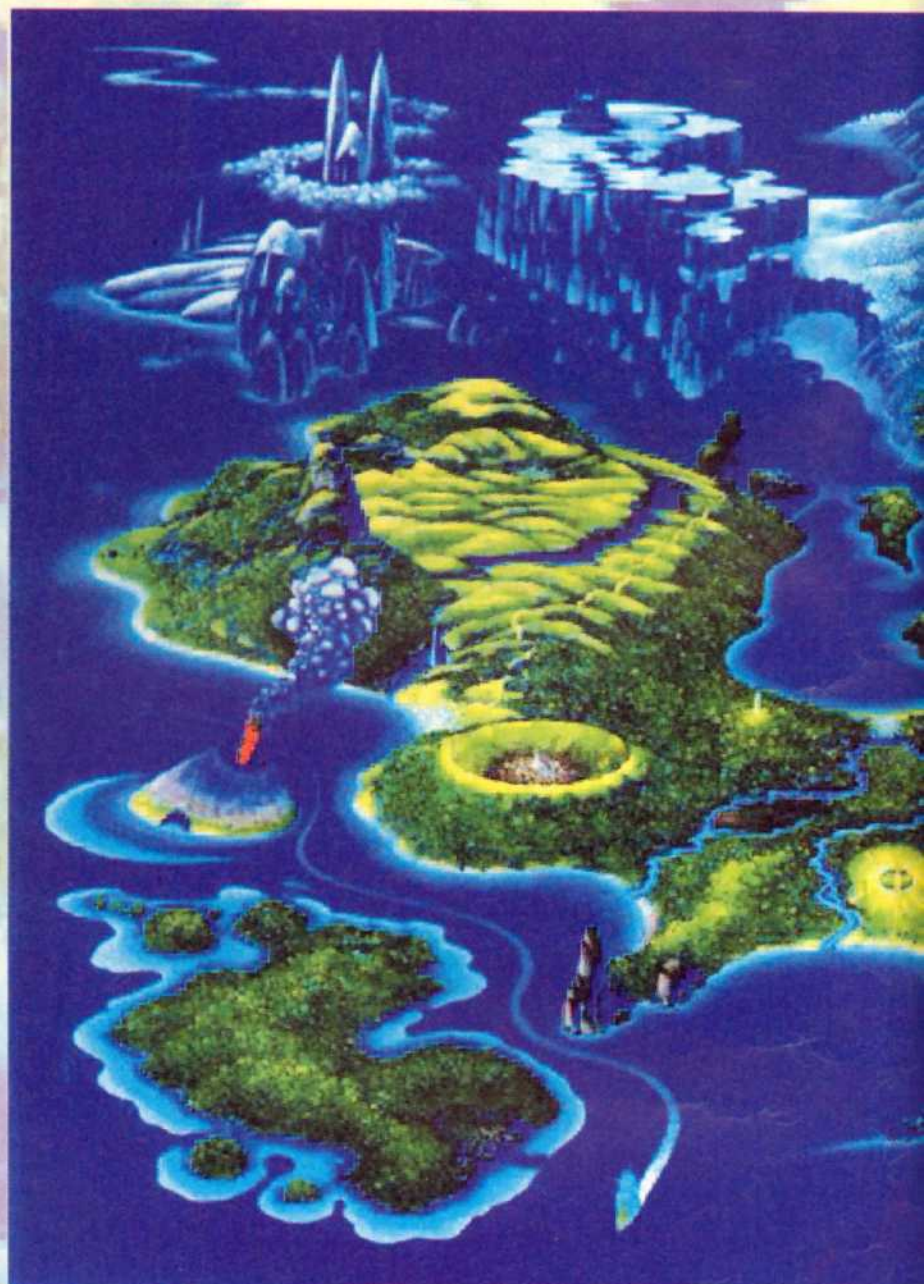
Das Abenteuer beginnt mit der Vorstellung des Bösewichtes



Schon bald sind die drei ausgewählten Helden auf ihrer weiteren Reise

Secret of

Es gibt Tage, an denen fragt sich der geneigte Rollenspieler, warum er bislang noch keine Zeit gefunden hat, um das Spiel zu spielen. Oder warum er bislang noch keine Zeit gefunden hat, um das Spiel zu spielen. Wir verraten Euch, eine der Ursachen für solche Fragen.



BEFÖRDERUNGEN



Zwei Karten erleichtern die Orientierung bei den zahlreichen See- und Flugreisen

Natürlich starten die Helden mal wieder als schlappe Weicheier und müssen erst einmal ordentlich in Form gebracht werden. Gelegenheit dazu gibt es zur Genüge, denn wegen des Mana-Troubles wimmelt es in den Wäldern und Höhlen nur so von Monstern, die auf eine Tracht Prügel warten. Haben sie diese bekommen, gibt es als Belohnung nicht nur einige Goldmünzen für die Party, sondern selbstverständlich auch Erfahrungspunkte. Und nach einer bestimmten Menge gesammelter Erfahrung folgt die obligatorische Levelerhöhung, die sich zunächst einmal durch eine Steigerung von Lebens- und Magiepunkten bemerkbar macht.

Damit nicht genug, denn es gibt auch noch andere Charakterwerte, die von der Beförderung betroffen sind. Im Gegensatz zum Vorgänger geschieht dies jedoch nicht automatisch, sondern kann vom Spieler beeinflusst werden: Bei jeder Beförderung kann eines von sechs Attributen wie Stärke, Intelligenz oder Glück erhöht werden. Dem maßgeschneiderten Charakter steht also nichts mehr im Wege. Doch das ist immer noch nicht alles, denn Square hat sich noch ein nettes Klassensystem ausgedacht. Zu Beginn des Spiels starten die Helden als ‚neutrale‘ Charaktere und haben später im Spiel zweimal die Möglichkeit, zwischen der dunklen und der hellen Seite der Mana-Macht zu wählen und so verschiedene Charakterklassen anzunehmen. Am eigentlichen Spielabschluss ändert die Wahl zwar nichts, wohl aber an den Fähigkeiten der einzelnen Helden. So gibt es für jede der sechs möglichen Klassen eines Charakters eine spezielle Waffe mit besonderen Fähigkeiten, auch beeinflusst die Klassenwahl die anwendbare Magie: ‚Helle‘ Charaktere lernen bevorzugt Heil- und Defensivzauber, während die Finsterlinge dagegen eher auf Angriffszauber setzen. Da auch Mischformen zwischen hell und dunkel möglich sind, ergibt sich so ein reizvolles Spielfeld für Charakterentwickler.



Mana 2

warum er eigentlich nicht als Japaner zur Welt
nen Japanisch-Kurs hatte. „Seiken Densetsu 3“ ist
Euch dabei eventuell durch die Lappen geht.



LOHNT ES SICH?



Nur eine Figur kann
vom Spieler gesteuert
werden, die anderen
agieren automatisch



Für die Konfrontation mit
den riesigen Endgeg-
nern sollte man gut aus-
gerüstet sein ...

Angeichts der riesigen Welt, der vielseitigen Möglichkeiten und der Square-typischen Qualität in Sachen Grafik und Sound brennt den Fans natürlich eine Frage unter den Nägeln: „Wann kann ich es endlich spielen?“ Die Antwort fällt leider etwas unbefriedigend aus:

„Im Prinzip sofort, allerdings nur auf japanisch!“ Amerikanische oder gar deutsche Umsetzungen sind nicht geplant, so daß Interessenten den Weg zum Importhändler antreten müssen. Das ist allerdings erst die halbe Miete, denn jetzt

gilt es noch, diverse Sprachbarrieren zu überwinden.

Mit etwas Geduld und mühsamem Ausprobieren kann man sich durch das erste Viertel des Spiels noch durcharbeiten. (Kleiner Tip hierzu: Das Spiel besitzt einen Tag/Nacht-Zyklus, manche Dinge geschehen erst

abends!) Allerdings geht dabei viel von der eigentlichen Story verloren, und spätestens wenn etwas kniffligere Aufträge zu erledigen sind oder mehrere Reiseziele zur Auswahl stehen, ist man ohne solide Japanisch-Kenntnisse aufgeschmissen. Da hilft wohl nur noch ein Sprachkurs weiter ...

Michael Anton

Muster: Flying Arts, Oberhausen

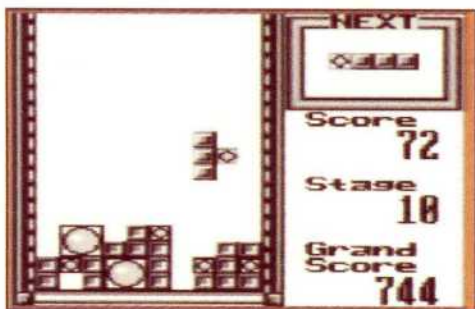
DAS KAMPFSYSTEM

Der Energiebalken
funktioniert nun
etwas anders



diese dann voll ist, kann über einen zweiten Knopf die Spezialattacke ausgelöst werden. Eine wesentlich praktischere Lösung! (Mit dem traditionellen Charge-Balken sind übrigens auch die Waffenlevel fortgefallen: Jeder Charakter beherrscht nur noch einen Waffentyp, dessen Gebrauch nicht erst noch langwierig trainiert werden muß.) Während der Kämpfe können natürlich auch Items und Magie verwendet werden, hierbei kommen die altbekannten Ringmenüs zum Einsatz. Freundlicherweise wurde die Kapazität des Itemmenüs erweitert, so daß von jedem Gegenstand nun neun statt vier Stück mitgeschleppt werden können. Standardinventar wie Schokoriegel und Kräuter kennt man schon aus dem ersten Teil, neu sind dagegen diverse Kristalle, die zumeist in Shops gekauft werden können und beim Einsatz ihre jeweiligen Effekte zeigen. Auch am Magieprinzip hat sich wenig geändert: Die Sprüche sind wieder in acht Gruppen unterteilt, die jeweiligen Zauber stehen erst dann zur Verfügung, nachdem der zugehörige Naturgeist aus den Klauen eines riesigen Endgegners gerettet wurde. Die Auswirkungen der einzelnen Sprüche wird wieder in gelungenen Animationen und Farbspielen gezeigt.

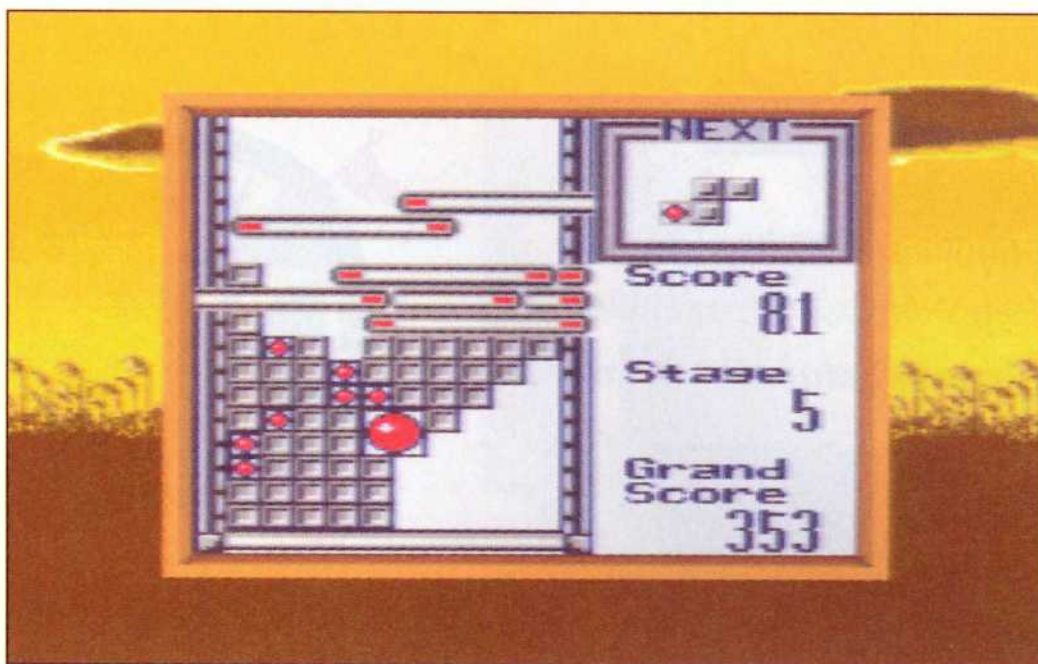




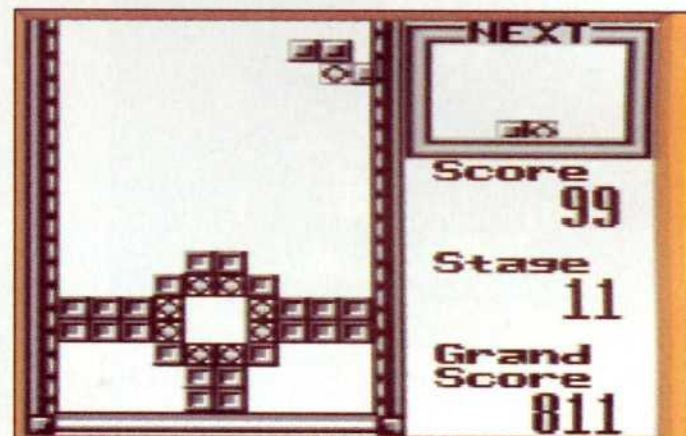
Für Game-Boy-Tüftler brechen rosige Zeiten an. Mußten sie in der Vergangenheit mit zahllosen ‚Tetris‘-Clonen Vorlieb nehmen, kommt jetzt ein wirklich würdiger Nachfolger.



Das auf Alexey Pajitnovs Ur-Klötzchenspiel basierende „Tetris Blast“ ist eine Umsetzung des in Japan erschienenen SNES-Titels ‚Bombliiss‘. Gemeinsam auf einer Cartridge mit ‚Tetris 2‘ wurde es ein erfolgreicher Super-Hit. Verschiedene Steinformationen, die neuerdings auch mindestens eine Bombe mit sich tragen, fallen in einen Behälter herab. Ihr müßt diese Klötzchen so anordnen, daß eine waagerechte, ununterbrochene Reihe entsteht. Die Bombe explodiert daraufhin und sprengt umliegende Steine weg. Ganze Ebenen können jedoch nur durch Kettenreaktionen ausgelöscht werden. Eine Reihe ohne Bomben bleibt so lange bestehen, bis sie von einer anderen Explosion mitgerissen wird. Wenn



Wenn eine Kettenreaktion zur rechten Zeit kommt, kann sich das Blatt schnell wenden



TETRIS BLAST



POSTIV!

Drei abwechslungsreiche Spielmodi, Zweispieler-Modus, Paßwörter

vier Bomben zu einem Quadrat aneinander liegen, verwandeln sich diese zu einer dicken Superbombe, die eine extra-große Reichweite hat. Insgesamt fallen 100 Steine in das Spielfeld. Je weniger Ihr zur vollständigen Behälter-Reinigung benötigt,

BOMBENSTIMMUNG BEIM STEINCHENSTAPELN

desto höher ist Eure Punktzahl. Sobald Ihr einen Bildschirm gesäubert habt, erhaltet Ihr ein Paßwort und Zugang in einen höheren Level. Neben diesem Contest-Mode, den Ihr via Link-Kabel natürlich auch zu zweit spielen könnt,

enthält das Programm auch einen Fight-Modus. Dabei gilt es, einen im Behälter herumspekenden Geist zu erlegen, der ständig Eure Sprengarbeiten sabotiert. In jedem Level erscheint ein neues von insgesamt acht Gespenstern mit verschiedenen Eigenschaften. So vernascht ein Geist Eure Bomben, während ein anderer viel lieber Löcher bohrt.

Erwartungsgemäß ist das Gameplay erfrischend einfach. Mit Hilfe der beiden Knöpfen, dreht Ihr die Steine, während sie nach unten fallen, und mit dem Steuerkreuz lenkt Ihr sie in die gewünschte Richtung. Bei der stetig ansteigenden Geschwindigkeit wird schon bald neben den grauen Zellen auch Euer Reaktionsvermögen auf die Probe gestellt.

Grafik und Sound sind übersichtlich und schnörkellos gehalten, um vom eigentlichen Spielgeschehen nicht abzulenken. Super-Game-Boy-Besitzer

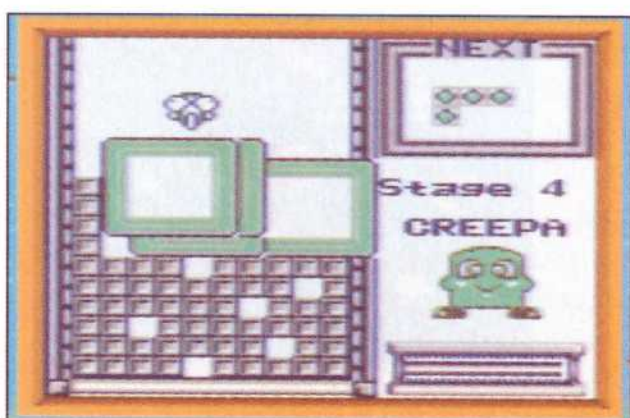
können sich über zwei bunte Extra-Rahmen freuen.

So ganz kann ‚Tetris Blast‘ nicht an die Klasse des Vorgängers heranreichen, denn dafür ist es zu einfach. Trotzdem ist das innovative Game ein absolutes Muß für Knobel-Fans und U-Bahn-Fahrer.

Christian Henning

NEGATIV!

Sehr einfach, wenige Musikstücke, kaum Soundeffekte



Hey, wer wird denn gleich in die Luft gehen?

Geschafft: Der böse Geist kriegt sein Fett weg



Gameplay

1-

Kinderleichte Steuerung und ein simples Spielprinzip erfordern nur eine kurze Eingewöhnungszeit.

Dauerspaß

2+

Ein fesselndes Puzzlespiel, das ein wenig schwieriger hätte ausfallen können, um länger Spaß zu machen.

Grafik

3+

Süße Gespenster und zwei hübsche SGB-Rahmen sind die grafisch auffallendsten Merkmale des Spiels.

Sound

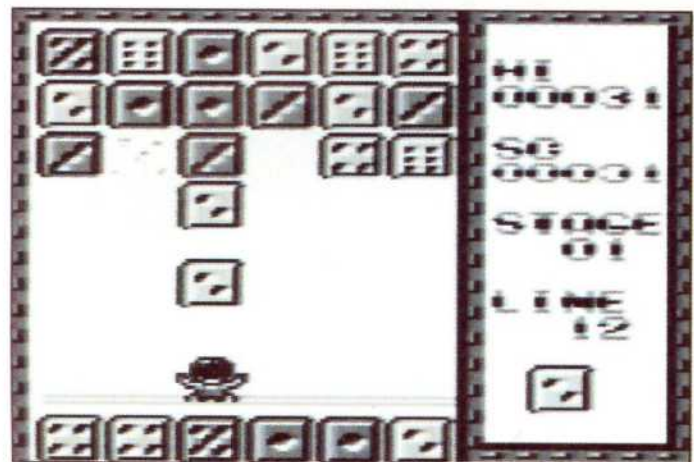
3-

Die Soundeffekte lassen sich an einer Hand abzählen. Die Musik beschränkt sich auf ähnlich wenig Stücke.

TOTAL-CHECK

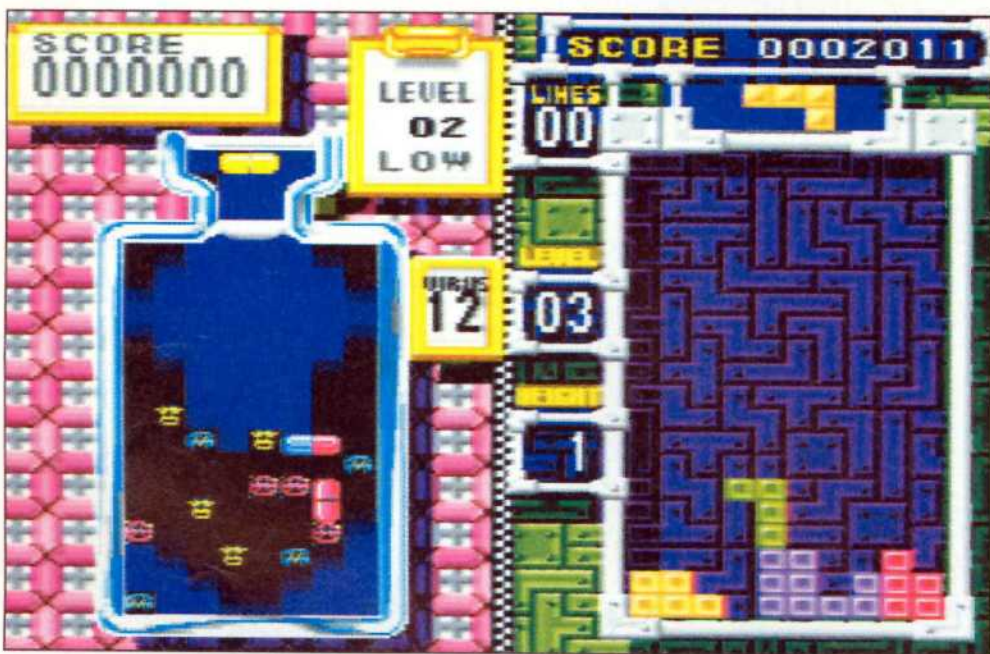
GenrePuzzle
Level33
Schwierigkeiteinfach
ContinuesPaßwörter
Speicherkapazität1 MBit
Erhältlichim Handel

FAZIT
2+



Ein Thema mit Variationen: „Kirby's Ghost Trap“ (oben) und die Würfelstaperei „Palamedes“ (unten)

Für die einen sind sie Beschäftigungstherapie, für die anderen die genialsten Spiele seit der Erfindung der Konsolen: die ‚Klötzchenspiele‘. Das grundlegende Spielprinzip ist einfach und dennoch fesselnd: Vom oberen Bildschirmrand fallen unterschiedlich geformte oder gefärbte Klötzchen auf das Spielfeld, wo sie sich stapeln. Durch geschicktes Lenken und Drehen dieser Steine müssen sie so angeordnet werden, daß sie sich beim Erfüllen gewisser Bedingungen auflösen und damit eine drohende Verstopfung des Spielfelds verhindern.



Die SNES-Version von „Tetris“ hat gleich noch „Dr. Mario“ im Schlepptau



Innovative Erweiterungen: „Popoitto Hebereke“ und „Puzzle Bobble“



Fällen beibehalten, neue Regeln und Spielmodi sorgen jedoch für frischen Wind bei der Stapelarbeit. Spiele wie „Tetris 2“, „Dr. Mario“ oder „Bombliss“ entfernen sich nicht allzuweit vom

KLOTZEN STATT KLECKERN



Titel	System	Test in	Note	Anmerkung
Tetris	GB	8/94	1-	das Original, auch für NES
Puzzle Bobble	SNES	6/95	2+	interessante ‚Umkehrung‘
Quarth	GB	11/94	2+	interessante ‚Umkehrung‘
StarGate	GB	3/95	2+	hat wenig mit dem Film zu tun
Super Tetris 2 / Bombliss	SNES	10/93	2+	nur als Import
Tetris Battle Gaiden	SNES	4/94	2	nur als Import
Tetris & Dr. Mario	SNES	4/95	2	
Tetris 2	GB	11/95	2-	jetzt auch offiziell erhältlich
Tetris 2	SNES	11/95	2-	jetzt auch offiziell erhältlich
Hebereke's Popoon	SNES	1/95	3+	
Kirby's Ghost Trap	SNES	5/96	3+	
Wario's Woods	NES	7/95	3+	
Yoshi's Cookie	GB	11/93	3+	auch für SNES
Wario's Woods	SNES	7/95	3	
Wordtris	SNES	6/93	3	
Hebereke's Popoitto	SNES	11/95	3-	
Wordtris	GB	2/94	3-	
Palamedes	GB	11/94	4-	
Mario & Yoshi	NES	5/94	5+	



Mit „Break Thru!“ fällt die Mauer auch auf dem SNES ...

Vorbild, der Kreativität der Spielentwickler sind jedoch kaum Grenzen gesetzt. So müssen bei „Wordtris“ beispielsweise aus herabfallenden Buchstaben Wörter gebildet werden, in „Palamedes“ dagegen geht es mit Würfeln zur Sache. Wie weit man in Sachen Innovation gehen kann, zeigen Spiele wie „Break Thru!“, „Puzzle Bobble“, „Quarth“ oder „StarGate“ – insbesondere die beiden letztgenannten Game-Boy-Puzzler sind exquisites Gehirnfutter.

Natürlich lassen es sich altgediente Videospiel-Helden nicht nehmen, Ga-

Mit „Tetris Blast“ wird einem Genre-Klassiker neues Leben eingehaucht. Unser Report zeigt Euch ergänzend, was sich bislang auf diesem Gebiet getan hat.

Das Mitte der 80er Jahre von Alexey Pajitnov entwickelte Ur-„Tetris“ gelangte auf NES und Game Boy sehr schnell zu Ruhm und Ehren, an ihm müssen sich auch die zahlreich vorhandenen Clones immer noch messen lassen. Das altbewährte Klötzchenprinzip wird zwar in den meisten

EINFACHE SPIELREGELN MIT HOHEM SUCHTFAKTOR

stauffritte in Tetris-Clones zu geben. Der in Japan recht populäre Hebereke hat auf dem SNES gleich deren zwei („Hebereke's Popoon“, „Popoitto Hebereke“) abgeliefert, aber auch Nintendo-Veteranen geben sich die Ehre. Teilweise mit mäßigem Erfolg wie bei „Mario & Yoshi“, teilweise jedoch mit ganz beachtlichen Leistungen, wie „Yoshi's Cookie“, „Wario's Woods“ oder „Kirby's Ghost Trap“ zeigen. Genauere Informationen zu den einzelnen Spielen findet Ihr in der Tabelle ...

Michael Anton





Ihr kennt ‚Fred Feuerstein‘, Ihr kennt ‚Joe & Mac‘. Aber einen kennt Ihr noch nicht. Sam ist der coole „Prehistorik Man“ aus dem jüngsten Steinzeit-Jump&Run.



Vom Häuptling erhält Sam wichtige Tips und Hinweise zu den gestellten Aufgaben



Um der Feuersbrunst zu entkommen, kann Sam auf Lianen nach oben klettern



Im Steinzeit-Shop könnt Ihr nützliche Dinge im Tausch gegen Diamanten erwerben



Die Lebensmittel am Wegesrand stocken je nach Größe Euer Punktekonto auf



PRE-HISTORIK MAN

Sam ist ein kleiner, bierbäuchiger Neanderthaler, der vom Häuptling seines Stammes gebeten wird, den sagenumwobenden Di-

POSTIV!
Witziges und abwechslungsreiches Urzeit-Abenteuer, deutsche Bildschirmtex-te

nosaurierfriedhof zu finden. Angespornt von dem Versprechen, bei Pflichterfüllung die Häuptlingstochter ehelichen zu dürfen, macht sich Sam auf den gefährlichen Weg. Nach einem kurzen Trainingslauf, bei dem Ihr mit der Steuerung und den Eigen-

herum. Von letzteren kann man sich in Steinzeit-Shops unter anderem Continues und Tips zur Lösung der Rätsel in den Abschnitten kaufen. Die un-

NEGATIV!
Nervige Musik, schwerfälliges Sprungverhalten des Helden

terschiedlichsten Urzeittiere wie zum Beispiel Bumerang-werfende Halbaffen stellen sich Sam in den Weg. Der tapfere Held kann sich zunächst nur mit einer kleinen Keule durch die 23 Level schlagen. In manchen Abschnitten findet er aber auch Speere



Sam im Aufwind. Wenn eine Windböe aufkommt, gelangt Ihr auf den Blättern rasch nach oben. Keine neue Idee, aber dafür sehr amüsant umgesetzt

schaften des Helden vertraut gemacht werdet, geht die Reise dann auch richtig los. Das Abenteuer führt Euch durch Lianen-durchwachsene Dschungel, hitzige Lava-Höhlen, und rutschige Eis-Level. Überall liegen Extras, Lebensenergie und Diamanten

und Äxte, mit denen er sich, so lange der Waffenvorrat reicht, gegen die Feinde erwehren kann. Am Ende eines Levels wartet stets ein riesiger, hungriger Oberboss auf Sam. Sam spricht sehr gut auf die Steuerung an, jedoch ist sein Sprungverhalten



Nein, du regst mich nicht auf! ... du nicht!



etwas schwerfällig geraten. Die abwechslungsreiche Grafik ist technisch recht ordentlich. Obwohl man nach optischen Highlights ver-
23 VERRÜCKTE LEVEL UND GAGS AM LAUFENDEN BAND

geblich sucht, kann sich das Gebotene durchaus sehen lassen. Der rhythmische Dschungelsound nervt auf die Dauer, dafür sind stimmungs-volle Soundeffekte im ausreichenden Maße vorhanden. Prehistorik Man ist sicherlich kein Must-have-Modul, aber Jump&Run-Freunden wird damit ein witziges Programm präsentiert, das auch längerfristig zu begeistern weiß.

Christian Henning

Muster: A. B. Games, Lübeck

Gameplay 2-

Der agile Steinzeit-Tarzan ist ein wenig springfaul, doch ansonsten ist die Steuerung tadellos.

Dauerspaß 2-

Mit zahlreichen Gags garnierte Level lassen Euch bestimmt öfter mal zum Joypad greifen.

Grafik 2-

Mit tollen Effekten kann PM nicht aufwarten, aber die gebotenen Hintergründe und Sprites sehen gut aus.

Sound 3-

Der Urwaldsound hätte ein bißchen mehr Pepp vertragen können. Die Soundeffekte sind einwandfrei.

TOTAL! CHECK
Genre Jump&Run
Level 23
Schwierigkeit mittel
Continues 16 u. erspielbar
Speicherkapazität 8 MBit
Erhältlich im Handel

FAZIT
2-

Telefon:
040
390 50 81

Game Castle

Händleranfragen erwünscht

Viele gebrauchte Spiele auf Lager

Telefon:
040
390 50 81

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

Sony PlayStation

PSX + Demo-CD (dt.)	549,90
RGB-Kabel (dt.)	29,90
Link-Kabel (dt.)	49,90
Antennenkabel (dt.)	54,90
Memory Card (dt.)	49,90
PSX-Controller (dt.)	49,90
Commander Cont. (dt.)	49,90



Mad-Catz-Lenkrad (dt.)	155,90
NeGcon Cont. (dt.)	89,90
3D Lemmings (dt.)	69,90
adidas Power Soccer (dt.)	95,90
Agile Warrior (dt.)	99,90
Alien Trilogy (dt.)	89,90
Air Combat (dt.)	69,90
Assault Rigs (dt.)	89,90
Battle Arena Toshinden (dt.)	89,90
Battle Arena Toshinden 2	99,90
Beyond the Beyond (dt.)	89,90
Chronicles of the Sword	99,90
Cyberia (dt.)	99,90
D	99,90
Defcon 5 (dt.)	89,90
Destruction Derby (dt.)	89,90
Discworld (mit dt. Sprache)	99,90
Extreme Games (dt.)	89,90
Extreme Pinball	99,90
FIFA Soccer 96 (dt.)	89,90
Galaxy Fight	99,90
Gex (dt.)	99,90
Goal Storm (dt.)	89,90
Hebereke's Popoito (dt.)	89,90



Jack is Back (dt.)	99,90
Jupiter Strike	89,90
Kileak The Blood (dt.)	89,90
Krazy Ivan (dt.)	89,90
Loaded (dt.)	89,90
Megarace (dt.)	99,90
Magic Carpet (dt.)	94,90
Mickey's Wild Adv. (dt.)	89,90
Museum Piece 1 (dt.)	99,90
Myst (dt.)	99,90
NBA - In the Zone (dt.)	99,90
Need for Speed (dt.)	99,90
Necronome (dt.)	99,90
NFL Quarterback Club (dt.)	94,90
NHL Face Off (dt.)	99,90
PGA Tour Golf 96 (dt.)	89,90

Philosoma (dt.)	89,90
Psychic Detective	99,90
Rapid Reload (dt.)	79,90
Rayman (dt.)	89,90
Revolution X (dt.)	99,90
Ridge Racer Revolution	99,90
Shellshock (dt.)	99,90
Silverload (dt.)	99,90
Starblade Alpha (dt.)	89,90
Street Fighter - T. Movie (dt.)	49,90
Tekken (dt.)	89,90
Total NBA '96 (dt.)	89,90
Twisted Metal (dt.)	89,90
Warhawk (dt.)	89,90
Wing Commander III (dt.)	94,90
wipEout (dt.)	89,90
Worms (dt.)	89,90
WWF Arcade (dt.)	99,90

Sega Saturn

Saturn + 1 Pad (dt.)	499,90
Action Replay (dt.)	79,90
Universal Adapter	49,90



Antennenkabel (dt.)	59,90
SAT 1 Controller (dt.)	49,90
SAT 2 Controller (dt.)	59,90
Probotector (dt.)	99,90
Alien Trilogy (dt.)	99,90
Aftermath (dt.)	109,90
Battle Ar. Toshinden Remix	89,90
Bug! (dt.)	99,90
Blackfire (dt.)	99,90
Clockwork Knight 1 (dt.)	89,90
Clockwork Knight 2 (dt.)	99,90
Congo (dt.)	99,90
Cyberia (dt.)	99,90
Cyber Speedway (dt.)	99,90
D	99,90
Descent (dt.)	109,90
Daytona USA (dt.)	99,90
Digital Pinball (dt.)	99,90
FIFA Soccer 96 (dt.)	99,90
Galactic Attack (dt.)	89,90
Galaxy Fight	99,90
Mystery Mansion (dt.)	99,90
NFL Quarterback Club 96	89,90
NBA Basketball (dt.)	99,90



NHL All-Star Hockey (dt.)	99,90
Panzer Dragoon (dt.)	99,90
Parodius (dt.)	89,90
Primal Rage (dt.)	99,90
Pebble Beach Golf (dt.)	99,90
Rayman (dt.)	99,90
Robotica (dt.)	99,90
Revolution X (dt.)	99,90
Sega Rally Ch. (dt.)	109,90
Shellshock (dt.)	109,90
Shinobi X (dt.)	99,90
Street Fighter - T. Movie	99,90
Slayer (dt.)	99,90
Street Racer (dt.)	89,90
Theme Park (dt.)	99,90
Thunderhawk 2 (dt.)	99,90
Toshinden Remix (dt.)	109,90
Valora Valley Golf (dt.)	109,90
Victory Boxing (dt.)	99,90
Virtua Cop + Gun (dt.)	145,90
Virtua Fighter Remix (dt.)	59,90
Virtua Fighter 2 (dt.)	109,90
Virtua Hylide (dt.)	99,90
Virtua Open (dt.)	99,90
Virtua Racing (dt.)	99,90
Virtua Snooker (dt.)	109,90
wipEout (dt.)	89,90
World Series Baseball (dt.)	99,90

Panasonic 3DO

3DO + Starblade (dt.)	499,90
Controller (dt.)	59,90
20th Centry video Alma.	109,90
Alone in the Dark 2 (dt.)	99,90
Animals (dt.)	109,90
Casper (dt.)	99,90
Cyberia (dt.)	109,90



Descent (dt.)	99,90
Dragon Lore (dt.)	89,90
FIFA Soccer (dt.)	79,90
Foes of Ali (dt.)	89,90
Killing Time (dt.)	89,90
Mega Race (dt.)	89,90
Need for Speed (dt.)	99,90
Panzer Genaral (dt.)	89,90
PGA Tour Golf 96 (dt.)	89,90
Poed (dt.)	89,90
Primal Rage (dt.)	99,90
Rebel Assault (dt.)	109,90

Road Rash (dt.)	99,90
Sewer Shark (dt.)	119,90
Shockwave 2 (dt.)	89,90
Starfighter (dt.)	89,90
Striker (dt.)	109,90
Supreme Warrior (dt.)	119,90
Syndicate (dt.)	99,90
Theme Park (dt.)	99,90
Wing Commander III (dt.)	109,90

Super Nintendo

Super Nintendo (dt.)	179,90
Action Replay 3 (dt.)	69,90
Fire Adapter	39,90
Controller (dt.)	29,90
Asterix und Obelix (dt.)	129,90



Batman Forever (dt.)	99,90
Breath of Fire 2 (dt.)	119,90
Blazing Skies	129,90
Bomberman 3 (dt.)	119,90
Demolition Man (dt.)	99,90
Donald in Maui Mallard	139,90
Donkey Kong Country 2	99,90
Dschungelbuch (dt.)	99,90
Earthworm Jim 2 (dt.)	119,90
FIFA Soccer '96 (dt.)	109,90
Flintstones - T. Movie (dt.)	119,90
Mega Man 7 (dt.)	109,90
NBA Live 96 (dt.)	109,90
NHL 96 (dt.)	109,90
Pinocchio (dt.)	119,90
Power Ranger - The Movie	109,90
Primal Rage (dt.)	119,90
Secret of Evermore (dt.)	109,90
Sailormoon	129,90
Street Fighter II Turbo (dt.)	79,90
Super Mario All-Stars (dt.)	59,90
Super Mario Kart (dt.)	64,90
Super Mario World 2 (dt.)	109,90
Superstar Soccer Deluxe	129,90
Tetris & Dr. Mario (dt.)	69,90
Theme Park (dt.)	109,90
Tim in Tibet (dt.)	119,90
Toy Story (dt.)	129,90
Urban Strike (dt.)	119,90
WeaponLord (dt.)	139,90
WWF Arcade (dt.)	119,90

Sega Mega Drive

Batman Forever + Video	129,90
FIFA Soccer '96 (dt.)	99,90
Mega Man 3 in 1 (dt.)	99,90
NBA Jam T. E. (dt.)	69,90
NBA Live '96 (dt.)	99,90
NHL Hockey 96 (dt.)	99,90
Phantasy Star IV (dt.)	139,90
StarGate (dt.)	79,90
Toy Story (dt.)	89,90

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

SNES

1-5 Spieler

Hudson Soft

ca. DM 140



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.



Es ist wieder einmal an der Zeit, pyromanische Neigungen in einem neuen ‚Bomberman‘-Spiel auszuleben.

Neben der nicht enden wollen- den ‚Mega Man‘-Serie sind kundige SNES-User auch mit einer weiteren Endlos-Serie vertraut. Die Rede ist von Hudsons Mehrspieler-Evergreen Bomberman. Der nunmehr vierte Teil des SNES-Feuerwerks ist seit kurzem als Japan-Import erhältlich. Wie in den vorangegangenen Games teilt sich das Spiel in zwei Modi auf. Im Story-Mode, können ein bis zwei Spieler gleichzeitig durch bonbonfarbene Parcours laufen und putzige Gegner mit ihren Bomben kräftig einheizen. Die Bomben eignen sich auch zum schnellen Zerbröseln von Steinen. Darunter verbergen sich manchmal Extras, über deren Sinn und Unsinn man geteilter Meinung sein darf. Während alteingesessene Bombermaner auf die Standardextras wie Zusatz-Bomben und Feuer-

▲ POSITIV! ▲

Beste Mehrspieler-Game-Idee unter der Sonne, Level-Editor, Paßwörter



Die Reittiere werden von Mal zu Mal ausgefallener. Für alte Bomberman-Experten sind die Viecher nur überflüssiges Beiwerk

SU BOMBE



Die Endgegner sind meist ein paar Nummern größer als das Heldensprite. Doch auch sie geben nach genügend Bomben klein bei

ENDLICH IST AUCH EIN EDITOR IM SPIEL ENTHALTEN

strahl schwören, können sich andere auch für ein Bombenwurf- oder Zeitbomben-Extra begeistern. In „Bomberman 4“ ist jedenfalls eine gewohnte Menge dieser Sonder-Icons vorhanden. Der Story-Modus wurde gegenüber den Vorgängern nicht besonders überarbeitet. Die Stages werden immer noch aus der Draufsicht beobachtet, und es gibt in einigen Levels kleine Treppchen oder gar Sprungfedern, mit denen Ihr Euren



Bomberman quer über den Bildschirm schleudern lassen könnt. In fünf Welten müßt Ihr sechs dieser Runden, in denen man den Ausgang finden und sämtliche Feinde vernichten muß, bestreiten. Einige besiegte Gegner dürfen als Reittiere mißbraucht werden, die ein individuelles Talent haben, wie zum Beispiel gelegte Bomben zu verschieben, oder durch Steine zu



PER RMAN 4



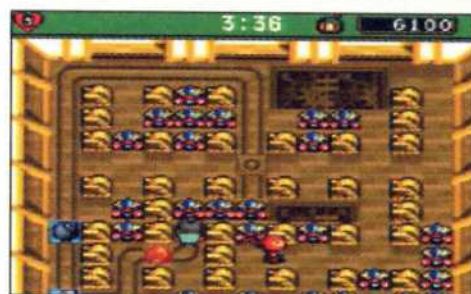
Die gute, alte Ur-Bomberman-Arena darf selbstverständlich auch diesesmal nicht fehlen

laufen. Danach empfängt Euch ein miesgelaunter Zwischengegner, den Ihr einäschern dürft. Nach diesem kurzen Intermezzo, das reichlich Extras liefert, wartet ein besonders riesenhafter Oberboss auf Euch. Die eigentliche Hauptattraktion eines jeden Bomberman-Spiels ist der Fünfspieler-Battle-Modus. Wer über einen Multitap-Adapter verfügt und

mier diesmal endlich den langerwarteten Editor eingebaut. In diesem Menü könnt Ihr die Anzahl der Extras für den Battle-Modus nach Euren Wünschen einstellen. Zudem kann die Stärke der Computergegner reguliert werden. Bevor Ihr Euch mit Freunden entweder im Tag-Team oder jeder-gegen-jeden ins Schlachtengetümmel werft, könnt Ihr zwischen



schon einmal Bomberman gespielt hat, weiß, daß darin der größte Dauerspaß verborgen liegt. Als zusätzliches Bonbon haben die Program-



verschiedenen Bombermännern wählen. Außer dem Standard-Modell stehen nun fünf Pyromanen mit besonderen Fähigkeiten, wie zum Beispiel einem Flammenwerfer oder einer Laserkanoze zur Verfügung. Der gute, alte Bomberman hat auch etwas dazu gelernt. Auf Knopfdruck könnt Ihr die Gegner direkt vor eine Bombe schieben oder gar über den Screen werfen. Neben



Der langerwartete Höhepunkt der Bomberman-Serie wurde mit dem Editor endlich erreicht. Bis zu neun Extras gleicher Gattung könnt Ihr für den Battle-Modus in diesem Menü einstellen

der beliebten, klassischen Arena stehen wie immer auch zahlreiche besondere Schlachtfelder mit interessanten Features wie Transportern oder Fließbändern zur Auswahl.



Hier seht Ihr alle neuen Bombermänner



Das Gameplay hat sich im Prinzip nicht verändert. An dem mit Extras



Hektischer Story-Modus, für Besitzer eines Vorgängers nahezu uninteressant

überzogenen Story-Modus wird man durch rasch aufkommende Hektik nur sehr befristet Spaß haben, während den Battle-Modus selbstverständlich jeder einmal gespielt haben sollte.

DAS LUSTIGSTE MEHRSPIELER-GAME AUF DEM SUPERNES

Die putzigen Protagonisten sehen aus wie eh und je. Kunterbunte Level, ohne besondere grafische Effekte werden von neu gesampelten Auflagen der zeitlosen Ur-Bomberman-Melodien unterlegt.

Im Grunde hat sich seit der vorherigen Bomberman-Version nicht viel verändert. Wer bereits einen der Vorgän-

ger zu Hause hat, lockt nur der wirklich geniale Editor zum Kaufregal. Dank dieses Menüs ist BM4 die beste Version aller Bomberman-Games, da die Anzahl der Extras endlich nach eigenem Ermessen festgelegt werden kann.

Christian Henning

Muster: Flying Arts, Oberhausen



Gameplay 2+

Im Story-Modus kommt schnell Hektik auf. Die Steuerung ist leicht erlernbar und unkompliziert.

Dauerspaß 1-

Besonders zu fünf macht Bomberman einen Heiden Spaß. Alleine hält sich der Dauerspaß in Grenzen.

Grafik 2

Konventionelle Niedlich-Grafik ohne Überraschungen. Technisch sauber, wenn auch wenig innovativ.

Sound 3

Die alten Melodien in neuer Frische. Bessere Fahrstuhlmusik findet man selten.

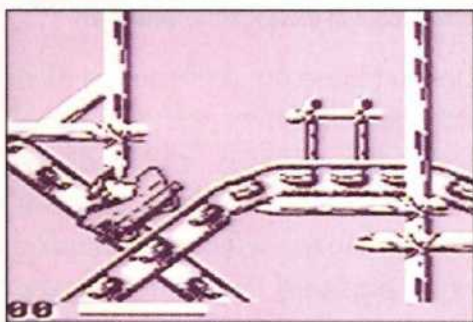
TOTAL-CHECK

Genre Action
Level 5 Welten à 8
Schwierigkeit mittel
Continues unendlich
Speicherkapazität 16 MB
Erhältlich als Japan-Import

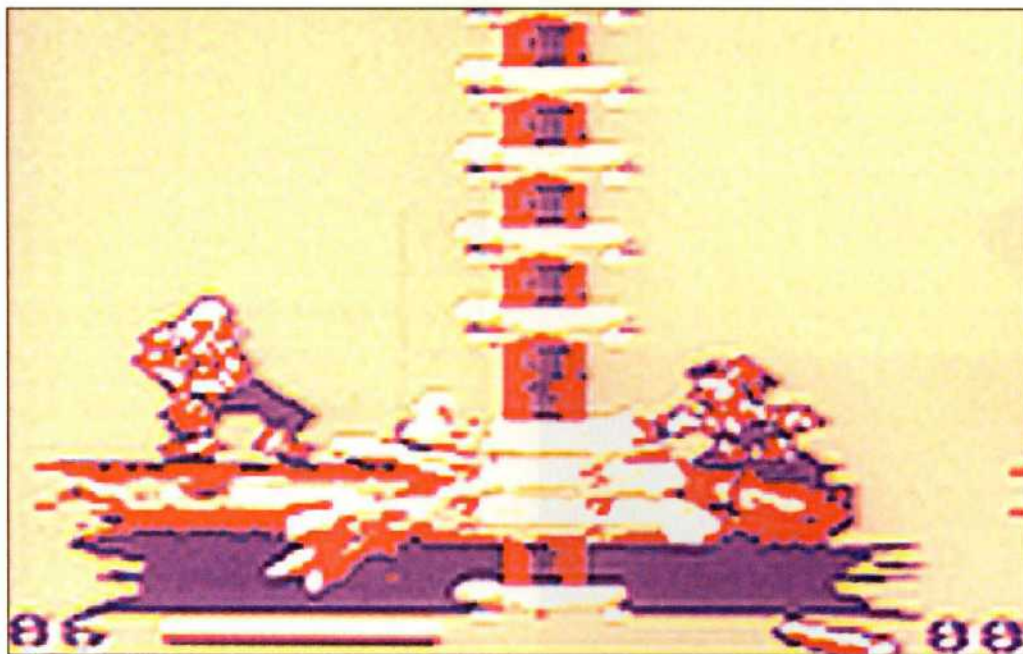
FAZIT
2+

Game-Boy-bestückte Jump&Run-Liebhaber werden von Disney Interactive nicht vergessen. Mit „Pinocchio“ sorgen die Amis für frische Software in diesem Genre. Begleitet die kleine Holzpuppe auf ihrer abenteuerlichen Suche nach dem verschollenen Gepetto!

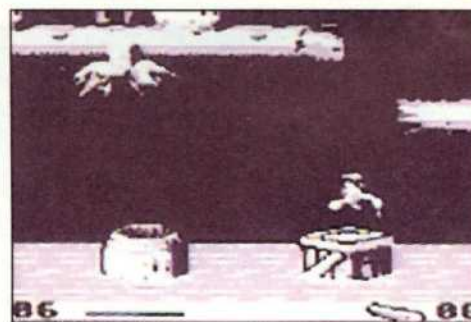
PINOCCHIO



Nehmt Euch vor den Schattengeistern in Acht! Sie werfen Euch schnell den Berg herunter



Pinocchio feiert im Bauch des Wales ein freudiges Wiedersehen mit dem alten Gepetto. Zusammen wird nun die Flucht geplant. Pinocchio muß zuvor genügend Holz für ein Feuer zusammensuchen

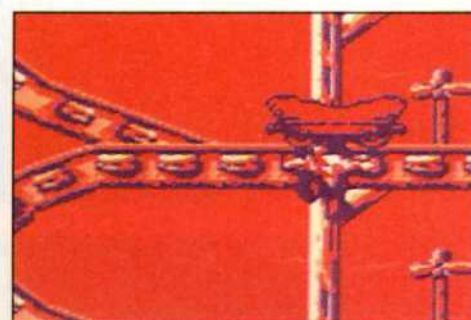


Im Walbauch sind viele Hüpfelagen verborgen. Jeder Sprung muß gut überlegt sein

Disneys Zeichentrick-Version vom bekannten, italienischen Märchen Pinocchio hat schon sage und schreibe 56 Jahre auf dem Buckel. Das hinderte Disney Interactive jedoch nicht daran, den zeitlosen Stoff als Grundlage für ein neues Jump&Run zu benutzen. Das GB-Spiel entspricht der SNES-Version, die wir in Ausgabe 1/96 getestet haben. Nachdem sich der alte Schreiner



Up, up and away ... Auf dem Jahrmarkt könnt Ihr Euch mit Hilfe der umherfliegenden Ballons in die Lüfte begeben. Das ist die einzige Möglichkeit, den gemeinen Lausbuben zu entkommen

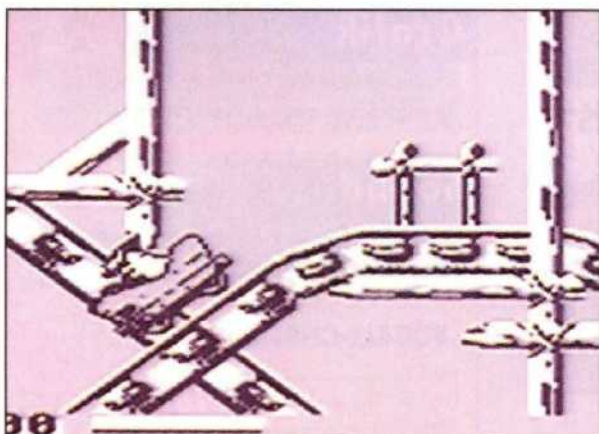


Hals über Kopf und Querfeldein. Hoffentlich hat Pinocchio noch nichts gegessen ...

POSTN!

Tolle Animationen, geeignetes Einstiegerspiel für jüngere Spieler

Gepetto eines Abends eine Holzpuppe geschnitzt hat, wird diese von einer guten Fee zum Leben erweckt. Daraufhin erkundet Pinocchio die große weite Welt. Das Abenteuer beginnt in einem kleinen italienischen Dorf, wo dem Außenseiter freche Lausbuben und gemeine Gänse nach der Lebensenergie trachten. Mit einem



Im Loren-Level sind vor allem gute Reflexe gefragt, damit Pinocchio nicht aus dem Wagen fällt

EIN 56 JAHRE ALTER FILM WURDE FÜR DEN GB UMGESSETZT

gezielten Tritt kann Pinocchio sich die Gegner vom Leibe halten. Doch auch in den darauffolgenden Leveln muß der kleine Kerl zeigen, aus welchem Holz er geschnitzt ist. So muß er zum Beispiel bei einem Jahrmarktsbummel eine rasante Achterbahnfahrt bestehen, bevor er nach einem Abstecher zum nächtlichen Hafen im Innern eines gigantischen Wales auf seinen ‚Vater‘ trifft. In einer Stage steuert Ihr sogar den kleinen Käfer Gemini. Für eine ‚Holzpuppe‘ läßt sich der Held angenehm flexibel steuern, wenn es auch manch-

mal schwierig ist, die Gegner mit den kurzen Tritten zu treffen. In Sachen Grafik haben sich die Programmierer wirklich ins Zeug gelegt. Die Animationen der Charaktere sind überaus flüssig und die Hintergründe ausgesprochen detailliert. Leider wird der Super Game Boy nicht unterstützt. Das Spielgeschehen wird von heiteren Melodien aus dem Disney-Klassiker untermalt, die über die knappen Soundeffekte hinwegtrösten. Pinocchio richtet sich vor allem an eine jüngere Fangemeinde. Deshalb ist es auch nicht weiter schlimm, daß der Schwierigkeitsgrad relativ niedrig gehalten wurde. Für Neulinge ist es ein ideales Einstiegers-Modul.

Christian Henning

NEGATN!

Dem fortgeschrittenen Jump&Runner bietet das Spiel nicht viel Motivation

Gameplay 3+

Bis auf ihr uneffektives Trittsverhalten läßt sich die Holzpuppe leicht und unkompliziert steuern.

Dauerspaß 3

Einsteiger werden gewiß lange Freude an dem Modul haben. Fortgeschrittenen ist es sicherlich zu einfach.

Grafik 2

Hervorragende Animationen und flüssig scrollende, schöne Hintergründe sind ein Augenschmaus.

Sound 2

Witzige Musikstücke die nie auf die Nerven gehen zeichnen das Spiel auch akustisch aus.

TOTAL!-CHECK

Genre Jump&Run
Level 8
Schwierigkeit einfach
Continues 2
Speicherkapazität 1 MBit
Erhältlich im Handel

FAZIT
3+



Diddy's Kong Quest (SNES)

Tip von Kai Krüchel

DKQ ist das beste Game aller Zeiten. Jede Menge Level und viele witzige Ideen sorgen für Spielspaß ohne Ende. Wer es noch nicht sein eigen nennt, sollte sich dieses tolle Game schnellstens zulegen.

Eure Flops des Monats

In diesem Monat führen einmal mehr die Mighty Morphin' Power Rangers die Flop-Parade an. Dicht gefolgt von dem SNES-Prügler 'Rise of the Robots' und 'Plok'. Mal sehen, welche Titel im kommenden Monat auf Eurer Abschußliste stehen.



GB

1

ZELDA IV

Act./Adv. • Note: 1- • Test 11/93



6

DONKEY KONG LAND

J&R • Note: 2- • Test 9/95

VORMONAT 3



2

MYSTIC QUEST

Act./Adv. • Note: 2+ • Test 2/95

VORMONAT 5



7

KIRBY'S DREAM LAND II

J&R • Note: 2 • Test 8/95

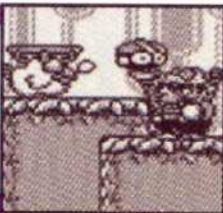


3

WARIO LAND

J&R • Note: 1- • Test 6/94

VORMONAT 2

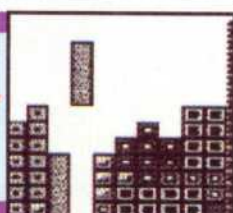


8

TETRIS

Act./Strat. • Note: 1- • Test 8/94

VORMONAT 6



4

SUPER MARIO LAND 2

J&R • Note: 2- • Test 9/94



9

KIRBY'S DREAMLAND

Jump&Run • Note: 2 • Test 8/95

VORMONAT 7



5

MARIO'S PICROSS

Lernspiel • Note: 2 • Test 8/95

VORMONAT 10



10

SUPER MARIO LAND

Jump&Run • Note: 2 • Test 7/94

VORMONAT 7



Secret of Mana (SNES)

Tip von Johannes Bauer

Mein absolutes Lieblingsgame ist SoM. Doch Vorsicht, schon nach der ersten Stunde spielen, besteht Suchtgefahr! Und wenn man erst einmal süchtig ist, kommt man von dem Game nicht mehr los und sieht ungefähr so aus wie ich.

Der Spielertip der Redaktion – Earthworm Jim 2 (SNES)

Shiny strikes back! Nachdem das erste Abenteuer des schießwütigen Erdenwurms die Super-Nintendo-Fangemeinde lange Zeit in seinen Bann gezogen hat, setzte Dave Perry im vergangenen Jahr noch einen drauf. Earthworm Jim 2 wartet genauso wie sein Vorgänger mit tollen Grafiken, phänomenaler Animation und jeder Menge Spielwitz auf. Dieser Titel gehört definitiv in jede gutsortierte Spielesammlung.



EWJ 2: Ein Wurm auf dem Kriegspfad



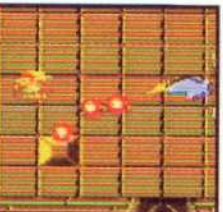
NES

1

ZELDA 1

Act./Adv. • Note: 2 • Test 3/96

VORMONAT 2

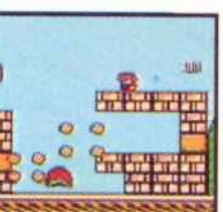


2

SUPER MARIO BROS. 3

J&R • Note: 1 • Test 6/95

VORMONAT 1



3

METROID

Act./J&R • Note: 2+ • Test 6/94



International Superstar Soccer Deluxe (SNES)

Tip von Arne Jödicke

International Superstar Soccer Deluxe ist nicht nur wegen der tollen Grafik und der famosen Spielbarkeit mein Favorit. Der Mehrspieler-Modus ist das beste am Spiel und macht unendlich viel Fun.

GEWINNEN!!!

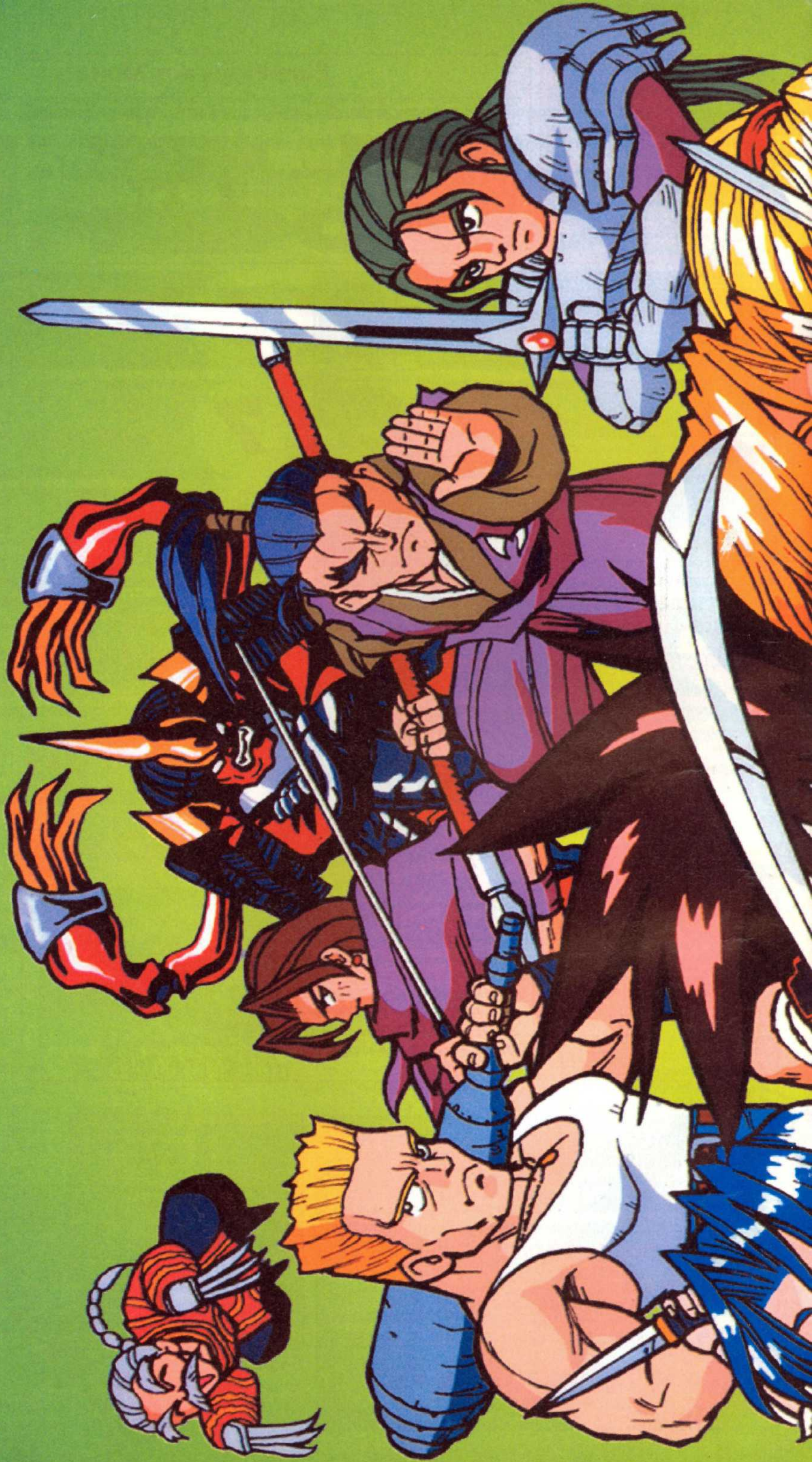
ein sechsmonatiges TOTAL!-Freiabo.

Gewinner vom vorigen Mal ist: Robert Fies aus Ottenhöfen.

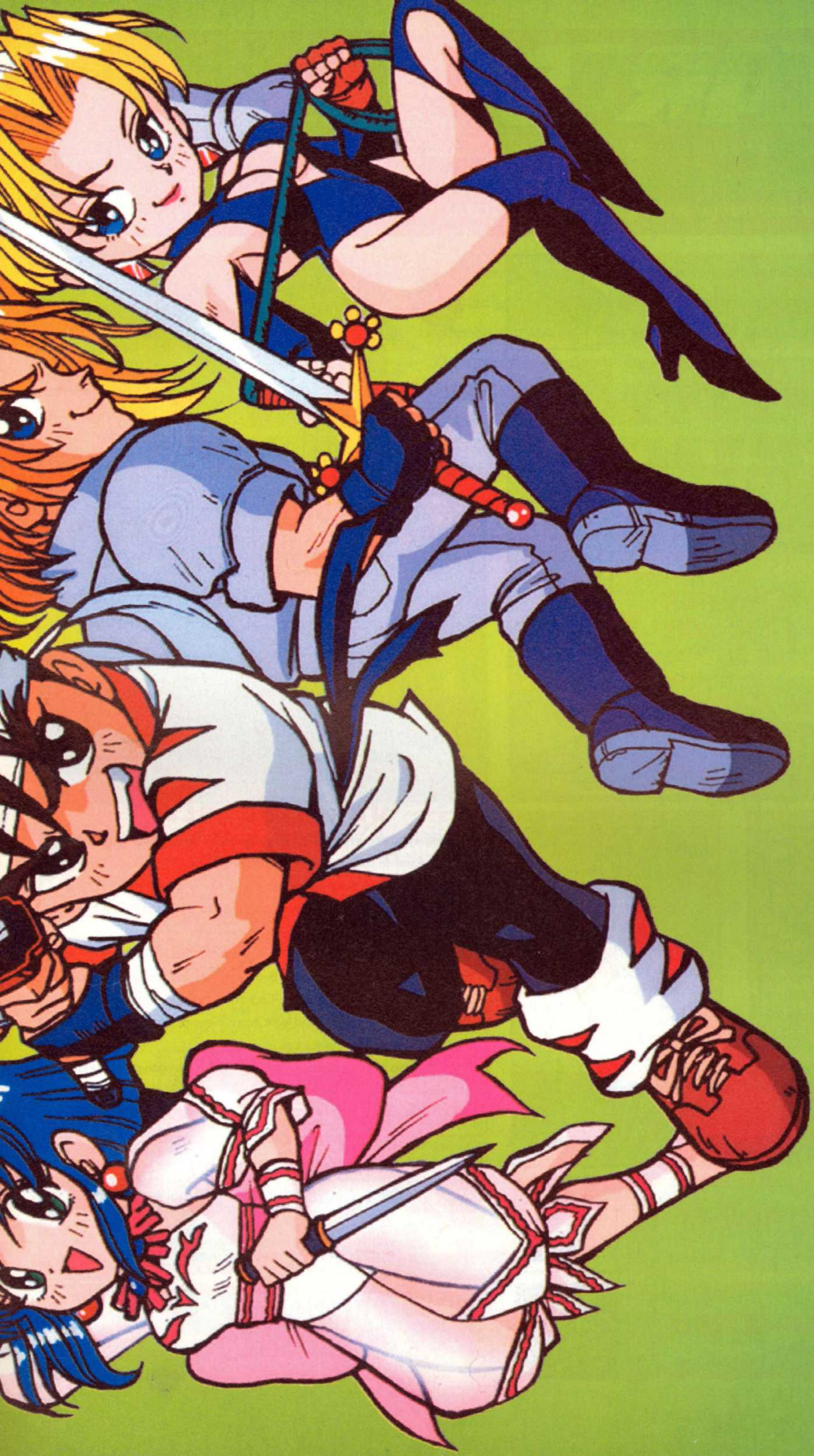
Viel Spaß mit Deinem TOTAL!-Abo!

Ciao, bis nächsten Monat!

X-plain Verlag
TOTAL! Charts
Friedensallee 41
22765
Hamburg



Itai!



CHARTS

Hallo, Freunde!

Wie in jeder TOTAL!-Ausgabe, findet Ihr an dieser Stelle Eure persönlichen Software-

Favoriten. Nintendos Yoshi ist nach wie vor der absolute Spitzenreiter der SNES-Charts, dicht gefolgt von Rares Affenbande und den Rollenspielreken von Squaresoft. Unter allen Einsendungen verlosen wir wie immer ein sechsmonatiges TOTAL!-Freiabo.

SNES

1

YOSHI'S ISLAND

Jump&Run • Note: 1+ • Test 10/95



2

DIDDY'S KONG QUEST

Jump&Run • 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

SECRET OF EVERMORE

Act./Adv. • Note: 2 • Test 2/96

VORMONAT ▲ 10



7

FINAL FANTASY III

Rollensp. • Note: 1 • Test 2/95

VORMONAT ▲ 9



8

ZELDA III

Act./Adv. • Note: 1- • Test 8/94

VORMONAT ▲ 9



9

DONKEY KONG COUNTRY

J&R • Note: 1- • Test 1/95

VORMONAT ▼ 6



10

SUPER STREET FIGHTER II

Prügelsp. • Note: 1- • Test 9/94

VORMONAT ▼ 7



UNBELIEVABLE!

Dachten wir in der vergangenen Ausgabe noch, die 570-Titel-lange Bestenliste von René de Lang sei das absolute Nonplusultra, wurden in diesem Monat prompt eines Besseren belehrt. Oliver Kern ließ uns seine sage und schreibe 665 Spielestarke Hitliste zukommen. Ob dieser Rekord noch zu übertrumpfen ist? Wir sind sehr gespannt.

Manuela Hirschfeld hat uns ebenfalls ihre aktuellen Software-Charts zukommen lassen. Diese umfassen zwar 'nur' 404 Titel, dafür wurden sie mit tollen, selbstgemalten Nintendo-Charakteren verziert. Auch Melanie Wichmann war sehr kreativ und legte ihren Spieletips supersüße Zeichnungen ihrer Videospielhelden bei.

Wir haben uns mächtig über die zahlreichen Einsendungen gefreut und hoffen, daß Ihr uns auch in Zukunft so tatkräftig unterstützt.

Euer TotalTeam!

11

CHRONO TRIGGER

Prügelsp. • Note: 1- • Test 11/95

NEU!



12

STUNT RACE FX

Rennsp. • Note: 2+ • Test 8/94

VORMONAT ▲ 13



13

SUPER METROID

Act./J&R • Note: 1 • Test 8/94

VORMONAT ▲ 14



14

THEME PARK

Strategie • Note: 1- • Test 7/95

VORMONAT ▼ 8



15

BREATH OF FIRE II

Rollenspiel • Note: 2+ • Test 4/96

VORMONAT ▲ 14



The Guardian Legend (SNES)

Tip von Manfred Vater

Super Scrolling, völlig ruckel- und flackerfrei, Spitzen-sound, Total! abwechslungs- und umfangreich, das ist The Guardian Legend das gute alte NES. Mein absolutes Lieblingsgame.



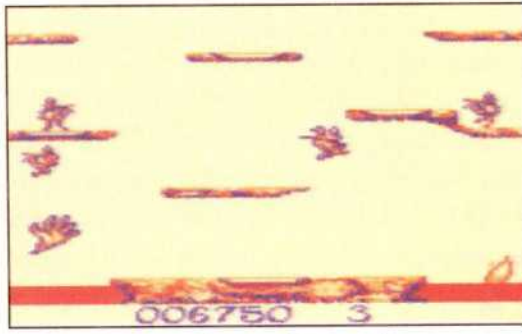
Samurai Shodown (SNES)

Tip von Ronny Singer

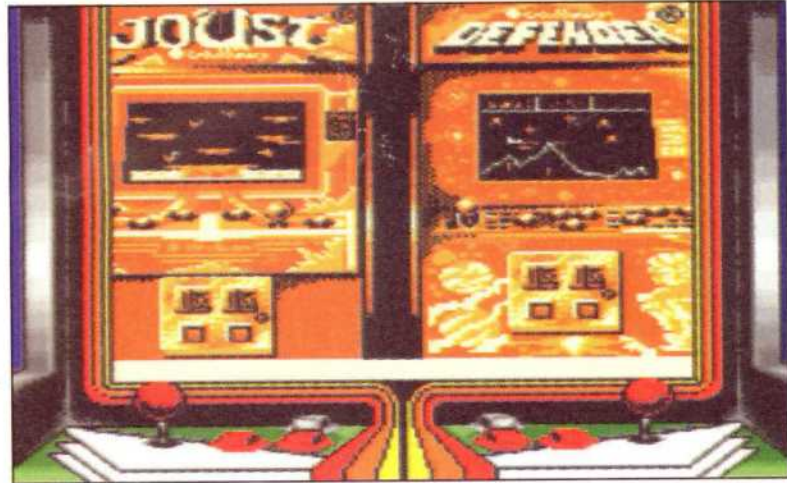
Samurai Shodown ist sowohl auf dem SuperNintendo, als auch auf Nintendos Kleinstem brillant. Die tolle Grafik, die realistischen Kampfschreie und das tolle Schwertgeklirre überzeugen auf ganzer Linie.



Action nonstop: Die permanenten Angriffe der Invasoren lassen Euch keine Ruhe

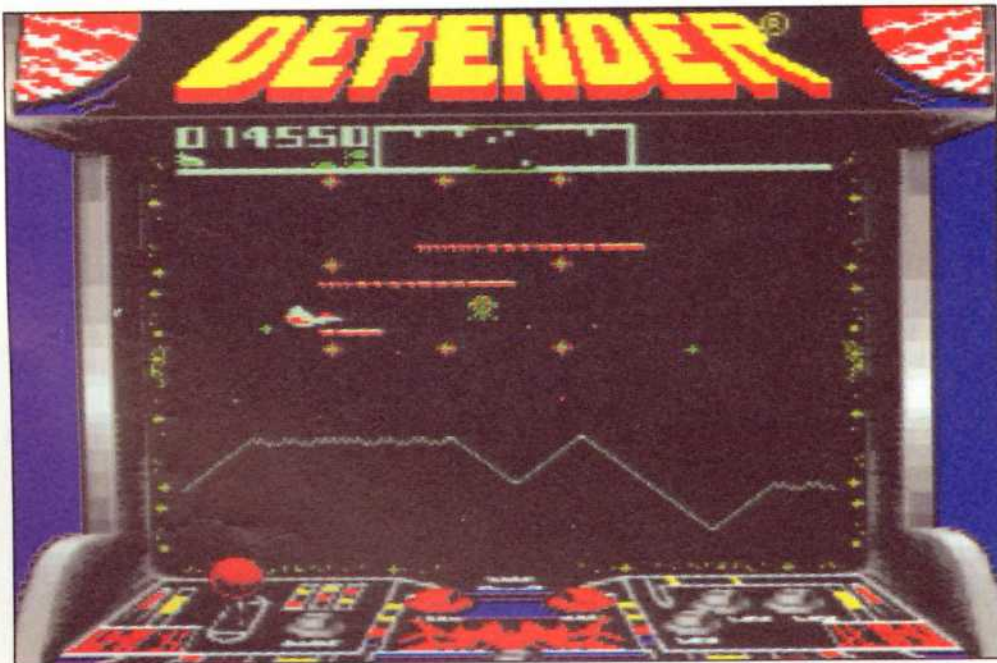


Um den Gegnern die Straußeneier abzu-jagen, müßt Ihr sie aus dem Sattel stoßen



Nach den Kekskasten-Konvertierungen von Namcos 'Galaga' und 'Galaxian', präsentiert Nintendo in diesem Monat im Rahmen der Arcade-Classics-Reihe die beiden Williams-Oldies „Defender“ und „Joust“ im Westentaschenformat.

DEFENDER & JOUST



Bereits 1980 kam das Shoot 'em Up Defender in die Spielhallen und wirbelte eine Menge Staub auf. Nicht nur die für damalige Verhältnisse rasante Grafik, sondern der hohe Grad an Playability sowie das originelle Spielkonzept stellte alles bis dato dagewesene meilenweit in den Schatten. Gleiches gilt für Joust, mit dem Williams knapp zwei Jahre später erneut Aufsehen erregte. Auch bei diesem Spiel war die damals schon rasant anwachsende Videospiele-Fangemeinde sowohl von der Grafik als auch von der eigenwilligen, aber innovativen Spielidee begeistert. Bei Joust ist es die Aufgabe des Spielers, sich als Ritter, der auf einem Vogel Strauß reitet, gegen andere berittene Kämpfer zu behaupten. Das Geschehen findet jedoch keinesfalls nur auf dem

Erdboden statt, der gefiederte Pferdeersatz kann entgegen allen Gesetzen der Natur auch fliegen. Da stets mehrere Widersacher über den Bildschirm flattern, ist schon zu Beginn des Spiels Hektik pur angesagt. Je höher der Level, desto schwieriger gestaltet es sich, an die Eier der gegnerischen Strauße zu gelangen, die diese verlieren bevor sie nach einem gezielten Angriff das

Zeitliche segnen. Zudem muß der Spieler stets auf der Hut vor Lava-seen und anderen gefährlichen Schikanen sein. Bei Defender, dem zweiten Spiel auf dem Mini-Modul, ist ebenfalls eine Menge Finger-spitzengefühl gefragt. Dabei wird

die Menschheit von außerirdischen Invasoren bedroht. Eure Aufgabe besteht darin, die Aliens daran zu hindern, hilflose Erdlinge zu entführen.

▲ **POSITIV!** ▲

Zwei tolle Umsetzungen echter Spielhallenklassiker auf einem Modul

▼ **NEGATIV!** ▼

Der Game-Boy-Screen ist ein wenig zu klein für das rasante Defender

Besonders wenn sich mehrere Straußenreiter auf dem Screen tummeln, wird Joust hektisch

Dazu steht Euch ein wendiger Gleiter zur Verfügung, mit dessen Laser ihr den Extraterrestriern ordentlich einheizen könnt.

Ebenso wie Joust, zeichnet sich auch Defender durch hervorragende Spielbarkeit aus. Besonders in Verbindung mit dem Super Game Boy, auf dem

NOSTALGISCHES FÜR NINTENDOS HANDHELD

beide Games einen Rahmen haben, der dem Original-Automatengehäuse nachempfunden ist, machen die Titel in punkto Grafik eine gute Figur. Hinsichtlich der Akustik beschränken sich beide Spiele auf die spärlichen Sounds der Spielhallen-Vorbilder. Nostalgikern, und allen die es werden wollen, seien die Arcade Classics No. 4 ans Herz gelegt, aber auch andere Game-Boy-User sollten Defender und Joust eine Chance geben, da es sich bei diesen Games um echte Klassiker handelt.

Klaus Kock

Muster: Game Castle, Hamburg



Gameplay

2

Sowohl der Shooter Defender als auch Joust lassen sich sehr präzise steuern.

Dauerspaß

2+

Zwei gelungene Umsetzungen legendärer Klassiker auf einem Modul garantieren Langzeitmotivation.

Grafik

2-

Die Grafik ist nicht sehr spektakulär, sie orientiert sich größtenteils an der Optik der Originalversionen.

Sound

3-

Die knarzigen Sounds kommen sehr nahe an die akustische Untermalung der Arcade-Originale heran.

TOTAL-CHECK

Genre Action
Level
Schwierigkeit 3 Stufen
Continues
Speicherkapazität 4 MBit
Erhältlich im Handel

FAZIT
2

Es ist endlich wieder soweit; die Bäume schlagen aus, Eiscreme wird zur Hauptmahlzeit, Winterdepressionen weichen sonnigen Stunden, und die Hormone spielen verrückt. Es ist Sommer.

Ob die Spiele in diesem Monat ebenso heiß wie das Wetter sind, sagen Euch nicht nur unsere Tests, nein, die ganz persönliche und natürlich auch fachkundige Meinung einiger Redaktionsmitglieder beleuchtet die Sache von einer anderen Seite. Vielleicht teilt Ihr ja die eine oder andere Ansicht, oder Ihr interessiert Euch einfach nur so für unsere individuellen Vorlieben und Abneigungen. Wir wünschen auf alle Fälle viel Spaß beim Lesen!



Unsere persönliche Meinung zu:

Super Bomberman 4,
SNES, S. 40

Tetris Blast,
GB, S. 36

B. A. Toshinden,
GB, S. 28

Wave Race,
GB, S. 57

Star Wars,
NES, S. 61

MICHI



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

Die Sprengmeister sind – wieder einmal – zurück. Mir persönlich gefällt der erste Teil jedoch am besten.

Wer auf Klötzchen-spiele steht und das geniale Import-Game 'Tetris 2 Bombliss' nicht hat, sollte unbedingt zuschlagen.

So langsam kommt Prü-geln im Graustufen-format in Mode. 'Toshinden' begeistert vor allem aufgrund der zahlreichen Special-Moves und Features.

Wenn der Nachfolger auf dem N64 so gut wird wie dieses Spiel auf dem GB, dann sollten Rennspiel-Freunde mit dem Sparen anfangen.

Das NES wird grafisch ziemlich ausge-reizt. Doch neben der guten 'Star Wars'-At-mosphäre wurde das Gameplay leider et-was vernachlässigt ...

MITCH



Bevorzugte Genre:
Rollen-, Strategie-, Rennspiele
derzeitiges Lieblingsspiel:
Bahrmut Lagoon (SNES)

Hey, Klaus! Ich habe mein altes Pad für die PC Engine endlich wieder gefunden. Wie wäre es mal wieder mit einer Runde des Originals?!

Grandioses Come-back eines Klassikers mit erfrischenden, neuen Spielideen. Auch wenn die ganze Sache leider etwas spät kommt ...

—

Nennt mich ruhig ana-chronistisch, aber für mich ist 'R. C. Pro Am' immer noch das beste Rennspiel auf dem Game Boy.

Lassen meine Reflexe nach, oder ist das Spiel etwas unfair? Naja, egal ... Schau ich mir halt die Videos noch ein-mal an ...

THOMAS



Bevorzugte Genre:
Renn- und Prügelspiele
derzeitiges Lieblingsspiel:
Wave Race (GB)

Mit Super Bomber-man (1) bin ich immer noch völlig zufrieden. Den unsinnigen Schnickschnack der Nachfolger hätte man getrost weglassen können.

Ein netter Versuch, von Tetris (Original-Fas-sung) abzulenken. Mich kann 'Tetris Blast' nicht umstim-men, auch wenn die neuen Elemente ge-lungen sind.

Im Vergleich zu KI, aber vor allem ge-genüber MK 3 (bei-de GB) fällt Toshinden positiv auf. Leider ist der höchste Schwierigkeitsgrad enorm ein-fach geraten.

Nintendo könnte das Modul von 1992 heu-te ohne Probleme als Neuauflage heraus-bringen und damit gu-ten Erfolg haben, denn das Gameplay ist pri-ma.

Was dem NES-User damals geboten wur-de, kann sich heutzutage noch durchaus sehen lassen: Ab-wechslungsreiche Ac-tion in 2- und 3D – leider sehr schwierig.

KLAUS



Bevorzugte Genre:
Shoot 'em Ups, Prügelspiele
derzeitiges Lieblingsspiel:
Mystical Ninja 4 (SNES)

Die Neuauflage des explosiven SNES-Klas-sikers ist rundum ge-lungen. Nicht nur die vielen, enthaltenen Features machen 'Su-per Bomberman 4' zu einem Vergnügen.

Die Idee, das geniale 'Tetris' um ein paar Spielelemente zu be-reichern ist zwar lo-benswert, ich ziehe jedoch weiterhin die Originalfassung der Knobelei vor.

Nicht viele Spiele fin-den den Weg von Sonys 32-Bitter auf den Game Boy. Tak-ara hat mit Toshinden eine tolle GB-Umset-zung des High-Tech-Spektakels abgeliefert.

Ich warte zwar ge-bannt auf 'Wave Race' für das Ninten-do-64, das Original für den Kekskasten ist je-doch auch ein recht unterhaltsamer Titel für unterwegs.

'Star Wars' ist eines der absoluten High-lights für das gute alte NES. Zwar wirken Grafik und Sound ein wenig antiquiert, das Game macht jedoch eine Menge Spaß.

CHRISTIAN



Bevorzugte Genre:
Action, J&R, Shoot 'em Ups,
derzeitiges Lieblingsspiel:
Tetris Blast (GB)

Es wurde ja auch langsam Zeit, das Bombenspektakel um einen Editor zu er-gänzen. Nur der Story-Modus ist wie immer sehr öde.

Ein sehr innovatives Spiel, das ein bißchen gehaltvoller hätte sein können. Das 'Tetris'-Fieber wird wohl nicht ein zweites Mal ausbre-chen, aber es gibt ja noch Rinderwahnsinn.

Hey, toller Name, ein echter 32-Bit-Titel auf der Keksdose, wer hät-te das gedacht? Nur hätte ich mir eine bes-sere Spielbarkeit für die teure Lizenz ge-wünscht.

Allein ist es nur ein witziges Rennspiel, aber zu viert macht WR richtig Laune. Die N64-Umsetzung kann ich kaum noch erwar-ten.

Verdammt, warum muß dieses geniale Spiel so schwer sein? Ein ausgefeilteres Ga-meplay hätte aus 'Star Wars' bestimmt einen Supertitel gemacht.

Die Wertungs-
erklärung:

★★★★★
TOTAL! genial!
Mehr davon!

★★★★
Gutes und inter-
essantes Spiel!

★★★
Noch gut, aber
nicht mein Ding!

★★
Lahme Gurke!
Brauche ich nicht.

★
Spiele, die die Welt
nicht braucht!

Mal im Ernst:

Ungewöhnliche Fragen und
noch weit ungewöhnlichere Antworten!

Frage:

Wenn du Teil eines Videospiels wärst, was oder wen würdest du am liebsten verkörpern wollen?

Antworten:

Michi: Cranky Kong (DKC und DKQ), denn was kann schöner sein, als den ganzen Tag lang blöde Sprüche zu klopfen ...?

Mitch: Den von Klaus-Dieter gesteuerten

Bomberman – der hat die besten Überlebens-chancen!

Christian: Ich wäre gerne einer der Teenage Mutant Hero Turtles. Den ganzen Tag vor der Glotze hängen und Pizza essen – das wäre ein Leben ...

Frage: Welchen Spielfilm würdest du gerne als Umsetzung auf einer Konsole spielen?

Antworten:

Michi: 'Blaue Lagune' als anspruchsvolle

Wirtschaftssimulation und 'Dornenvögel' als actionreiches Ballerspiel.

Thomas: 'Dark Star'. Im ersten Level wird gesellig Karten gespielt, zwischendurch gibt's ein Wortgefecht mit der Bombe, und am Ende fliegt man Silver-Surfer-like durchs All und philosophiert mit sich selbst.

Christian: 'Pulp Fiction', aber bitte nicht so-fort wieder indizieren, hö, hö! Oder: Die 'Springfield Story' als 3D-Prügel-spiel auf dem Game Boy.

Neues aus dem TOTAL!-Labor!

10 verrückte Trends und geheime Tricks ...

Monatlang hat ein zwölköpfiges Wissenschaftlerteam von elf hochkarätigen Ingenieuren, Astrologen und begnadeten Aushilfskassierern in unserem neuen TOTAL!-Experimentierlabor geschlafen und dabei alle technischen Möglichkeiten ausgeschöpft, um Euch nun die allerneuesten Trends und Überlebenstricks für Videospieler präsentieren zu können. Viel Spaß!

● Reiben Sie Ihren Kopf regelmäßig mit der neuen Polygon-Creme von Modezar Karl

Langerkong ein, und die häßlichen Pixel in Ihrem Gesicht verschwinden innerhalb von wenigen Wochen! Gelegentlich ploppt zwar noch das Kinn oder auch die Stirn weg, doch das gibt sich mit der Zeit.

● Haben Sie permanente Gedächtnislücken? Falls ja, sollten Sie unbedingt einen kompetenten MBit-Fachmann aufsuchen, der Ihre primäre Speicherkapazität erweitert und Ihre High-Score-Batterie mit neuer Energie versorgt.

● Enthüllung! TOTAL! fand heraus, warum Samus, Action-Heldin aus dem beliebten Spiel 'Metroid', den ganzen Tag lang in einem Ganzkörper-Schutzpanzer durch die Gegend rennt! Auf ihrem Heimatplaneten gibt es einen schrecklichen Fußpilz-Parameter, der sich angeblich in Sekunden über sämtliche Spielmodi ausbreiten kann.

● Für alle Lion-King-Fans, die nach

mehrständigem Spielen einen verzerren Löwenkopf samt Tina-Turner-Mähne bekommen haben, gibt es nun endlich Hilfe! Halten Sie sich das Modul 'The Mask' vors Gesicht, oder setzen Sie sich einen Virtual Boy auf!

● Um japanische Touristen auch in Europa zum Laufen zu bringen, muß lediglich der Hertzschrittmacher von 50 auf 60 Hertz umgeschaltet werden. Dies funktioniert übrigens auch bei Amerikanern, die sich in einem japanischen Kleinwagen auf der Reise nach Cutthroat Island befinden.

● Unliebsame Zeitgenossen, wie z. B. persönliche Feinde, Finanzbeamte oder unfreundliche Verkäufer, lassen sich neuerdings im Handumdrehen beseitigen. Zielen Sie dazu einfach mit einem Infrarot-Pad auf die jeweilige Person und rufen Sie laut „Cheat!“, während Sie X und Y gedrückt halten!

● Gehen Sie mit der Zeit, und folgen Sie den neuesten Trends! Lassen auch Sie sich rendern! Wie? Ganz einfach: Innerhalb weniger Stunden werden dicke schwarze Ränder unter Ihre Augen

tätowiert – fertig ist das gerenderte Gesicht der 90er Jahre!

● Sport-Tip! Um den Rasen bei 'International Superstar Soccer' immer schön grün zu halten, sollten Sie das Modul in einen Blumentopf legen, es mit reichlich Muttererde bedecken und alle zwei Tage gießen – natürlich geht das auch mit Golf-Modulen.

● In der Öffentlichkeit können Sie auf simple Art und Weise Aufsehen und Staunen erregen. Wickeln Sie sich einfach in mehrere Meter langes neonfarbenes Transparentpapier ein, und Sie werden sich wundern, was für ungewöhnliche Transparenzeffekte Sie besonders bei Nacht erzielen können!

● Was Sega mit seinem ausbaufähigen Mega Drive (MCD, 32X) kann, dürfen nun auch Nintendo-Jünger ausprobieren: Stecken Sie kurzerhand ein geschrumpftes SNES-Modul in den Super Game Boy und sägen Sie nun die Ränder ab, damit das Ganze in den NES-Schacht paßt! Auf die NES-Konsole schreiben noch Sie 'N64' – fertig ist die Wundermaschine!

Saturn • Playstation • Gameverleih

Händleranfragen erwünscht

VIDEO & GAME

Tel. 030 421 37 67

Fax 030 421 37 68

An- & Verkauf

Cooler Preise

Auszüge aus unserer Preisliste

Super NES	Saturn	PSX	Panzer General	3 DO
Bombberman 4 Jp 169	Alone in the Dark 2 US 119	Alien Trilogy Dt 95	True Pinball Dt 89	Caspar US 119
Breath of Fire 2 Dt 109	Cyberia US 99	Chronicles o/sw Dt 94	Poed Dt 94	Creature Shock Dt 99
Chrono Trigger US 144	Golden Axe Dt 99	Cyberia US 119	Pro Wrestling 96 Jp 139	Cyberia US 119
Donald in Maui Mallard Dt 129	Hang On GP 95 Dt 99	Darkstalkers (endlich!) Jp 149	Project Overkill Jp 139	Deadly Skies US 119
Donkey Kong 2 Dt 109	Magic Carpet Dt 99	Destruction Derby Dt 89	Ran Soccer Pal 85	4 Spiele Paket US 69
Final Fight 3 Dt 109	Mega Man X 3 Jp 119	Descent US 119	Resident Evil US 119	Lost Eden US 89
Front Mission 2 Jp 149	Military Commander 2 Jp 119	Double Dragon Jp 139	Ridge Racer Revolution Jp 139	Waterworld US 119
FIFA Soccer '96 Dt 109	Panzer Dragon 2 US 119	Extreme Pinball Dt 94	Road Rash Dt 99	PC-CD ROM
NHL Hockey 96 Dt 109	Panzer General Dt 99	Galaxian 3 Jp 139	Shell Shock Dt 89	Civilization 2 Dt 89
NBA Live '96 Dt 109	Sim City 2000 Dt 99	In the Zone Dt 89	Streetfighter Alpha US 119	Cyberia 2 Dt 79
Parodius 3 Jp 179	SEGA Rally Dt 95	Jack is Back Dt 99	Tekken 2 Jp 149	Duke Nukem Dt 79
Pinocchio Dt 129	Story of Thor Jp 119	Lenkrad + Gas + Bremse US 149	Toshinden 2 Dt 94	Siedler 2 Dt 69
Primal Rage Dt 99	Streetfighter Alpha US 119	Magic Carpet Dt 94	Total NBA Dt 94	Spycraft Dt 77
Secret of Evermore Dt 119	The Horde PV 99	Mega Man X 3 Jp 139	Twisted Metal Dt 89	Wing Commander 4 Dt 95
Secret of Mana 2 Jp 189	Toshinden Dt 99	Mickey Mouse Adv. Dt 89	Wing Commander 3 Dt 99	F1 Pole Position Dt 89
Toy Story Dt 129	Vampire Hunter Jp 119	NBA Live 96 Dt 94	Worms Dt 89	F1 Grand Prix 2 Dt 89
Urban Strike Dt 119	Virtua Fighter 2 Dt 109	Need for Speed Dt 94	Control Pad Turbo 39	
Superstar soccer de lux Dt 129	X-Man Dt 89		RGB Kabel 39	
			Sony Playstation jetzt schon ab 499	

Postanschrift: Video & Game, 10407 Berlin, Hans-Otto-Str. 28. Für nichtabgenommene Ware berechnen wir pauschal 20 DM. Unfreie Sendungen werden nicht angenommen! Ankauf bequem per Post nach telefonischer Absprache. **Ladenpreise können abweichen!**

Unsere Multimedia Shops in Berlin

SPANDAU
Seegefeller Str. 75
nahe Rathaus

MARZAHN
Marzahner Promenade 47
neben A-Z

PRENZ' L BERG
Hans-Otto-Str. 28
nahe Alex

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 Klown 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
Metal Warriors	Action	2+	7/95
Might & Magic III	Rollenspiel	2+	5/95
Mystical Ninja 3	Jump&Run	1-	7/95
NBA Jam - Tournament Edition	Action/Sport	1-	3/95
Parodius	Shoot 'em Up	1-	6/94
Pitfall - The Mayan Adventure	Action/J&R	2+	1/95
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 Turrican 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
Yoshi's Island	Jump&Run	1+	10/95
Zelda III - A Link to the Past	Action/Adv.	1-	8/94

Willkommen zum zweiten Teil unseres umfassenden Best-of-Reports. Wieder stellen wir zwölf absolute Top-Games vor, wobei in dieser Ausgabe primär die Highlights unter den Sportspielen im Vordergrund stehen. Aber auch Freunde anderer Genre kommen nicht zu kurz. Michael Koczy

Nr. 13

Flashback

„Total Recall“ auf dem SuperNES

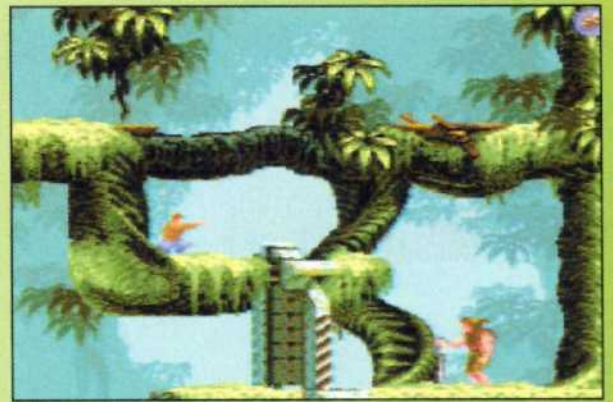
Conrad Hart findet sich leicht angeschlagen auf einem fremden Planeten wieder. Was war geschehen? Die Suche nach des Rätsels Lösung ist komplizierter als anfangs gedacht und entführt den Spieler in viele actiongeladene Level.

„Flashback“ steht vom Spielprinzip her ganz in der Tradition des Klassikers „Prince of Persia“. Ihr steuert eine brilliant animierte Figur durch nicht scrollende Level. Allerdings ist die Handlung ungleich komplexer als beim Vorbild. So müssen diverse Gegenstände gesammelt, zahllose Feinde eliminiert und kleine Rätsel gelöst werden, um das Abenteuer erfolgreich zu bestehen.

Flashback ist ein zeitloses, packendes Action-Adventure, das vorallem aufgrund seiner ge-



lungenen Grafik und des ausgereiften Gameplay begeistert. Ein Evergreen, der auch immer wieder in Euren Leser-Charts auftaucht.



Seid wachsam, traut niemandem,
haltet Eure Waffe schußbereit!

Hersteller Delphine
Spieler 1
Genre Action/Adventure
Level 7
Schwierigkeit 3 Stufen
Continues Paßwörter
Speicherkapazität 16 MBit
Test in TOTAL! 1/94

FAZIT
1-

Nr. 14

International Superstar Soccer Deluxe

Konamis Vorzeigebolzerei unter den Videospielen

Mit hervorragenden Fußballspielen für das Super Nintendo hatte es lange Zeit recht dünn ausgesehen. Nach dem überraschenden Erfolg von Konamis „International Superstar Soccer“ legten die Japaner mit der um einige Features bereicherten Deluxe-Version noch einen drauf.



Jede der 36 Nationalmannschaften kann bis ins kleinste Detail aufgestellt werden. So ist es nicht nur möglich, allen Spielern eine bestimmte Position zuzuteilen, sogar individuelle Mann-Deckung ist einstellbar. Neben weiteren Details begeistert Fußball-Fans vor allem die hervorragende Spielbarkeit des Moduls. Bis zu vier Konsolen-Kicker können gleichzeitig vor realistischer Soundkulisse spannende Rasenduelle austragen – Multitap vorausgesetzt.

„International Superstar Soccer Deluxe“ ist momentan das mit Abstand beste Fußballspiel unter dem Konsolenhimmel. Egal, ob 16- oder 32-Bit, Konamis Vorzeigekicker deklassieren die gesamte Videospiele-Konkurrenz.

Kein anderes Fußballspiel bietet eine derart ansprechende Grafik und gelungene Spielbarkeit



Hersteller Konami
Spieler 1-4 (simultan)
Genre Sport
Level 36 Teams
Schwierigkeit 5 Stufen
Continues Paßwörter
Speicherkapazität 16 MBit
Test in TOTAL! 11/95

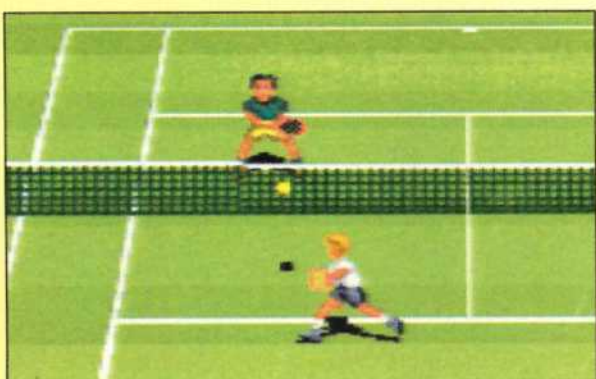
FAZIT
1

Nr. 15

Jimmy Connors Pro Tennis Tour

Der ehemalige Tennis-Champion schlägt auf!

Einer der erfolgreichsten Tennisspieler aller Zeiten ist der Amerikaner Jimmy Connors. Er führte einst 159 Wochen lang die Weltrangliste an und gewann in seiner Profikarriere insgesamt 109 Tennisturniere.



Das Spiel, in dem der Tennis-Champion als Spielfigur natürlich nicht fehlt, wartet mit allerlei Features auf. Neben verschiedenen Turnieren, einer Weltrangliste und ausführlichen Statistiken wurde dem Modul auch ein Trainings-

modus spendiert. Wer sich mit der eingängigen Steuerung vertraut gemacht hat, wird auf den verschiedenen Plätzen ein hohes Maß an Spielspaß erleben. Riskante Lops, knallharte Schmetterbälle und lange Passierbälle gehen ebenso leicht von der Hand, wie die Steuerung der liebevoll gezeichneten Pixel-Cracks.

„Jimmy Connors Pro Tennis Tour“ ist die realistischste Tennissimulation auf dem Super Nintendo, und begeistert aufgrund der gelungenen Aufmachung, des Vierspieler-Modus und der hervorragenden Spielbarkeit.

Hersteller Blue Byte
Spieler 1-4 (simultan)
Genre Sport
Level 16 Spieler
Schwierigkeit je nach Paarung
Continues Paßwörter
Speicherkapazität 12 MBit
Test in TOTAL! 6/93

FAZIT
1-

Nr. 16

Kid Klown in Crazy Chase

Jump&Run einmal ganz anders

Wer meint, Jump&Runs zu kennen, der sollte sich „Kid Klown in Crazy Chase“ einmal genauer anschauen. Bei diesem Spiel müssen nämlich isometrisch dargestellte Level durchlaufen werden – und zwar so schnell wie möglich! Black-Jack, seines Zeichens finsterner Bombenleger, hat



eine holde Prinzessin entführt und trachtet nun ihrem Retter, also Euch, nach dem Leben. So müßt Ihr mit Kid Klown im Windeseile zum jeweiligen Ende der fünf Level sprinten und dabei die zur Rettung notwendigen Items einsammeln.

Dieses Spiel ist ein großer Angriff auf Eure Lachmuskeln. Jede Sekunde muß Kid ein neues, aberwitzig dargestelltes Hindernis meistern. Kid Klown in Crazy Chase ist ein echter Geheimtip für Freunde frischer Spielideen.



HerstellerKemco
Spieler1
GenreJump&Run
Level5
Schwierigkeitmittel
Continues3
Speicherkapazität16 MBit
Test in TOTAL!3/95

FAZIT
2+

Nr. 17

Legend of the Mystical Ninja

Kid Ying und Dr. Yang im Dauerstress

Das SNES-Debüt der ungewöhnlichen Konami-Helden Kid Ying und Dr. Yang war auch gleichzeitig ihr einziger Auftritt in Deutschland. In Japan gibt es neben NES-, MSX- und PlayStation-Abenteuern bereits vier SNES-

Spiele mit dem dynamischen Duo. Der Klassiker ist ein genialer Mix verschiedenster Genres: Adventure-, Action- und Jump&Run-Elemente finden sich gepaart mit viel Witz und Humor. Außerdem bekommt Ihr einen der be-



sten Soundtracks der Videospiegelgeschichte geboten. Zahlreiche Bonusspiele (u. a. ein kompletter „Gradius“-Level) und deutsche Bildschirmtexte runden das Gesamtkunstwerk ab.

HerstellerKonami
Spieler1-2 (simultan)
GenreAction/Adventure
Level9
Schwierigkeitmittel
ContinuesPaßwörter
Speicherkapazität8 MBit
Test in TOTAL!4/94

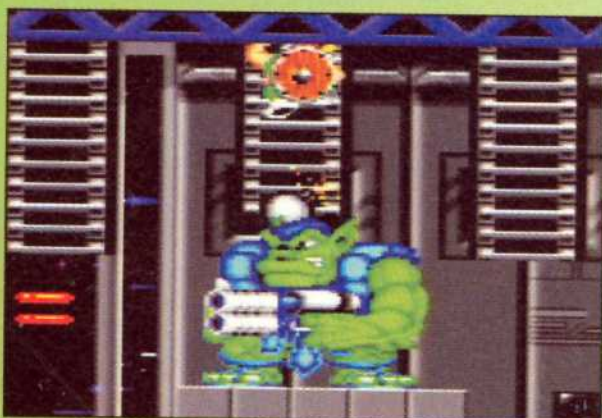
FAZIT
1-

Nr. 18

The Lost Vikings

Rollo und seine Mannen

Dieser Space-Ork ist im wahrsten Sinne des Wortes ein äußerst fetter Brocken



Wenn drei Wikinger von einem Alien entführt werden, dann bedeutet das Ärger – in diesem Fall jedoch Ärger für das Alien! Denn die drei munteren Kerle, die sich der fiese Tomator da geschnappt hat, haben es faustdick hinter den Ohren. Zwar ist jeder von ihnen nur auf einem bestimmten Gebiet ein Experte, gemeinsam sind sie jedoch ein unschlagbares Team. Und Teamwork ist auch nötig, denn nur durch die geschickte Kombination der individuellen Fähigkeiten haben die Jungs eine Chance,



wieder nach Hause zu kommen. In den 36 Levels gilt es, jede Menge Geschicklichkeitstest zu bestehen, und Rätsel zu lösen – Gehirnschmalz ist also auch gefordert.

HerstellerKonami
Spieler1-2 (simultan)
GenreJ&R/Strategie
Level36
Schwierigkeithoch
ContinuesPaßwörter
Speicherkapazität8 MBit
Test in TOTAL!7/93

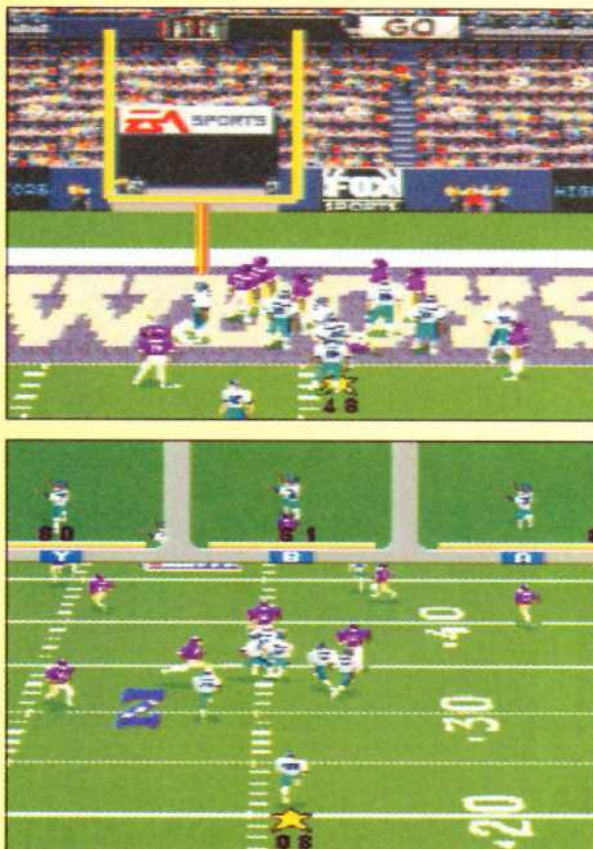
FAZIT
1-

Nr. 19

Madden NFL '94

Auf zum Super Bowl!

Sportspezialist Electronic Arts hat die populäre Sportart im Namen des bekanntesten US-Footballkommentators bereits viermal umgesetzt. Von allen Madden-Versionen ist das „alte“ „Madden NFL '94“ jedoch die gelungenste. In flotter und ruckelfreier Darstellung seht Ihr Eure Akteure über das Feld flitzen, wobei eine schier unendliche Fülle von Spielzügen zur Verfügung stehen. Außerdem lassen sich verschiedene Rasenzustände, Witterungsbedingungen und Hallenarenen einstellen. Neben einem Replay-Modus, digitalisierter Sprachausgabe und tollen Soundeffekten erwartet den geneigten Sportfreund langanhaltender Spielspaß, dank eines umfassenden Liga-Modus.



Außer gelungener Spielbarkeit sowie vieler Features bietet das Modul Taktik und Spielzüge ohne Ende

HerstellerElectronic Arts
Spieler1-5 (simultan)
GenreSport
Level80 Teams
Schwierigkeitje nach Paarung
ContinuesPaßwörter
Speicherkapazität8 MBit
Test in TOTAL!3/94

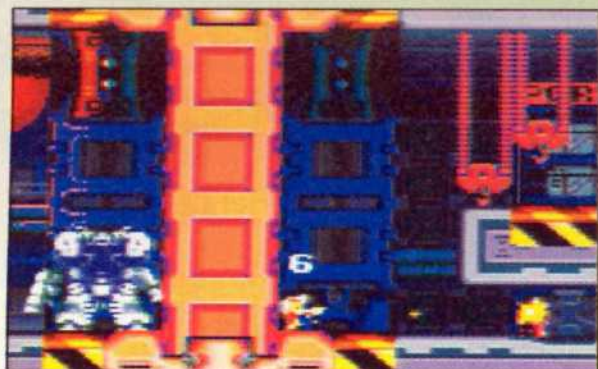
FAZIT
1-

Nr. 20

Metal Warriors

Battlemechs im Weltraum

Action-Spezialist Konami hatte der Welt Mitte 1995 mit „Metal Warriors“ einen deutlich besseren ‚Cybernator‘-Nachfolger beschert. Wieder schlüpft der Spieler in die gepanzerte Hülle eines futuristischen Battlemechs, um gegen waffenstarrende Cyber-Invasoren zu kämpfen.



Gigantische, vor Waffen nur so strotzende Kampfmaschinen machen Euch in diesem Spiel das Leben schwer

Neun Missionen, die in eine aufwendig präsentierte Rahmenhandlung eingebettet sind, umfaßt die galaktische Schlacht. Auf Knopfdruck könnt Ihr gar den Mech verlassen und mit Eurem Pixel-Piloten in ansonsten unzugängliche Winkel gelangen oder in ein anderes Metall-Vehikel umsteigen. Die sechs zur Auswahl stehenden Roboter verfügen zudem über verschiedene Fähigkeiten. Die mit viel Liebe zum Detail entworfene Grafik rundet das positive Bild dieses Moduls ab, welches leider nur als Import erhältlich ist.



HerstellerKonami
Spieler1-2 (simultan)
GenreAction
Level9
Schwierigkeitmittel
Continues5
Speicherkapazität16 MBit
Test in TOTAL!7/95 - Import

FAZIT
2+

Nr. 21

Might & Magic III - Isles of Terra

Mit Macht und Magie durch abenteuerliche Welten

Während dieses phantastische Rollenspiel-Epos auf dem PC schon längst in die fünfte Runde gegangen ist, müssen sich die SuperNES-Besitzer mit den Teilen II und III begnügen - aber das ist auch schon etwas. Wenngleich auf dem 16-Bitter ein weiterer Wermutstropfen zu schlucken ist: Lediglich der zweite Teil schaffte es offiziell nach Deutschland, die grafisch wesentlich schönere Folge 3 ist allerdings leider nur als US-Import erhältlich.

In diesem reinrassigen Rollenspiel mit 3D-Perspektive geht es mit einer sechsköpfigen Party durch eine riesige Welt voller Gefahren. In diversen Dungeons, Dörfern und Schlössern müs-

sen Kämpfe geführt und Rätsel gelöst werden - auch für erfahrenere Rollenspieler fast schon eine Lebensaufgabe ...



In 3D-Sicht durchlaßt Ihr mit Eurer sechsköpfigen Party die gefährlichen Dungeons

HerstellerFCI
Spieler1
GenreRollenspiel
Level-
Schwierigkeithoch
ContinuesBatterie
Speicherkapazität24 MBit
Test in TOTAL!5/95 - Import

FAZIT
2+

Nr. 22

Mystical Ninja 3

Abgedreht und durchgeknallt

Wer in den Kaufhausregalen der westlichen Welt nach dem dritten Teil der „Mystical Ninja“-Serie sucht, wird nicht fündig werden, denn bedauerlicherweise blieb das Modul (Original-Titel „Goemon 3“) den Japanern vorenthalten. Vermutlich ist der abgedrehte Nippon-Stil der populären Konami-Helden für den bodenständigen abendländischen Geschmack doch zu ungewöhnlich. Schade eigentlich, denn auch im dritten Anlauf sind den Designern die originellen Ideen nicht ausgegangen: Kämpfe in Mode 7 und „Ausflüge“ mit einem Riesen-Ninja-Roboter sind nur einige der abgedrehten Elemente dieses Spiels. „Die spinnen, die Japaner!“ ... Oh, falsches Zitat.



Kid Ying und Dr. Yang haben Verstärkung bekommen: Neben zwei neuen Team-Mitgliedern verstärkt ein Riesen-Ninja-Roboter die seltsame Truppe

Hersteller Konami
Spieler 1-2 (simultan)
Genre Jump&Run
Level 10
Schwierigkeit leicht
Continues Batterie
Speicherkapazität 16 MBit
Test in TOTAL! 7/95 - Import

FAZIT

1-

Nr. 23

NBA Jam - Tournament Edition

Dunks und jede Menge Gags

Wer einmal mit der Gattin des US-Präsidenten, Hillary Clinton, ein paar Dunks werfen möchte, braucht dafür nicht nach Amerika reisen. Legt



einfach „NBA Jam Tournament Edition“ in Euer SNES und schon kann es losgehen! Denn neben den offiziellen Teammitgliedern der NBA-Mannschaften sind noch 38 Persönlichkeiten in dem Modul versteckt. Im Gegensatz zum ersten Teil, befinden sich Extra-Felder auf dem Spielfeld, die die unterschiedlichsten Auswirkungen haben. Ferner lassen sich verschiedene Optionen einstellen, die z. B. den Boden in eine Rutschbahn verwandeln. NBA Jam - T. E. ist keine Simulation, sondern ein actionlastiges Fun-Basketballspiel - jam it!



Hersteller Acclaim
Spieler 1-4 (simultan)
Genre Sport
Level 28 Teams (+ versteckte)
Schwierigkeit 5 Stufen
Continues Batterie
Speicherkapazität 24 MBit
Test in TOTAL! 3/95

FAZIT

1-

Nr. 24

Parodius

Weltraumballerei im Comic-Stil

Ballerspiele ... Vertreter dieses Genres waren unter den ersten Videospielen zahlreich vorhanden, doch in den 90er Jahren scheint es out zu sein, sich durch Feindeshorden zu schießen. Dieser Meinung ist jedoch nicht die japanische Firma Konami, die nach der genialen „Gradius“-Serie 1992 mit „Parodius“ das gesamte Shoot'em-Up-Genre auf die Schippe nahm.



In einem von vier verschiedenen Raumschiffen fliegt Ihr durch knallbunte Stages, die von opulenten Musiken untermalt werden. Dabei gilt es, neben dem Eliminieren von Knuddelgegnern, möglichst viele Extra-Kontainer einzusammeln, um das eigene Waffenrepertoire zu erweitern.

Aufgelockert wird das packende Geschehen von diversen End- und Zwischengegnern, die der Phantasie eines Komikers entsprungen zu sein scheinen. Kein anderes 2D-Ballerspiel bietet auf dem SNES so viel Abwechslung, Umfang, Gags und technische Perfektion wie Parodius.



Hersteller Konami
Spieler 1-2
Genre Shoot'em Up
Level 12
Schwierigkeit 9 Stufen
Continues unendlich
Speicherkapazität 8 MBit
Test in TOTAL! 6/94

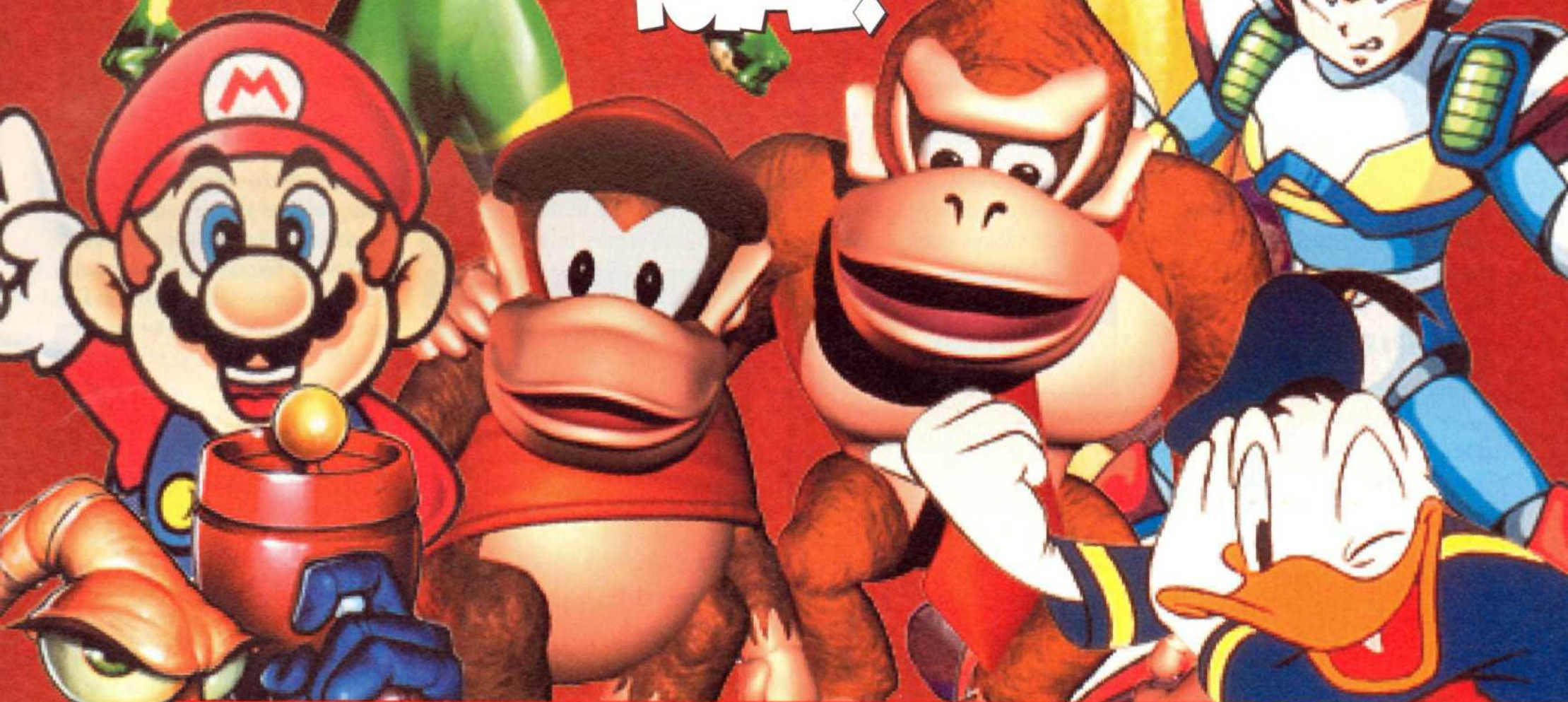
FAZIT

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) bzw.
DM 120,- (Ausland)

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

TOTAL!-Abo Coupon

Vorname, Name

Straße, Hausnummer

PLZ, Ort

Datum, Unterschrift

(Bei Jugendlichen unter 18 Jahren Unterschrift des
Erziehungsberechtigten)

☐ Bankabbuchung

BLZ:

Kto.-Nr.:

Geldinstitut:

Unterschrift:

☐ Euro-Scheck
zur Verrechnung unbedingt
Kartennummer angeben

☐ Gegen
Rechnung
Bitte keine Vorauszahlung
leisten. Rechnung
abwarten.

Garantie:

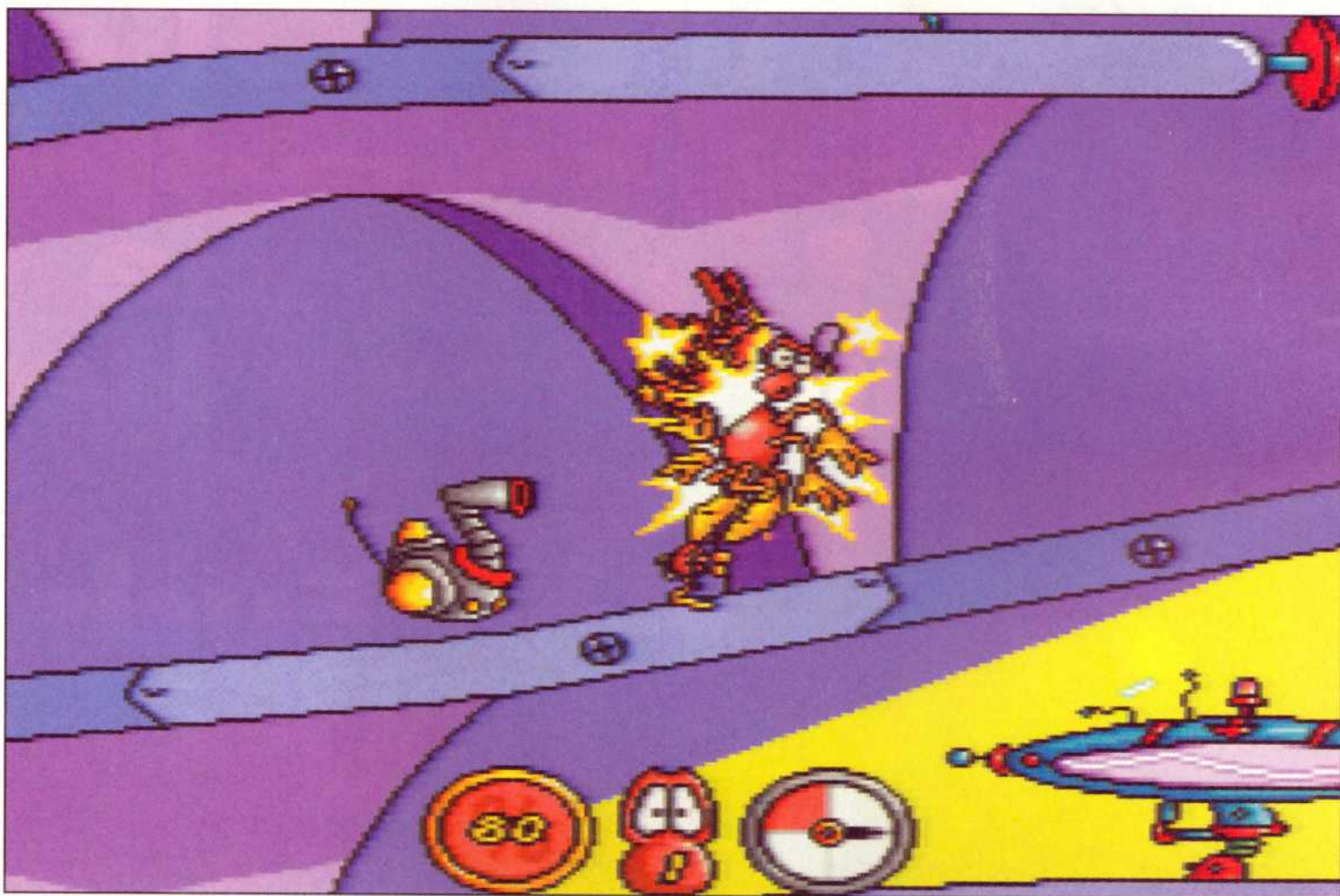
Ich weiß, daß ich diese Bestellung innerhalb von 10
Tagen schriftlich bei **X-plain** widerrufen kann. Zur
Wahrnehmung der Widerrufsfrist genügt die Absendung
innerhalb von 10 Tagen (Poststempel). Die
Kenntnisnahme dieses Hinweises bestätige ich durch
meine zweite Unterschrift.

Datum, Unterschrift

(Bei Jugendlichen unter 18 Jahren
Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

FRANTIC FLEA

Wer denkt, Superwurm Earthworm Jim wäre das kleinste Tier auf einer Nintendo-Konsole, der irrt gewaltig. Nicht einmal ein Zehntel so groß ist der (Floh-)Held dieses Spiels.



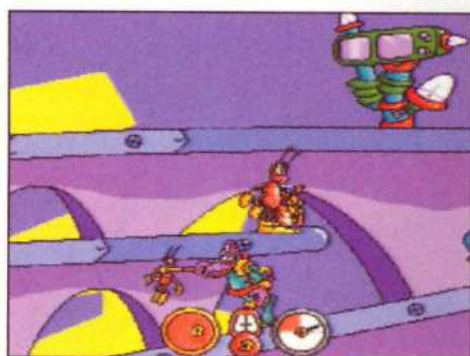
Trifft Euch ein feindlicher Insideo oder auch einer der anderen Gegner, so verliert Ihr eine gewisse Anzahl eingesamelter Flöhe. Da diese aber recht zahlreich vorhanden sind, müßt Ihr lediglich erneut durch den jeweiligen Level hüpfen, um auf die geforderte Anzahl zu kommen

Ganz hinten links in diesem Universum gibt es einen Ort, an dem der ziemlich häßliche Held dieses Jump&Runs zu Hause ist. Frantic heißt der kleine Krabbler. Seine

JUMP&RUN-FLOH IN EILE

heimische Flohsiedlung wurde vor kurzem von einbeinigen Insideos – grauenvolle Insekten-Bösewichte – angegriffen. Dem gnadenlosen Feldzug der Eindringlinge, die sich gegen alles Mehrbeinige verschworen haben, ist der flinke Floh als einziger entkommen. Auf seiner Flucht mutiert Frantic durch einen mißglückten Selbst-

nicht aus eigener Kraft entfliehen können. Eine jeweils vorgegebene Anzahl von Gefangenen muß er mit-



Links unten wird die Anzahl der eingesammelten Miniflöhe angegeben

bringen, wenn sich die Exit-Tür am Ende eines Levels öffnen soll. Teils unter

knappem Zeitlimit stehend, rennt und springt Frantic durch diese kniffligen Plattformwelten und befreit dabei seine Kumpane z. B. aus gefährlichen Maschinen. Dank Saugnäpfen an den Füßen ist es ihm möglich, an Wänden, Decken und di-

nergie. Letzteres hat der Gute meist auch dringend nötig, denn der manchmal unfaire Levelaufbau und



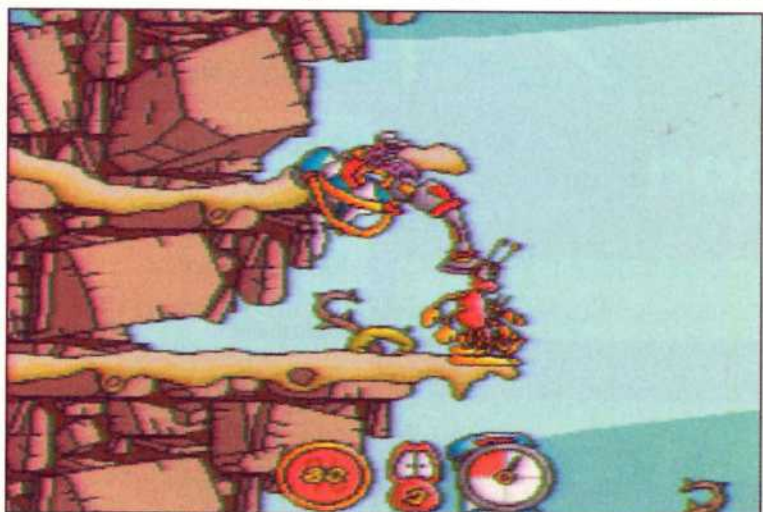
Frantic kennt dank Saugnäpfen an den Füßen keine Probleme mit der Schwerkraft

eine ungenaue Steuerung führen immer wieder zu Abstürzen und unfreiwilligem Feindkontakt.

Für Flohliebhaber und Pazifisten mag das schwierige Abenteuer „Frantic

mehr Spieltiefe sehen – vor allem aber fehlt es dem Modul an Abwechslung in punkto Leveldesign und Vielfalt der Feinde. Zudem kann die schlichte Comic-Grafik mangels Details nicht überzeugen. Die auf Dauer doch sehr eintönige Herumspringerei und der hohe Schwierigkeitsgrad frustrieren schnell – trotz Paßwortfunktion. Kleintier-Kollege „Earthworm Jim“ wickelt Frantic in jeder Beziehung locker um den Finger.

Thomas Hellwig



Vor den aggressiven Insideos muß sich Frantic in Acht nehmen, sie lassen ihm meist nur sehr wenig Zeit, auszuweichen bzw. anzugreifen

versuch auf „Insideo-Größe“ und geht nun kurzerhand in die Offensive über. In 18 Levels sammelt der Riesenfloh hauptsächlich seine orientierungslosen Verwandten ein, die den Feinden

versen Gegenständen nach Lust und Laune entlangzukrabbeln, um beispielsweise an Extras zu gelangen. Auf diese Weise verschafft er sich mehr Zeit, 1 Ups oder neue Lebens-

▲ **POSITIV!** ▲

Niedlicher Held, der sogar an der Decke entlang marschieren kann

▼ **NEGATIV!** ▼

Stupides Gameplay, teils unfair und im Schwierigkeitsgrad zu happig

Flea“ eventuell interessant sein. Erfahrene Spieler, speziell Jump&Run-Freunde, werden sich jedoch nach

Gameplay

4

Stupides Springen und Einsammeln von Freunden läßt Jump&Run-Heizen nicht höher schlagen.

Dauerspaß

4-

Trotz Paßwortsystem und 18 Levels, der überzogene Schwierigkeitsgrad mindert den Spaß gehörig.

Grafik

3

Zu wenig Ideen und schlichte, manchmal nur zweifarbige Hintergründe enttäuschen.

Sound

3+

Die Musik paßt nicht zur Zeitnot im Spiel. Soundeffekte könnten intensiver und aufregender sein.

TOTALI-CHECK

Genre Jump&Run
Level 18
Schwierigkeit 3 Stufen
Continues Paßwörter
Speicherkapazität 16 MBit
Erhältlich im Handel

FAZIT

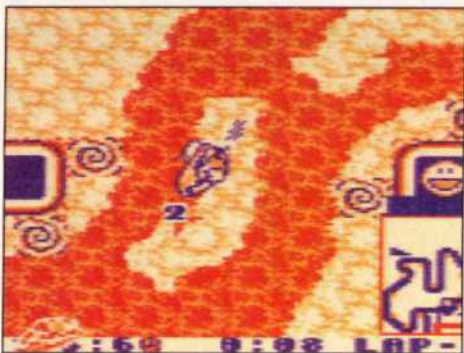
4

WAVE RACE

„Wave Race“ ist zwar nicht das mit Spannung erwartete Rennspiel fürs N64 sondern ein Game-Boy-Klassiker, deshalb aber nicht gleich uninteressant!

Als das deutsche TOTALI-Magazin noch ein Wunschtraum war, gab es schon zahlreiche Module, die eine besondere Empfehlung verdient hätten. Hierzulande nie erschienen und deshalb nur als Import erhältlich, stellt sich Wave Race als ein solcher Kandidat dar.

Das etwas andere Rennvergnügen, bei dem Ihr mit sogenannten Jetskies – eine Art Wasser-Motorrad – über 16 abgesteckte Kurse düst, enthält drei Spielmodi. Per Link-Kabel inklusive Vierspieler-Adapter können bis zu vier Jetpiloten gleichzeitig um die Bogen kurven. Im Practice-Mode könnt Ihr Euch zunächst mit der Steuerung anfreunden, und der 1-Player-Modus bietet neben den normalen Rennstrecken auch Slalomkurse. Die in



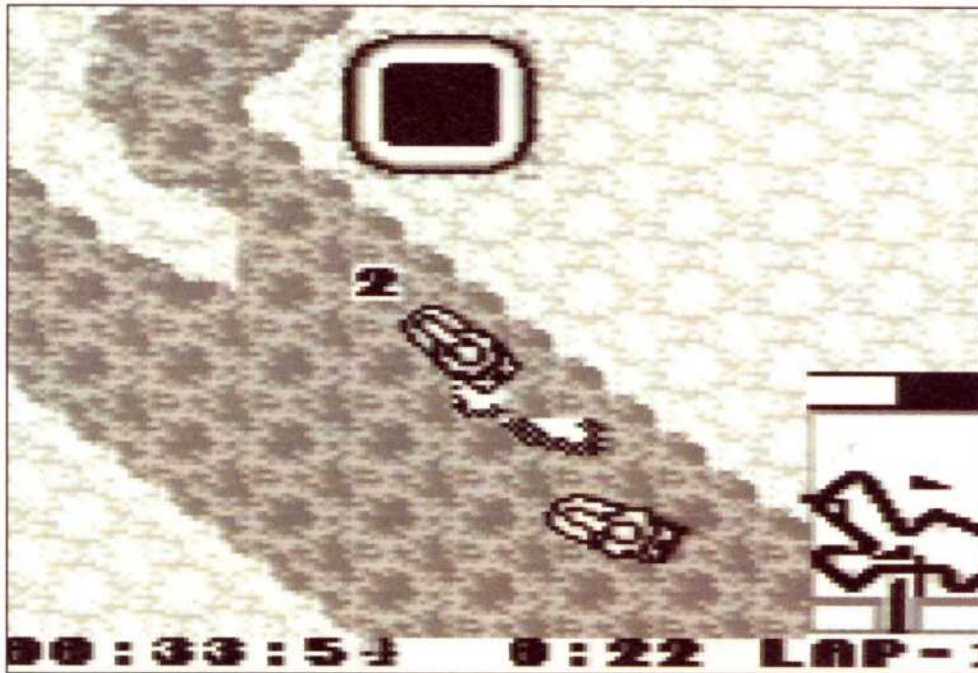
Wer über einen Strudel fährt, kann gewaltig ins Schliddern geraten und Plätze verlieren

drei Stufen gestaffelten Motorklassen stellen dabei – ähnlich wie in ‚Super Mario Kart‘ – den Schwierigkeitsgrad dar. Der Zugang zur höchsten Klasse muß jedoch erst durch eine bestimmte Anzahl von Punkten erlangt werden.

Jeweils vier spritzige Jetskies nehmen an einem mehrere Runden umfas-

RENNSPASS PUR FÜR EIN BIS VIER SPIELER

senden Rennen teil. Die computer-gesteuerten Fahrer versuchen stets, Euch abzudrängen – womit auch erfahrenen Spielern längere Zeit Spannung gewährleistet wird. Hindernisse, wie Sprungschanzen oder Wasserstrudel, machen den Wettstreit zusätzlich interessant.



Im Rennen kann es des öfteren vorkommen, daß die angezeigte Positionsnummer nicht mit der tatsächlichen übereinstimmt. Doch weiß man meist selbst, auf welchem Platz man fährt

Während der Punktejagd könnt Ihr den Streckenverlauf anhand einer kleinen Karte ablesen und durch einfaches Gasgeben einen Turbometer



aufladen, der Ever Vehikel für kurze Zeit beschleunigt. Taktisch klug angewandt, stellt sich dieses Extra als äußerst wirksames Mittel zum Sieg dar. Dazu gibt es noch zwei sam-

▲ POSITIV! ▲

Packende Rennaction,
Vierspieler-Modus,
Batteriespeicher

▼ NEGATIV! ▼

Schlechte Kollisions-
abfrage, SGB-inkom-
patibel (heftiges Flackern)

melbare Extras, die die Steuerung verbessern beziehungsweise mehr Turbopower verschaffen.

Wave Race kann trotz einiger Mängel – schlechte Kollisionsabfrage, häufig falsche Positionsangabe, heftiges Flackern auf dem SGB – spielerisch absolut mitreißen und auch nach langer Zeit noch motivieren. Den fixen Computergegnern Paroli zu bieten, ist nicht einfach und macht auf den packenden Kursen auch heute noch viel Spaß. Im Zwei- bzw. Vierspieler-Modus kann das Modul locker mit diversen SNES-Spielen mithalten.

Thomas Hellwig

650 cc NATIONAL-SERIES			
POINT RANKING			
	RRRRRR		
	123456		
1. EEM4-55----	10		
2. ABC -13----	04		
2. EEM5-22----	04		
2. EEM6-31----	04		

Gameplay **2+**

Allein, zu zweit oder zu viert – dank guter Steuerung und Turbo macht ‚Wave Race‘ enorm viel Spaß.

Dauerspaß **2**

Die Slalomkurse sind zwar etwas unübersichtlich, die Rennstrecken begeistern dafür um so mehr.

Grafik **3+**

Schlicht aber zweckmäßig. Den eigenen Jetski behält man auch noch bei Getümmel im Auge.

Sound **3-**

Sowohl die Motorengeräusche als auch die Effekte und Musiken können nur wenig überzeugen.

TOTALI-CHECK

Genre Rennspiel
Level 16 Strecken
Schwierigkeit 3 Stufen
Continues unendlich
Speicherkapazität 2 MBit
Erhältlich als Import

FAZIT

2



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.

1-2 Spieler

Bandai

ca. DM 110

SAILORMOON

Die TV-Serie um die fünf fernöstlichen Schulfrauen hat hierzulande längst eine große Fangemeinde gefunden. Vor knapp zwei Jahren schaffte „Sailor Moon“ bereits den Sprung auf Nintendos 16-Bitter.



Aufgepaßt! Wie am Ende jedes Spielabschnittes lauert unseren tapferen Helden auch in dieser skurilen Traumwelt ein besonders fieser Obermütz auf

In ihrem ersten Super-Nintendo-Abenteuer müssen die jugendlichen Kämpferinnen des Mondreiches die Erde vor den Schergen der Finsternis beschützen. Diese setzen alles daran, den sagenumwobenen, silbernen Kristall an sich zu reißen. Angeführt von einer bitterbösen Oberhexe, haben sich die machthungrigen Eindringlinge in ihrem in der Antarktis gelegenen Hauptquartier eingenistet. Nun ist es an Euch, die Unholde ausfindig und unschädlich zu machen.

Ihr könnt Euch entweder alleine oder zusammen mit einem Freund in das Abenteuer stürzen. Nachdem sich jeder Spieler eine von fünf Heldinnen ausgesucht hat, geht es los.

In fünf Spielabschnitten müssen sich Bunny Rivière und ihre Freundinnen

stadt für Recht und Ordnung gesorgt haben, verschlägt es sie in eine bizarre Paralleldimension, in der es vor widerlichen Kreaturen nur so wimmelt. Im weiteren Verlauf ihres Abenteuers liefern sich die rehägigen Monsterjäger heiße Kämpfe auf einem Jahrmarkt und durchstreifen eine futuristische Tech-nowelt. Am Ende jedes Levels lauert stets ein besonders hartnäckiger Obermütz. Diese sind teilweise recht imposant, ansonsten ist Sailor Moon in grafischer Hinsicht nicht besonders beeindruckend. Die Hintergründe sind alles andere als spektakulär, dafür aber stets in knallbunten Bonbonfarben gehalten. Auch

ebenfalls keine Rekorde. Die Kompositionen plätschern recht unauffällig vor sich hin, lediglich ein paar Effekte machen akustisch auf das Geschehen aufmerksam.



Zusätzlich zu dem normalen Schlagrepertoire steht jedem Charakter eine ausgefallene Spezialattacke zur Verfügung

In punkto Spielbarkeit weiß das Game schon mehr zu überzeugen. Die Kämpferinnen lassen sich recht präzise dirigieren, und auch deren



beim Design der Gegnersprites waren die Entwickler nicht besonders kreativ. Gleiches gilt für die Animationen der Protagonisten, so wirken die meisten Bewegungsabläufe doch recht abgehackt. Soundmäßig bricht Sailor Moon

Moves gehen leicht von der Hand. Dank des fairen Schwierigkeitsgrades haben auch Prügelspiel-Einsteiger eine Chance.

Sailor Moon ist zwar alles andere als ein Meisterwerk, Fans der Nippon-TV-Serie werden jedoch ihre Freude



Die Qual der Wahl: Fünf Kämpferinnen stehen zu Eurer Auswahl

an dem geradlinigen Beat 'em Up haben. Im Gegensatz zu einigen unserer europäischen Nachbarländer ist das Modul hierzulande nicht offiziell erschienen. So müssen interessierte SNES-User leider auf die Import-Version zurückgreifen.

Klaus Kock

Muster: Game Castle, Hamburg



Ausgefallen: Schlägereien in der Puddingwelt



Neben zahlreichen Schlägen und Tritten beherrschen die Kämpferinnen einige halsbrecherische Würfe

behaupten. Um sich der Angreifer zu erwehren, steht jedem Mädels zusätzlich zu dem normalen Repertoire an Hieben und Tritten, eine besonders durchschlagkräftige Spezialattacke zur Verfügung.

Nachdem die weiblichen Weltenretter in den Straßen ihrer Heimat-

Gameplay

2

Die Monsterjäger lassen sich präzise steuern, alle Attacks gehen leicht von der Hand.

Dauerspaß

3

Die nicht sehr abwechslungsreichen Level sind lediglich im Zweispieler-Modus recht unterhaltsam

Grafik

3+

Die Animationen sind mäßig, Fans der TV-Serie wird der Anime-Grafikstil und die bunte Farbwahl gefallen

Sound

3

Die Kompositionen sind recht monoton, ein paar gute Soundeffekte bilden da die Ausnahme.

TOTAL-CHECK

Genre Prügelspiel
Level 5
Schwierigkeit 3 Stufen
Continues 5
Speicherkapazität 16 MB
Erhältlich als Import

FAZIT
3+

1 Spieler

Namco

ca. DM 60-80

CLASSICS

Wer bei „Pilot Wings“ den martialischen Touch vermißt oder schon immer mal am Steuerknüppel eines Doppeldeckers sitzen wollte, der wird bei diesem Spiel fündig.

BLAZING SKIES

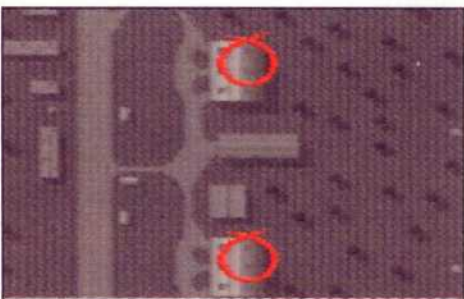


Duell über den Wolken: In den späteren Missionen erweisen sich die gegnerischen Piloten als echte Fliegerasse. Wohl dem, der seine Maschine beherrscht!

Es war einmal eine Zeit, in der hatten die tollkühnen Männer in ihren fliegenden Kisten nichts außer ihrem Fliegerdress und einigen mit Stoff bespannten Holzplatten zwischen sich und dem Erdboden.

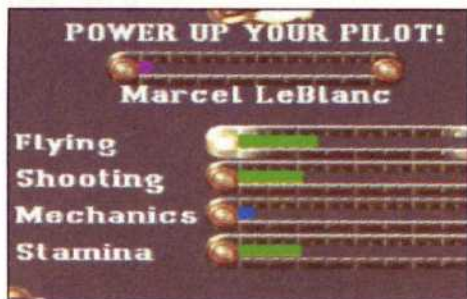


In diese Anfangszeit des Fliegens, genauer gesagt in die Zeit des Ersten Weltkriegs, wird man von „Blazing Skies“ entführt. Drei Grundeinsatztypen sind es, die den Rittern



der Lüfte dieser Tage das Leben schwer machen: Luftkämpfe Flieger gegen Flieger, Bomber- und Aufklärungseinsätze sowie der Beschuß von Bodenzielen im Tiefflug. Insgesamt 20 solcher Missionen

müssen erfolgreich absolviert werden, und natürlich werden die Aufträge immer kniffliger. Nicht nur, daß die fliegenden Gegner zunehmend an Intelligenz gewinnen und der Beschuß durch die Flug-



abwehr immer intensiver wird, zusätzlich werden die einzelnen Missionstypen auch noch kombiniert, so daß der gestreßte Pilot beispielsweise vor und nach einer Bombermission in Luftkämpfe verstrickt wird. In solchen Fällen ist natürlich fliegerisches Können angesagt, aber das besitzen erfahrene Piloten natürlich. Stichwort Erfahrung: Die erfliegen sich die Herren durch erfolgreiche Einsätze. Am Ende einer Mission gibt es Erfahrungspunkte, die auf vier Attribute des Piloten verteilt werden können. Die Verbesserungen in Sachen Zielgenauigkeit oder Ausdauer werden in den späteren Missionen dann auch bitter benötigt.



Allerdings muß der Pilot den Einsatz natürlich auch überleben, denn sonst gibt es statt der Erfahrungspunkte ein Heldenbegräbnis. Letzteres ist auf den ersten Blick angesichts von fünf zur Verfügung stehenden Piloten nicht ganz so tragisch, allerdings kann es recht mühsam sein, die Herrschaften für härtere Einsätze fitzumachen. Daher sollte man sich nicht gleich auf das Training eines Fliegerasses stürzen, sondern die Leute schon in den An-

RITTER DER LÜFTE

fangsmissionen langsam aufbauen. (Ein kleiner Tip: Jeder von ihnen hat besondere Talente, die ihn für bestimmte Einsatzformen geradezu prädestinieren!)

Wer sich von dem kriegerischen Hintergrund nicht abschrecken läßt, der findet einen ganz passablen Action-Flugsimulator. Zwar bedarf es, was Steuerung und Übersicht angeht, einiger Einarbeitungszeit, allerdings entschädigen der herausfordernde Schwierigkeitsgrad und die vielen Missionen einigermaßen für den Streß.

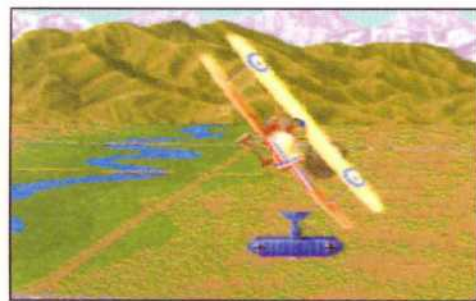
Und noch ein kleiner Hinweis an alle Kaufinteressenten: Blazing Skies gibt es zwar als PAL-Modul, allerdings nicht als offizielle Deutschland-Version. Das dürfte wohl unter anderem daran liegen, daß der Vorgänger dieses Fliegerepos seinerzeit und hierzulande auf dem Amiga indiziert wurde. Gar so extrem kriegerisch wie beim Vorbild geht es in dieser Umsetzung zwar nicht mehr zur Sache, aber ganz offensichtlich wollte man doch lieber kein Risiko eingehen ...

Michael Anton

Muster: Game Castle, Hamburg



Auch in der Luft sollte auf den ...



... Sicherheitsabstand geachtet ...



... werden, denn sonst trifft es Beide!

Gameplay

2-

Luftaction gepaart mit dem strategischen Element des Trainings reizt auch heute noch.

Dauerspaß

2-

Zwanzig Missionen mit einem kernigen Schwierigkeitsgrad sind eine Herausforderung.

Grafik

3

Das Fluggebiet hätte wesentlich abwechslungsreicher gestaltet werden können.

Sound

3

Das für die Kontrolle wichtige Motorengeräusch wird durch die Musik fast völlig verdeckt.

TOTALI-CHECK

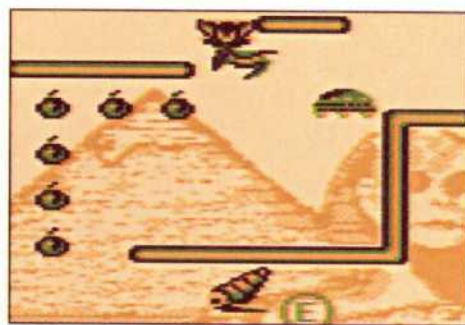
Genre Action
Level 20 Missionen
Schwierigkeit ansteigend
Continues 10
Speicherkapazität 8 MBit
Erhältlich seit 1992

FAZIT
2-

1 Spieler

Infogrames

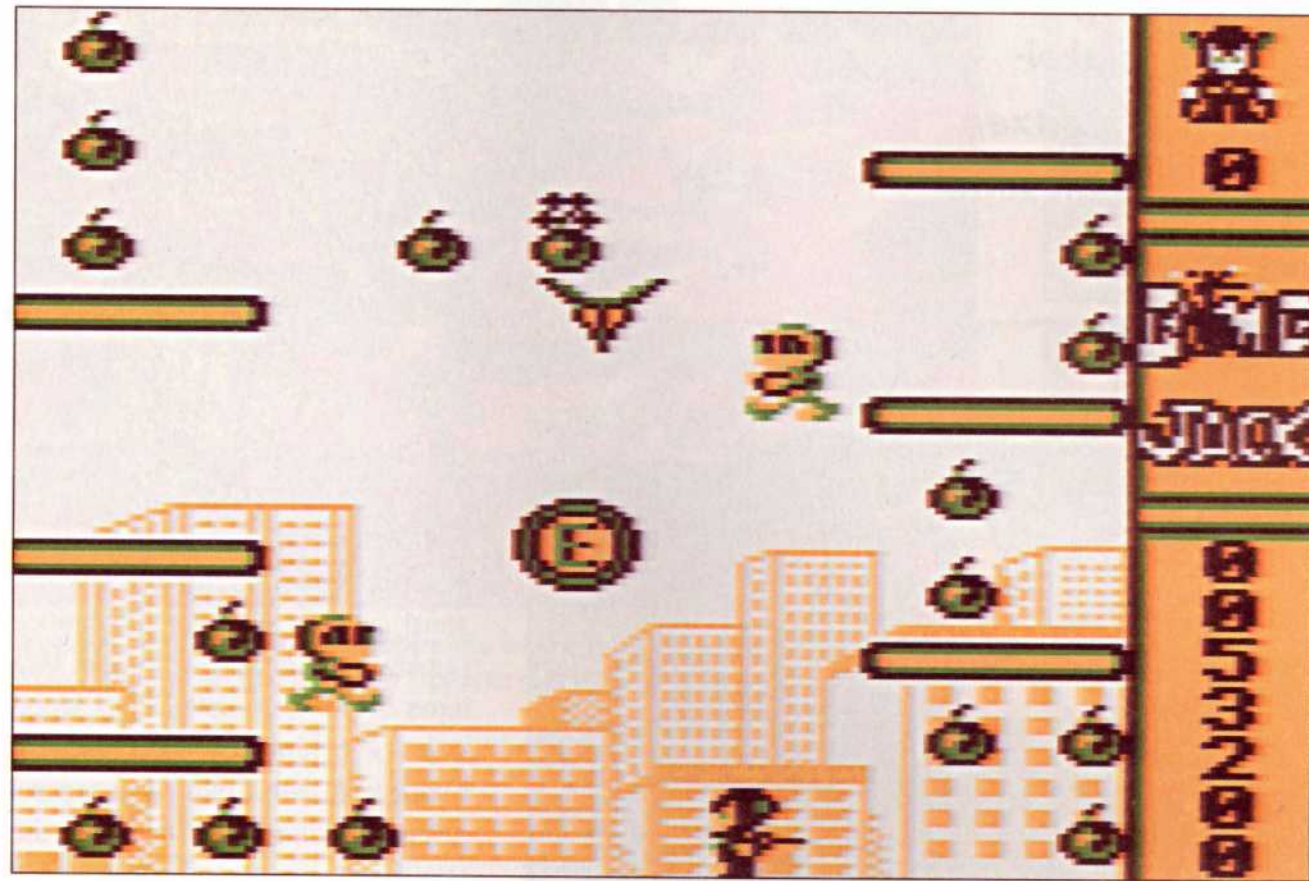
ca. DM 30-40



BOMB JACK

Wenn es um Bomben geht, denkt der kundige Videospieler vor allem an die famose „Super Bomberman“-Reihe. Doch es gibt noch andere, nicht minder explosive Videospiel-heroen neben Mr. Bomberman.

Der Spielhallenautomat für die Arkaden eroberte sich seine Fangemeinde Anfang der 80er Jahre. Damals, als Shoot 'em Ups noch sehr hoch im Kurs standen, waren Jump&Runs oder Actionspiele à la „Bomb Jack“ dünn gesät. Neben einigen Umsetzungen für heimische



Bomb Jack begeisterte einst die Spielhallen-Freaks. Auch wenn Jack nicht mehr der Jüngste ist, Spaß macht das Spiel allemal

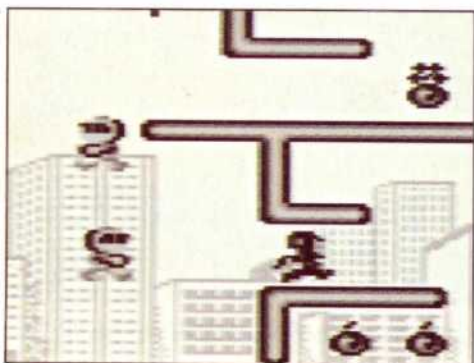
krachern zu erfreuen, versucht er Bomben einzusammeln, und sie sofort zu entschärfen. In den verschiedenen

steuern, hätten es da nicht einige Monster auf ihn abgesehen. Diese Bösewichte können ebenfalls fliegen

Sicherlich, Bomb Jack ist schon ein wenig in die Jahre gekommen, doch für eine Runde zwischendurch ist das kurzweilige Modul genau das Richtige. So ist die Jagd nach einem neuen Highscore ebenso reizvoll, wie den agilen Helden durch die Stages zu steuern, denn die Portion Geschicklichkeit, die dem Spieler hierbei abverlangt wird, ist nicht gerade klein.

Michael Koczy

Muster: Game Castle, Hamburg



Und wenn's einmal eng werden sollte, geht es einfach ab durch die Mitte

Computer- und Konsolensysteme folgte 1992 eine Konvertierung für Nintendos Game Boy. Am Spielprinzip wurde – Nostalgie-Fans werden es Infogrames danken – festgehalten. Bomb Jack ist ein wahrer Sprengexperte, doch statt sich an Explosions-



Bonusblasen, die nur gelegentlich auftauchen, können die nervigen Gegner in harmlose Icons verwandeln. So könnt Ihr in aller Ruhe auf Bombenjagd gehen

Plattform-Leveln, die jeweils eine Bildschirmgröße einnehmen, sind stets etliche der Explosivkörper verteilt. Jacks Haupteigenschaften sind sein enormes Sprungvermögen und die Fähigkeit, seinen Fall (durch Button-

EINE NERVENAUFREIBENDE BOMBENJAGD

Triggern) stark zu verlangsamen. Eigentlich ließe sich der kleine Held hervorragend von Bombe zu Bombe

und sogar ihre Gestalt wechseln, womit sich auch deren Angriffs- und Bewegungsmuster ändern. Gelegentlich gleiten Bonus-Blasen ins Bild, die entweder die Gegner unschädlich machen, Extraleben oder Punktemultiplikatoren beschern.

So ist das Bombensammeln für Jack nicht unbedingt ein Zuckerschlecken, doch für die Punkte, die das Punktekonto unseres Helden bereichern, muß eben etwas getan werden.



Bomb-City bei Nacht. Dank der einstellbaren Farbpalette des Super Game Boy könnt Ihr sogar „bei Nacht“ spielen.

Gameplay 2-

Viel Abwechslung wird zwar nicht geboten, doch der Schwierigkeitsgrad ist herausfordernd.

Dauerspaß 3+

Die Jagd nach einem neuen Highscore allein mag heutzutage nur noch wenige Spieler motivieren.

Grafik 2

Solide – alles ist gut zu erkennen und wird auch nicht von Sprite-Geffacker gestört.

Sound 3+

Hauptsächlich Standardgedudel. Doch dank der Effekte, ist die Akustik oberes Mittelmäß.

TOTAL-CHECK

Genre Action
Level unendlich
Schwierigkeit 3 Stufen
Continues unendlich
Speicherkapazität 1 MBit
Erhältlich seit 1992

FAZIT

2-

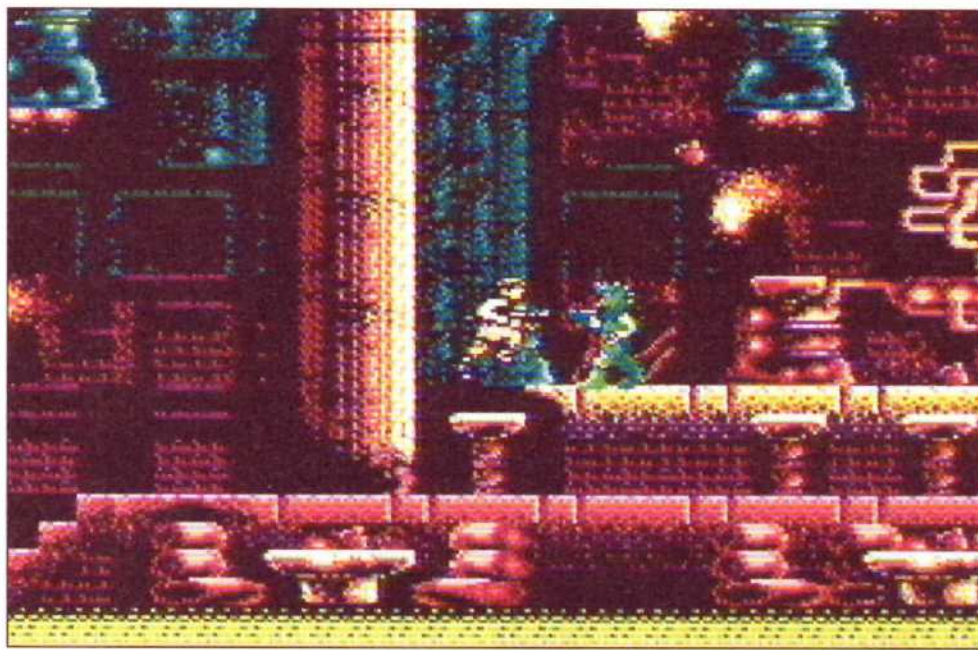
1 Spieler

Lucasfilm/JVC

ca. DM 70

STAR WARS

Vor langer Zeit, auf einer 8-Bit-Konsole, entfachte der Krieg der Sterne erneut. Während die Welt noch immer auf die Prequels der Space-Opera wartet, nehmen wir den NES-Klassiker unter die Lupe.



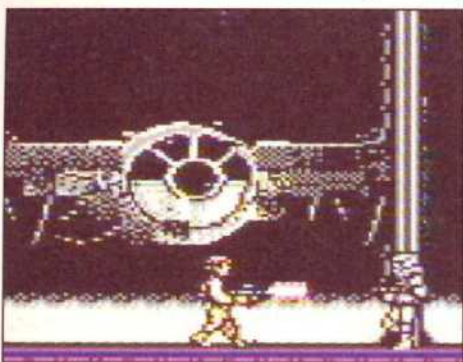
Star-Wars-Geschulte treffen in der Cantina-Bar auf alte Bekannte. So begegnet Ihr zum Beispiel Greedo. Ob ihm wohl dasselbe Schicksal widerfährt, wie seinem Leinwand-Vorbild?

Fast zwei Jahrzehnte hat der erste Krieg-der-Sterne-Streifen schon auf dem Buckel und dennoch nichts von seiner Faszination eingebüßt. Auf fast jeder Konsole gab es schon viele Umsetzungen der Abenteuer



Nanu, ist es ein Vogel, ist es ein Flugzeug? Nein, es ist Boba Fett, der Kopfgeldjäger, der im ersten Film noch gar nicht vorkommt. Ts, ts ...

von Luke, Han und Co. 1991 wagte sich Lucasfilm Games mit einem Action-Jump&Run auch an das NES heran. Der anschließende Erfolg erwog



Mit Han Solo könnt Ihr durch den TIE-Fighter-Hangar des Todessterns marschieren und imperiale Sturmtruppen dezimieren

die Entwickler, dieses Spiel auch für Game Boy, Game Gear und Master System umzusetzen. Erwartungsgemäß wird die Hand-

lung des ersten „Star Wars“-Films exakt nachgespielt. Ihr startet Euren Kreuzzug auf Tatooine, wo Ihr mit dem Landspeeder durch die Jundtlandwüste düst und Laserkanonen und Banthas ausweichen müßt. In versteckten Höhlen lauern Sandleute und andere Wüstenbewohner auf den jungen Luke. Dort findet er aber auch nützliche Extras, wie z. B. Schutzschilde für den Millennium

Falcon. In einer der Höhlen wartet Obi-Wan Kenobi, um Luke mit dem Lichtschwert seines Vaters auszurüsten. Wenn Ihr daraufhin R2-D2 von



Schade, daß Lukes Landspeeder nicht mit einer Laserwumme ausgerüstet ist. Naja, wenigstens fliegt er bleifrei

den Javas befreit habt, geht es weiter zum Mos Eisley Raumhafen, wo sich Han Solo zu Eurer Party gesellt. Nach einem kurzen, unfreiwilligen

3D-Ausflug in einen Meteoritenregen, müssen die tapferen Recken im Innern des Todessterns zu Prinzessin Leia eilen, die dort schon ungeduldig auf ihre Rettung wartet. Nach der Flucht vom Todesstern gilt es, diesen zu zerstören, und den Abspann zu genießen.

FÜNF LEVEL GEBALLTE STAR-WARS-ACTION WARTEN AUF EUCH

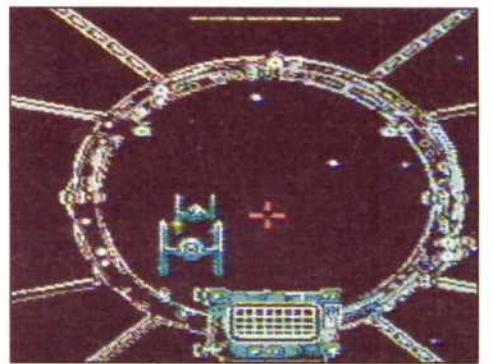
Diese Offenbarung für jeden NES-Star-Wars-Fan wird durch ein schwaches Gameplay getrübt. Die Helden lassen sich nicht gut steuern. Oft müssen die Sprünge punktgenau getimet sein, um Energieverluste zu vermeiden. Die äußerst widerstandsfähigen Gegner greifen manchmal sehr unfair an. Der daraus resultierende, happige Schwierigkeitsgrad wurde leider weder durch eine Batterie noch durch ein Paßwortsystem gemildert. Die Grafik ist beeindruckend. Solch detaillierte, zum Teil sogar animierte, Hintergründe und schöne Sprites sind auf dem guten alten NES eine Seltenheit. Das Scrolling bleibt immer flüssig, und Flackereien sind selten. John Williams weltberühmte, orchestrale Untermalung des Films wurde sehr gut auf den 8-Bitter umgesetzt. Schade, daß die Soundeffekte nicht ebenso zu begeistern wissen. Trotz spielerischer Schwächen kommen nicht nur eingefleischte Jedi-Ritter auf Ihre Kosten. Der Aufruf an alle lautet: Bei Sichtkontakt sofort kaufen!

Christian Henning

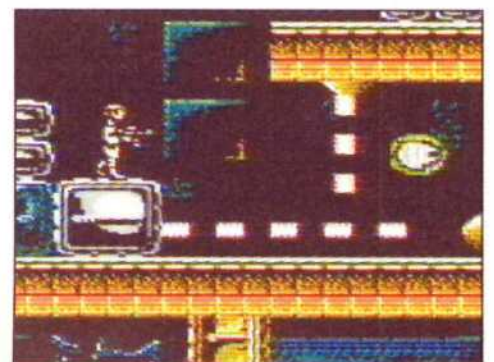
Muster: Game Castle, Hamburg



Schmuggler Han Solo bedankt sich für seine Rettung bei Euch und fliegt Luke, Ben und die beiden Droiden nach Alderaan



Die Flucht vom Todesstern bleibt nicht unbeachtet. Ihr dürft Euch hitzige Gefechte mit TIE-Fighter liefern. Ein toller 3D-Level!



Das Falcon-Icon symbolisiert einen Deflektor-Schild für Solos Mühle. Der spätere 3D-Level wird einfacher, je mehr Icons zuvor eingesammelt wurden

Gameplay 3

An unfairen Stellen kann man verzweifeln, doch mit etwas Geschick kommt man weiter.

Dauerspaß 3+

Die abwechslungsreiche Aufmachung motiviert besonders die Fans zum Durchspielen.

Grafik 2+

Wundervolle, stielche Star-Wars-Grafik und schön gezeichnete Sprites lassen das Flackern verzeihen.

Sound 2

Die Star-Wars-Melodien sind einfach unverwundlich. Nur die Soundeffekte kratzen ein wenig.

TOTAL! CHECK

Genre Action/Jump&Run
Level 5
Schwierigkeit hoch
Continues 10
Speicherkapazität 2 MBit
Erhältlich seit 1991

FAZIT
3+

Das Genre der Strategiespiele und Wirtschaftssimulationen bietet ein buntes und breit gefächertes Spektrum an Titeln. Unser Genre-Durchblick dieser Ausgabe liefert einen Überblick über das vielfältige Angebot auf diesem Gebiet. Wie üblich, stellen wir Klassiker und Neuheiten des Genres vor, in die Ihr zwecks Ausbau Eurer Spielesammlung guten Gewissens Eure Ersparnisse investieren könnt – natürlich nur, wenn Ihr auf das Genre steht.



SIM CITY

Schon in der Computerwelt konnte diese Städtebau-Simulation begeistern, auf der Konsole ist es nicht anders. Als Bürgermeister einer kleinen Gemeinde gilt es, ein verschlafenes Städtchen zu einer Megametropole auszubauen. Als Bau-, Finanz- und Verwaltungschef in einer Person hat man dabei natürlich jede Menge zu tun, wenn man die Kunst der Stadtplanung richtig beherrschen will. Komplexität und Vielseitigkeit machen das Spiel auch heute noch zu einem absoluten Muß!



Trotz seines Alters kann „Sim City“ auch heute noch voll und ganz begeistern!

Titel/System.....Sim City/SNES
Hersteller.....Nintendo
Test in.....2/94
Level.....
Continues.....Batterie
Speicherkapazität.....8 MBit



SUPER CONFLICT

Als reinrassiges militärisches Strategiespiel präsentiert sich „Super Conflict“ im klassischen Hexagon-Look: Auf einer in viele Sechsecke unterteilten Weltkarte kann der Spieler seine Züge planen und die Einheiten entsprechend bewegen. Der realkriegerische Hintergrund ist zwar nicht jedermanns Geschmack, und in technischer Hinsicht wird recht wenig geboten, dennoch hat das Spiel als typischer Genrevertreter durchaus seine Reize.



Bei „Super Conflict“ geht es recht realistisch zur Sache

Titel/System.....Super Conflict/SNES
Hersteller.....VIC TOKAI
Test in.....7/93
Level.....55
Continues.....Batterie
Speicherkapazität.....8 MBit



GENRE - D STRATEGIE &

UTOPIA

* Gut geklaut ist halb gewonnen: Auf den ersten Blick mutet „Utopia“ wie eine Kombination aus „Sim City“ und „Populous“ an.



Gegen solche Vorbilder ist nichts einzuwenden – und natürlich auch nichts gegen zusätzliche neue Ideen. Die sind vorhanden: Als Leiter einer Weltraumkolonie muß man sich nicht nur um den Ausbau der Kolonie und das Wohl der Siedler kümmern, sondern auch noch Rohstoffprobleme lösen und sich mit feindlichen Aliens herumärgern. Eine komplexe Aufgabe, die so schnell nicht langweilig wird.

Titel/System.....Utopia/SNES
Hersteller.....Gremlin
Test in.....8/94
Level.....10
Continues.....Batterie
Speicherkapazität.....8 MBit



Diesen Monat: Strategiespiele und Wirtschaftssimulationen

Die Frage, was ein Strategiespiel nun eigentlich ist, ist nicht gar so einfach zu beantworten. Denn immerhin könnte man im Extremfall so weit gehen und behaupten, daß es eigentlich in jedem Spiel, unabhängig vom eigentlichen Geschehen, darum geht, bestimmte Strategien für den Erfolg zu entwickeln. Das ist im Prinzip natürlich völlig richtig, hilft an dieser Stelle aber überhaupt nicht weiter, denn sonst würde sich dieser Genre-Durchblick wohl in eine unendliche Geschichte verwandeln.

Also muß ein anderes Kriterium für die Differenzierung her, und da bietet sich die Zeit als Unterscheidungsmerkmal an: Während die „Überlebens“-Strategien in Action-Spielen (beispielsweise beim Durchqueren eines Levels oder beim Kampf gegen einen Endgegner) recht schnell ihre Qualität unter Beweis stellen, so zeigen sich die Auswirkungen der eigenen Aktionen bei „Strategiespielen im engeren Sinne“ oft erst nach einiger Zeit. Dabei ist es dann im Prinzip auch nur noch von untergeordneter Bedeutung, ob es sich beim Spielgeschehen dann um „militärische Strategien“ handelt, oder um den Aufbau einer Stadt oder gar eines elektronischen Ameisenhaufens ... Dementsprechend lassen wir Spiele mit relativ kurzfristigen

Strategien aus diesem Genreüberblick heraus und beschränken uns auf solche Vertreter, die eine eher zukunftsorientierte, längerfristige Planung der Aktivitäten notwendig machen. Eine kleine Ausnahme sei allerdings doch gestattet: Spiele, bei denen es insbesondere um die geschickte Ausnutzung der Fähigkeiten verschiedener Charaktere geht, haben wir doch in die Liste aufgenommen. (Und einer etwas anderen Art von Strategiespielen, nämlich den vielzitierten Klötzchenspielen, haben wir in diesem Heft an anderer Stelle eine eigene Übersicht spendiert.)

POWERMONGER



Titel/System.....Powermonger/SNES
 Hersteller.....Imagineer
 Test in8/93
 Level.....200
 Continues.....Paßwörter
 Speicherkapazität.....8 MBit



Deftige Strategiekost erwartet den Spieler bei seinem Streben nach Macht: Gleich 200 Regionen müssen nacheinander erobert werden, in jedem Gebiet ist eine Menge zu tun: Dörfer und Festungen müssen eingenommen und neue Waffen entwickelt werden, auch ist eine solide Logistik für den Nachschub zu organisieren. Eine wahrhaft harte und auch recht zeitaufwendige Angelegenheit!

METAL MARINES



Streß in der Zukunft: Als militärischer Kommandeur hat man die Aufgabe, eine Basis zu errichten, auszubauen, und schließlich gegen den Gegner vorzugehen. Wahrlich keine einfache Aufgabe, da man seine Züge unter Zeitdruck planen und in den späteren Levels gegen einen recht fähigen Computergegner antreten muß. Zwar fehlt mit der Zeit etwas die spielerische Tiefe, Spaß macht die Schwermetall-Metzelei aber trotzdem ...

Titel/System.....Metal Marines/SNES
 Hersteller.....Namco
 Test in4/94
 Level.....20
 Continues.....Paßwörter
 Speicherkapazität.....12 MBit



URCHBLICK

WIRTSCHAFT

POPULOUS I, POPULOUS II



Willkommen auf dem Olymp! Wer sich schon immer mal wie ein antiker Gott fühlen wollte, der ist in der Welt von „Populous“ genau am richtigen Ort. Als allmächtiger Lenker müssen die Geschicke eines Pixelvolkes gesteuert werden: Nur wenn die Leuten glücklich sind und ihren Guru verehren, kann dieser Wunder wirken. Einfachere Wunder, wie etwa das Heben und Senken von Landmassen zwecks

Landgewinnung, beherrschen die Götter ohne Probleme, größere Aktionen erfordern dann schon etwas mehr göttliche Energie. Die wird spätestens dann benötigt, wenn es der gegnerischen Zivilisation an den Kragen gehen soll – schließlich kann es nur einen Sieger geben. Während der

Titel/System.....Populous/SNES
 Hersteller.....Bullfrog
 Test in6/95
 Level.....500
 Continues.....Paßwörter
 Speicherkapazität.....12 MBit

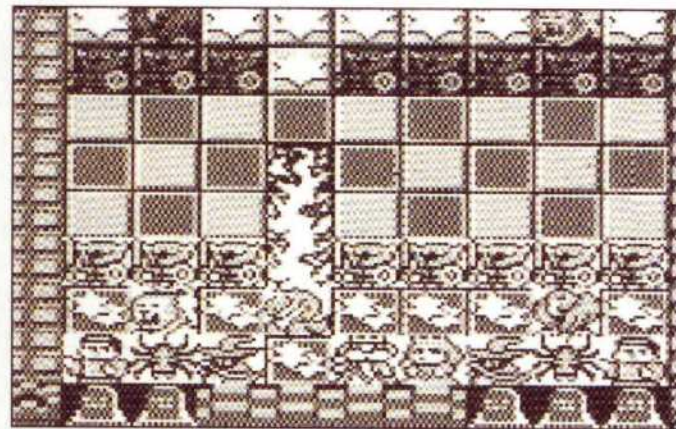


Titel/System.....Populous II /SNES
 Hersteller.....Imagineer
 Test in8/94
 Level.....48
 Continues.....Paßwörter
 Speicherkapazität.....16 MBit



erste Teil der Serie vor allem durch die Vielzahl an Levels glänzt, besticht der zweite vor allem durch bessere Grafik, mehr Optionen und intelligentere Gegner. Langer Spielspaß ist jedoch in beiden Fällen garantiert.

CASTLE QUEST



In dieser genialen Mischung aus Rollenspiel- und Schachelementen kommen Freunde gepflegter Strategiespiele voll auf ihre Kosten. Fantasy-Figuren mit unterschiedlichen Eigenschaften können auf dem Spielfeld bewegt werden. Überleben sie die Kämpfe, gewinnen sie sogar an Erfahrung. Muß man einfach gesehen haben!

Titel/System.....Castle Quest/GB
 Hersteller.....Hudson Soft
 Test in1/94
 Level.....24
 Continues.....Paßwörter
 Speicherkapazität.....1 MBit



THEME PARK



Manager eines Rummelplatzes zu sein, ist gar nicht so einfach: Von der Organisation der Parkaufteilung über die Personalplanung bis hin zur Verwaltung von

Titel/System.....Theme Park/SNES
 Hersteller.....Bullfrog
 Test in7/95
 Level.....24
 Continues.....Batterie
 Speicherkapazität.....12 MBit



Pommes- und Eisbuden, ist jede Menge zu tun. Eine herrlich komplexe und abwechslungsreiche Wirtschaftssimulation mit vielen Überraschungen.



Eine interessante Bereicherung



Guter Durchschnitt

TOTAL! 6/96

63

reportage



PIRATES

Da lacht der Seebär: Diese Mischung aus Piraten-Action, Abenteuer und Wirtschaftssimulation hat zwar schon einige Jährchen auf dem Buckel, kann aber immer noch voll und ganz begeistern. So sieht ein richtig gutes Piratenspiel aus – daran können sich gewisse andere Herrschaften durchaus ein Beispiel nehmen ...



Neben dem kaufmännischen ist auch Geschick im Umgang mit dem Degen eine wichtige Voraussetzung

Titel/System Pirates!/NES
Hersteller Palcom
Test in 6/93
Level
Continues Batterie
Speicherkapazität 4 MBit



GENRE - D

ELITE

Und noch ein Klassiker, der den Sprung aus der Ära der Homecomputer in die Konsolenwelt geschafft hat. Als aufstrebender Welt-raumcowboy gilt es, sowohl sein fliegerisches als auch sein kaufmännisches Können unter Beweis zu stellen. Gelegenheiten dazu gibt es in dem riesigen Spiel-Universum mehr als genug. Bei diesem Spiel kommen sowohl Action- als auch Strategie-Fans voll auf ihre Kosten.



Titel/System Elite/NES
Hersteller Imagineer
Test in 4/96
Level
Continues Batterie
Speicherkapazität 4 MBit



STRATEGIE &

MEGA-LO-MANIA



Auch dieser Strategie-Oldie hat seinen Weg auf die Konsole gefunden. Mit einer begrenzten Anzahl von Mannen muß zunächst ein Gebiet erforscht und gesichert werden, danach geht es den bösen Nachbarn an den Kragen. Zwar ist für die Einarbeitung etwas Geduld erforderlich, aber die sollte man als Strategie-Fan eigentlich haben.

Titel/System Mega-Lo-Mania/SNES
Hersteller Imagineer
Test in 2/94
Level 28
Continues Paßwörter
Speicherkapazität 8 MBit



CIVILIZATION



Auf dem PC hat dieses Game schon längst Kultstatus erreicht, und auch die leider nur als Import erhältliche Konsolenumsetzung kann sich sehen lassen. Die Spielidee ist genial: Aus einem Haufen unzivilisierter Nomaden muß durch geschickte

Titel/System Civilization/SNES
Hersteller Koei
Test in 5/96
Level
Continues Batterie
Speicherkapazität 16 MBit



Lenkung eine blühende Hochkultur gemacht werden, die den Sprung zu den Sternen schafft. Das geschieht nicht nur durch wissenschaftliche Fortschritte, sondern auch durch geschickte Bündnispolitik und Eroberungen. Trotz der wenig spektakulären Oberfläche steckt in diesem Spiel extrem viel Abwechslung und Komplexität.

STRATEGISCHES TEAMWORK

Eine interessante Genremixtur sind jene Spiele, bei denen es darauf ankommt, die Fähigkeiten verschiedener Figuren erfolgreich zu kombinieren. Auf den ersten Blick sehen sie zwar aus wie traditionelle Jump&Runs oder Plattformspiele, dennoch bergen sie ein hohes strategisches Potential. Musterbeispiel hierfür sind die legendären Lemmings, die mit ihren vielseitigen Talenten nur im Team die diversen Hindernisse des Spielerebens überwinden können. Neben diesem Klassiker machen sich allerdings auch Spiele wie „The Lost Vikings“ oder „The Humans“ recht positiv bemerkbar, eine besondere Erwähnung verdient auch „King Arthur's World“, das als eines der ersten SNES-Games seinen Soundtrack in Dolby Surround präsentiert.



Titel/System Lemmings 2/SNES
Hersteller Psygnosis
Test in 1/95
Level 120
Continues Paßwörter
Speicherkapazität 8 MBit



Titel/System The Lost Vikings/SNES
Hersteller Interplay
Test in 7/93
Level 36
Continues Paßwörter
Speicherkapazität 8 MBit



Titel/System The Humans/GB/SNES
Hersteller Game Tek
Test in 1/94
Level 28
Continues Paßwörter
Speicherkapazität 2/8 MBit



Titel/System King Arthur's World/SNES
Hersteller Jaleco
Test in 6/93
Level 27
Continues Paßwörter
Speicherkapazität 8 MBit



SIM ANT

Das amerikanische Softwarehaus Maxis (von dem übrigens auch der Klassiker 'Sim City' stammt) war schon immer für seine etwas skurrilen Simulationen bekannt. So ist es nicht weiter verwunderlich, daß auch der 'virtuelle Ameisenhaufen' seinen Weg auf die Konsole fand. Als Anführer einer Ameisenkolonie muß durch geschicktes Anlegen der Behausung und planvolle Futtersuche das Wohl der Kolonie gesichert werden. Außerdem muß man sich noch mit feindlichen Kolonien herumärgern und darf gar einen ganzen Garten nebst Haus erobern. Recht abgedreht und leider nur als Import erhältlich ...

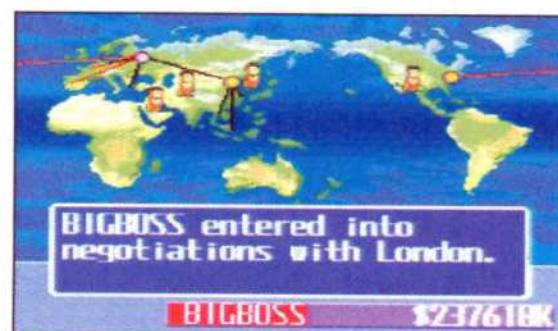


Titel/System Sim Ant/SNES
Hersteller Maxis
Test in 1/94
Level 9
Continues Batterie
Speicherkapazität 8 MBit



AEROBIZ SUPERSONIC

Wer schon immer mal eine Fluglinie managen wollte, der findet bei diesem Spiel ein ideales Betätigungsfeld. Innerhalb von 20 Spieljahren muß durch Einrichtung und Ausbau von Flughäfen und diverse andere Aktivitäten eine leistungsfähige Fluggesellschaft auf die Beine gestellt werden.



Um die Fluglinie wachsen und gedeihen zu lassen, müssen intensive Verhandlungen geführt werden

Titel/System Aerobiz Supersonic/SNES
Hersteller Koei
Test in 3/95
Level
Continues Batterie



URCHBLICK



WIRTSCHAFT

KOEI UND DIE GESCHICHTE



Titel/System Nobunaga's Ambition/SNES
Hersteller Koei
Test in
Level
Continues Batterie
Speicherkapazität 8 MBit



Titel/System Liberty or Death/SNES
Hersteller Koei
Test in
Level
Continues Batterie
Speicherkapazität 8 MBit



Das japanische Softwarehaus Koei ist vor allem durch seine 'Historical Simulation Series' berühmt geworden. Mit ihr geben sie dem geneigten Spieler die Möglichkeit, Weltgeschichte neu zu schreiben. Ob es nun, wie in „Nobunaga's Ambition“ um das feudale Japan geht, um die amerikanischen Befreiungskriege („Liberty or Death“) oder, wie im inzwischen auf vier Teile angewachsenen „Romance of the Three Kingdoms“-Epos, um das mittelalterliche China: Mit beinahe identischen Spielsystemen, die wirtschaftliche, politische und militärische Entscheidungen beinhalten, wird solide Strategiekost geboten. Zwar nutzt sich das Spielsystem im Laufe der Zeit doch etwas ab, dennoch sollte man wenigstens eine dieser nur als Import erhältlichen Geschichtssimulationen genauer unter die Lupe genommen haben.

FRONT MISSION



Bevor die riesigen BattleMechs aufeinander feuern können, müssen sie natürlich erst einmal in die richtige Position gebracht werden, ...



... was in einer isometrischen Landkarte geschieht. Durch das hügelige Gelände können auch Standortvorteile herausgearbeitet werden

OGRE BATTLE



Neben strategischem Geschick benötigt man bei „Ogre Battle“ auch eine gewisse Portion Glück im Umgang mit den Tarot-Karten ...

Von dem japanischen Softwarehaus Enix kennt man im Westen offiziell fast nur seine Action-Adventures („Soul Blazer“, „Illusion of Time“). Mit etwas Glück läßt sich jedoch auch mit der US-Version dieser Mischung aus Echtzeit-Strategie und Rollenspiel ein Blick auf eine völlig andere Seite dieser Company erhaschen.

Titel/System Ogre Battle/SNES
Hersteller Enix
Test in
Level
Continues Batterie
Speicherkapazität 16 MBit



Eigentlich ist Squaresoft ja eher durch seine famosen Rollenspiele bekannt, aber die Herrschaften können auch anders, wie diese strategielastige BattleMech-Simulation beweist. Der einzige Haken an der Sache: Das Spiel gibt es nur als Japan-Import, so daß es durchaus zu einigen kleineren Verständnisproblemen kommen kann.

Titel/System Front Mission/SNES
Hersteller Squaresoft
Test in 7/95
Level
Continues Batterie
Speicherkapazität 24 MBit



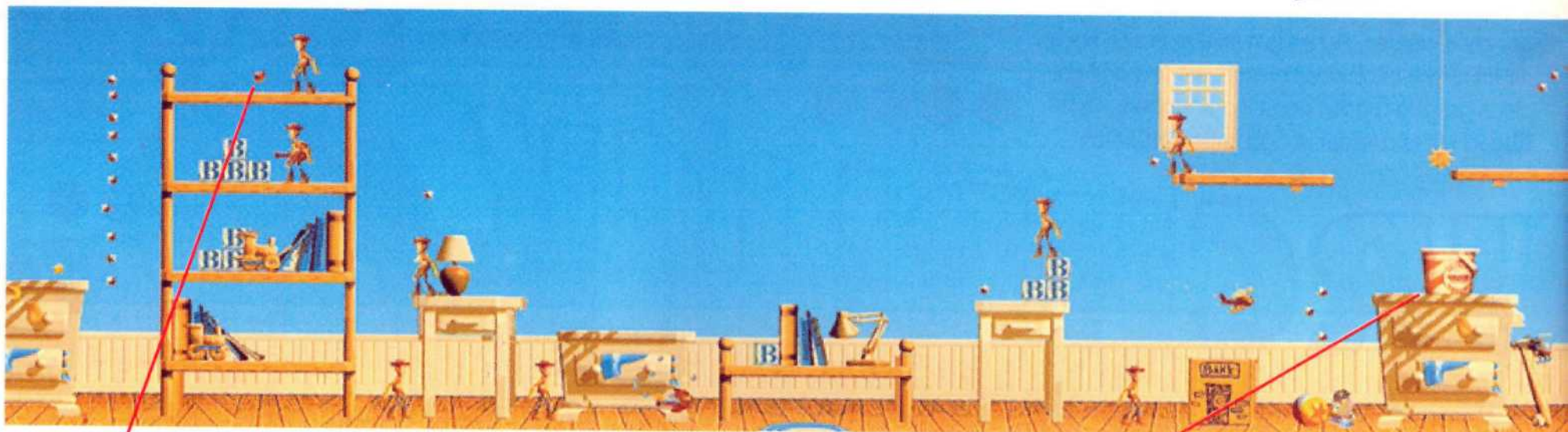
Hallo, liebe Leute!

Der bahnbrechende Erfolg von Kinofilm und Videospiel hat uns dazu bewogen, eine ausführliche Komplettlösung für Euch zusammenzustellen. Wir beginnen in dieser Ausgabe mit den ersten sieben Levels. In der kommenden TOTAL! reichen wir den Rest der Stages in gewohnter Ausführlichkeit nach. Zusammen mit TOTAL! dürfte es kein Problem für Euch sein, Buzz Lightyear zu retten. Viel Spaß, auf den folgenden Seiten!

ch



Level 1: Das alte Armeespiel
oder „Krieg-spielen ist doch doof!“

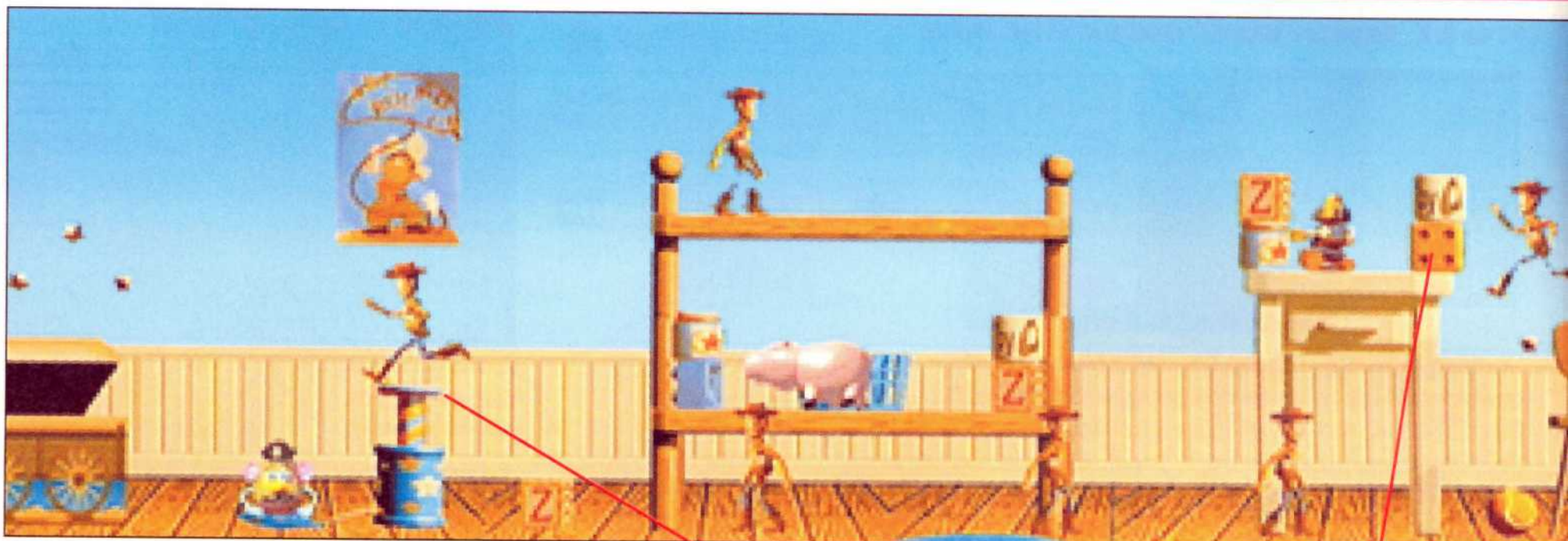


Auf dem ersten Regal winkt bereits ein 1 Up. Ihr solltet es Euch nicht entgehen lassen, denn trotz Paßwörter erwartet Euch mit ‚Toy Story‘ noch ein harter Brocken.

An dieser Stelle müßt Ihr vom Gummiball auf die untere Komodenschublade springen, um so zum Eimer zu kommen. Mit einem Peitschenhieb könnt Ihr die einge-

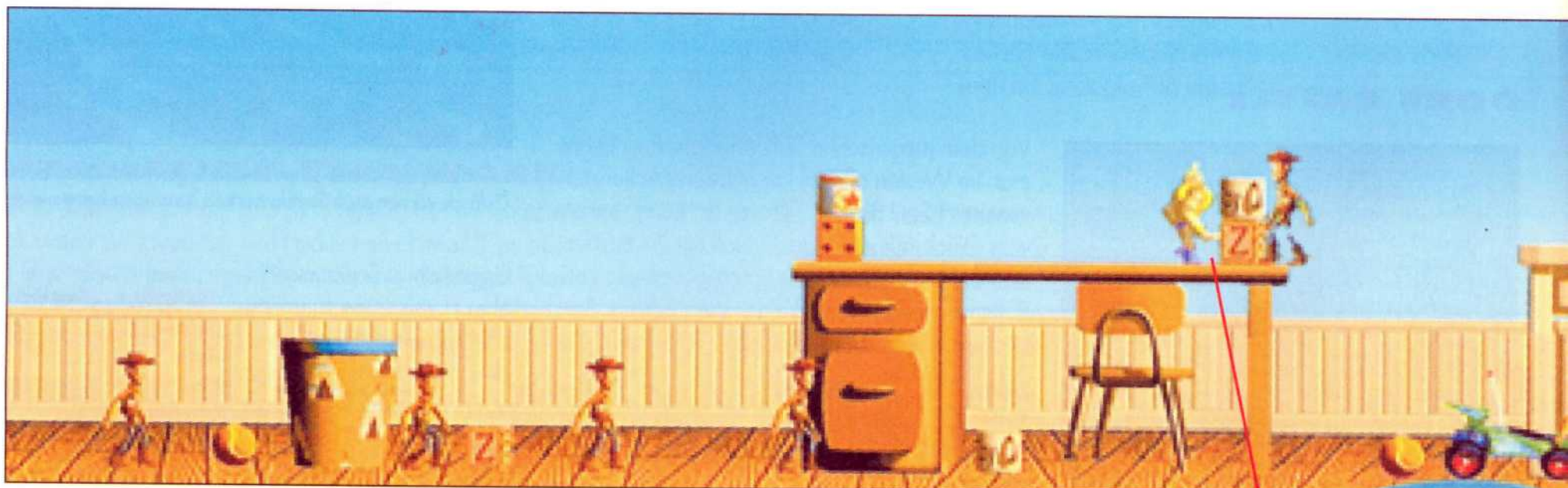
sperrten Spielzeugsoldaten befreien. Eure nächste Aufgabe ist es, der Armee zu helfen, an das Baby-Funkgerät zu gelangen.

Level 2: Alarmstufe Rot
oder „Den letzten beißen die Hunde“



Achtung, jetzt wird's aber höchste Eisenbahn! Bevor Andy in sein Zimmer kommt, müssen alle Spielsachen wieder an ihrem Platz sein. Charly Naseweiß, Specky, der

kleine Roboter und Rex müssen mit der Ballonpumpe in die Kiste katapultiert werden. Damit die Toys von den Regalen kommen, muß Woody die Klötzchen wegschlagen.



Der R.-C.-Flitzer kommt aus eigener Kraft nicht an dem blauen Eimer vorbei. Laßt die Action-Figur vom Schreibtisch laufen, damit diese den Eimer nach rechts schiebt!



Legende



SILBERNER STERN

Jeder fünfzigste Stern gibt ein Extraleben



COWBOY HUT

Der Hut symbolisiert ein Extraleben



GOLDENER STERN

Gibt Woody Lebensenergie zurück



RÜCKSETZ-FLAGGE

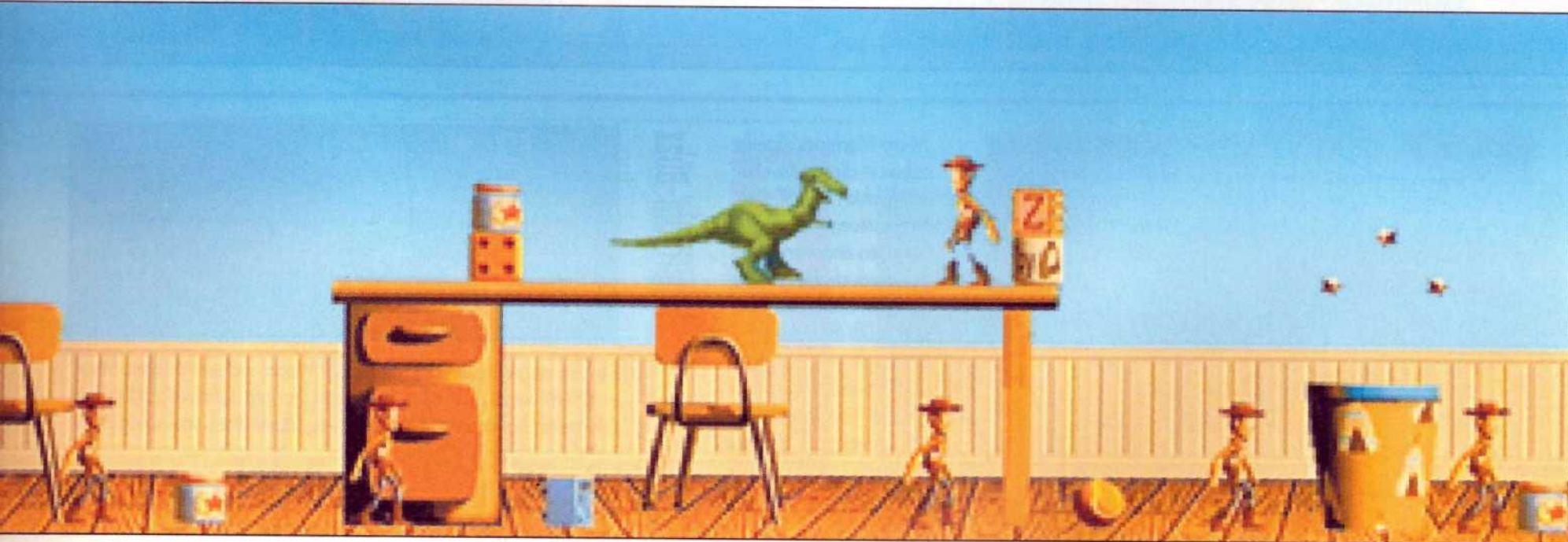
Nach einem Ableben startet Ihr an dieser Stelle



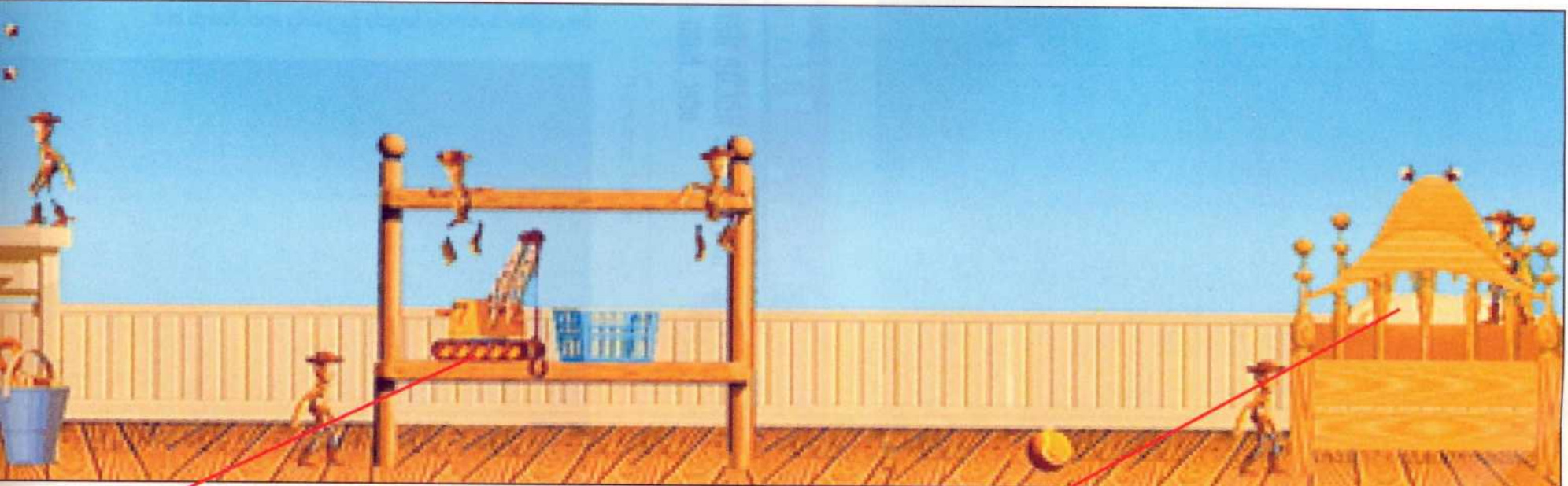
Um an die Extras auf den obersten Regalen zu kommen, könnt Ihr Woody mit seiner Peitsche an einem Haken schwingen lassen.

Während die Soldaten in Reih und Glied nach rechts marschieren, muß Woody vorausgehen und im Regal das Funkgerät nach unten werfen. Achtet auf Specky!

Die erste Mission ist fast geschafft. Wenn Ihr von der letzten Kommode auf den kleinen Tisch springt, habt Ihr das zweite Funkgerät gefunden und kommt einen Level weiter.



Die Spielzeuge laufen unterschiedlich schnell. Sorgt dafür, daß sie nirgends aufgehalten werden bevor Ihr Euch um das ferngesteuerte Auto und die Action-Figur kümmert!



Der Bagger im Regal nimmt den Eimer aus dem Weg, so daß das Auto unter Andys Bett gelangen kann.

Gemächlichen Schrittes folgt ihm die Action-Figur, während Woody mit Hilfe des Tennisballs auf dem Bett landen muß.

Da ist sie nun, die neue Superpuppe Buzz Lightyear. Sofort will der Neuan-
kömmling sein Können unter Beweis stellen und fordert Woody zum Duell. Der

Level 3: Ego-Probe
oder „Man ist dieser Buzz eingebildet“

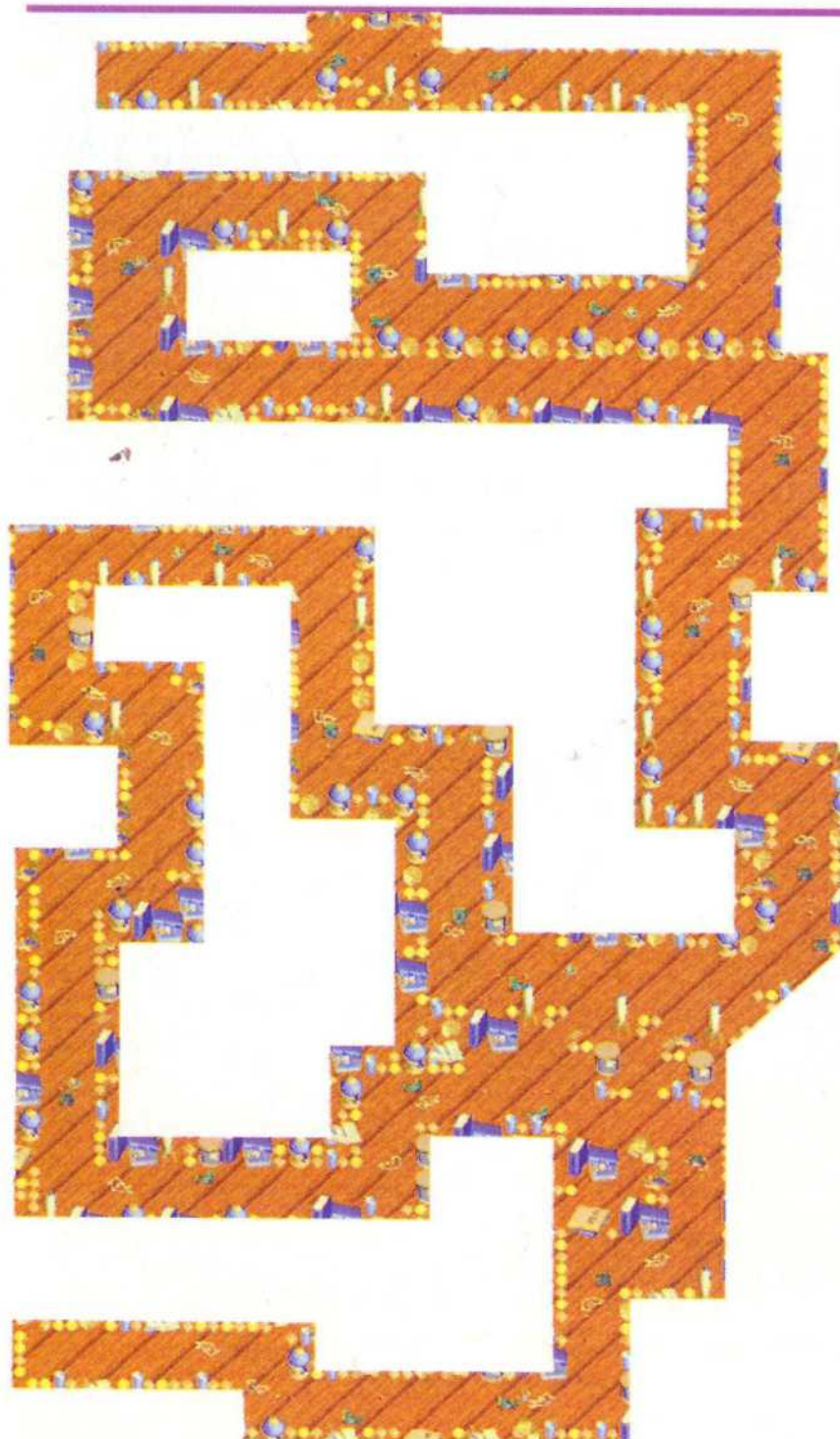


Wundert Euch nicht, wenn Buzz als erster ins Ziel kommt. Das Spiel wurde so program-
miert, daß Woody nicht gewinnen kann. Deshalb könnt Ihr Euch ruhig

etwas Zeit nehmen, die Abgründe zu überspringen. Wenn Ihr hektisch durch den Level rast,
kann es sehr leicht passieren, daß Ihr in einen Abgrund fallt.



Level 4: Schubs den Buzz
oder „Meine Kiste fährt 310, schwups, die Polizei hat 's nicht gesehen“



„Micro Machines“-Spieler
haben in diesem Level ei-
nen leichten Vorteil. Der
ferngesteuerte Rennwagen
hat einen enormen Batta-
rieverbrauch. Um ständig
„auf dem Laufenden“ zu
sein, müßt Ihr jedesmal
Buzz Light-year anrem-
peln. Daraufhin verliert er
nämlich eine Batterie, mit
der Ihr weiterfahren könnt.

Alptraum-Buzz

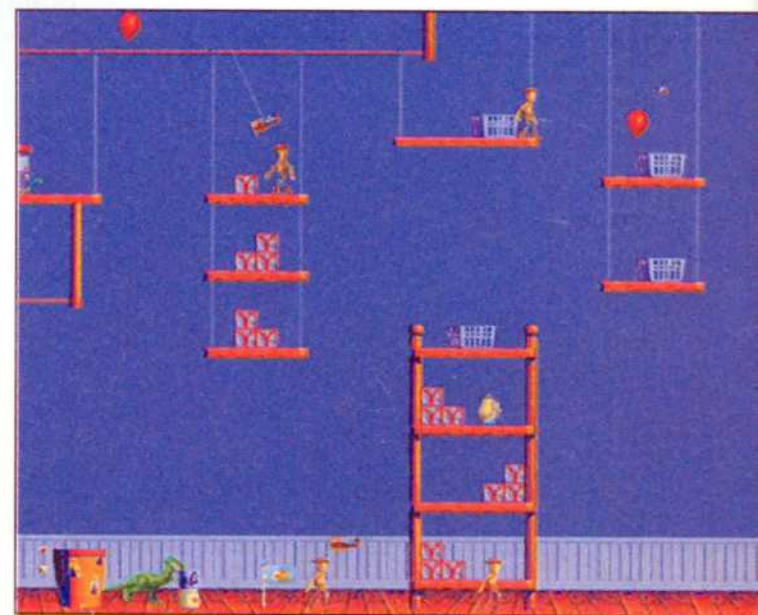


Der finstere Alptraum-Buzz beschießt Woody mit einem Laser, bevor
er sich für kurze Zeit unsichtbar macht. Springt auf die Holzklötzchen
und peitscht die orangen Kometen weg, damit Buzz ungeschützt ist.

Level 5: Die Rache der Spielzeuge
oder „Mann, sind die sauer“



In diesem Level ist Eure Weitsichtigkeit gefragt. Woody muß sämtli-
che Hindernisse aus dem Weg räumen, damit der gutmütige Dino-
saurier Rex unbeschadet von links nach rechts durch den Abschnitt
rennen kann. Nutzt jede Möglichkeit, auf ein höher gelegenes Regal
zu kommen, um die im Weg liegenden Gegenstände von rechts zu
beseitigen! Sucht die Regale sorgfältig nach Extras ab!



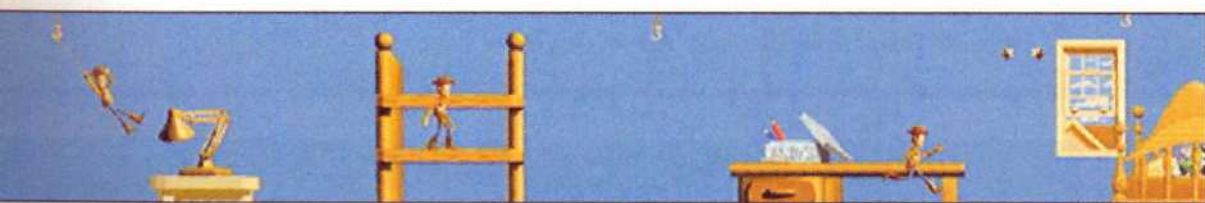
läßt sich natürlich die Möglichkeit, den Snob in einem Wettrennen zu schlagen, nicht nehmen. Aber er wird sein blaues Wunder erleben ...



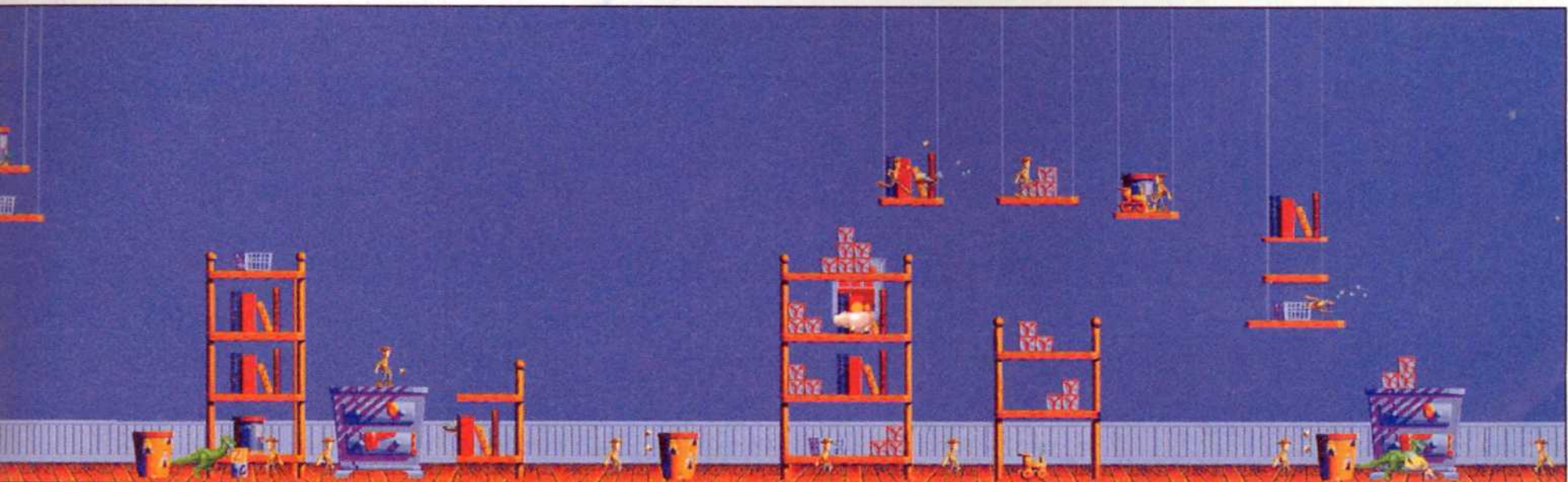
Die Haken an der Decke sind sehr leicht zu verfehlen. Es empfiehlt sich, die Gummi-Haie und Clowns mit dem Lasso zu fesseln, damit sie Euch keine Energie abziehen.



An dieser Stelle gibt es das einzige Extraleben in diesem Level. Laßt Euch von diesem Tisch rechts herunterfallen, und springt vom Gummiball ab! So verliert Ihr vielleicht etwas Energie, aber ein 1 Up sollte Euch das wert sein.

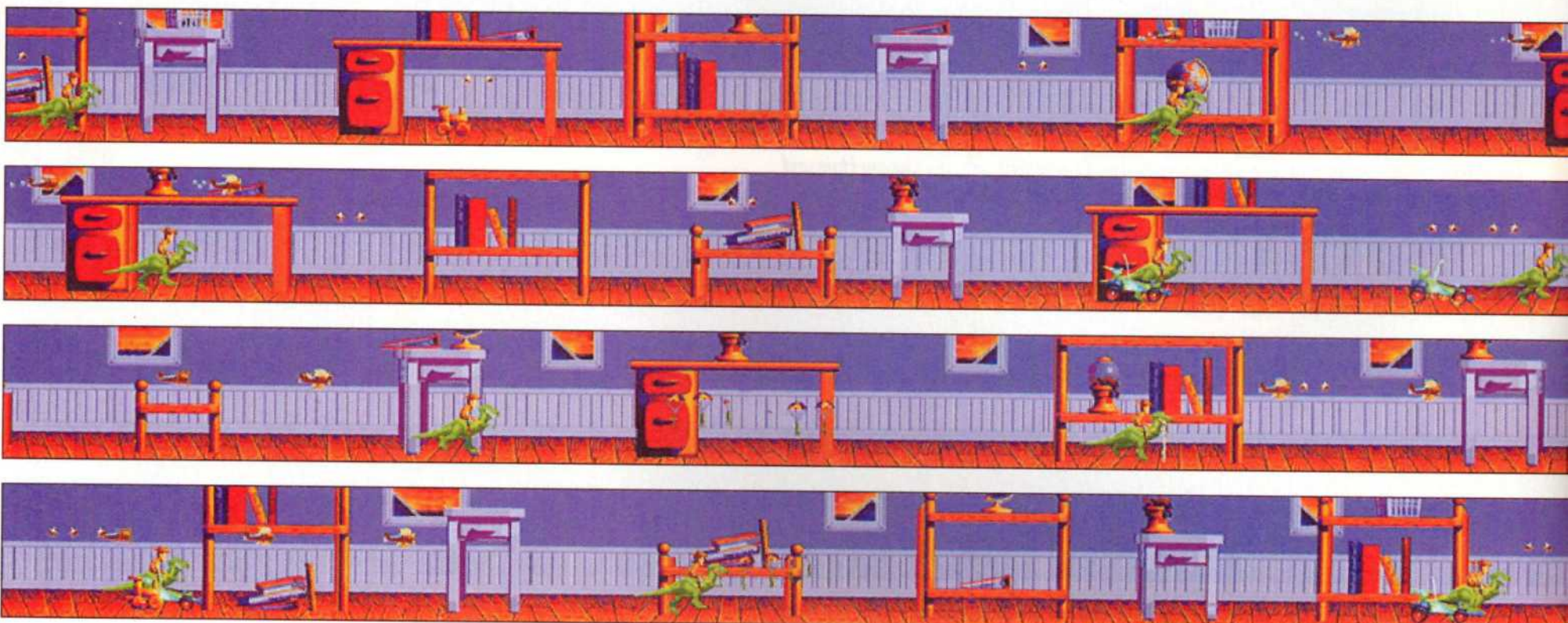


Buzz Lightyear hat es sich schon auf dem Bett – Woodys Stammplatz – gemütlich gemacht. Er belächelt Woody nur für seine ‚schwache‘ Leistung.



So, das war's auch schon fast wieder für diese Ausgabe. Nun zeigen wir Euch noch Woodys Flucht vor den wütenden Spielsachen und Woodys und Buzz' Abenteuer im Freßtempel. In der nächsten TOTAL! gibt es aber schon ein Wiedersehen.

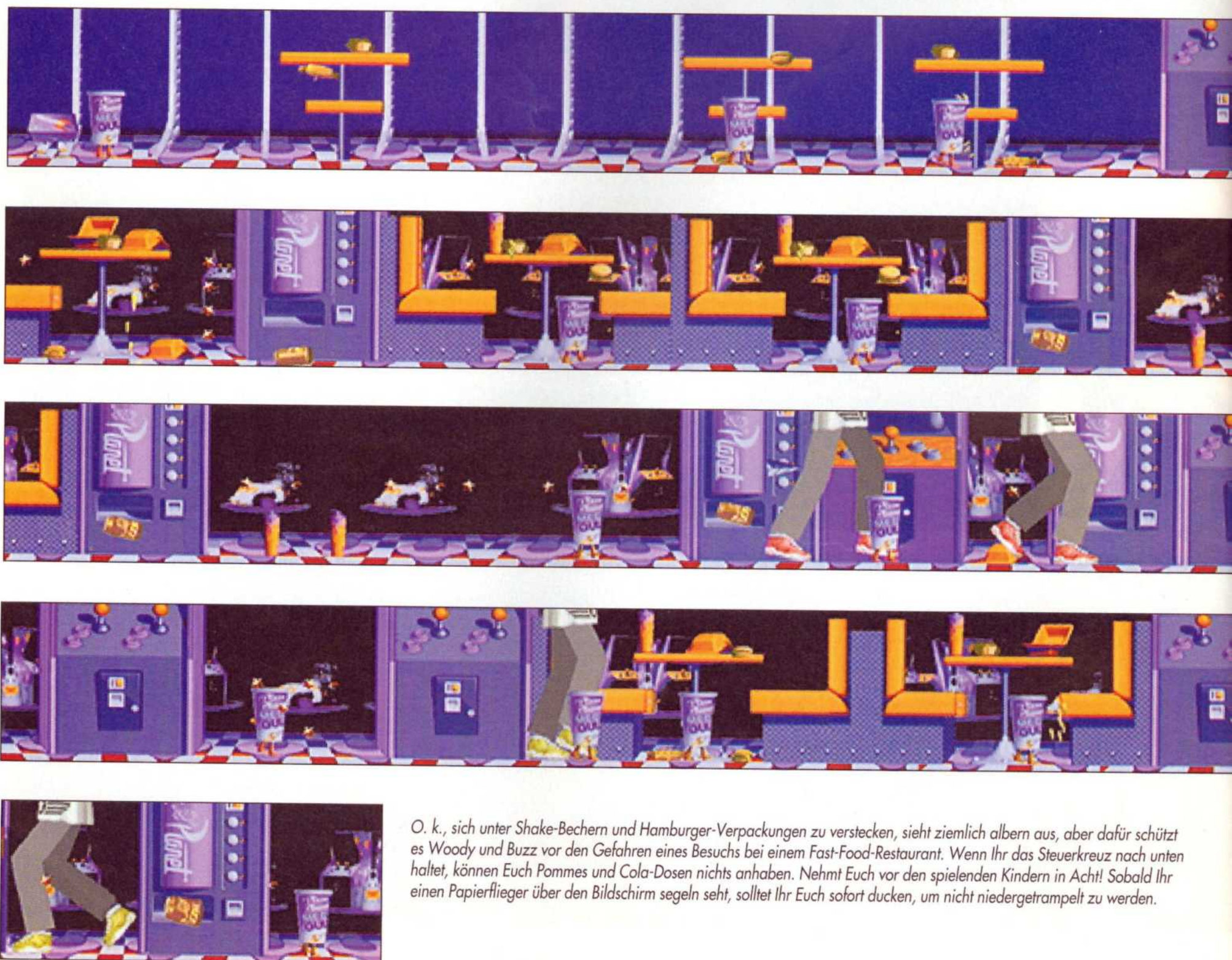
Level 6: Lauf Rex, Lauf!
oder „Moment, der Spruch kommt mir bekannt vor!“



Die Flucht aus dem Kinderzimmer entpuppt sich sehr bald als ein schneller Autoscroller. Ihr könnt Rex nicht anhalten, sondern nur beschleunigen oder abbremsen. Auf diesen Handlungsraum beschränkt, solltet Ihr Feindkontakt vermeiden.

Über die Holzlokomotiven kann Rex noch locker springen. Bleibt nie lange am linken Bildschirmrand, denn sonst werdet Ihr vom Rennflitzer angeschubst. Die Spielzeugflieger werfen übrigens Fallschirmschirmen ab. Kommt ihnen also lieber nicht in die Quere!

Level 7: Essen & Trinken
oder „Würger-Schling, My Way ...“

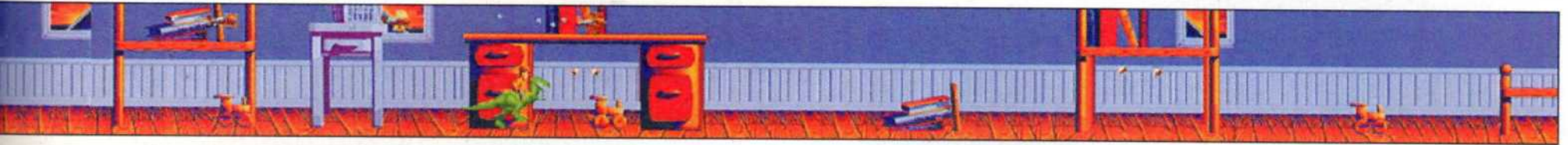
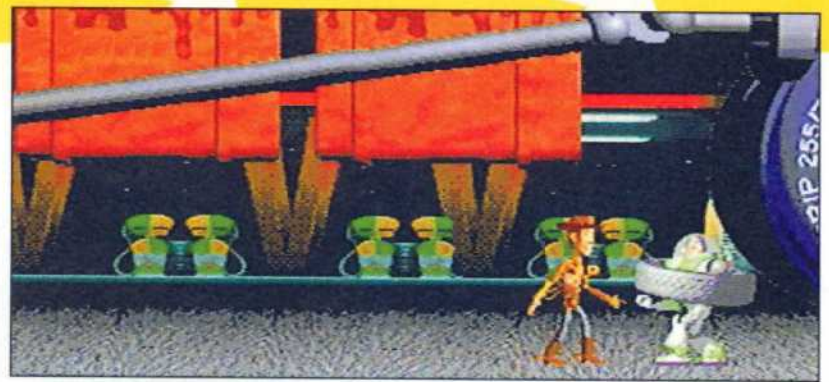


O. k., sich unter Shake-Bechern und Hamburger-Verpackungen zu verstecken, sieht ziemlich albern aus, aber dafür schützt es Woody und Buzz vor den Gefahren eines Besuchs bei einem Fast-Food-Restaurant. Wenn Ihr das Steuerkreuz nach unten haltet, können Euch Pommes und Cola-Dosen nichts anhaben. Nehmt Euch vor den spielenden Kindern in Acht! Sobald Ihr einen Papierflieger über den Bildschirm segeln seht, solltet Ihr Euch sofort ducken, um nicht niedergetrampelt zu werden.

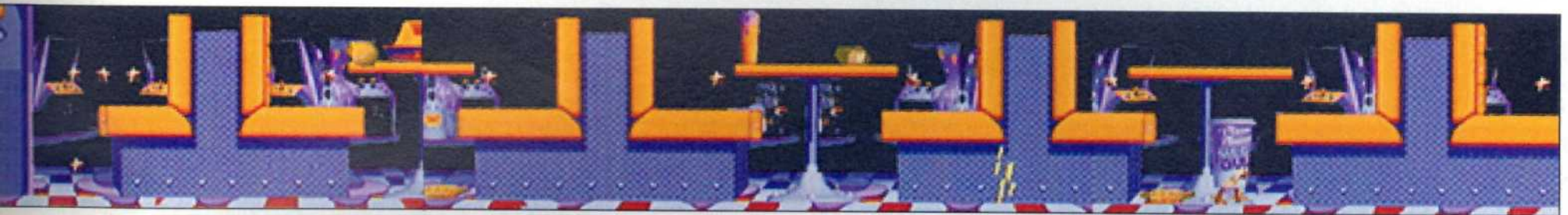


Buzz-Hampf

Ihr müßt den umherfliegenden Buzz mehrere Male mit dem Reifen fesseln. Mit seiner Peitsche kann Woody den Reifen wegschleudern.



Geschafft! Ihr seid den wildgewordenen Spielsachen entkommen. Nun müßt Ihr Buzz mit einem Reifen fesseln und mit ihm zum Pizza Planet fahren.



In der nächsten Ausgabe geht's weiter!
Macht's gut ... und tschüss



TIPS & TRICKS WANTED!

**Liebe Leute, laßt
Euch sagen ...**

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: In Zukunft verlosen wir unter den Einsendern, ein abgedruckter Beitrag vorausgesetzt, jeweils **drei sechsmonatige TOTAL!-Freiabos!!!**

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**

**Die Gewinner aus TOTAL! 5/96 heißen:
Hanns Steinbach - Becker, Berlin
Daniel Zumbühl, Ch - Ibach
Roman Ross, Wuppertal**

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

TIPS &

SUPER NES

Secret of Evermore

Da hat uns doch der Technik-Teufel in der letzten Ausgabe einen bitterbösen Streich gespielt und in der Lösungshilfe gleich zwei wichtige Passagen unterschlagen. Hiermit liefern wir diese nach und geloben natürlich sofortige Besserung!

7 - Erwin und die Augen

Die Diamantenaugen sind in Antika zu finden. Beim Besuch in Allelachema erzählt Hektor, daß sich Erwin zum König der Oglins ernannt hat und nun nahe der Pyramide residiert. Nichts wie hin und durch das Flußbett in die Höhle südlich der Pyramide. Die



Frage, wie man das Gitter zu Erwin öffnet hat sich inzwischen zur meistgestellten Helpline-Frage gemauert, hier ist die Antwort: Drei Schalter, zwei Helden und ein Felsbrocken? Da läßt sich doch mit dem Telekinese-Zauber einiges anstellen. Danach braucht Ihr immer nur jenen Teleporter betreten, aus dem Ihr gerade gekommen seid, und schon gehören die Klunkeraugen Euch. (Die von Erwin geworfenen Oglins solltet Ihr übrigens zu Trainingszwecken nutzen, denn es kommen noch wesentlich härtere Kämpfe auf Euch zu!)

8 - Alte Bekannte

Die beiden nächsten Teile gibt es in Prähistoria. Das Ventil ist relativ



einfach zu finden: erinnert Ihr Euch noch, wie Ihr den alten Mann auf dem Vulkan gefunden habt? Wiederholt die ganze Prozedur noch einmal, diesmal landet Ihr neben der bislang unzugänglichen Truhe mit dem Ventil. Anschließend geht es auf die Suche nach dem Wagenrad, dort liefert Zora Zottelkopf den



entscheidenden Hinweis. Also auf zur Käfersteppe, wo im altbekannten Dungeon eine etwas stärkere Ausgabe von Vulgor auf Keile wartet. Hat er die bekommen, gehört Euch auch das Wagenrad.

Bevor Ihr Euch jetzt wieder zu Gallenstein begeben, solltet Ihr noch bei allen Alchemisten in der näheren Umgebung Zutaten kaufen. Insbesondere ein Besuch bei Schlauer Bär lohnt sich, denn er hat eine neue Zauberformel entwickelt. Außerdem solltet Ihr ihn auch mal mit dem Hund ansprechen - es gibt nämlich eine Belohnung. Sobald alle Vorbereitungen erledigt sind, transportiert Euch Gallenstein nach Assitopia.

Mechwarrior 3050

Bereits zweimal gab es schon Tips und Tricks für diese Ballerorgie. Einen Nachschlag schickte uns Rainer Stretzow aus Mecklenburg Vorpommern. Es gibt ein geheimes Menü, in dem Ihr Euch einen von sieben Battlemechs auswählen könnt. Drückt dazu einfach folgende Kombination, sobald das Triburion-Logo zu Beginn vollständig erschienen ist: unten, A und X! Nun ruft Ihr das Paßwort-Menü auf und gebt das Paßwort 'XTRM4K' ein (eventuell ist auch

TRICKS

Shorties.

„XTRM3K“ das richtige Paßwort). Daraufhin erscheint das versteckte Menü, und Ihr dürft Euch einen der verschiedenen Kampfroboter untertänig machen.

Rainer Stretzow, Mecklenburg Vorpommern

Toy Story (US)



Da in der NTSC-Version von „Toy Story“ keine Paßwortfunktion integriert ist, sind Besitzer des Moduls auf Cheats angewiesen, wenn es mal nicht so recht klappt

mit dem Weiterkommen. Nun, wir haben zwei ausfindig gemacht, die eventuell auch bei der PAL-Version funktionieren könnten. Im ersten Abschnitt gibt es einen Nachttisch, auf dem ein Eimer steht. Neben diesem Tisch liegt ein Ball, von dem aus Ihr auf die unterste Schublade springen könnt. Dort angelangt, drückt Ihr solange nach unten, bis sich Euer Stern links oben dreht. Von nun an seid Ihr unverwundbar.

Der zweite Trick: Springt an derselben Stelle im ersten Abschnitt auf den Eimer, und drückt eine Weile nach unten! Wollt Ihr nun einen Level schlagartig beenden, so müßt Ihr nur Start und dann Select drücken.

Christian, Hamburg

WeaponLord

Die zufällige Auswahl eines Kämpfers könnt Ihr erreichen, indem Ihr die L- und die R-Taste plus Start gleichzeitig drückt, wenn Ihr Euch im Charakter-Auswahlbildschirm befindet.

Ein geheimes Set-Up-Menü läßt sich folgendermaßen aufrufen: Wählt den Zweispieler-Modus und sucht Euch jeweils einen Kämpfer aus! Im darauffolgenden Kartenbildschirm haltet Ihr dann nacheinander Select, L, R und dazu Start gedrückt. In diesem Menü kann zum Beispiel der Grad der Schlagstärke verändert werden.

The Mask

Ein feines Cheat-Menü erreicht Ihr, wenn Ihr zunächst den Options-Bildschirm aufruft und dort A, B, X, Y, L, R, L, A und B



drückt. Mit dem Steuerkreuz lassen sich sodann vier verschiedene Mogeleyen an- bzw. abschal-

ten – Levelanwahl inklusive, versteht sich.

Akido, Hamburg

Final Fantasy III

Habt Ihr den versteckten Charakter Gogo bereits gefunden? Sehr gut, denn ohne diesen nützt Euch der folgende Trick leider nichts. Wählt aus dem Menü „Status“ aus und setzt den Cursor unter die Zeile, in der „Mimic“ steht! Drückt nun A und es öffnet sich an der rechten Seite ein weiteres Menü-Fenster! Dort könnt Ihr drei zusätzliche Eigenschaften auswählen und obendrein alle Werte austauschen.

Lemmings 2

Die kleinen Idioten können Sprechblasen von sich geben, wenn sie verletzt werden. Dazu solltet Ihr lediglich mit dem Cursor auf den i-Punkt des Schriftzuges „Lemmings“ zeigen und mit B bestätigen.

Thomas Student, Herne

Wario Blast / GB

Hat eventuell jemand Lust, mit einem Motorrad durch die Level zu sausen? Gut, dann gebt für Wario das Paßwort „6565“ und für Bomberman „5656“ ein!

Wie immer präsentieren wir Euch in unserer „künstlerischen Ecke“ lustige und schöne Zeichnungen, die Ihr freundlicherweise Euren Tips&Tricks bzw. Leser-

Die künstlerische
ECKE

briefen beigelegt habt. Nicht selten staunen wir Bauklötze, wieviel Talent und Witz Ihr mit diesen Beiträgen an den Tag legt. Nur weiter so!



Wußte der unbekannte Zeichner dieses Helden aus Mega Man vom versteckten Versus-Modus? In der TOTAL! 5/96 haben wir Euch das Paßwort verraten und zudem noch die Special-Moves abgedruckt.

Von Michael Tewiele
aus Bocholt stammt diese Zukunftsvision. Mega Man X 5001 soll Gerüchten zufolge 1999 als vierdimensionales Senioren-Beat'em-Up auf dem SuperUltra2000 von Nintendo erscheinen.



Ronny Nikolaus

aus Volkershagen hat eine bunte Heldentruppe aus neun verschiedenen Spielen zusammengeführt. Aber dürfen Regenwürmer denn am Steuer sitzen? Na ja, Batman wird schon aufpassen!

TIPS & TRICKS



Nathalie hat sich trotz Krankheit an ihr SuperNES geschwungen, „Chrono Trigger“ eingelegt und uns ihre Erkenntnisse aufgeschrieben. In ihrem achtseitigen Brief hat sie fein säuberlich (und übrigens in einem astreinen Deutsch!)



unter anderem die nun folgende Liste aufgeführt. An dieser Stelle noch einmal herzlichen Dank, und falls mal alle Stricke reißen und wir ohne Lektor fürs Korrekturlesen dastehen sollten, rufen wir bei Dir an! Schreibt mal wieder!

Chrono Trigger

Gegner

Folgende Items kann Ayla den Gegnern stehlen:

Gegner	Gegenstand	Fundort
Alien	Magic Tab	Black Omen
Amphibite	2 Horns	Forest Maze
Azala	Shield	Tyrano Lair
Barghest	Shield	Ocean Palace
Beast	Mid Ether	Beast's Lair
Black Tyrano	Magic Tab	Tyrano Lair
Blob	Magic Ring	Black Omen
Blue Beast	Mermaid Cap	Beast's Lair
Blue Scout	Shield	Ocean Palace
Cave Ape	Fang	Forest Maze
Cave Bat	Revive	Heckran Cave
Croaker	2 Fangs	Forest Maze
Cybot	Hyper Ether	Black Omen
Dalton	Power Meal	Zeal Palace
Dalton Plus	Power Meal	Blackbird
Debuggest	Elixir	Geno Dome
Defunct	Elixir	Northern Ruins
Display	Elixir	Geno Dome
Evil Weevil	Dream Gun	Reptite's Lair
Flea Plus	Flea Vest	Ozzi's Fort
Flyclops	Gold Stud	Black Omen
Fly Trap	Dream Bow	Forest Maze
Fossil Ape	Mega Elixir	Giant's Claw
Free Lancer	Barrier	Denadoro Mts.
Gargoyle	Big Hand	Mt. Woe
Giga Gaia	Speed Tab	Mt. Woe
Giga Mutant	Wall/Hit Ring	Black Omen
Giga Saur	Ruby Armor	Giant's Claw
Gold Eaglet	Ether	Forest Maze
Golem	Magic Tab	Zeal Palace
Goon	Nova Armor	Black Omen
Green Imp	Tonic	Truce Canyon
Great Ozzie	Ozzie's Pants	Ozzie's Fort
Hetake	Tonic	Guardia Forest
Incognito	Muscle Ring	Black Omen
Jinn	Lapis	Ocean Palace
Jinn Bottle	Shield	Heckran Cave
Kilwala	Petal	Mystic Mountain
Lasher	Tonic	Ocean Palace
Lavos Spawn 1	Elixir	Death Peak
Lavos Spawn 2	Haste Helmet	Black Omen
Leaper	Elixir	Giant's Claw

Gegner

Gegner	Gegenstand	Fundort
Lizardactyl	Red Mail	Giant's Claw
Macabre	Full Ether	Death Peak
Mage	Barrier	Ocean Palace
Mahavor	Shield	Sunken Desert
Mammon Machine	Mega Elixir	Black Omen
Man-Eater	Pearl Edge	Denadoro Mts.
Martello	Hyper Ether	Black Omen
Mega Mutant	Virgil Hat	Black Omen
Megasaur	Aeon Blad	Tyrano Lair
Mud Imp	Speed Tab	Beast's Lair
Mutant	Full Tonic	Lab 16 + 32
Nereid	Ether	Sewer Access
Nizbel	3rd Eye	Reptite's Lair
Nizbel 2	3rd Eye	Tyrano Lair
Nu	Mop	Hunting Range
Octopod	Mid Ether	Lab 16
Ogan	Shield	Denadoro Mts.
Pahoehoe	Petal	Reptite's Lair
Panel	Speed Tab	Black Omen
Proto 3	Full Tonic	Factory Ruins
Proto 4	Elixir	Geno Dome
Reaper	Elixir	Northern Ruins
Red Beast	Elixir	Beast's Lair
Red Scout	Barrier	Ocean Palace
Reptile	Mid Tonic	Forest Maze
Reptite	Magma Hand	Tyrano Lair
Runner	Horn	Forest Maze
Rust Tyrano	White Mail	Giant's Claw
Scouter	Lapis	Ocean Palace
Sentry	Hyper Ether	Northern Ruins
Shitake	Petal	Dactyl's Nest
Stone Imp	Alloy Blade	Mt. Woe
Super Slash	Slasher 2	Ozzie's Fort
Terra Mutant	Muscle Ring	Black Omen
T'pole	Mid Tonic	Cursed Woods
Tubster	Power Tab	Black Omen
Volcano	Lapis	Tyrano Lair
Winged Ape	Ruby Vest	Forest Maze
Yakra XIII	White Mail	Guardia Castle
Zeal's Head	Mega Elixir	Black Omen
Zeal's Left Hand	Prism Dress	Black Omen
Zeal's Right Hand	Prism Helmet	Black Omen

Nathalie Martin, Birstein



Ihr habt es so gewollt ...

Offensichtlich verspüren immer mehr von Euch den Drang, ihre Videospiel-Höchstleistungen der Öffentlichkeit kundzugeben. Wir haben spontan reagiert und präsentieren Euch ab sofort monatlich die brandneue Highscore-Rubrik.

Und um gleich richtig durchzustarten, weihen wir diese Rubrik mit einem Super-Mario-Kart-Wettbewerb ein:

Auf vier Kursen der Nintendo-Raserei könnt Ihr zeigen, was in Euch steckt. Mit welchem Fahrer Ihr Euch auf die Piste wagt, bleibt Euch überlassen. Unsere einzige Bedingung ist, daß Ihr im 150-ccm-Grand-Prix-Modus fahrt und zwar mit der PAL-Version von Super Mario Kart auf einem 50-Hz-SNES (PAL).

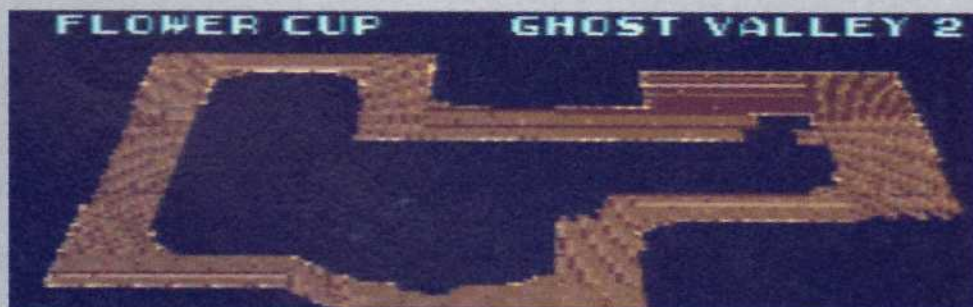
Die Spielregeln

Schließt Euer Super Nintendo über einen VHS-Videorecorder an Euren Fernseher an! Dabei müßt Ihr darauf achten, daß Ihr das Scart- oder Antennenkabel der Konsole in die richtige Eingangsbuchse des Rekorders steckt. Danach müßt Ihr auf einem freien Kanal die Frequenz Eurer Konsole einstellen. Nun braucht Ihr nur noch eine Videokassette, um Euren Rekordversuch aufzuzeichnen. Dabei müssen sowohl die Einstellungen im Optionsmenü, Fahrzeugwahl, sowie die Einblendung der gefahrenen Zeit nach dem Rennen deutlich zu sehen sein. Wollt Ihr versuchen, auf mehreren Strecken Rekorde aufzustellen, sorgt bitte dafür, daß die verschiedenen Aufnahmen unmittelbar hintereinander auf dem Band plazierte sind. Wir würden uns freuen, wenn Ihr uns auch noch einen Brief beilegen könntet, in dem Ihr Euren Namen samt Adresse und Telefonnummer, gut leserlich notiert. Eure Bestzeit müßt Ihr an dieser Stelle auch noch einmal erwähnen. Steckt den Brief mitsamt Eurem zurückgespulten Tape in einen DIN-A4-Briefumschlag und schickt ihn, um an den Highscores der TOTAL! 7/96 teilzunehmen, bis zum 26.6.96 an folgende Anschrift:

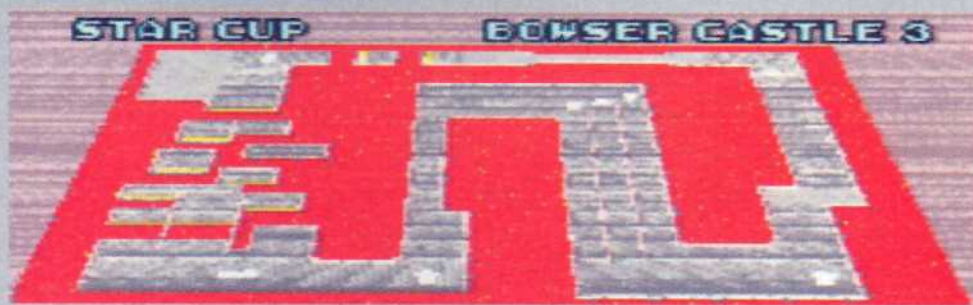
HIGHSCORE



Track No. 1: Der übersichtliche 'Mario Circuit 1' ist aufgrund seiner wenigen Kurven etwas für die Geschwindigkeitsfanatiker unter Euch



Track No. 2: Aufgepaßt! Auf der 'Ghost Valley 2'-Strecke gibt es neben den vielen Schikanen auch eine kleine Abkürzung

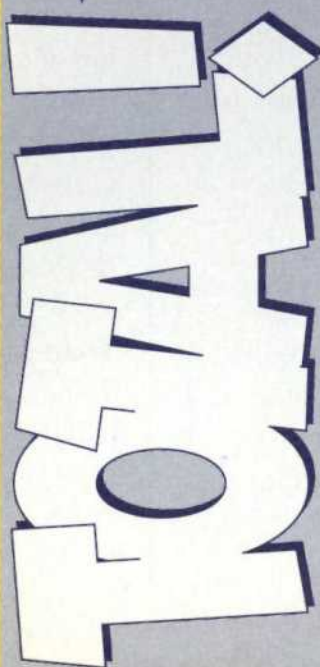


Track No. 3: 'Bowser Castle 3' ist nicht gerade eine Strecke für Anfänger. Hier ist die volle Kontrolle über das Go-Kart gefragt



Track No. 4: 'Rainbow Road', die finale Strecke des Special Cup, wartet u. a. mit zwei halsbrecherischen Haarnadelkurven auf

„Super Mario Kart“-Competition



X-plain Verlag
„Highscore“
Friedensallee 41
22765 Hamburg

Sollten die Angaben in Eurem Brief von denen der Videoaufnahme abweichen, erfolgt die gnadenlose Disqualifikation. Stellt sich heraus, daß jemand seine Zeit unter Zuhilfenahme eines Cheats oder ARPs erreicht hat, folgt ebenfalls der Ausschluß vom Wettbewerb.

Monat für Monat küren wir den aktuellen Spitzenreiter der jeweiligen Strecke. Auf den Glückspilz wartet jedoch nicht nur Ruhm und Ehre, sondern zusätzlich ein sechsmonatiges TOTAL!-Freiabo.

Fragen

Robo Trek (SNES)

Richard Hetterich steckt als Maus im BioLab fest und sucht nach einem Ausgang oder einem Weg zur Rückverwandlung.

(Unser Tip hierzu: Mäuse passen hervorragend durch kleine Öffnungen wie Risse in den Wänden oder Lüftungsschlitze. Auch könnte ein Gespräch mit den Mäuse-Kollegen im Speisesaal recht hilfreich sein ...)

Eye of Beholder (SNES)

Daniel Sebel sucht nach dem steinernen Kristall, der ihm die Benutzung der Teleporterportale erlauben soll. Wo ist das Ding zu finden?



Wizardry V (SNES)

Sebastian Günther fragt sich, wie man in Level 6 die beiden Tempel betreten kann, aus denen man entweder herausgeblasen, oder von Affen in die Flucht geschlagen wird. Außerdem würde er gerne wissen, welche Knöpfe man im Timeless Room in Level 3 drücken muß.

Mike Sergeant dagegen würde gerne wissen, wie man die Türe bei [E14/N11,W] aufbekommt. Weiterhin hat er beobachtet, daß sich das Alignment seiner Charaktere manchmal scheinbar willkürlich ändert. Was könnte der Grund dafür sein?

Yoshi's Island (SNES)

Heike Richter findet in Level 1-7 beim besten Willen nur 18 rote Münzen. Wo könnten die letzten beiden stecken?

The Adventures of Batman & Robin (SNES)

Sebastian kommt in Level 7 beim Riddler einfach nicht mehr weiter. Wer kann ihm ein paar hilfreiche Tips oder das Paßwort für Level 8 geben?

Pac Panic

Bis in Stage 89 hat sich Gertrud Schmitz schon hochgearbeitet, jetzt geht nichts mehr. Hinweise

oder Levelcodes wären eine gern gesehene Hilfe ...

Super Return of the Jedi (GB)

Martin Oswald sucht dringend Tips, Cheats sowie Action-Replay- und Levelcodes, da ihm insbesondere der letzte Teil des Levels auf Endor ziemlich zu schaffen macht.

Breath of Fire (SNES)

Antworten

Ein unbekannter Leser aus Ansbach fragt sich, wie man gegen Ende des Spiels in den Obelisk hineinkommt. Ganz einfach: Bei einem Besuch des Master Digger in Gramor und einigen Gesprächen in Prima erfährt man von einem Gegenstand namens 'I Claw'. Der befindet sich im Besitz einer alten Dame, die auf einer Insel nördlich von Auria haust und nur auf dem Luftweg erreichbar ist. Nachdem man einige Male zwischen ihr und dem Waffennarr in der Oase südöstlich von Prima hin und her gependelt ist, kann



man die 'I Claw' einsacken. Jetzt noch etwas Nachhilfeunterricht beim Master Digger, und der Weg ist frei.

Und noch ein kleiner Tip für Thomas Lostak, der den ersten Lehrmeister für Karn nicht findet: Der Herr versteckt sich in Gant, dem Dorf der Schmiede. Dort ist im hintersten Haus ein Schrank, der eine Öffnung verdeckt. Dahinter wartet der Lehrer, allerdings muß man sich erst noch mit Ox zu ihm durchschlagen.

Soul Blazer (SNES)

Michaela von Falkenstein hilft Jenny weiter: Die Puppe Marie wird nach dem Sieg über den Endgegner im Labor befreit. Sie befindet sich im Raum über dem blauen Zimmer im ersten Stock.

StarGate (SNES)

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!!!

Peter Stalbohm verrät Eleonore praktische Action-Replay-Codes: Mit 7E01 C303 hat man alle Bombenteile, mit 7E01 C103 alle Bombenteile im Inventar. Ganz nebenbei kann man sich



mit 7E02 CE03 noch unbegrenzt Leben verschaffen, bei gleichzeitiger Verwendung der Codes 7E02 D003 und 7E02 D103 gehören Energieprobleme der Vergangenheit an.

True Lies (SNES)

Keine wahren Lügen, dafür aber jede Menge Paßwörter hat Asilhan Tekgül für Pierre: PNYHDGX HLWFGJV



GDCGHKW
JBZNKGN
BVNLMJL
LVMBQMF
NMTJSVJ
MLQKTWK

Und die folgenden Spezialpaßwörter sorgen zusätzlich noch für Levelanwahl, unbegrenzt Leben und Energie, ein volles Waffenarsenal und zeigen die Credits:

MNCHT
BGLVS
BGGRLY
BGWPNS
CRDTS

TRICKS

Action Replay

Willkommen, ARP-Jüngerinnen und -Jünger!

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: Karl-Heinz Muth, Michael Wissel, Dirk Hoppenheit, Herr Worms, Jens Krause (Stammleser und fleißiger Helfer), Mr. Mark Drei, Kim Illguth. Wir hoffen, Euch auch mit den „Vermißten Codes“ weitergeholfen zu haben!

SUPERNES

Batman Forever

7E00 1705	unendl. Leben
7E13 2C57	unendl. Energie für Batman
7E13 2E57	unendl. Energie für Robin
7E01 5C09	unendl. Zeit

Beavis & Butt-Head (ARP III)

7E02 2605	unendl. Leben
7E02 220B	unendl. Energie

Breath of Fire II (US)

7E10 48FF	unendl. Energie Platz 1
7E10 4C5F	unendl. Magie Platz 1
7E10 E8FF	unendl. Energie Platz 2
7E10 EC5F	unendl. Magie Platz 2
7E11 88FF	unendl. Energie Platz 3
7E11 8C5F	unendl. Magie Platz 3
7E12 28FF	unendl. Energie Platz 4
7E12 2C5F	unendl. Magie Platz 4
7E50 4BFF	unendl. Geld

Bubsy (ARP III)

7E00 1800	Mega-Sprung
-----------	-------------

Bugs Bunny – Rabbit Rampage (ARP III)

7E02 DA05	unendl. Leben
7E02 D610	unendl. Energie

Choplifter II (ARP III)

7E0D 1E80	unendl. Energie
7E0D 1602	Area Code

Choplifter III (ARP III)

7E0D 1680	unendl. Energie
7E01 D70X	Levelanwahl
7E01 D90X	Sektoranwahl

Death and Return of Superman (ARP III)

7E04 1204	unendl. Leben
7E04 0E03	unendl. Spezial-attacken
7E04 D204	unendl. Energie
7E04 0E06	unendl. Bomben

Hyperzone (ARP III)

7E18 EEFF	unendl. Energie
-----------	-----------------

Joe & Mac 2

7E00 4202	unendl. Leben
-----------	---------------

Kawasaki Superbikes

7E01 9807	keine Schäden
-----------	---------------

7E01 C2C3	95 Runden (immer erster)
7E0A 3407	unendl. Treibstoff
7E03 B802	Autopilot

Im Autopilot-Modus:

Schaltet das ARP erst ein, wenn Ihr sehr schnell fahrt! In diesem Modus verbraucht Ihr keinen Treibstoff, das Motorrad ist unverwundlich und steuert souverän durch jede Kurve. Schaltet das ARP vor dem Zieleinlauf wieder aus!

Pac-Attack

7E07 100X	Levelanwahl
-----------	-------------

Primal Rage

7E87 EA04	unendl. Credits
7E02 CA37	unendl. Zeit

Revolution X

7E00 4219	unendl. Continues
7E00 8875	unendl. CD-Geschosse

Wild Guns

7E1F B206	unendl. Leben
7E1F A006	unendl. Bomben

VERMISSTE CODES

Axelay

7E00 5E03	unendl. Leben
7E1E 620X	Levelanwahl, X - 1 = Level
7E03 300X	Waffenwahl, X = Waffe

Chrono Trigger

7E5E B0FF	unendl. Leben Pl. 1
7E5E 30FF	unendl. Leben Pl. 2
7E25 005F	Mega Elixir (mindestens eines muß bereits vorhanden sein)
7E2C 55FF	unendl. Geld

Jurassic Park 2

7E00 3228	unendl. Energie
7EA9 B214	unendl. Shot-Mun.
7EA9 B414	unendl. Gas-Mun.
7EA9 B062	unendl. Uzi-Mun.
7EA9 B662	unendl. Dart-Mun.
7EA9 B814	unendl. T-Rex

Player 2:

7E00 9728	unendl. Energie
7EA9 C214	unendl. Shot-Mun.
7EA9 C414	unendl. Gas-Mun.
7EA9 C062	unendl. Uzi-Mun.
7EA9 C662	unendl. Dart-Mun.
7EA9 C814	unendl. T-Rex

StarWing

OBE7 128D	unendl. Leben
OBE0 48AD	unendl. Bomben

Street Fighter II

7E05 3190	unendl. Energ. Pl. 1
7E53 3702	Dragonpunch & Hurricanekick-Kombo Pl. 1
7E07 7702	Dragonpunch & Hurricanekick-Kombo Pl. 2
7E00 0CXX	Musikanwahl, XX = 11 - 3F
7E00 0AXX	Musikanwahl, XX = 00 - FF
7E05 3A01	+
7E05 3CFF	tödl. Kombos Pl. 2
7E05 990F	max. Trefferwirkung Pl. 1
7E07 D90F	max. Trefferwirkung Pl. 2
7E05 99EF	Würfe haben max. Wirkung Pl. 1
7E07 D92F	Würfe haben max. Wirkung Pl. 2

Super Punch Out

7E08 9F50	unendl. Energie
7E08 9C1B	maximale Power
7E08 9D01	kein Ausscheiden durch K. O.
7E0B C200	kein Auszählen
7E0B 2600	keine Zeitvorgabe
7E0B 3600	10.000 Pkt. für jeden Schlag

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 herausfinden 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 abzudrucken.

NUR 5 D

Tausche Dark Water, Bubsy, Goof Troop, Super Mario All-Stars, T. T. Buster Bust's Loose gegen Secret of Evermore, Super Bomberman 3, Diddy's Kong Quest, Final Fight 1, 2 und 3, Sim City, Theme Park, NBA Live '96, Tel.: 0041-17204007, ab 18 Uhr, Luca

Tausche Indiana Jones, FIFA Soccer, Striker, NBA Jam, Flashback (US), Pilotwings, International Superstar Soccer, Tecmo, NBA Basketball, suche u. a. Exh. Heat II, GP 1, Tel.: 069-863493, Siggi

Tausche Super Ghouls 'n' Ghosts, The King of the Monsters und Game-Boy-Spiele gegen andere Spiele, Tel.: 05691-6615, Henrik

Verkaufe vier SNES-Classics (Mystical Ninja, SSW 3 ...), ARP 2 (SNES), Patroid-Joypad, Mega Man (GB), Fortress of Fear (GB), zusammen für DM 150, auch Musik-CDs, Tel.: 0201-404913, Lennart

Suche für SuperNes, Bass Masters Classic, Angelsimulation, Tel.: A-0463-73566 (auch Fax), Leo

Verkaufe SNES, Ascii-Pad, Fire-Adapter, Action Replay, Nintendo-Scope, Super-Game-Boy-Mouse und Zubehör, 16 Spiele DM 1690, Tel.: 05151-12708, Marco

Tausche Illusion of Time, Bugs Bunny Rampage gegen Theme Park, Sim City oder Pilotwings, Tel.: 0221-481237, Moritz

Verkaufe Madden '95, Street Fighter II Turbo, Mario Paint, Populous, All-Stars, alle Spiele 100 %ig o.k., für DM 50, verkaufe ISS 1 (PAL) DM 85, alle zusammen DM 285, suche Player Manager DM 25, Tel.: 07334-8764, Jochen

Verkaufe SNES, Magic Boy, Dino City, Ghoul Patrol, Push Over, St. DM 25, suche Super Probotector, Mario Kart, Puzzle Bobble, Tel.: 0.0041-41-210.57.06, Hans-Peter

Tausche drei SNES-Spiele (Super Street Fighter II, Syndicate und Super Metroid) gegen Breath of Fire 2 oder Chrono Trigger, Tel.: 034771-25328, Mario

Hilfe! Suche Final Fantasy 3, Chrono Trigger, 7th Saga 1 und 2 DM ca. 50-70, Tel.: Rostock-21599, Christian

Suche Rollenspiele (dt. und US), Markus Bauer, Dorfstr. 17 a, 93485 Rimbach, Tel.: 09941-2412

Verkaufe SNES, Super Game Boy, Tribaltap, drei Pads und jp-Adapter mit 17 Spielen, z. B. Evermore, Zelda, NBA Jam T. E., Star Wars 1, Super Street Fighter II (jp.), Star Wars 3 für DM 597, Tel.: 06144-8167, Peer

Suche Breath of Fire 1 und 2, Final Fantasy 1, Blackhawk, Flashback, Lagoon, The Firemen, Cool World, Dragon View, Tel.: 0211-716546, Uwe

Suche dringend Theme Park für SNES, zahle bis DM 50 oder tausche gegen Batman Returns, Mario All-Stars, Donkey Kong Country oder Wing Commander, Tel.: 0821-591255, Michi

Suche Cool Spot, Young Merlin, Aladdin, Mystic Quest, König der Löwen, Mario is Missing, Super Mario All-Stars (nur dt. mit Spieleanleitung), Birthe Schrader, Heidhorst 17, 21031 Hamburg

Verkaufe SNES mit Super Game Boy, 10 SNES-Spielen, z. B. Yoshi's Island, Donkey Kong Country, Zelda 3, Secret of Mana, Super Mario World, Mario All-Stars, für zusammen DM 500, Tel.: 0228-334490, zwischen 18 und 20 Uhr, Bernd

Tausche/Verkaufe DKC 1 und 2, Super Mario World 1 und 2, Super Pro-

botector, Super Mario All-Stars, Zelda 3, Plok, Earthworm Jim 1, Super Mario Kart, suche Secret of Mana, Soul Blazer, auch andere, Tel.: 071-655-14-07, Stefan

Verkaufe/Tausche Yoshi's Island, ISSD, je DM 65, NBA Give N Go DM 60, Super Mario Kart DM 30 (alles PAL-Versionen), suche Mega Man X 2, Diddy's Kong Quest, Theme Park, Secret of Mana, Tel.: 05192-3246, Tobias

Achtung! Verkaufe Michael Jordan - Chaos in the Windy City in 1A Zustand für DM 50, Tel.: 02821-14389, Robert

Verkaufe Mario Paint (mit Maus), Preis VS, tausche auch, suche auch Final Fantasy (jp.), japanisches Wörterbuch, Michael Fickert, Horchstr. 9, 08058 Zwickau

Verkaufe SNES-Spiele, z. B. WWF Raw, WWF Royal Rumble, WWF Wrestle Mania, Donkey Kong Country, Action Replay 2 u. v. a., Mike Kieslich, Tornweg 11, 08412 Leubnitz

Suche (nur Österreich), International Superstar Soccer, Secret of Mana, WWF Raw, suche Mega Man X oder 7, Super Street Fighter 2 und Demon's Crest (nur PAL), Tel.: 02160-8237, Sa. u. So. ab 18 Uhr, Roman

Tausche Mario World 1 und 2, Marko's M. Football, suche Sim City, Mega Man X 2 und 3, Secret of Mana, Illusion of Time, Tel.: 04473-1498, Florian

Verkaufe F-Zero, Blues Brothers, M. Max, Battletoads, Claymates, Tiny Toons, Crash Dummies, Plok, Turtles 4, Paradius für SNES, je DM 30, Tel.: 06023-970045, Michael

Tausche Bomberman 2 (jp.), Parodius, Super Tennis, Battletoads, FIFA International Soccer, WeaponLord, DKC, suche Super St. Soccer, Shadowrun, Puzz. Bob., Batman Forever, Lion King, Earthworm Jim 2, Super Game Boy, Tel.: 0203-446762, Jörg

Verkaufe Yoshi's Island DM 79, Warlock DM 45, Blackhawk DM 45, Super Mario World DM 40, Mario All-Stars DM 59, Secret of Evermore DM 79, NBA Live '95 DM 49, alle PAL, Tel.: 02203-295255, Manfred

Verkaufe SNES, Super Game Boy, Tribaltap, drei Pads und Adapter für jp-Spiele mit 17 Spielen, z. B. Evermore, Super Street Fighter II, NBA Jam T. E., Star Wars 1 und 2, Zelda, Mario All-Stars, DM 98, Tel.: 06144-8167, Peer

Suche Neuheiten, z. B. Donkey Kong Land 2, Toy Story u. a., Modulsammlungen und Geräte: SNES, NES, GB usw., suche auch Saturn und Sony PSX mit Spielen, Tel.: 0641-970436, Monika

Tausche Yoshi's Island, Act Raiser 2 gegen Theme Park, Breath of Fire 2, Mega Man X 2, Peter Netz, Tulpenstr. 23 a, 49692 Cappel, Tel.: 04478-591

Verkaufe Young Merlin DM 30, Might & Magic 2 für DM 50, Tel.: 036848-80335, ab 18 Uhr, Juliane Möller

Verkaufe World Cup Striker, Parodius, Desert Fighter, je DM 50, Royal Rumble DM 30, Fever Pitch Soccer, Probotector, je DM 65, tausche auch gegen Secret of Evermore, R. R. Racing, Tel.: 040-502588, Daniel

Verkaufe SNES mit 14 Spielen, z. B. Donkey Kong Country, Zelda, Secret of Mana, Mystic Quest, Sim City und Super Mario World mit zwei Controllern und Super Game Boy, Tel.: 02206-83308, Daniel

Suche Terminator 2, Judgment Day (PAL) mit Originalverpackung, tausche gegen

Cool Spot oder Earthworm Jim, Tel.: 089-5702336, ab 19 Uhr, René

Verkaufe Action Replay 2 DM 40, Action Replay 3 DM 50, Theme Park DM 60, Beavis & Butt-Head DM 40, Micro Machines DM 30, Yoshi's Island DM 70, Tel.: 0331-816970, von 18-20 Uhr, Antonio

Verkaufe Earthworm Jim DM 60, Star Wing und Mickey Mania, für je DM 40 oder tausche alle drei Spiele gegen Donkey Kong Country 2, Tel.: 03334-357941, Petra

Suche Final Fantasy, Breath of Fire 2, Romance of the Kingdoms 2, tausche gegen Chrono Trigger, Tel.: 0034-512-394982, 17-22 Uhr, Vincent

Verkaufe/Tausche Test Drive 2, Street Fighter II Turbo, TKO Boxing, NFL Quarterback Club, Drakkhen, Shadowrun, Breath of Fire, Pierre Le Chef, Tel.: 06104-43817, Michael

Tausche Pop 'n Twinbee, Firemen, Jurassic Park 1 und 2, WWF Raw, Lost Vikings, Super Pang, Cool Spot, gegen NBA T. E., True Lies, Unirally, Earthworm Jim 1 und 2, Indiana Jones, Theme Park u. a., Tel.: 07121-334353, Rosario

Verkaufe SNES-Spiele DM 50, Zelda mit Spieleberater, Super Metroid, Tel.: 07741-63742, ab 18 Uhr, Inge

Suche SNES-Spiele, Test Drive 2, GP-1, Final Fight 1, 2 und 3, Super Off Road 1, Paperboy 2, Super Bomberman 2 und 3, verkaufe neue SNES-Spiele oder tausche, Tel.: 07581-8972, Andreas

Verkaufe/Tausche 32 Spiele, Donkey Kong, Star Wars 1-3, Super Metroid DM 30-70, Clayfighter 2, Parodius, Striker, Mystic Quest, Desert Fighter, T2 DM 35, Tel.: 0731-551844, Nick

Suche günstige SNES- und PSX-Spiele, alte und neue, kaufe so ziemlich alles. Bitte alles anbieten! Tobias Ruppert, Mainauer B2, 97199 Ochsenfurt

Verkaufe Mario is Missing, Super Wrestlingmania, World Cup USA '94, Royal Rumble, Player Manager, Kick Off, je DM 35, Tel.: 0511-636831, Michael

Verkaufe Plok, Streetracer, Popoon, Crash Dummies und Rise of the Robots, je DM 30, tausche alle gegen Donkey Kong Country 2, Tel.: 0334-357941, Peter

Kauf/Tausche Spiele für SNES, suche Neuheiten, auch Sammlungen mit Konsole, suche günstig T. DVU + Neo-Geo-CD, Tel.: 04774-1789, Rainer

Suche Pilotwings, RRR, Soulblazer, NHL '94, Theme Park, alle dt. mit Anleitung. Verkaufe Tiny Toons DM 20, Street Fighter II DM 20, Street Fighter II Turbo DM 50, tausche auch, Tel.: 037203-4853, ab 18 Uhr, Ulli

Verkaufe SNES mit vier Joypads und drei Spielen, NHL Hockey '95, Street Fighter II Turbo + ein Bonus Spiel und einem Tribal Tap DM 330, verkaufe nur komplett, Tel.: 08721-5203, Florian

Suche SNES-Spiele, z. B. Donkey Kong 1 und 2, Zelda, Secret of Evermore, Asterix 2, Street Fighter II, Tel. + Fax.: 06104-42939, Marc

Verkaufe/Tausche ca. 20 Spiele, suche Kirby's Dream Course, Kirby's Ghost Trap, Beavis & Butt-Head, Asterix & Obelix, Toy Story, Zoop, Hungry Dinosaurs, verkaufe Konsole dt. und US, Tel.: 09434-2788, ab 18 Uhr, Gerhard

Suche Exhaust Heat für SNES in dt., Tel.: 05205-21732, Michael

Suche das Spiel Dragon Ball 2, 3 und

4 (jp. oder europäisch) für SNES, je DM 50-70, bezahle per Nachnahme, Tel.: 06181-15734, Nicola

Verkaufe International Superstar Soccer (neu) und 16 NES-Spiele, z. B. Mario 1-3, suche auch International Superstar Soccer Deluxe und FIFA Soccer '96, Tel.: 0271-63832, Sven

Verkaufe Turn and Burn, Evo, Mega Man X, Rock 'n' Roll Racing, suche Super Metroid und Metal Marines, Tel.: 06433-4221, Dominic

Verkaufe Asterix für DM 45 und Mystic Quest für DM 40, Tel.: 038372-70182, ab 18 Uhr, Henry

Verkaufe/Tausche Mr. Nutz DM 40, Street Fighter Turbo DM 40, Shaq-Fu DM 30, Winter Olympics DM 30, Dragon DM 50, Power Rangers (GB) DM 25, Super Mario Land 3 DM 30, Tel.: 04361-1238, Heinz

Verkaufe SNES + zwei Joypads für DM 120 oder mit 14 Spielen, z. B. Donkey Kong 2, International Superstar Soccer Deluxe usw., für DM 900, Spiele auch extra, Super Game Boy mit sechs Spielen für DM 250, Pickenhan, Hauptstr. 21, 97980 Bad Mergentheim

Verkaufe SNES, zwei Pads, Action Replay 2, 14 Top-SNES-Spiele, SGB, 15 Game-Boy-Spiele, 100 %ig o.k., NP DM 3400, Tel.: 04167-6649, Stephan

Verkaufe SNES-Spiele, Primal Rage DM 80, Streetracer DM 35, Turtles DM 35, Fatal Fury 2 DM 60, Superman DM 40, Tiny Toon DM 35, Super Game Boy DM 45, 40 Game-Boy-Spiele, je DM 30-40, Tel.: 05602-4356, ab 20 Uhr, Felix

Tausche/Verkaufe/Kauf SNES, NES-Spiele, suche Mega Man X 2, Earthworm Jim 1 und 2, auch ältere Spiele, Tel.: 05472-1851, evtl. Anrufbeantworter, Henrik

Suche Theme Park, Mega Man 7 oder X3 für DM 60, verkaufe Capt. Amerika für DM 35, Hulk DM 30, Mickey Mouse 1 für DM 20, Tel.: 07361-36324, Timo

Verkaufe Yoshi's Island DM 90, Tiny Toon DM 30, Rock 'n' Roll Racing DM 70, Unirally DM 50, Donkey Kong Country DM 70, Secret of Mana DM 60, Tel.: 02508-9326, Nils

Verkaufe F-Zero DM 30, Super Mario All-Stars DM 30, Rise of the Robots DM 40, Super Dropzone DM 25, Super Star Wars, Return of the Jedi DM 50, Super Mario World DM 20, Tel.: 05733-7194, Marlon

Verkaufe/Tausche SNES-Spiele ab DM 30, Starfleet Academy, Legend, NBA Jam T. E., Unirally, Street Racer, Time Trax, Metroid 3, Mario Paint, Mechwarrior, Sim Earth, Tel.: 061-4613751, ab 18 Uhr, Carla

Verkaufe SNES + 11 Spiele, u. a. SoE, SoM, Yoshi's Island, True Lies, viele Nintendo-Zeitschriften, DM 700, habe auch NES, Tel.: 08036-2406, von 17-20 Uhr, Thomas

Verkaufe Secret of Evermore (US), Theme Park, Romance 4 (US), suche Ogre Battle, 7th Saga (jp.), Final Fantasy 1, 2 und 3 (GB), Tel.: 0331-715251, Karin

Achtung! Donkey-Fans! Tausche Donkey Kong Country mit Verpackung und Anleitung gegen Chrono Trigger oder Breath of Fire 2 mit Bedienungsanleitung, Tel.: 06508-7340, Mario

Verkaufe Rise of the Robots Sfr 30, FIFA Soccer '96 Sfr 95, Super Battle Tank Sfr 30, Paperboy 2 Sfr 25, Street Fighter II

Sfr 25, Tel.: 056-4961781, Schweiz, Adi

Verkaufe Secret of Evermore und Sim City für DM 120. Lasse auch mit mir handeln und verkaufe Tips & Tricks für alle Systeme, Nima Pourjahedi, Uthmannstr. 12, 55246 Mainz-Kostheim, Tel.: 06134-25258

Verkaufe SNES mit 16 Spielen, z. B. Blackhawk, Rock 'n' Roll Racing, Theme Park, FIFA Soccer, NBA Jam usw., VHB DM 750. Verkaufe SNES, zwei Joypads, ein Verlängerungskabel, Joysticks, Tel.: 07164-7615, Ben

Verkaufe/Tausche StarGate, NFL Quarterback Club, Pinball Dreams, StarWing und vieles mehr, suche Prügel-spiele, Theme Park und Yoshi's Island, Game-Boy-Spiele, Tel.: 06187-22390, Adi

Verkaufe SNES mit zwei Pads, Super Game Boy, 6-Spieler-Adapter und 19 Spielen, u. a. Secret of Mana, Unirally, Zelda, Earthworm Jim, für DM 900, nur zusammen, Tel.: 0041-61-3813542, Stefan

Verkaufe Bubsy, Goof Troop, Mystic Quest Legend, Ghouls 'n' Ghosts, Magical Quest, je DM 50, Magic Box, Adventure Island 2, Soulblazer, Putty Squad, ARP 2, je DM 80, alle mit Originalan-leitung und -Verpackung, Versand per Nachnahme, Tel.: 0611-87568, Manuela

Verkaufe SNES DM 100, 16 Spiele, pro Spiel DM 60, Super Game Boy DM 60, Tribal Tap (6-Spieler-Adapter DM 80, Tel.: 07151-33705, Raphael

Verkaufe/Tausche StarWing, Utopia, Lord of the Rings, Tuff E Nuff, Might & Magic 2, Populous 2, je DM 45, alle Spiele dt. mit Anleitung, Tel.: 02238-55783, Adam

Suche dringend Rock 'n' Roll Racing, biete Cool Spot, Legend, Zelda, Super Ghouls 'n' Ghosts oder DM 60, Tel.: 02241-336448, Bastian

Verkaufe für SNES Crash Dummies DM 40, Mario All-Stars DM 50, Yoshi's Island DM 60, Tiny Toon DM 50 und Player Manager DM 50, Turtles (GB) DM 20 und Tiny Toon (GB) DM 20, Tel.: 04681-3874, Barnd

Billig! Verkaufe SNES, ein Joypad, ein Ascii-Pad, Yoshi's Island, Theme Park, Zelda, alles Top-Zustand mit Anleitung und Verpackung, nur komplett für DM 285, Tel.: 02241-47704, Marco

Verkaufe SuperNES, zwei Pads, Street Fighter II, Plok, Mega Man X, Samurai Shodown, Batman Forever DM 400 (NP DM 890), Tel.: 09326-1207, Christian

Suche Theme Park für DM 60 sowie TO-TAL!-Ausgaben 6/94, 7/94, 6/95, 7/95, außerdem für Game Boy Sword of Hope (dt) mit Anleitung DM 25 und ARP, Tel.: 030-4524768, Daniela

Ich verkaufe Super Ghouls 'n' Ghosts, Pilotwings und Hagane, Tel.: 04404-2570, Claas

Suche F1 World Champion Chip Edition, zahle bis DM 50, Tel.: 04964-863, nur abends, Hans

Suche folgende SNES-Spiele, Breath of Fire 2 und Chrono Trigger, Tel.: 089-804955, Jakob

Verkaufe Secret of Mana, Might & Magic 2, je DM 75, Mario All-Stars DM 45 oder tausche gegen Bomberman 3 oder Theme Park, Tel.: 07575-2557, Silvester

Verkaufe SNES mit 10 Spielen, zwei Pads für DM 880, alles in 1A Zustand, Tel.: 05367-1745, Matthias

Kaufe Rock 'n' Roll Racing mit Anleitung und Verpackung, zahle bis DM 60, tausche auch gegen Double Dragon, Tel.: 02867-1601, Sascha

Suche Top Gear 3000, zahle gut! Suche auch Daffy Duck Marvin Missing, Worms, Tel.: 02602-17748, Steffen

Verkaufe Batman Forever, Illusion of Time DM 60, Clayfighter 2 DM 40, Final Fight 2 (jp.), Top Gear, je DM 30, Tel.: 034928-20461, Rene

Suche Super Mario World und Mario Power Spieleberater (möglichst gut erhalten), je DM 15, Tel.: 07636-1706, ab 15 Uhr, Christoph

Verkaufe SNES mit viel Zubehör, z. B. Super Game Boy mit sieben Spielen, VB DM 1200, Tel.: 02 33 1-40 25 04, ab 17 Uhr, Florian

Verkaufe/Tausche Earthworm Jim 2, Primal Rage, Super Probotector, Yoshi's Island u. a., suche Final Fantasy 3, Shadowrun und andere RPGs, Tel.: 04531-84181, Uwe

Tausche Shadowrun, True Lies, DKC und Star Wars 3, alle dt.! Suche Chrono Trigger (US) u. Final Fantasy 3 (US). Tausche eventuell auch 2 gegen 1! Tel.: 05223-3020, von 14-19 Uhr, Dennis

Suche WWF Raw mit Verpackung und Anleitung (möglichst billig), verkaufe Bomberman 2, Super Probotector, je DM 50, NBA Jam T. E. VB DM 70, Tel.: 0211-4931211, Jan

Achtung! Biete SNES + zwei Pads (ein Ascii-Pad), zwei neue Spiele, Super Game Boy, Super-Game-Boy-Hefte, Hip-boy, fünf Spiele für DM 480, auch einzeln zu haben, Tel.: 09861-5309, Rainer

Verkaufe/Suche/Tausche Plok, Pitfall mit Anleitung und Verpackung oder tausche gegen Theme Park, Road Runner, Mario is Missing ohne Verpackung, suche dringend Theme Park, Tel.: 05221-32725, Dennis

Verkaufe NHL '95, Brett Hull Hockey, FIFA Soccer, FIFA '96, Castlevania, StarWing, Rise of the Robots, seaQuest (dt.), Carrier Aces, Preise auf Anfrage, Tel.: 0203-586927, Markus

Kaufe/Tausche SNES-Spiele (neu), suche z. B. DKC 2, Pinocchio, NBA Live '96, Spot g. t. H., International Superstar Soccer Deluxe, Secret of Evermore usw., bis max. DM 50 oder tausche gegen meine 50 Spiele, Tel.: 030-3418661, Thomas

Verkaufe SNES, SGB, drei Pads, Adapter (jp.), Tribaltap mit 18 Spielen, z. B. Evermore, Street Fighter II, Bomberman 1, Star Wars 1 und 3, NBA Jam T. E., Zelda und NFL '94, DM 598, Tel.: 06144-8167, Peer

Verkaufe SNES mit zwei Infrarot-Controllern, ein normales Pad, F-Zero, Super Soccer, Mario World, All-Stars, Super Game Boy für DM 150, alles o. k., mit Rückgaberecht! Lutz Lehr, A.-Bebel-Straße 16, 09366 Niederdorf

Suche Final Fantasy 2, Breath of Fire 2 oder Romance of the three Kingdoms 3, biete dafür Chrono Trigger mit Komplettlösung, Tel.: 0043-518-394982, von 16-22 Uhr, Vincent

Verkaufe Super Morph und Illusion of Time, je DM 60, tausche gegen Secret of Evermore, Mario Kart, suche Secret of Evermore, ARP 3, T. M. Q., ARP 2, Tel.: 039833-22590, Schreier

Suche RPGs, Chrono Trigger, Secret of Stars, Ogre Battle, Might & Magic 2 und 3, Evo, Brandish, Arcus Odyssey, New Horizons, kaufe oder tausche, Tel.:

05367-1517, ab 20 Uhr, Heinz

Suche Breath of Fire 2, dt. PAL-Version, zahle per Nachnahme, DM 60-65 oder VB, Monika Fricke, Danziger Straße 3, 37431 Bad Lautenberg - OT Bartolfelde

Tausche/Suche The Lost Vikings gegen Diddy's Kong Quest oder gegen WWF Raw, wer kann mir Tips für Yoshi's Island geben, z. B. unendlich Leben? Tel.: 0351-4112984, Franz

Verkaufe Secret of Evermore DM 70, Mega Man X DM 40, First Samurai DM 20, tausche auch gegen Chrono Trigger, Tel.: 0251-236066, ab 18 Uhr, Gregor

Tausche/Verkaufe Lost Vikings, Virtual Soccer, Super Mario All-Stars, Super Ghouls 'n' Ghosts, Plok + Multi Joystick, SNES-Score Master, Tel.: 0536-66879, Frank

Verkaufe NBA Jam DM 50, Pilotwings DM 45, Zelda DM 40, Crash Dummies DM 30, Paperboy 2 DM 30, Tel.: 0781-56302, ab 14 Uhr, außer mittwochs, Dominik

Suche gute Prügel-spiele, habe gute Spiele, tausche auch zwei gegen eins, Tel.: 07389-315, Tukni

Suche T2 - Arcade mit Anleitung und Verpackung, zahle bis DM 50, Tel.: 030-9713224, Sascha

Suche Lagoon (dt.), 7th Saga (US), Brain Lord (US), alles mit Anleitung und Verpackung, Stefan Platter, Bensen 27, 27257 Sudwalde, Tel.: 04247-1303

Verkaufe Dennis DM 70, Aladdin, Act Raiser, Road Runner, Daffy Duck DM 60, Goof Troop, Tiny Toon Adv. DM 50, suche Adventure/Rollenspiele für Game Boy, Tel.: 04177-258, Andrea

Verkaufe Super Metroid, Turrican 2, StarWing, Street Fighter II Turbo, Flashback, MegaLo-Mania, Pilotwings, Zelda, suche Final Fantasy 3, Soul Blazer, Tel.: 09341-2261, Daniel

Tausche/Suche Worms oder Mechwarrior 3050, Syndicate gegen Secret of Mana, König der Löwen, Tel.: 02045-82308, von 16-18 Uhr, Kay

Verkaufe Sim City, Home Alone, Street Fighter 2 Turbo, NFL Quarterback Club, Super Tennis, Aladdin, Tiny Toon für DM 40, Lion King und Flashback für DM 50, Tel.: 05375-1435, Matthias

Verkaufe Illusion of Time DM 60, S. Metroid DM 50, All-Stars DM 40, Ghouls 'n' Ghosts DM 20, RoboCop vs. Terminator DM 40, Tel.: 030-9443183, Steven

Kaufe/Tausche/Verkaufe SNES-Spiele, suche z. B. Boogerman, Earthworm Jim 2, DKC 1 und 2, Zelda (dt.), Secret of Evermore, FIFA Soccer '96, International Superstar Soccer Deluxe u. a., suche Zubehör für PSX, Tel.: 06525-604, Martina

Stop! Super Gelegenheit, tausche zwei Spiele gegen eins, Lemmings 2 und Pilotwings ohne Verpackung oder W. C. Striker + Pilotwings gegen Theme Park, Tel.: 07668-94384, Florian

Suche TOTAL! 8/95, zahle bis zu DM 10, tausche auch gegen TOTAL! 9/95, suche auch Powermonger zahle DM 40, Tel.: 05603-7303, Michael

Verkaufe Equinox, Power Drive, Metal Marines, Shaq-Fu, Beavis & Butt-Head, je DM 50, Congos Caper, StarGate, je DM 60, Game Saver, Action Replay 3, je DM 65, Tel.: 08457-2854, Andreas

Verkaufe SuperNES mit einem Ascii-Pad und Clayfighter, Goof Troop und Adapter für amerik. Spiele für DM 320, Tel.: 05661-1705, ab 14 Uhr, Manuel

Suche Breath of Fire und Chrono Trigger, Preis nach VB, Tel.: 02871-7151, Michael

Verkaufe Earthworm Jim 1 für DM 50, Earthworm Jim 2 für DM 80, Super Street Fighter II (US) DM 50, Mario Kart DM 50, Sim City DM 40, Zelda 3 DM 50, verkaufe auch wipEout für PSX DM 80, Tel.: 02234-14605, Sascha

Verkaufe Flashback (dt.) für DM 60, Chuck Rock (US) für DM 40, Road Runner (dt.) für DM 50, Tel.: 0931-462660, ab 18 Uhr, Holger

Suche RoboCop auch für Game Boy und billige Spiele für SNES und Game Boy, Tel.: 06221-764020, Benjamin

Verkaufe/Tausche Blackhawk, Clayfighter 2, Act Raiser 2, Super Soccer, Street Fighter II, suche Secret of Mana, Earthworm Jim 2, Breath of Fire 2, auch zwei gegen eins, Tel.: 05924-5081, Waldemar

Suche Final Fantasy 2-3, Chrono Trigger, Shadowrun, 7th Saga 1-2, Breath of Fire 1-2, Might & Magic 3 und der Herr der Ringe, zahle DM 50-80, Tel.: 0521-870328, Jens

Verkaufe World League Basketball, Pitfall, The Magical Quest, je DM 20, Tel.: 06188-990229, Sebastian

Suche Final Fight 3, biete Super Metroid, Secret of Mana, WWF Raw, Super Tennis, Sim City, Tel.: 0341-310123, Behrend

Verkaufe SNES mit zwei Spielen, Aladdin, NBA Jam T. E., für nur DM 200, fast neu (ein Joypad), beide Spiele mit Verpackung und Anleitung, Tel.: 05664-6118, Aaron

Tausche Shadowrun, StarGate, Streetracer, Super Drop Zone, Cliffhanger, Blackhawk, Pitfall, Hagane, Lethal W., Street Fighter II, WeaponLord, A. Suzuki, Art of Fighting, WCS, SMA, F1 PP 2, NHL, Tel.: 03581-731102, Michael

Verkaufe 70 SNES-Spiele, z. B. Shadowrun, Super Street Fighter, Donkey Kong, Breath of Fire 1 und 2, World Cup, Tel.: 04529-624, Sönke

Verkaufe SNES mit sechs Spielen, z. B. Flashback, WWF Arcade Game usw., SN-Pro-Pad, NP DM 630, für DM 350, Tel.: 03372-400534, Thomas

Verkaufe SNES mit Super Mario Kart, Stunt Race FX, F-Zero, StarWing und zwei Pads, für VB DM 340, Tel.: 02582-1752, nicht vor 18 Uhr, Jan

Verkaufe Push Over, Clayfighter, Paperboy, Aero the Acrobat und andere, verkaufe auch Game Gear mit vier Spielen, suche Plok, Parodius, Lemmings 2, Zelda 3, Super Street Fighter II, alle für SNES, Tel.: 032-873913, Barbara

Verkaufe SNES-Spiele, X-Men DM 50, Batman Forever DM 70, Battletoads, Saturday Night Slammasters DM 20, Tel.: 02294-90619, Wulf

Verkaufe Earthworm Jim 2 DM 100, SNES mit zwei Pads für DM 130, halbes Jahr alt und ein Propad für DM 20, Tel.: 05244-2659, Rolf

Suche SNES-Spiele, Super Conflict, Shadowrun, Theme Park, Zelda 3, Blackhawk, kaufe oder tausche eins gegen zwei Spiele, z. B. Sim City, Star Trek, Tel.: 030-44389419, ab 17 Uhr, Robert

Suche (nur in Neu Isenburg) Utopia, Mega Man 7, Action Replay, Super Bomberman 3, Fünf-Spieler-Adapter, Tel.: 38670, Markus

Verkaufe/Tausche World League Basketball und Lemmings, verkaufe ab DM 40, verkaufe auch Game-Boy-Spiele ab

DM 30, tausche auch gegen WWF Raw, Turrican 2, Super Street Fighter II, Indiana Jones oder International Superstar Soccer, Tel.: 05721-77295, Denis

Tausche Stunt Race FX und Illusion of Time gegen Top Gear 3000, Dschungelbuch, Asterix & Obelix, Tel.: 0711-583936, Helmut

Verkaufe Turtles 4, Castlevania 4, Rock 'n' Roll Racing, Mario Paint, je DM 40, Earthworm Jim für DM 50 oder tausche gegen ARP 2 oder 3, Clayfighter, Tel.: 06142-46115, Vasili

Tausche Flashback, J. Park, Syndicate, Warlock, Gods, Blackhawk, StarWing, Earthworm Jim 3, Pac-Attack, M. Quest, suche DKC, Zelda, Shadowrun, WeaponLord, Kawasaki S. Bikes, Tel.: 0951-73358, ab 20 Uhr, Otmar

Verkaufe Plok DM 45, Asterix & Obelix DM 70, suche Secret of Mana, Super Game Boy, zahle bis DM 50, Tel.: 05032-65278, Patrick

Verkaufe Super Mario All-Stars DM 39, Mario Paint, Pilotwings DM 29, F-Zero, Super Soccer, Super Tennis DM 19, Yoshi's Island gegen Donkey Kong Country 2, Tel.: 09771-97942, Andreas

Verkaufe Rise of the Robots DM 32, Meg Power DM 40, Mystical Ninja DM 49, Ghoul Patrol Zombie 2 DM 45, Int. Superstar Soccer DM 79, alles SNES und PAL, Tel.: 09971-5221, Christel

Verkaufe Chrono Trigger DM 90, Lemmings 2, The Lost Vikings, Alien 3, je DM 50 mit Verpackung und Anleitung, Tecmo, Super NBA Basketball (US) DM 40, suche RPGs wie Breath of Fire, Tel.: 07486-4152, Zeeshan

Tausche T2, Spider-Man, X-Men, Illusion of Time, StarWing gegen Diddy's Kong Quest, Star Trek - TNG, Intern. Superstar

Soccer Deluxe, Wing Commander, Tel.: 04763-7580, Alexander

Ich such einen Super-Nintendo-Controller, der sich auf dem Tisch festsaugen kann, zahle bis DM 100, Tel.: 02938-3598, Harald

Verkaufe/Tausche Batman Forever, Zelda, Super Tennis, FIFA Soccer '94, Biometal, StarFox, Earthworm Jim, RoboCop 3, Tel.: 06241-88787, Kai-Uwe

Verkaufe Earthworm Jim DM 50, Street Fighter II Turbo DM 50, King Arthur's World (ohne Verpackung) DM 30, Alien 3, Populous (ohne Anleitung), je DM 20, Tel.: 0421-217623, Daniel

Biete Batman Forever, Demon's Crest, Lost Vikings, Streetracer, Pitfall, Star Wars 1-3, suche Donkey 2, Mario 2, Radical Rex, Maui Mullard, Asterix 2, NBA Live '96 u. a., nur PAL, Tel.: 0391-714309, Ronald

Verkaufe SNES, ein Joypad, diverse Zeitungen, Theme Park, Sim City und Alien 3, SNES erst ein Jahr alt, alles für DM 400, Tel.: 0171-8063815, ab 18 Uhr, Geert

Verkaufe/Tausche Shadowrun, True Lies, StarWing, Blackhawk, Mechwarrior 050, Yoshi's Island, suche WeaponLord, Jungle Strike, Earthworm Jim 2, Turrican 2, Soulblazer, Indy Jones, Tel.: 07466-1219, Ferdinand

Verkaufe/Tausche Secret of Evermore DM 60, Yoshi's Island DM 60, Stunt Race FX DM 30, such Intern. Superstar Soccer Deluxe, FIFA Soccer '96, Mario Pflügenreuter, Steiger 14, 07743 Jena

Verkaufe Donkey Kong Country für DM 90, Batman Returns DM 70, Mega Man X für DM 80, Illusion of Time für DM 95, alles per Nachnahme, Top-Zustand,

Tel.: 02226-4896, Michael

Verkaufe/Tausche SNES-Spiele, Mystic Quest Legend, Striker, StarWing, Batman Returns, Vortex, Rise of the Robots, Hagane, Blackhawk usw., Tel.: 02225-12308 Aotman

Tausche/Verkaufe Warlock, StarGate, Cool Spot, NBA Jam, Pitfall, JP 2, Sunset Riders, Troddlers, Mr. Nutz, S. Page, Art of F., King of Monsters u. a. Peter Kaiser, Euckenweg 19, 90471 Nürnberg

Verkaufe SNES-Spiele, TKO Boxing DM 30, George Foreman K. O. B., Striker DM 55, B.O.B. DM 50, World League Basketball DM 35, Addams Family DM 40, Zelda DM 35, Tel.: 04381-6871, Ingo

Verkaufe/Tausche für SNES u. a. Yoshi's Island, Batman & Robin, Theme Park, NBA Give 'n Go, Sim Ant, Final Fight 3, Preise zwischen DM 15-80, Tel.: 02234-709479, Alexander

Verkaufe/Suche Equinox, Wanderer of Ys, Secret of Mana, Mystical Quest, M. Mouse, Mystical Ninja, suche Adventures und Rollenspiele, Tel.: 05631-6801, ab 18 Uhr, Reinhard

Tausche Busts Loose und Rise of the Robots gegen Jungle Strike, Tel.: 05066-2732, Florian

Verkaufe/Tausche Shadowrun, Secret of Mana, NBA Live '95, Theme Park, Jimmy Connors p. t. t., Adventure Island, Spindizzy gegen ISSD, Earthworm Jim 2, Ultima 6, WeaponLord, Tel.: 06391-3998, Florian

Verkaufe/Tausche Cutthroat Island, Fever Pitch Soccer, Joe & Mac 3, Jungle Strike, Metal Marines, Putty Squad, Super Metroid, The Humans, Top Gear 3000, Turbo Toon usw., Tel.: 02666-1484,

Stefan

Verkaufe Probotector, Street Fighter, Super Mario All-Stars, Rasenmähermann für DM 60, Striker, FIFA Soccer für DM 70, Tiny Toon, Wild Wacky Sports, S. of Mana für DM 90, Tel.: 05851-1286, Daniel

Verkaufe SNES-Spiele, z. B. Super Mario All-Stars, F-Zero, DKC usw., außerdem diverse Game-Boy-Spiele, z. B. DKC, Preise auf Anfrage, Tel.: 06181-87287, Christoph

Verkaufe SNES mit einem Spiel nach Wahl, Spiele auf Anfrage, außerdem Game Boy mit Tetris, Tragetasche und Netzteil, Preis auf Anfrage, Tel.: 06181-87287, Christoph

Verkaufe Mr. Nutz, Goof Troop, Pop 'n Twinbee und Yogi Bear, je DM 50, suche Final Fantasy 3, Micro Machines 2, Chrono Trigger, Tel.: 02238-41722, von 14-18 Uhr, Patrick

Tausche Another World, Super Game Boy, suche Theme Park, Flashback, Mega Man X2, StarGate, Tel.: 02271-980137, Daniel

Verkaufe/Tausche Jurassic Park, Plok und WWF Raw, je DM 30, Tausche auch gegen Sim City oder Mario Kart, verkaufe auch Earthworm Jim für DM 30, Tel.: 07644-6437, Andi

Verkaufe für SNES: Yoshi's Island, Super Turrican 2, Pop 'n Twinbee (ohne Anleitung und Verpackung), je DM 90 oder tausche gegen Mechwarrior oder WeaponLord, Tel.: 07031-673774, Michael

Kaufe komplette Spielesammlungen und Geräte aller Systeme, Preis nach VB, verkaufe günstig aktuelle Artikel für alle Systeme, tausche auch Spiele, Tel.: 04401-69616, Ahmet

#

TOTAL!

BESTELL-COUPON

TOTAL!



☐ 2/96 DM 6,80



☐ 3/96 DM 6,80



☐ 4/96 DM 6,80



☐ 5/96 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 (Kartennummer 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

Verkaufe Mechwarrior 3050 DM 90, Street Fighter II Turbo für DM 50, Batman Returns für DM 25, Tel.: 07391-4788, ab 18 Uhr, Chris

Verkaufe NBA All-Star Challenge für DM 100 oder nach VB, Tel.: 09392-6239, Patrick

Suche Fußball, Autorennspiele, habe z. B. Super Air Driver, Yoshi's Island, S. of Evermore, Bomberman 3, NBA Jam T. E. und ca. 30 andere zum Tausch. Habe auch MD, NES, GG und GB, Tel.: 07152-42234, ab 14.30 Uhr, Stefan

Verkaufe/Tausche SNES-Spiele, z. B. Run Saber, R-Type 3, Pitfall, Wing Commander, Pac-Attack, RoboCop vs. Terminator (US), Secret of Mana, Super Metroid u. a., Tel.: 02651-77900, von 15-18 Uhr, Daniel

Tausche Indiana Jones, Ghoul Patrol, Vortex, suche Earthworm Jim 2, Yoshi's Island, DKC 2, Super Pang, Puzzle Bobble, Unirally, Soulblazer, Star Wars 3, Metal Warrior, Turrican 2, NBA Jam T. E., Tel.: 0931-23578, Rainer

Verkaufe SNES-Games, S. of Evermore (US) DM 70, S. of Evermore (dt.) DM 100, K. O. Boxing DM 30, Young Merlin DM 50, Actraiser 2 DM 49, Mega Man X DM 30, Mario All-Stars DM 40 u. a., Tel.: 06476-2962, ab 14 Uhr, Andreas

Suche Dungeon Masters mit funktionsfähiger Batterie für SNES, Tel.: 06196-87-2386, Mo.-Fr. von 9-17 Uhr, Peter

Verkaufe Rock 'n' Roll Racing (US) DM 45, NHL '94, Super Turrican, Alien 3, Castlevania IV (US), je DM 40, Plok DM 35, True Lies DM 45, Batman Forever DM 55, Blackhawk DM 55, Tel.: 0271-370122, Thorsten

Verkaufe/Tausche Soulblazer, Shadowrun, Smash Tennis, Dschungelbuch und andere, suche Spiele aller Art, evtl. kaufe ich an, Tel.: 07431-3980, Steven

Verkaufe SNES-Spiele, Super Mario World DM 20, Zelda 3 DM 25, Jurassic Park DM 30, Lothar Matthäus und Mystic Quest, Tel.: 06235-6796, Sarby

Achtung! Tausche zwei Spiele gegen eines, biete Secret of Mana + NBA Jam Tournament E., suche Super Street Fighter 2, Intern. Superstar Soccer und WWF Raw für Intern. Super Star Soccer Deluxe, Tel.: 02160-8237, Roman

Tausche WWF Raw, True Lies, Pinball Fantasies, Bubsy, F-Zero gegen Theme Park, Super Mario Kart, FF 1-3, tausche auch zwei gegen eins, Tel.: 04462-4688, Kay

Verkaufe 13 Game-Gear-Spiele für DM 200 oder pro Spiel DM 30, tausche auch SNES-Spiele: Clayfighter, StarWing, Lagoon, F-Zero usw., suche Chrono Trigger usw., Tel.: 06216-6902, Stefan

Verkaufe Home Alone, Pugsley's Scavenger Hunt, Top Gear 2, Theme Park, ARP, ARP 2, Actraiser 2, Yoshi's Safari, Super Aleste, Bomberman, Shadowrun, Tel.: 0043-2630-32532, Christoph

Verkaufe Mega Man, F 1 Race, Asterix, Tiny Toon (alles GB), ab DM 15, suche Soccer Shootout und NBA Jam (SuperNES), suche NES + Spiel (DM 50), tausche Super Mario Land 2 (GB), Tel.: 03562-90218, Sebastian

Suche dringend Ogre Battle für SNES, DM 70 per Nachnahme, Tel.: 0951-52141, Andre

Verkaufe Zool und Young Merlin, je DM 50, suche dringend ISS Deluxe, Tel.: 0231-210385, Marc

Verkaufe/Tausche Chrono Trigger, DKC 2, S. of Evermore, Asterix & Obelix, Soccer Shootout, Earthworm Jim 1 und 2, Vampire's Kiss, Val d'Isère, Nigel Mansell Ch., Unirally, Lemmings 2, Pinball Fantasy u. a., Tel.: 02871-220284, Jörg

Verkaufe 11 SNES-Spiele, u. a. Donkey Kong Country 1 und 2, Super Mario World 1 und 2, Intern. Superstar Soccer, Tel.: 02551-5756, Roman

Tausche/Verkaufe DKC, Hagane, Zool, Lost Vikings, suche Mega Man X 2 und 7, Pinball Dreams, Whiz., Super Turrican 2, Prehistoric Man, Tel.: 09342-3138, ab 17 Uhr, Martin

Verkaufe Secret of Mana DM 60, Ardy Light Foot DM 60, Pac-Man DM 60, Busts Loose DM 40, Magical Quest DM 40, Mystic Quest (ohne Verpackung und Beschreibung) DM 30, Tel.: 02402-4341, ab 19 Uhr, Kia

Tausche SNES mit drei Pads (ein ASCII-Pad) und Adapter, sieben Spiele, ISS Deluxe, SSF II, Mario Kart u. a. gegen Sony PSX (Pal) und mindestens zwei Spiele (Ridge R. R., Tohshinden) zahle drauf, Tel.: 02269-180616, Oguz

Verkaufe Dropzone, Claymates, Goda Humans, John Madden '95, Mickey Mania, Pagemaster, Rise of the Robots, Sparkster, StarWing, Tiny Toon, Hurrican, Mario is Missing, für je DM 45,90, Tel.: 06021-68073, Thomas

Verkaufe SNES-Spiele Dino City, Wing Commander, Jurassic Park, Mystical Ninja, StarWing, Street Fighter II, Tiny Toon, S. Adv Island u. a., alle dt. für DM 30-40, Tel.: 06451-6736, ab 18 Uhr, Tjeerd

Kauf/Tausche Spiele für SNES, MD, MCD, suche RPG und Hintbooks, suche RPG-Hintbook zu Lunar 1, Vay, Heimdall, PS 2, 3 und 4, Lufia 1 und 2, Breath of Fire 2, Tel.: 03332-412451, ab 19 Uhr, Frank

Verkaufe 25 SNES-Spiele, Shaq-Fu, Street Race FX, Mr. Nutz, Obelix, Warlock, Cool Spot usw., suche Unirally, Young Merlin, Punch Out, Zelda 3, Top Gear 2, Tel.: 04132-375, 15-18 Uhr, Marco

Gelegenheit! Ein neuwertiges SNES, Rise of the Robots, Streetracer, Earthworm Jim 1, drei Joypads, GP-Adapter (alles noch in Originalverpackung) zu verkaufen, als Bonus gibt's Bust's Loose dazu, Preis nach VB, Tel.: 03761-2122, Volker

NES

Verkaufe NES mit 13 Spielen, z. B. Pro Am, Terminator, Super Mario 1, 2 und 3 usw., drei Pads, Spielekoffer für acht Spiele, Preis DM 400, VS, Tel.: 0201-593295, Daniel

Tausche/Verkaufe für SNES, Axelray DM 40, WWF DM 120, Super Ghouls 'n' Ghosts für NES, Mario Bros. 3 und die Dreier-Kassette. Suche WeaponLord, Dragon, Final Fantasy 3, Tel.: 02102-844697, Thomas

Suche King of the Ring, Metroid und Double Dribble auf NES, dringend, Tel.: 02041-43668, Alexander

Verkaufe NES mit fünf Spielen und zwei Controllern für DM 200, bei Kauf Action Replay gratis! Tel.: 09434-2788, Stefan

Suche preisgünstig NES-Spiele mit Verpackung und Beschreibung, auch NES-Konsole, Tel.: 03634-38495, Peter

Verkaufe NES mit zwei Controllern, einem Joystick, einem ARP und 11 Spielen, z. B. Mario 3, Schlümpfe, Tiny Toon, alles mit Verpackung und Anleitung, Christian Schulze, Postfach 16, 16348 Bogensee

Suche Mega-Man-Spiele, Teil 1, 2, 3 und 6, Preis nach VB oder tausche. Spiele bitte mit Anleitung fürs NES! Tel.: 02202-44889, Rainer

Suche Metroid, Elite und Zelda 2 - The Adventure of Link, alle Spiele mit Anleitung, Tel.: 05244-2610, Matthias

Verkaufe NES (guter Zustand), bitte um Angebote, auch NES-Spiele billig zu verkaufen, Tel.: 02652-52302, Marco

GAME BOY

Suche komplette Sammlungen mit Konsole und Neuheiten (SNES, GB, NES usw.), suche auch Games und Konsolen: Saturn und Sony PSX, Tel.: 0641-970424, Kirsten

Verkaufe Super Game Boy inkl. Tetris DM 60, suche für SNES Demon's Crest, Warlock und StarGate, Tel.: 04361-1238, Heinz

Suche Casino Fun Park (Slot, Poker usw.), Tel.: 05631-61060, Bodo

Tausche/Verkaufe für SNES, Axelray DM 40, WWF DM 120, Super Ghouls 'n' Ghosts für NES, Mario Bros. 3 und die Dreier-Kassette. Suche WeaponLord, Dragon, Final Fantasy 3, Tel.: 02102-844697, Thomas

Verkaufe SNES-Spiele, Primal Rage DM 80, Streetracer DM 35, Turtles DM 35, Fatal Fury 2 DM 60, Superman DM 40, Tiny Toon DM 35, Super Game Boy DM 45, 40 Game-Boy-Spiele, je DM 30-40, Tel.: 05602-4356, ab 20 Uhr, Felix

HARDWARE

Verkaufe SNES-Zubehör und Spiele, z. B. Rollen-, Sport-, Jump&Run-Spiele usw., Tel.: 04529-624, Sönke

Verkaufe SNES mit zwei Controllern (ein TurboPad) und vier Spielen, z. B. Donkey Kong Country, Rise of the Robots usw. für DM 450, ich verhandle auch, Tel.: 06508-7340, Mario

Verkaufe SNES, zwei Pads, Action Replay 2, 14 Top-SNES-Spiele, SGB, 15 Game-Boy-Spiele, 100 %ig o. k., NP DM 3400, Tel.: 04167-6649, Stephan

Kauf/Tausche SNES, MD, Saturn, PSX, 3DO, Neo-Geo-CD-Spiele oder ganze Sammlungen, alle Tauschkombinationen möglich, bin sehr ehrlich! Tel.: 0711-546362, ab 18 Uhr, Morcicek

Verkaufe SNES, vier Joypads, Vierspieler-Adapter, 12 Spiele, z. B. Super Mario Bros. 1-3, Chip 'n Dale, Track and Field 2, für zusammen DM 300, auch einzeln, Preis nach VB, Tel.: 06831-69300, Björn

Verkaufe SNES mit 32 Spielen, z. B. Secret of Mana, Super Street Fighter II, Yoshi's Island, StarGate, Secret of Evermore DM 200, Tel.: 06021-54570, Alexander

Verkaufe SNES mit neun Super-Spielen, Super Game Boy, drei Pads, alles mit Verpackung und Anleitung für DM 500, alles in bester Qualität, Tel.: 02391-

148433, Roussis

Verkaufe NES mit vier Pads, 11 Spielen, z. B. Wizzards und Warriors 3, Flintstones und Chip 'n Dale, Preis nach VB, Tel.: 0043-7751-7974, Peter

Verkaufe SNES, 62 Spiele, Action Replay 2 und 3, 22 GB-Spiele, 2 GG-Spiele, TV-Modul, SGB, für VHB DM 5000, Tel.: 02871-38057, Thomas

Tausche SNES mit 10 Spielen und zwei Pads gegen Sony-PSX-Konsole mit mindestens einem Spiel und Zubehör, Tel.: 09929-3143, Alois

Verkaufe 70 SNES-Spiele, Breath of Fire 1 und 2, Star Trek, Shadowrun, Secret of Evermore, Tel.: 04529-624, Sönke

Verkaufe PlayStation, Memory Card, zwei Pads, Euro-Kabel, sechs Spiele, NBA Jam, In the Zone, Rayman, wipEout, Striker, UFO - Enemy Unknown, Ridge Racer, Tel.+Fax.: 0711-8566253, Monika

Verkaufe SNES mit 13 Spielen, z. B. Secret of Evermore, R. R. Racing, einem Pad, einem Programm-Pad, RGB-Scart-Kabel, 15 Zeitschriften, Secret-Buch, DM 600, verkaufe auch Amiga 500 und Zubehör DM 400, Tel.: 0201-606392, Patrick

Verkaufe SNES, Pads, 11 Spiele, z. B. NHL '96, Earthworm Jim, IS Soccer u. a., dazu einen Game Boy mit Spielen, TOTAL!-Ausgaben, Preis nach VB, Tel.: 02331-60202, Dominik

Verkaufe SNES mit drei Joypads, Vierspieler-Adapter und 10 SNES-Spielen, z. B. IS Soccer, Super Street Fighter II, Street Race FX, Streetracer usw., Top-Zustand, komplett ca. DM 400, Tel.: 02152-80159, Dennis

SONSTIGES

Suche Oldie-Konsolen, z. B. CBS-Coleco Vision, Mattel-Intellelevision, MB-Vectrex, Atari VCS 2600, Interton VC 4000, Saba Videoplay, Schmidt VG, auch defekt und Spiele dazu, Tel.: 06431-3553, Jan

Suche Neuheiten + Modulsammlungen und Konsolen: SNES, GB, NES. Suche auch Sony PSX und Saturn mit Spielen, Tel.: 0641-970424, Kirsten

Suche TOTAL!-Ausgabe Februar 1994, wegen Komplettlösung Zelda 4 - Links Awakening für GB, Tel.: 02461-59772, Ellen

Suche TOTAL! 8/93 und 9/93, Tel.: 0681-638057, Karin

Neuer internationaler Computer & Science-Fiction-Fan-Club sucht ständig neue Mitglieder. Für Infos schreibt an Nick Andrews, Postfach 465 in 52005 Aachen! Tel.: 0031-653-354228

Was? Ihr seid noch nicht Mitglied im TOTAL!-Fanclub??? Schreibt schnell an: TOTAL!-Fanclub, Mühlenstr. 13, 83308 Trostberg

Suche verzweifelt TOTAL!-Ausgabe 11/94, Tel.: 07153-958100, Christoph

Verkaufe SNES-Spiele für je DM 60, verkaufe Tekken für PlayStation, Tel.: 04497-91039, Mario

Verkaufe ein Buch mit 7500 Replay-Codes und 2000 Paßwörtern, es ist für SNES, GB, NES, kostet DM 20 per Nachnahme, Tel.: 04298-915021, Johannes

Verkaufe Spiele und Zubehör für NES,

GB und SNES, suche Theme Park, tausche gegen Secret of Mana, verkaufe Atari 2600 und fünf Spiele für DM 90, Tel.: 09191-94255, ab 16 Uhr, Johannes oder Stefan

Suche Verpackung und Anleitung für Street Fighter II (nur gut erhalten), verkaufe Action Replay 3 DM 60, suche Tetris 2, Pitfall (dt.), Tel.: 04921-20602, Peter

Biete NES- und SNES-Spiele plus Zubehör, außerdem Magazine versch. Verlage, Ausgaben ab 92! Alle in Top-Zustand, Tausch oder Verkauf! Nur Briefe! Ilona Maier, Remsstraße 16, 73563 Mögglingen

Verkaufe Commodore PC 10-3 mit Drucker, Mouse, Joysticks und Spielen auf Festplatte für DM 600-800, nur in Bayern! Tel.: 09392-6239, Patrick

Tausche fast jedes Spiel gegen Super Street Fighter II (ich habe 15 Spiele), Tel.: 08341-69833, Peter

Verkaufe PlayStation mit zwei Pads und zwei Spielen (Tekken und Battle Arena Toshinden) für DM 600, Tel.: 06703-960064, Alexander

Verkaufe Ü-Eier-Figuren zwischen DM 4-10 das Stück der Preis der Figuren hängt vom Alter ab. Suche auch Battle-tech-Bücher, zahle bis DM 5, Tel.: 05531-13708, Marcel

Suche ältere Ausgaben und komplette Jahrgänge von Videospielzeitschriften, z. B. TOTAL!, Mega Fun, N, Video Games und dem Club-Nintendo-Magazin, Tel.: 08392-753, ab 18 Uhr, Manfred

Biete DM 200 für Mega Man 1, außerdem Final Fantasy 2, Lufia 1, 7th Saga, Brain Lord, S. of the Stars, alles Gesuche, Tel.: 05232-4815, Holger

Verkaufe Spiele und Zubehör div. Systeme, z. B. GB: Action Replay Pro DM 42,50, NES: Super Mario Bros. 3 DM 42,50, SNES: Donkey Kong Country 1 DM 95, und vieles mehr! Tel.: 05326-86588, Wolfgang

Suche dringend Spieler fürs Rollenspiel Shadowrun 2 oder 1, wenn möglich, erfahrene Spieler, Tel.: 04442-6594, Marcel

Verkaufe TOTALI-Ausgaben 6/93-11/94, komplett oder Tausch gegen SNES oder Game-Boy-Spiele Donkey Kong 1 und 2, Tel.: 07252-86598, Jürgen

Suche TOTALI-Ausgaben 1/94 und 8/94, zahle gut, Tel.: 08424-3723, ab 19 Uhr, Alf

Verkaufe Sega Mega Drive 2 mit Zubehör und einem normalen Control-Pad und die Spiele Ottifants, Terminator, S. Kick Off und Eternal Champions, für DM 250, Tel.: 06232-49309, Sascha

Super-Mario-Club sucht Mitglieder! Wer Mitglied sein will, schreibt mit einem frankierten Rückumschlag an: Fatih Tosunlu, Super-Mario-Club, Geleitsstr. 17, 63065 Offenbach, Tel.: 069-881361

Suche preiswerte Module und Konsolen: NES, SNES, GB, Master System, Mega Drive usw., auch ganze Sammlungen anbieten! Tel.: 03634-38495, Peter

Suche TOTALI-Ausgaben 7/93, 10/93 und 7/95, ich zahle gut! Tel.: 04221-83791, ab 14.30 Uhr, Marc

Verkaufe SNES, zwei Pads, Action Replay 2, Secret of Evermore, NBA '96, F 1 Pole Position 2, alles PAL mit Anleitung, Preis nach VB, verkaufe auch CD-Funkgerät, Tel.: 02041-975205, Stefan

HÄNDLERREGISTER

Berlin

UFO GAMES

Ankauf • Verkauf • Tausch

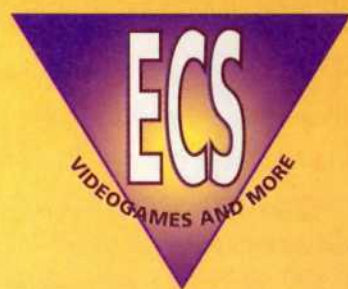
**SONY
SATURN
SUPERNES
NINTENDO
MEGA DRIVE
MEGA-CD
GAME BOY
GAME GEAR
NEO • GEO CD
3DO
PC**

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)**

HÄNDLERREGISTER

München

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

GAME BOY 3DO JAGUAR CDI PC CD



**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

MEGA DRIVE GAME BOY 3DO JAGUAR CDI PC CD ROM SATURN



**Video-
und
Computer-
spiele**

**Orleansstr. 63
nh. Ostbahnhof
81667 München**

**Tel.: 089 - 480 29 13
Fax: 089-488 07 4**



**Das Videospieldepot
in Hamburg!**

- Super Nintendo
- Nintendo 64
- Sony PlayStation
- Sega Saturn
- Panasonic 3DO
- Neo-Geo CD
- Sega Mega Drive
- Game Boy
- PC-Games
- Zubehör

Telefon: 040 / 390 50 62

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

Inzahlungnahme von Spielen

Erwin
nervt es langsam sehr,
das Termine-Hinundher
mit Nindendos Wunderkiste.
Gerne er genauer wüßte,
ob September, Juli, Mai
nun der Tag der Tage sei.
Kopf hoch, Erwin, merke dir:
So wie du, warten auch wir!

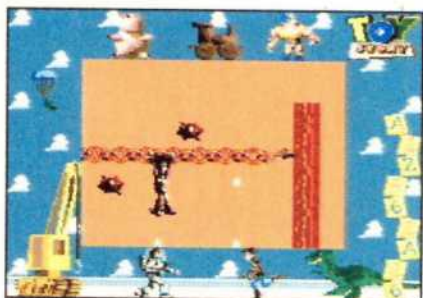
Wann das Warten nun ein Ende hat, erfahren wir vielleicht schon bald auf der Messe in Los Angeles. Dementsprechend solltet Ihr Euch für den **26. Juni 1996** außer einem Gang zum Zeitungshändler nichts Wichtiges vornehmen. Ab diesem Tag gibt es dort nämlich die **TOTAL! 7/96** zu erwerben, in der nicht nur zur Frage aller Fragen die neuesten Informationen zu lesen sind.

© The Walt Disney Company *



Toy Story

Jetzt dürfen
Woody und
Buzz ihrem
munteren
Treiben auch auf
dem Game Boy nachgehen. Dort
fehlt zwar ein wenig die Farbe
des Vorbildes, aber das muß dem
Spielepaß nicht unbedingt
abträglich sein ...



Messe-Fieber

Eigentlich wartet die Spiele-Welt ja immer mit Spannung auf die E3-Messe in Los Angeles, diesmal kann man jedoch durchaus von Höchstspannung sprechen: Neben den neuesten Trends auf dem Markt soll nämlich endlich das Nintendo⁶⁴ erstmals dem westlichen Publikum präsentiert werden. Diese Gelegenheit ergreifen wir natürlich beim Schopfe und berichten, was nun wirklich Sache ist. (Das dürfte mit Sicherheit nicht nur Erwin freuen ...)



Adventures of Lolo

Die Softwareschmiede HAL scheint eine Vorliebe für kleine, kugelfunde und knuddelige Helden zu haben. Prominentestes Beispiel hierfür ist Kirby, aber es gab da auch mal einen Herrn namens Lolo. Dessen spannende Familiengeschichte wurde durch ein nettes Puzzlespiel auf dem NES bekannt, nun gibt es ein Comeback auf dem Game Boy.



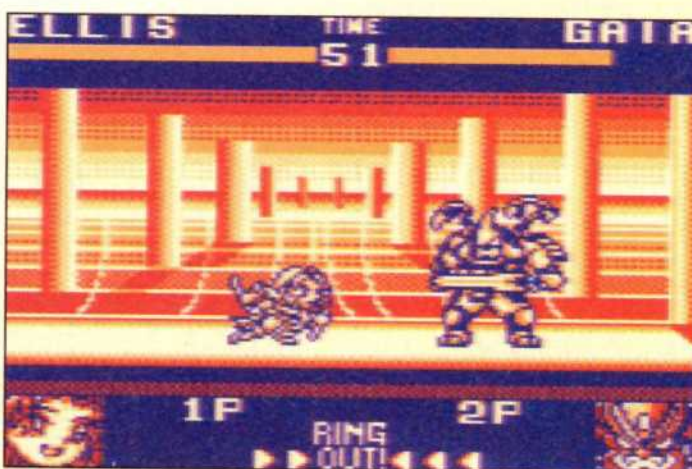
Dragon Quest

Im Land der aufgehenden Sonne tobt der Krieg der RPG-Giganten Enix und Squaresoft. Zwar gelangt der eine oder andere Titel der Companies schon mal in unsere Gefilde, aber längst nicht alle. Das gilt insbesondere für die inzwischen auf sechs Teile angewachsene „Dragon Quest“-Saga, die wir Euch genauer vorstellen wollen.



Battle Arena Toshinden

Nachhilfeunterricht für alle Prügel-Fans: Wir verraten Euch alle Special-Moves zu Takaras jüngstem Game-Boy-Knaller, mit denen Ihr sogar PlayStation-Besitzer Paroli bieten könnt.



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: Heinke Voigt
Verlagsleiter: Sven Jakobsen
Anzeigenleitung: Michael Gremliza (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 Future Publishing Ltd.
Nachdruck nur mit vorheriger, schriftlicher Genehmigung durch den Verlag. Keine Haftung für unverlangte Manuskripte, Fotos etc.
TOTAL! erscheint am vierten Mittwoch jedes Monats zum Einzelpreis von DM 6,80.
Der Jahresbezugspreis (12 Ausgaben) für ein TOTAL!-Abonnement beträgt im Inland DM 72,-, im Ausland DM 120,-.
TOTAL! erscheint als Lizenzausgabe mit freundlicher Genehmigung von Future Publishing Ltd. & Pearson New Entertainment Ltd., beide London/UK.



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

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

SUPER NES

Action Replay MK3	89,90
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
Adventure Island 2 d	69,90
Aero the Acrobat 2 eu	49,90
Art of Fighting d	69,90
Asterix eu	59,90
Asterix & Obelix d	129,90
Axlay eu	49,90
Batman Forever d	49,90
Battleclash eu	49,90
Battletank 2 eu	69,90
BC Kid d	39,90
Beavis & Butthead d	49,90
Big Hurt Baseball d	49,90
Biker Mice from Mars d	69,90
Bomberman 2 eu	49,90
Bomberman 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 Kong Country 2 eu	99,90
Donald Duck Maui M.	129,90
Dr. Franken eu	39,90
Dropzone eu	49,90
Dschungelbuch eu	79,90
Fever Pitch Soccer d	69,90
Fatal Fury 2 eu	79,90
Final Fantasy 3 us	139,90
Flintstones eu	89,90
Flintstones the Movie eu	69,90
Frantic Flea d	69,90
Ghoulpatrol d	39,90
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
International 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 Allstars d	59,90
Mario Basler Fussball	69,90
Mario Kart d	59,90
Mechwarrior eu	59,90
Mechwarrior 3050 d	89,90
Megaman X eu	49,90
Megaman 7 d	89,90
Megaman X 2 d	89,90
Megaman X 3 d	89,90
Mickeymania d	39,90
Mickey & Minnie d	89,90
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
PGA Golf 96	109,90
Pinball Dreams d	69,90
Pinocchio d	129,90
Pocky & Rocky 2 d	69,90
Probotector eu	69,90
Puzzle Bobble d	99,90
Punch Out d	69,90
Radical Rex d	69,90
Return of Jedi d	49,90
Sailormoon d	49,90
Schlümpfe eu	99,90
Shadowrun d	99,90
Simcity eu	59,90
Spiderman Separation d	99,90
Spindizzy World eu	49,90
Spirou eu	99,90
Stargate d	49,90
Star Trek Next Gener. d	99,90
Star Trek Deep Space 9 d	129,90
Syndicate d	49,90
Tetris 2 d	109,90
Tetris & Dr. Mario d	79,90
Timeslip eu	39,90
Tiny Toons d	39,90
Tom & Jerry d	99,90
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	79,90
Wayne Gretzky Hockey d	129,90
Wings II eu	39,90
WWF Wrestlemania d	99,90
WWF Raw inkl. Video d	59,90
Zero the Kamikaze d	49,90
Zombies d	39,90

PLAYSTATION

Playstation d	499,90
Mad Catz Lenkrad & Ped.	139,90
Action Replay Prof. d	89,90
Joypad d	55,90
Joypad Dauerfeuer	29,90
Memory Card	45,90
Memory Card 8 fach	69,90
RGB Kabel	39,90
Alien Trilogy d	79,90

Alien Trilogy eu	89,90
Alone in the Dark 2 d	99,90
Air Combat d	79,90
Assault Rigs d	89,90
Big Hurt Baseball d	79,90
Cybersled d	89,90
Cyberia d	89,90
Defcon 5 d	89,90
Destruction Derby d	89,90
Descent d	79,90
Disc World komp. deutsch	89,90
Extreme Games d	89,90
Extreme Pinball d	79,90
FIFA '96	69,90
Galaxy Fight d	79,90
Gex d	89,90
Goalstorm d	89,90
Hebereke Popoitto d	79,90
Hi-Octane d	49,90
Johnny Bazookatone d	79,90
Lemmings 3d	89,90
Loaded d	79,90
Lone Soldier d	89,90
Magic Carpet d	79,90
Need for Speed d	79,90
NBA TE	69,90
NBA In the Zone d	89,90
NFL Quarterback Club 96 d	79,90
PGA '96 d	69,90
Primal Rage d	89,90
Philosoma d	89,90
Psycho Detective d	79,90
Raiden d	79,90
RAN Soccer d	89,90
Rayman d	89,90
Revolution X d	79,90
Resident Evil us	99,90
Rise of the Robots 2 d	79,90
Ridgeracer d	69,90
Ridge Racer Revolution d	99,90
Road Rash d	79,90
Shell Shock d	89,90
Starblade Alpha d	89,90
Striker d	89,90
Total NBA d	89,90
True Pinball	89,90
Warhawk d	89,90
Wipeout d	89,90
Wing Commander 3 d	89,90
World Cup Golf d	69,90
Worms d	79,90
WWF Arcade d	89,90
X Com d	79,90

LIEFERBEDINGUNGEN
us = amerikanisches Spiel, d = deutsch oder europäisch (PAL) je nach Verfügbarkeit, l = japanisches Spiel, eu = europäisches Spiel (PAL) Anleitungen sind in der jeweiligen Landessprache. Wir liefern ausschließlich aufgrund dieser Bedingungen. Alle Preise verstehen sich inkl. MWSt. Lieferung, Irrtum, Preisänderung vorbehalten. Wir haften nicht für die Kompatibilität der Spiele oder Adapter. Umtausch wegen Nichtgefallen ist generell ausgeschlossen. Bei defekter Ware behalten wir uns das Recht vor, die defekten Artikel auszutauschen, zu reparieren oder gutzuschreiben. Alle Sendungen an uns müssen ausreichend frankiert sein. Unfreie Sendungen nehmen wir nicht an. 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

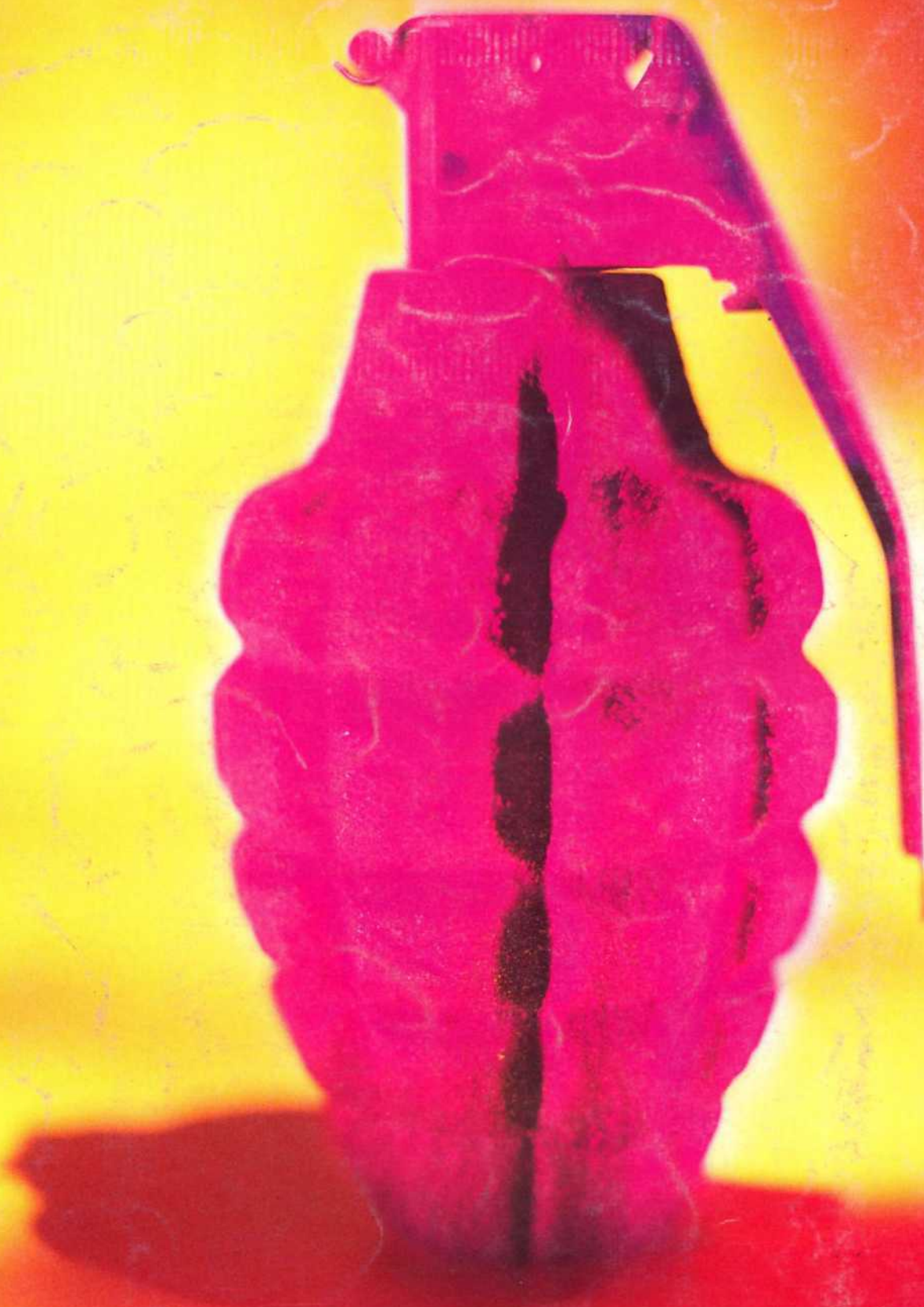
Laden und Versand

10.00-18.30
Samstag: 10.00-13.00

Bereits 24 Stunden Volksmusik können zu bleibenden Schäden führen.

Worms: Die beste Waffe gegen Papis Plattensammlung.

BORSCH, STENGEL & PARTNER

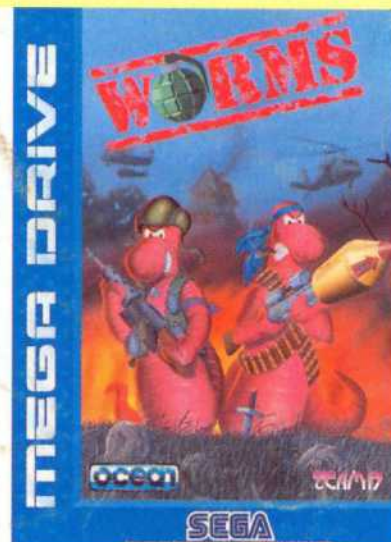
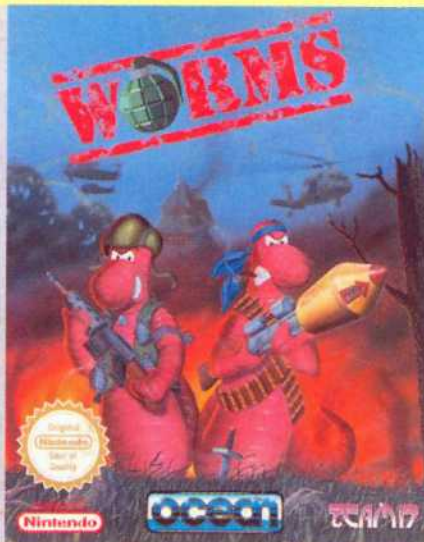


Worms. Null Bock auf Hirsch.

Leute, jetzt knallt's. Denn jetzt gib't Worms, das granatenscharfe Shooting-Adventure mit Totlach-Gefahr. Durchgedrehte Regenwürmer kämpfen, was das Zeug hält. Auf unendlichen Levels, in den bizarrsten Landschaften, mit den verrücktesten Waffen (Killer-Schafe!). Und das schönste: Mit Worms bist Du nie mehr alleine. Denn bis zu 16 Konsolen-Freaks können hier gleichzeitig spielen. Merke: Wer Würmer hat, hat Spaß!

Demnächst auch
für Super-Nintendo

Nintendo
GAME BOY



ocean

Distributed by



KONAMI (Deutschland) GmbH,
Postfach 560180, 60406 Frankfurt

Worms, Copyright © 1995 Team 17 Software Limited. Marketed and Distributed by Ocean Software Limited. Ocean is a registered trademark of Ocean Co., Ltd. Nintendo, SNES, NES, GAME BOY, the Nintendo Producer Seal and other marks designated as "TM" are trademarks of Nintendo. Sega, Mega Drive and Sega Saturn are trademarks of Sega.