

100%NINTENDO

TOTAL!

DAS UNABHÄNGIGE MAGAZIN

SUPER NES NINTENDO⁶⁴ GAME BOY NES VIRTUAL BOY

Special

- Die 50 besten SuperNES-Spiele, Teil 3
- Poster: Nintendo⁶⁴
- Report: Enix (Dragon Quest VI u. mehr)

Tests & Infos

- Super Mario RPG (SNES)
- Star Trek - DS9 (SNES)
- Kirby Super Star (SNES)
- Worms (SNES)
- Track & Field (GB)

Tips & Tricks

- Toy Story - alle Levelkarten, Teil 2
- Battle Arena Toshinden T&T-Poster



**Holt Euch
das exklusive
Nintendo⁶⁴-
Video!**

Seite 18

Geniales Special mit allen N64-Spielen



Nintendo⁶⁴



ACTION REPLAY™

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

ACTION REPLAY™ MK 3 FÜR SNES™ IN DEUTSCH



NEU!!

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

JETZT MIT DEUTSCHER MENÜ-FÜHRUNG! **KOMPLETT-PREIS DM 109,-**
INKLUSIVE UHR

ACTION REPLAY™ FÜR MEGADRIVE™

- ★ **MEGA CODE INPUTSCREEN** - Eingabe-Möglichkeit bis zu 100 Codes auf einmal.
- ★ **MEHR ALS 500 EINGEBAUTE CODES** - Einfach den/die benötigten Code(s) auswählen und loslegen.
- ★ **DEADCODE GENERATOR** - Durch die Eingabe von Deadcodes verändern sich ganze Spielteile.
- ★ **EIGENER CODEFINDER** - Durch den eingebauten Codefinder kannst Du selbst die Codes für die (neuesten) Spiele suchen.
- ★ **ZEITLUPEN-FUNKTION** - Hiermit 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**
 (ISOLANGE DER VORRAT REICHT)

DM 99,-

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

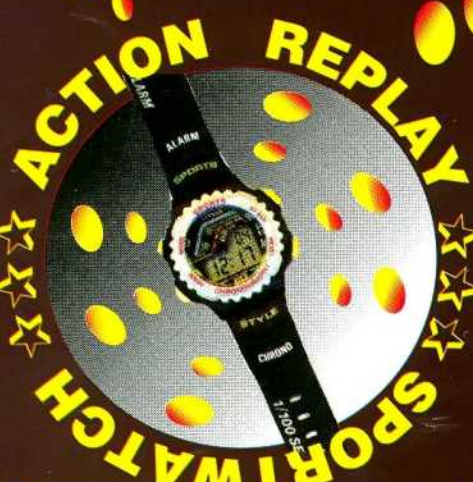
- ★ **CODE INPUTSCREEN** - Einfach einen Code eingeben und schon hast Du unendliches Leben, Energie bis zum Abwinken, unbegrenzte Power u.s.w. Alles je nach Spiel.
- ★ **EIGENER CODEFINDER** - Durch den eingebauten Codefinder kannst Du selbst die Codes für die (neuesten) Spiele suchen.
- ★ **LIEFERUMFANG**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

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

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

NUR FÜR ACTION-REPLAY-CLUBMITGLIEDER!

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



ACTION-REPLAY-UHR

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

Abbildung kann abweichen.

Nur für Endkunden.

ACHTUNG!!

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

3DO™ Speedpad

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



DM 49,-

TV SYSTEM CONVERTER

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



DM 139,-

ADAPTER, UM IMPORT-GAMES ZU SPIELEN

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

24-STD.-BESTELLSERVICE

TEL. 02822-68545 / 537182 FAX 02822-68547

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



DATAFLASH GmbH

**WASSENBERGSTR. 34
 46446 EMMERICH**



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

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

EDITORIAL



Wahnsinn oder Normalität?

Wie lange haben wir auf diesen Augenblick warten müssen?! Einen Tag bevor die diesjährige Electronic Entertainment Expo (E3), die bedeutendste Videospiel- und Computer-Messe der Welt, in Los Angeles eröffnet wurde, lud Nintendo zu einer Pressekonferenz. Dort wurden unter anderem die fast fertiggestellten Versionen von Super Mario 64 und PilotWings 64 präsentiert. Die Reaktion der anwesenden Journalisten war einhellig – kaum einer konnte so recht glauben, was sich dort abspielte. (Nähere Infos zur Pressekonferenz findet Ihr auf Seite 24). In den drei darauffolgenden Messe-Tagen nutzten Klaus-Dieter, Reza und Julian jede freie Minute, um die ersten, umwerfenden Eindrücke bestätigt zu bekommen ...

Es ist kaum zu glauben. In den letzten Wochen und Monaten wurden die Videospieler in aller Welt immer wieder durch die ständigen Terminverschiebungen des Nintendo⁶⁴ enttäuscht. Nicht nur erklärte Nintendo-Gegner nutzten die Zeit, um die Qualität der Konsole in Frage zu stellen oder aber ihre Zweifel zum Ausdruck zu bringen, ob tatsächlich genügend Software-Hits zum Start erhältlich sein werden. In diversen Videospiel-Heften wurde sinngemäß sogar schon von Hinhalte-Kampagnen und Kundenenttäuschung seitens Nintendo gesprochen.

In L. A. wurden alle Skeptiker eines Bessern belehrt. Die Leistungsfähigkeit des N64 sowie die Faszination, die vor allem von den Miyamoto-Spielen ausgeht, ist nur schwerlich in Worte zu fassen (Alles über die N64-Titel findet Ihr ab Seite 22). Allen Unkenrufen zum Trotz, hat sich Big N wieder einmal nicht aus der Ruhe bringen lassen. Auch der zeitliche Vorteil von PlayStation und Saturn konnte nicht dazu beitragen, die eigenen, hohen Qualitätsansprüche zu ignorieren, um so schnell wie möglich mit den Produkten am Markt zu sein. Überzeugt von der eigenen Stärke hat man im Hause Nintendo auch in der jetzigen Situation darauf gebaut, dem Kunden nicht möglichst schnell eine Vielzahl von Spielen, sondern vielmehr eine ausreichende Anzahl an Top-Titeln zu bieten.

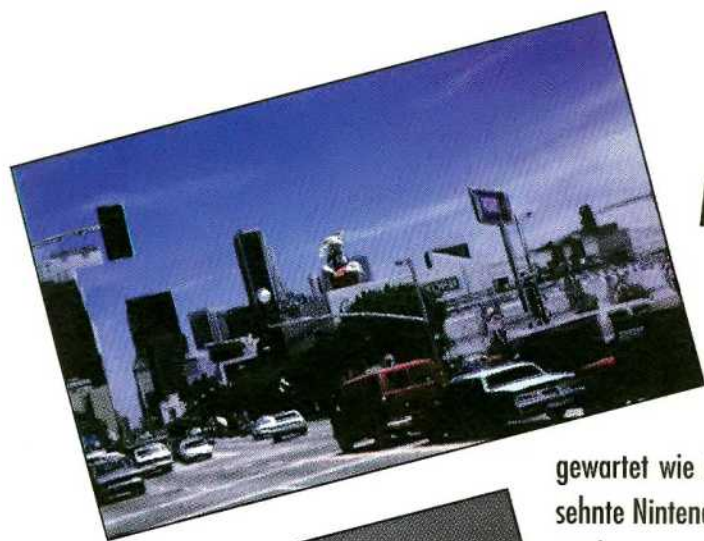
Die Rechnung wird – nach den Impressionen in L. A. sind wir umso mehr davon überzeugt – auf jeden Fall aufgehen. Gewinner sind (neben Nintendo selbst) ganz klar alle Videospieler.

Ein kleiner Wermutstropfen bleibt uns aber leider dennoch, da noch immer nicht geklärt ist, wann genau das Nintendo⁶⁴ in Deutschland erscheinen wird. Eines ist jedoch sicher: Das Warten wird sich lohnen – ganz bestimmt!



Und während wir noch untereinander diskutieren, welches N64-Spiel demnächst zuerst auf unseren heimischen Fernsehern durchgespielt werden wird, wünschen wir Euch wie immer viel Spaß mit Eurer TOTAL!

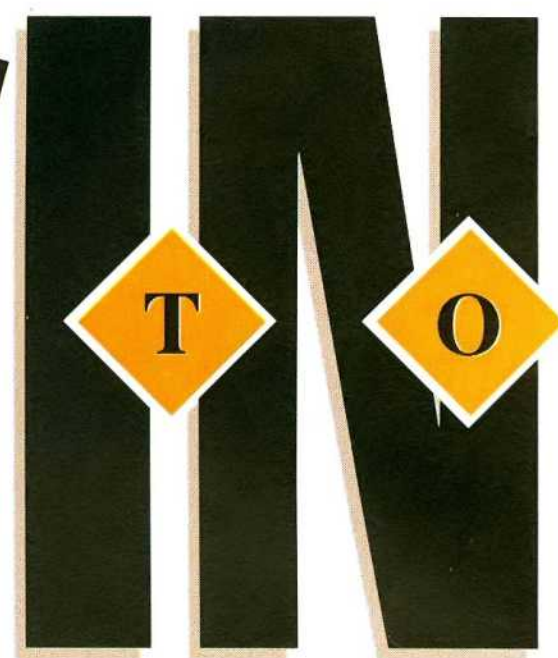
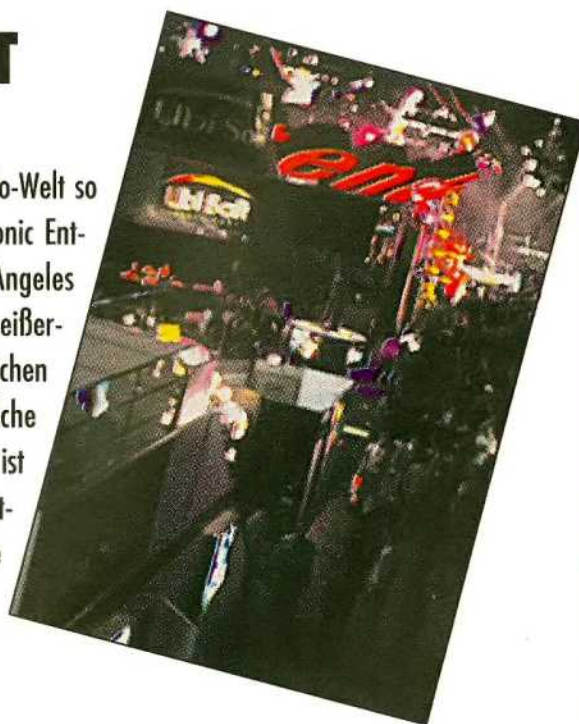
E U E R
KOMPETENTES
TOTAL!
TEAM



MESSE MIT 64 BIT

Noch nie hat die Nintendo-Welt so gespannt auf die Electronic Entertainment Expo in Los Angeles gewartet wie in diesem Jahr: Wird das heißersehnte Nintendo⁶⁴ endlich auch der westlichen Welt präsentiert werden? Wenn ja, welche Spiele wird es zu sehen geben, und was ist an weiterer Software geplant? Die Antworten auf diese und viele andere Fragen findet Ihr in unserem großen Messereport!

22



50

MARIO EINMAL VÖLLIG ANDERS

Gemeinsam sind sie unschlagbar: Die vorerst letzte Kooperation zwischen Mario-Macher Nintendo und Rollenspiel-Spezialist Square hat es hervorragend geschafft, zwei doch recht unterschiedliche Spielwelten miteinander zu verbinden. So kann der Klempner als Held eines Rollenspiels wahrhaftig überzeugen, denn die Mischung aus den Elementen beider Genres stimmt. Darüberhinaus



gibt es zahlreiche Bonusspiele, versteckte Überraschungen und knallbunte Rendergrafiken – eigentlich alles, was das Spielerherz begehrt!

Natürlich wäre eine deutsche Version die Krönung gewesen, aber da es nun einmal nicht anders geht, müssen wir leider auf den US-Import zurückgreifen.

Soviel soll allerdings gesagt sein: Die Mühen und Strapazen lohnen sich auf alle Fälle!



REPORTAGEN

Die 50 besten SuperNES-Spiele: Teil 3 ... 58
Messereport: E³, Los Angeles ... 22
Enix und die „Dragon Quest“-Saga ... 54
Spiele wie „Soul Blazer“ oder „Illusion of Time“ sind hierzulande wohl bekannt, das eigentliche Vorzeigeprodukt von Enix fristet außerhalb Japans allerdings eher ein Schattendasein. Wir stellen den Rollenspiel-Renner genauer vor.

WETTBEWERBE

Virgin ... 7

PREVIEWS

SNES
Worms ... 36
Wenn sich ein Trupp kriegslüsterner Regenwürmer in der Waffenkammer bedient und anschließend in den Kampf zieht, so bleibt mit Sicherheit kein Stein auf dem anderen. Wenn es also demnächst in Eurem Vorgarten heftig knallt, dann wißt Ihr, was Sache ist!
Kirby Super Star ... 38
Gleich acht Spiele mit Nintendos putzigem Knuddelheld sind auf diesem Modul vereint. Achtfacher Spaß, oder Masse statt Klasse? Wir haben schon mal einen ersten Blick auf diese Compilation geworfen ...

TESTS

SNES

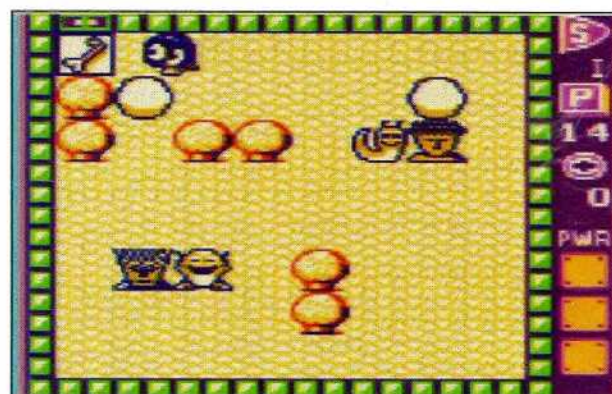
Deep Space Nine ... 41
Nachdem die Besatzungen diverser Enterprise-Generationen ihre Abenteuer auf der Konsole erleben durften, ist nun endlich auch mal das Personal der Station Deep Space Nine an der Reihe. Was Commander Sisko und seine Crew in den unendlichen Weiten des Weltalls so alles erleben, erfahrt Ihr in unserem Test.

NES

TOTAL!-Classics: Pirates! ... 66
Sie liegen zwar weder vor Madagaskar, noch haben sie die Pest an Bord, halten dafür aber dennoch eine Menge Spaß parat: Die Piraten dieses Klassikers machen die Karibik unsicher und versorgen den Spieler mit dem Hauch von Freiheit, Abenteuer und Strategie.

GAME BOY

Adventures of Lolo ... 56
Track & Field ... 40
Wie wäre ein olympisches Jahr ohne passende Sportspiele? Wahrscheinlich ziemlich öde. Wenn man allerdings genauer hinschaut, ist das hier vorgestellte Angebot zur Abhilfe auch nicht mehr so ganz frisch ...
TOTAL!-Classics: Probotector ... 67
Freunde von Jump&Shoot-Action dürften sich



ADVENTURES OF LOLO

Ein NES-Klassiker erlebt seinen zweiten Frühling auf dem Game Boy. Wird es der König von Edenland schaffen, die verlorengegangenen Musikstücke wiederzufinden?

56

GOEMON 5

64

Der fünfte Teil der „Mystical Ninja“-Reihe präsentiert die beiden Protagonisten zur Abwechslung mal in einem etwas anderen Genre. Ein Japanisch-bunter Puzzlespaß, der allerdings (wie bei dieser Serie fast schon üblich) nur als Import erhältlich ist.



HALT!



COUNTDOWN

Weiter geht es mit unserer Übersicht über die besten SuperNES-Spiele. An dieser Stelle erfahrt Ihr, welche Spiele Euch noch zu einer vollständigen Sammlung fehlen.

58

wohl noch gut an diese gelungene Ballerorgie auf dem Game Boy erinnern. Wenn nicht, so bietet sich nun die Möglichkeit einer kleinen Gedächtnisauffrischung ...

IMPORT-CORNER

Super Mario RPG50

The Fishing Master63

Wer auf die Segnungen der Zivilisation verzichtet und statt auf Konservenkost lieber auf Frischfisch steht, der kann auf dem heimischen SNES seine Angelkenntnisse etwas auffrischen. (Und wesentlich tierfreundlicher ist diese kleine Trockenübung obendrein auch noch ...)

Goemon 564

TIPS & TRICKS

Battle Arena Toshinden:

Die Special-Moves43

Keine Angst vor fiesen Typen: Mit den Special-Moves unseres Tips&Tricks-Posters schafft Ihr auch die härtesten Fighter – allerdings nur, wenn Ihr auch ordentlich übt.

Toy Story: Komplettlösung, Teil 2 .68

Alles klar zum Endspurt: Im letzten Teil unserer Komplettlösung versorgen wir Euch mit allen noch ausstehenden Hinweisen.

Shorties76

Helpline80

Action-Replay-Codes81

RUBRIKEN

Editorial3

News6

Leserbriefe12

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.

Sammelkarten19, 69

Charts42

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

Poster44

TOTAL!-Intern48

Die Statements der TOTAL!-Crew.

TOTAL!-Labor49

Highscore79

Auch diesmal könnt Ihr die Welt an Euren persönlichen Bestleistungen teilhaben lassen.

Börse82

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

Händlerregister85

Impressum86

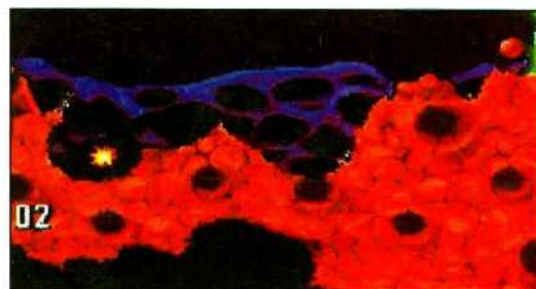
Vorschau86

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



WORMS

Der Krieg der Kriechtiere steht kurz bevor: Bis an die Zähne bewaffnete Regenwürmer schicken sich an, auf dem SNES für Unruhe zu sorgen. Mehr darüber in unserem Preview.



36

DRACHENFIEBER



Die „Dragon Quest“-Saga aus dem Hause Enix ist im Lande der aufgehenden Sonne der Mega-Seller schlechthin, während hierzulande dieses Epos eher unbekannt ist. Höchste Zeit also, dieser Sache mal genauer auf den Grund zu gehen und eine neue Rollenspielwelt voller Überraschungen zu erforschen ...

54

TIPS & TRICKS



Ring frei für eine neue Runde Tricks und Schummeleien. Als besondere Highlights haben wir diesmal den zweiten Teil der Komplettlösung zu „Toy Story“ und die Special-Moves von „Battle Arena Toshinden“ zu bieten, aber selbstverständlich fehlen auch die etablierten Rubriken nicht.

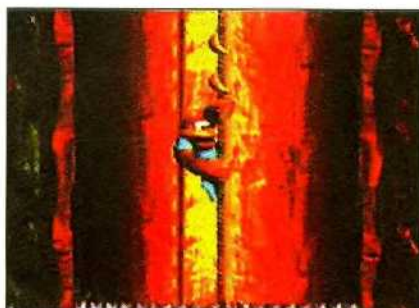
43

TOTAL! NEU



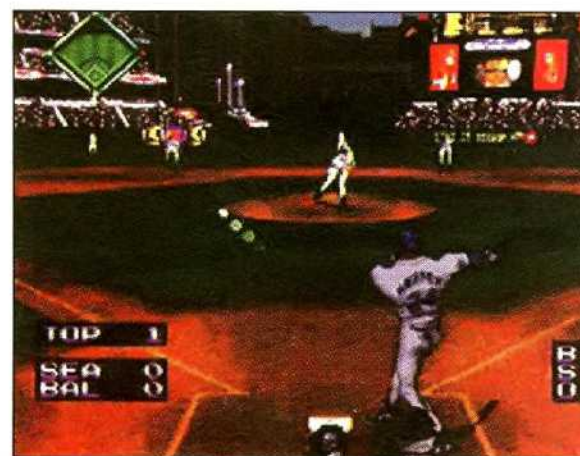
DONKEY KONG COUNTRY 3 (SNES)

Darauf hat nicht nur die Super-Nintendo-Fangemeinde gewartet. Nachdem uns in den vergangenen Monaten „Diddy's Kong Quest“ in Atem gehalten hat, arbeitet Rare am dritten Abenteuer um die gerenderte Affenbande. In DKC 3 feiern wir ein Wiedersehen mit einer alten Bekannten. Dixie Kong, jene charmante Begleitung von Diddy Kong, die ihr erstes Stelldichein im famosen Vorgängermodul gab, steht bei DKC 3 im Mittelpunkt des Geschehens. Doch sie stürzt sich nicht allein in ihr neuestes Abenteuer. Das leicht übergewichtige Affenbaby Kiddy Kong ist mit von der Partie. Auch die berühmt-berüchtigten Kremlinge haben sich erneut in den diversen Spielabschnitten breitgemacht. Wie es schon bei den ersten beiden Teilen der Fall war, gestalten sich die Level in DKC 3 sehr abwechslungsreich. Neben schillernden Schneewelten gilt es, Unterwasserpassagen, Höhlen-Level und Urwald-Stages zu durchqueren. An einigen Stellen haben die beiden Affen sogar die Möglichkeit, Fahrzeuge wie beispielsweise ein Hovercraft zu benutzen. Wie schon die beiden Vorgängermodule wurde auch DKC 3 in technischer Hinsicht aufwendig in Szene gesetzt. Gerenderte Objekte, farbenfrohe Backgrounds, tolle Akustik und eine Vielzahl von grafischen Effekten machen diesen Titel zu einem Augenschmaus. Sobald es etwas Neues über Donkey Kong Country 3 gibt, seid Ihr die ersten, die es erfahren.



KEN GRIFFEY Jr.'S WINNING RUN (SNES)

Fans der amerikanischen Nationalsportart dürfen sich auf „Ken Griffey Jr.'s Winning Run“ freuen, einer Baseball-Simulation der ganz besonderen Art. Bei diesem Game dürft Ihr – die „Major League Baseball“-Lizenz macht's möglich – Eure eigenen Teams aus Spielern der amerikanischen Profiligen zusammensetzen, um in vier verschiedenen Spielmodi Ballgefühl zu beweisen. Dank Advanced Computer Modeling erscheinen alle Bewegungen der Sportler extrem realistisch, und auch die authentischen Stadien der MLB-Teams sehen verblüffend echt aus. In Amerika kommt Ken Griffey Jr.'s Winning Run in diesen Tagen auf den Markt. Da das 32-MBit-Monster hierzulande voraussichtlich nicht erscheinen wird, müssen interessierte SNES-Fans leider auf die Importversion zurückgreifen.



Eine Baseball-Simulation mit gerendeter Optik. Das garantiert authentische Bewegungsabläufe der Akteure

Im Gegensatz zu den Vorgängermodulen steht bei Donkey Kong Country 3 Dixie Kong im Mittelpunkt des Geschehens. An ihrer Seite trollt sich der kleine Kiddy Kong

MARVEL SUPER HEROES – WAR OF THE GEMS (SNES)

Nachdem uns Capcom das Rollenspielspektakel „Breath of Fire II“ beschert hat, werkeln die fernöstlichen Prügelspielspezialisten an „Marvel Super Heroes – War of the Gems“. Ob Spider-Man, Hulk, Wolverine, Iron Man oder Captain America, alle bekannten Superhelden aus den Marvel-Comics sind angetreten, um sich in diversen futuristisch angehauchten Spielabschnitten dieses Beat 'em Ups zu behaupten. Super-Nintendo-User, die heißer Prügellaction nicht abgeneigt sind, dürfen sich auf Marvel Super Heroes – War of the Gems freuen, das voraussichtlich im dritten Quartal dieses Jahres auf den Markt kommt.



Marvel Super Heroes – War of the Gems bietet heiße Prügellaction. Zahlreiche Level warten darauf, von Gegnern gesäubert zu werden



Zuletzt präsentierte Capcom eine Arcade-Version von Marvel Super Heroes. Nun dürfen sich auch SNES-User an den Helden erfreuen



Um sich zu wehren, bedient sich Mohawk seiner Sprungattacke

MOHAWK (SNES)

Die Bewohner des Party-Planeten M17X sind verzweifelt. Warum? Der bitterböse General Headslot hat ihre ganze

Sammlung an Musik-CDs geklaut. Ausgerechnet Ihr werdet auserkoren, die entwendeten Tonträger schnellstmöglich wiederzubeschaffen. In der Rolle des außerirdischen Disc-Jockeys „Mohawk“ macht Ihr Euch zusammen mit Eurem Begleiter Headphone Jack auf, dem miesen General Headslot den Garaus zu machen. Das ist jedoch leichter gesagt als getan, da der Finsterling die CDs in zahlreichen Levels versteckt hat. Diese führen Euch unter anderem durch schleimige Alien-Welten, sogar Hochgeschwindigkeits-Achterbahnfahrten sind dabei. Nicht nur das witzige Leveldesign, besonders die schnelle Grafik und die zahlreichen Mode-7-Effekte sollen für motivierende Jump&Run-Action sorgen.



In jedem Winkel der Welten sind die Tonträger versteckt



Auch abgefahrene Techno-Welten müßt Ihr durchqueren

TETRIS ATTACK (SNES)

Nachdem wir in der vergangenen TOTALI-Ausgabe „Tetris Blast“ getestet haben, ist in diesem Monat das genreverwandte „Tetris Attack“ am Start. Drei verschiedene



Tetris Attack ist zwar bunter, jedoch ein wenig komplizierter als das schon etwas in die Tage gekommene Original

Spielmodi, eine Zweispieler-Simultan-Option und knallbunte Bonbon-Grafik sollen dafür sorgen, daß Tetris-Anhänger Gefallen an diesem außergewöhnlichen Knobelspiel finden. Erst vor kurzem erschien das Game unter dem Titel „Paneru Gopan“ im Land der aufgehenden Sonne, der deutschen Super-Nintendo-Fangemeinde steht Tetris Attack voraussichtlich ab Sommer zur Verfügung.



Tetris Attack bietet viele verschiedene Spielmodi – darunter ein Zweispieler-Simultanmodus

PACIFIC - THEATRE OF OPERATIONS 2 (SNES)

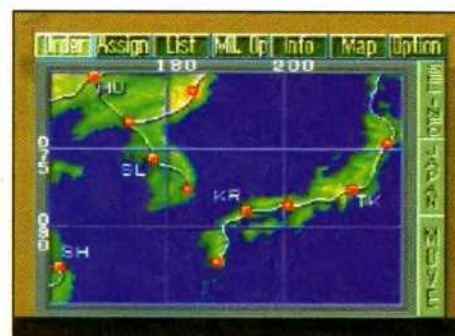
Mit „Pacific – Theatre of Operations 2“ kommt dieser Tage in Amerika ein Game auf den Markt, das besonders für die Strategie-Fans unter den Super-Nintendo-Usern interessant ist. In Szenarien zur Zeit des Zweiten Weltkrieges muß sich der Spieler in zahllosen Schlachten behaupten. Die grafische Gestaltung von PTO 2 ist zwar eher schlicht, in punkto Spieltiefe hat dieser Titel jedoch eine Menge zu bieten. Interessierte SNES-Besitzer müssen versuchen, im Import-Handel fündig zu werden, da das neueste Spiel aus dem Hause Koei hierzulande voraussichtlich nicht erscheinen wird.



In den verschiedenen Szenarien müßt Ihr Euer strategisches Geschick unter Beweis stellen



Pacific – Theatre of Operations 2 ist ein Leckerbissen für SNES-Strategie-Fans



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 „EARTHWOORM JIM 2“-MODUL

Die Preisfrage dieses Monats lautet: „Was für einen ‚Wettkampf‘

liefert sich Jim im letzten Level von EWJ 2 mit PsyCrow?“

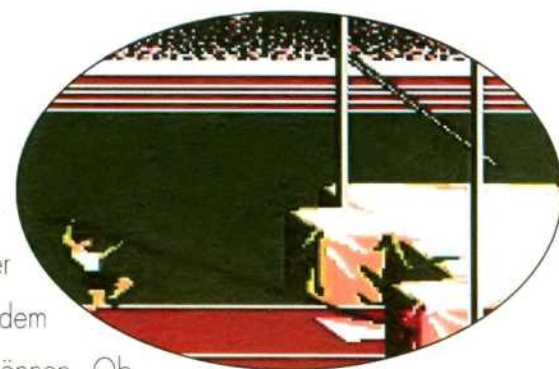
Schreibt die richtige Antwort auf eine Postkarte und schickt sie an:

TOTALI • 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.



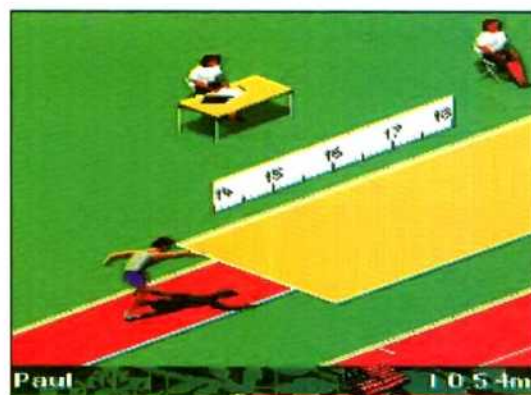
OLYMPIC SUMMER GAMES (SNES, GB)



Passend zu den Olympischen Sommerspielen, die im Juli im amerikanischen Atlanta beginnen, präsentiert T•HQ ein reinrassiges Sportspektakel für Nintendos 16-Bitter und den Game Boy. „Olympic Summer Games“ ist der Titel dieses Moduls, mit dem sich Nintendo-Fans in den wichtigsten olympischen Disziplinen versuchen können. Ob Stabhochsprung, 100-Meter-Sprint, Weitsprung oder Bogenschießen, für genügend Abwechslung ist gesorgt. Authentische Grafik, Mehrspieler-Option und zahlreiche weitere Features sollen dafür sorgen, daß Sport-Fans, die mit einem SNES oder Nintendos Handheld ausgestattet sind, bei Olympic Summer Games voll auf ihre Kosten kommen.



Beim Hochsprung müßt Ihr Fingerspitzengefühl und ein gutes Timing haben



Sogar das Bogenschießen ist in der Handheld-Version enthalten



Für Abwechslung ist gesorgt: Incantation bietet Jump&Run-Action in diversen, groß angelegten Spielabschnitten. Besonders das niedliche Aussehen aller Beteiligten weiß zu gefallen

INCANTATION (SNES)

„Incantation“ entführt Euch in ein Wunderland, in dem derjenige an der Macht ist, der das Buch der Magie sein eigen nennt. Leider wurde dieses sagenumwobene Buch von einem böartigen Hexenmeister geklaut. So liegt das Schicksal der friedlichen Bewohner des Königreiches wieder einmal in Euren Händen, oder besser gesagt, in den Händen von Zmira, der Tochter eines bekannten Zauberers.

Zmiras Aufgabe ist es, das Buch der Magie aus den Klauen des Hexenmeisters zu befreien. In 18 Stages, in denen es vor Plattformen nur so wimmelt, müßt Ihr Euch der zahllosen Angreifer erwehren und ständig auf der Hut vor tückischen Fallen sein. Doch Ihr seid nicht wehrlos. Dank der neun verschiedenen Zaubersprüche die Euch zur Verfügung stehen, nehmen die meisten Monster schnell Reißaus.

Incantation ist ein Titel, den sich vor allem Jump&Run-Begeisterte Super-Nintendo-Fans unbedingt schon einmal vormerken sollten.



Dem Sohn des entführten Zauberers steht ein Abenteuer voller Gefahren bevor

PRINCE OF PERSIA 2 – SHADOW AND THE FLAME

Für Super-Nintendo-User, die von 1001 Nacht nicht genug bekommen können, arbeitet Titus momentan an „Prince of Persia 2“. Jaffar, der miese Großvesir ist zurückgekehrt und hat die Prinzessin des orientalischen Königreiches gekidnappt. Sofort macht Ihr Euch auf den Weg, Eure Angebetete aus den Klauen des Bösen zu retten. In fünf großen Spielabschnitten trifft Ihr auf den Widerstand der Handlanger des finsternen Jaffar. Zudem müßt Ihr stets auf der Hut vor hinterhältigen Fallen sein, von denen es in den verschiedenen Szenarien nur so wimmelt. Realistische Bewegungsabläufe, aufwendige Hintergrundgrafiken und ein filmreifer Soundtrack machen Prince of Persia 2 zu einem Titel, den sich Freunde actionlastiger Adventures schon einmal vormerken sollten. Wann das Game hierzulande erscheinen soll, ist leider noch ungewiß.

NEWS – POCKET GAME BOY

Zum angeblich geplanten 32-Bit-Handheld mit farbigem Display wurde seitens Nintendo bislang zwar keine Stellung bezogen, dafür präsentierte der fernöstliche Videospiele-Gigant vor kurzem den „Game Boy Pocket“. Dieses Gerät soll voll kom-



patibel, in seinen Abmessungen jedoch ungefähr 30 % kleiner als der gängige Game Boy sein. Zudem soll die Hosentaschenvariante über einen kontrastreichen Bildschirm verfügen, der auch noch bei ungünstigen Lichtverhältnissen gut erkennbare Bilder liefert. Nintendos erfolgreiches Handheld-System dürfte mit der Pocket-Version, die voraussichtlich rechtzeitig zum Weihnachtsgeschäft auf den Markt kommt, einen zweiten Frühling erleben.

SCHNELL, SCHNELLER - THEO KRANZ VERSAND

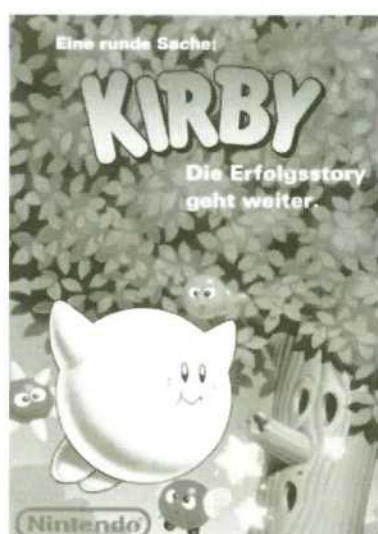
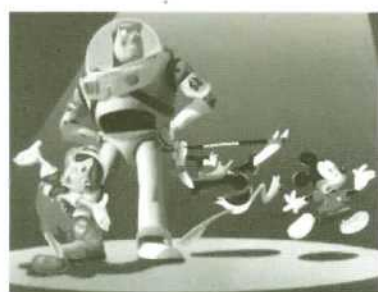
THEO KRANZ VERSAND

Laden:

97070 Würzburg
Juliuspromenade 11&68

Laden:

94032 Passau
Bahnhofstraße 28



SCHNELL, SCHNELLER, THEO KRANZ VERSAND

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

SUPER NINTENDO:

S.N. POWER STATION	189.-
ACTION REPLAY PRO 3	99.-
DONKEY K.C.2 SPIELB.	24.80
CONTROLLER ORIG. NINT.	29.-
YOSHI'S ISLAND SPIELB.	24.80
ADDAMS FAMILY VAL.	119.-
ASTERIX & OBELIX (DT. TEXTE)	129.-
BUBSY II	129.-
BREATH OF FIRE II	129.-
CASPER	119.-
CIRCUIT USA	109.-
DSCHUNGELBUCH	69.-
DEATH UND RET. OF SUPERMAN	119.-
DRACULA X	129.-
DIRT RACER	99.-
DONALD IN MAUI MALLARD	129.-
DONKEY KONG COUNTRY 2	129.-
EARTH WORM JIM 2	114.-
FIFA SOCCER 96	109.-
FINAL FIGHT 3	109.-
FRANTIC FLEA	119.-
HUNGRY DINOSAURS	99.-
INTERN. SUP. SOCCER DELUXE	129.-
JUSTICE LEAGUE	59.-
KAWASAKI SUPERBIKES	109.-
KIRBY'S DREAM COURSE	89.-
KIRBY'S GHOST TRAP	89.-
LOBO	129.-
LOST VIKINGS 2	109.-
MEGA MAN X3	119.-
MARIO KART	59.-
MICKEY & MINNIE	109.-
MICRO MACHINES 2	119.-
MISSION IMPOSSIBLE	129.-
NBA GIVE'N GO	119.-
NBA LIVE 96	114.-
NHL HOCKEY 96	114.-
PINOCCHIO	129.-
PAC MAN 2	99.-
POWER RANGERS FIGHT. EDIT.	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.-
TOTAL FOOTBALL	99.-
TOY STORY	129.-
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.-
ALIEN 3	39.-
ASTERIX & OBELIX	69.-
BOMBERMAN 2	59.-
CASPER	59.-
DOUPLE DRAGON III	39.-
EARTH WORM JIM	59.-
FIFA'96	69.-
HUGO	69.-
MICKEY MOUSE V ZAUBERSTÄBE	64.-
NBA JAM	39.-
NHL HOCKEY 96	69.-
PAC PANIC	49.-
PGA TOUR GOLF 96	69.-
PINOCCHIO	64.-
STARGATE	39.-
SCHLÜMPFE	64.-
STREET FIGHTER 2	64.-
SUPER RET. OF THE JEDI	69.-
TOP RANKING TENNIS	59.-
WWF KING OF THE RING	39.-
WORMS	59.-
ZELDA	69.-

PLAYSTATION:

SONY PLAYSTATION	389.-
ALIEN TRILOGY	79.-
FIFA SOCCER 96	59.-
INT. TRACK & FIELD (JULI)	99.-
MAGIC CARPET	84.-
PANZER GENERAL	89.-
RIDGE RACER REV.	94.-
ROAD RASH	89.-
STREETFIGHTER ALPHA	89.-
THUNDERHAWK 2	89.-
OLYMPIC SOCCER (JUNI)	84.-
WWF WRESTLEMANIA ARC.	54.-
WING COMMANDER 3	89.-
XCOM	79.-
X-MEN	84.-

SEGA SATURN:

SEGA SATURN GRUNDGERÄT	419.-
ALIEN TRILOGY (JUNI)	99.-
FIFA SOCCER 96	59.-
F1 CHALLENGE	99.-
SHELL SHOCK	84.-
SEGA RALLY	89.-
THUNDERHAWK 2	89.-
VIRTUA FIGHTER 2	99.-

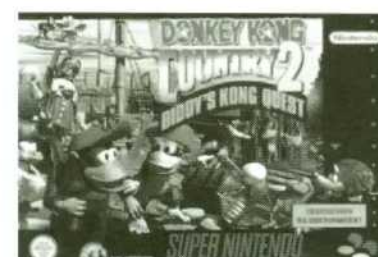
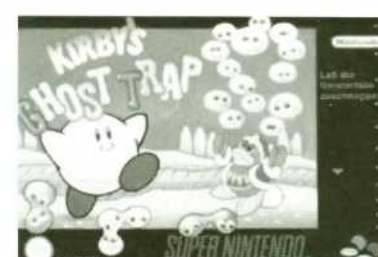
ANGEBOT DES MONATS:

SUPER NINTENDO:

ACTRAISER 2	49.-
CAPCOM	49.-
HERBEREKE 'S POPOITO	59.-
KIRBY 'S GHOST TRAP	79.-
KNIGHT OF THE ROUND	49.-
SUPER BC KID	59.-

GAME BOY:

JUNGLE STRIKE	34.-
FLINTSTONES	34.-



- Ladenpreise können variieren;
- Portokosten DM 6,90 zuzügl. Nachnahmegebühr;
- UPS DM 10.-;
- Vorkasse (nur Euro-schecks) DM 4.-;
- Porto Ausland DM 18.-

Preisirrtümer, Änderun-
gen vorbehalten;

AUSTRIA EXPRESS

- SCNELLSERVICE
- JETZT AUCH FÜR UNSERE KUNDEN IN ÖSTERREICH.
- LIEFERUNG IN 1-2 TAGEN
- PORTO NUR NOCH 9.50 DM
- UMRECHNUNG:
1 DM = 7,4 ÖS

TEL.: 0049-8517377

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

0931-571601

oder 0931-571606

BTX
Kranz#

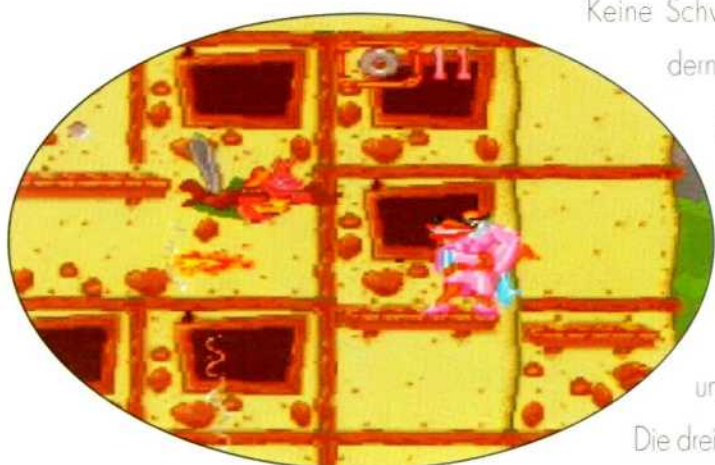
NEUES VON ENIX

Angeblich sollen den deutschen SNES-Usern noch in diesem Jahr zwei Rollenspiele der japanischen Entwicklerfirma Enix beschert werden. „Terranigma“ heißt eines der beiden Spiele, der Titel des anderen ist jedoch leider noch unbekannt. Rollenspiel-Fans, die mit einem SNES ausgestattet sind, dürfen gespannt sein. Wir bleiben am Ball und werden Euch in einer der kommenden TOTAL!-Ausgaben mehr über diese beiden geheimnisvollen Spiele berichten.

POWER PIGGS OF THE DARK AGE (SNES)



Bruno, Gilbert und Lotta sind sehr militante Hausschweine. Um die stets angreifenden Gegner in die Flucht zu schlagen, werfen sie mit Donuts und fucheln mit ihren Schwertern herum



Keine Schweine im Weltall, sondern Schweine im Mittelalter präsentiert Titus in ihrem neuesten Jump&Run. „Power Piggs of the Dark Age“ ist ein Spiel mit einer etwas unkonventionellen Storyline:

Die drei kleinen Schweine Bruno, Gilbert und Lotta sind Betreiber einer Donut-Bar im finstersten Mittelalter. Sie hätten ein unbeschwertes, sorgenfreies Leben, wäre da nicht der böse Zauberer Wolff, der Donuts ganz und gar nicht ausstehen kann. Mit Hilfe seiner teuflischen Windmaschine will er die drei kleinen Schweine mitsamt ihrer Donut-Bar in die ewigen Jagdgründe blasen. So müssen sich unsere kleinen, rosa Helden



in zahlreichen Spielabschnitten mit den Schergen des Wolff herumschlagen. Power Piggs of the Dark Age vereint die Elemente eines Jump&Runs mit der Action eines Story-Mode-Prügelspiels. SNES-

User, die etwas für schwertschwingende

Hausschweine übrig haben, dürfen sich ab Herbst in das Abenteuer stürzen.

WILLIAMS ARCADE'S GREATEST HITS (SNES)



Bei Joust gilt es, gegnerische Straußenreiter aus dem Sattel zu stoßen um an ihre Eier zu gelangen. Hervorschnellende Flammen und andere Widrigkeiten erschweren dieses Unterfangen

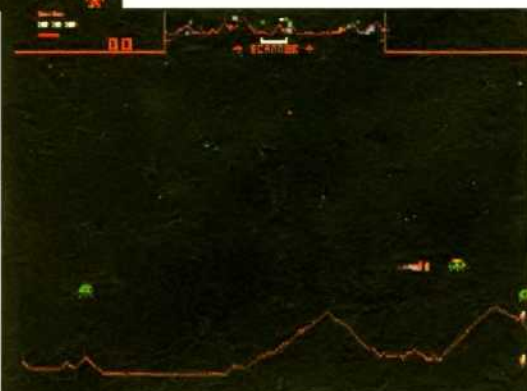
Nachdem Game-Boy-User regelmäßig mit „Arcade Classics“ versorgt werden, erscheint eine Compilation uralter Spielhallen-Klassiker demnächst auch für Nintendos 16-Bitter. Auf dem Modul „Williams Arcade's Greatest Hits“ befinden sich „Joust“, „Robotron 2084“, der Shooter „Defender“ samt seinem Nachfolger „Defender II“ sowie das Weltraum-Ballerspiel „Sinistar“.

Bei den Spielen handelt es sich jedoch nicht um grafisch aufgepeppten Neuaufgüsse alter Spielideen, sondern um Emulationen der beinahe schon antiken Automaten-Hardware. Nostalgiker und alle die es werden wollen, dürfen auf Williams Arcade's Greatest Hits gespannt sein.



Da es noch kein Bildmaterial von der Super-Nintendo-Fassung gibt, seht Ihr an dieser Stelle Bilder der Automaten-Originalen

Shoot-'em-Up-Fans, aufgepaßt! Bei Defender II müßt Ihr die Erde vor außerirdischen Angreifern beschützen



Sinistar erinnert stark an den Klassiker Asteroids. Auch dabei wird schnelle Weltraum-Action geboten



O.I.T.

**ORDER IN TIME
GOES INTERNET**
ORDER-IN-TIME.DE@T-ONLINE.DE

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

SATURN

SATURN OHNE SPIEL	399.90
GAME BUSTER	89.90
ADVANCED MILITARY COMMANDER 2	99.90
ALIEN TRILOGY US	109.90
AMOK US	99.90
BUST-A-MOVE 2	99.90
DARIUS GAIDEN JAP	69.90
DARKSTALKERS 2 (VAMPIRE HUNTER) JAP	89.90
DAYTONA USA DT	69.90
DESTRUCTION DERBY	79.90
DISCWORLD	79.90
EARTHWORM JIM 2 US	79.90
F1 LIVE INFORMATION	89.90
FATAL FURY 3 JAP	129.90
GAME GUN	79.90
GRADIUS DELUXE PACK JAP	109.90
GUNGRIFON	109.90
GUARDIAN HEROES	99.90
GUNBIRD JAP	99.90
HANG ON 95	84.90
IMPACT RACING	89.90
IRON STORM US	09.90
JOHNNY BAZOOKATONE	49.90
HIGH VELOCITY US	89.90
KING OF FIGHTERS JAP	119.90
LODERUNNER JAP	119.90
MYSTARIA	79.90
NBA ACTION US	109.90
OFF ROAD INTERCEPTOR	79.90
PANZER DRAGOON DT/JAP	89.90/69.90
PANZER DRAGOON 2 JAP	99.90
PARODIUS DELUXE DT	49.90
PRIMAL RAGE	84.90
RETURN FIRE US	109.90
ROMANCE IV US	109.90
SCORCHER US	99.90
SEGA RALLY DT	89.90
SHANGHAI	69.90
SHELLSHOCK	89.90
SHINING WISDOM	109.90
SIM CITY 2000	89.90
SKELETON WARRIORS US	99.90
SLAM 'N JAM '96	109.90
SONIC WINGS JAP	109.90
SOLAR ECLIPSE	89.90
STEAM GEAR MASH JAP	59.90
STREET FIGHTER ALPHA	89.90
THE HORDE	89.90
THUNDERHAWK 2	89.90
TOSHINDEN REMIX	89.90
TRUE PINBALL	99.90
ULTIMATE 3 US!!!!	109.90
VIRTUA COP INKL. GUN	129.90
VIRTUA FIGHTER REMIX	49.90
VIRTUA FIGHTER 2	89.90
VIRTUA RACING	49.90
WWF WRESTLEMANIA	89.90
WING ARMS	89.90
WIPEOUT	79.90
WORMS	89.90
X-MEN	89.90
JOYPAD	39.90
VIRTUA STICK	89.90
MISSION STICK	149.90
LENKRAD	109.90
MEMORY CARD 8MB	89.90
MPEG-KARTE	319.90
RGB-KABEL	29.90
KONVERTER FÜR IMPORTSPIELE	39.90
SECHS-BUTTON-PAD DAUERFEUER	29.90

PLAYSTATION

PLAYSTATION	389.90
GAME BUSTER	89.90
A-TRAIN US	89.90
ADIDAS POWER SOCCER	94.90
ALIEN TRILOGY	89.90
ALONE IN THE DARK 2	89.90
ARCADE GREATEST HITS US	99.90
BOTTOM OF THE NINTH US	99.90
BUST-A-MOVE 2 US	99.90
CRONICLES OF THE SWORD	89.90
DESCENT US	89.90
DIE HARD TRILOGY US	99.90

DISCWORLD DT (DT. TEXTE)	89.90
FIFA SOCCER 96	89.90
GALAXIAN 3 JAP	129.90
JUMPING FLASH 2 JAP	129.90
KING OF FIGHTERS 95 JAP	139.90
KINGS FIELD US	99.90
KINGS FIELD HINTBOOK	49.90
LOADED	89.90
MAGIC CARPET	89.90
MOTOR TOON GP 2 JAP	129.90
MYST	89.90
NBA IN THE ZONE	94.90
NHL FACE OFF	89.90
OLYMPIC SUMMER GAMES	99.90
PANZER GENERAL	89.90
PO ED	89.90
PRIMAL RAGE	89.90
RESIDENT EVIL US (BioHAZARD)	89.90
RESIDENT EVIL HINTBOOK	49.90
RETURN FIRE US	89.90
RIDGE RACER REVOLUTION DT	94.90
ROMANCE IV US	99.90
TEKKEN DT	99.90
TEKKEN 2 JAP	139.90
THE NEED FOR SPEED	89.90
THUNDERHAWK 2	89.90
TOP GUN	99.90
TOSHINDEN 2 US	94.90
TOTAL NBA 96	89.90
TRACK & FIELD	99.90
TWOTENKAKU	69.90
SHELLSHOCK DT	89.90
SHOCKWAVE ASSAULT US	89.90
SLAM 'N JAM '96 US	99.90
STREET FIGHTER ALPHA	89.90
X-COM	89.90
MEMORY CARD	49.00
VIEWPOINT	89.90
WIPEOUT	89.90
WING COMMANDER III	99.90
WORMS	89.90
JOYPAD	54.00
MEMORY CARD PLUS	69.90
NAMCO NEGCON JOYPAD	89.90
MAD CATZ (LENKRAD MIT PEDALEN)	139.90
RACING CONTROLLER	89.90
ASCII JOYBOARD	109.90
PROGRAMMIERBARES JOYPAD	89.90
RGB-KABEL	39.90

3DO

PANASONIC FZ-10 PAL + 3 SPIELE ... 499.90

AUSVERKAUF!!!
RESTPOSTEN:
ALLE SPIELE NUR
..... 59.90

NINTENDO 64

LIEFERBAR AB 21. JUNI ... 999.00

JAGUAR

JAGUAR + CYBERMORPH	199.90
JAGUAR SPIELE	AB 99.90

SUPER NINTENDO

ACTION REPLAY PRO MARK 3	89.90
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 2	109.90
BOOGERMAN DT	89.90
CIVILISATION	129.90
DONKEY KONG COUNTRY 2 DT	119.90
FIFA SOCCER 96	99.90
FINAL FIGHT 3	99.90
FRONT MISSION 2 JAP	99.90
GOEMAN V JAP	129.90

KIRBY'S GHOST TRAP	99.90
NHL 96	79.90
NBA LIVE 96	99.90
MADDEN 96	99.90
MARIO KART	69.90
PGA TOUR GOLF 96	99.90
PTO 2 US	129.90
TIM IN TIBET	99.90
TOY STORY	109.90
ASTERIX & OBELIX DT	99.90
YOSHI'S ISLAND DT	109.90

SNES ROLLENSPIELE

ROBOTREK	89.90
BAHAMUT LAGOON JAP	199.90
BIG SKY TROOPER US	89.90
BRAINLORD	89.90
BRANDISH US	109.90
BREATH OF FIRE 2 DT	109.90
LORD OF DARKNESS	89.90
DRAGON VIEW	89.90
DRAGONS QUEST VI JAP	199.90
EARTHBOUND	129.90
FINAL FANTASY III US	139.90
FINAL FANTASY III HINT BOOK	49.90
KING ARTHUR	89.90
LUFIA	89.90
LUFIA 2 US	129.90
PALADINS QUEST US	109.90
ROMANCE VI US	129.90
RUINS OF VIRTUE 2 US	99.90
SECRET OF EVERMORE DT	109.90
SECRET OF MANA 3 JAP	199.90
SECRET OF THE STARS US	119.90
SUPER MARIO RPG	129.90
CHRONO TRIGGER US	129.90
CHRONO TRIGGER HINT BOOK	39.90
ILLUSION OF TIME DT	99.90

MEGA DRIVE

ACTION REPLAY PRO 2	89.90
SECHS-BUTTON-PAD	29.90
COMIX ZONE DT	69.90
DESERT STRIKE	49.90
EARTHWORM JIM 2	89.90
FIFA SOCCER 96	89.90
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER	89.90
I. LEAGUE SOCCER 2 JAP	49.90
LIGHT CRUSADER DT. TEXTE	114.90
NIGEL MANSELL DT	89.90
NBA LIVE 96	89.90
NHL 96 DT	89.90
MADDEN NFL 95/96	29.90/89.90
PGA TOUR 96	89.90
PHANTASY STAR IV DT	109.90
PETE SAMPRAS '96	89.90
STORY OF THOR	109.90
SUPER SKIDMARKS	59.90
THEME PARK	94.90
TOY STORY	79.90
VECTORMAN DT	59.90
WAYNE GRETZKY HOCKEY	59.90
WORMS	89.90

MEGA CD

CDX PRO	59.90
LUNAR ETERNAL BLUE	99.90
LUNAR HINT BOOK	44.90
DIVERSE SPIELE AB	29.90

32X

CHAOTIX DT	49.90
GOLF MAGAZINE: 36 GREAT HOLES	49.90
FIFA SOCCER 96	49.90
METAL HEAD	49.90
NBA JAM DT	39.90
STELLAR ASSAULT	49.90
T-MEK	49.90
VIRTUA FIGHTER DT	49.90
WWF RAW	39.90
MOTHERBASE	49.90

NEO GEO CD

PULSTAR	89.90
SAMURAI SHODOWN 3	89.90

ZEITSCHRIFTEN

GAME FAN	17.00
PLAYSTATION + CD ENGL.	25.00
SATURN MAG + CD ENGL.	25.00

VERSAND

Mo - Fr: 10.00 - 18.00
Sa: 10.00 - 14.00
LADENPREISE KÖNNEN VARIIEREN!
HÄNDLER SIND WILLKOMMEN!
Fax: 0711 - 613807

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

FON: 0711 - 613758 ODER 616485



„It's Booger Time!“ meint Christian Poslon aus Lohbach. Recht hat er!

Hallo!

In den vergangenen Wochen habt Ihr uns mit genialen Zeichnungen überschüttet. Unser Briefträger hat sich mittlerweile einen Bruch gehoben, unser Scanner hat seinen Dienst wegen Überbelastung aufgegeben und an unseren Bürowänden findet sich kaum noch eine freie Fläche. (Das sollte übrigens auch die häufig gestellte Frage beantworten, was mit den ganzen Zeichnungen passiert. Sie landen also weder im Altpapiercontainer, noch verstauben sie in irgendwelchen Aktenordnern.) Leider können wir beim besten Willen nicht alle abdrucken, denn schließlich wollen wir ja auch noch ein wenig über Videospiele berichten und Eure Fragen beantworten. Apropos Fragen: Eine der am häufigsten gestellten Fragen ist die nach einer SNES-Umsetzung von **Killer Instinct 2**. Bislang ist nichts in dieser Richtung angekündigt, aber vielleicht zaubern Nintendo und Rare ja noch eine Überraschung aus dem Hut. Betreffe **Secret of Mana 2**: Es ist leider weder eine US- noch eine deutsche Version zu erwarten. Und das **TOTAL! Genial für Mega Man 5** (GB) in Ausgabe 5/96 war natürlich ein Fehler!

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

Ein fröhliches „Shoryuken“ an Thomas Preuß, Aschersleben



Super Mario RPG Import, Teil I

Nachdem Ihr über Super Mario RPG berichtet hattet, rief ich sofort bei einem Spieleversand an, um mir die US-Version zu bestellen. Dort erklärte man mir, daß ich das Spiel nur auf einer NTSC-Konsole spielen könne. Ihr hattet jedoch geschrieben, daß man es auch per Universal-Adapter spielen kann. Der Versand behauptete jedoch, man könne es mit dem Adapter nur bis zu einem bestimmten Punkt spielen und dann würde das Spiel abstürzen.

Ich rief auch noch bei Nintendo an, aber die wußten wie immer nichts (auch nicht, ob es jemals in Deutschland erscheint). Jetzt meine Fragen: Stimmt das wirklich? Kann man das Spiel nur auf der amerikanischen oder japanischen Konsole spielen? Aber Ihr habt Super Mario RPG doch auch durchgespielt. Habt Ihr eine Adresse, wo man gebrauchte (und billige) NTSC-Konsolen bekommt? Habt Ihr auch zufällig die Adresse von Square und Nintendo in Japan, damit ich denen mal richtig die Meinung pfeifen kann?

Kai Scherhans, Ravensburg

TOTAL! antwortet:

Es sieht leider wirklich so aus, als müßten 99,999 % der deutschen SNES-User auf Super Mario RPG verzichten. Wir haben zwar seinerzeit die Japan-Version Super Mario RPG auf einem PAL-SNES per Universal-Adapter ausprobiert, und es schien auch einwandfrei zu laufen. Ansonsten haben wir es aber auf unserem US-SNES gespielt. Auch die US-Version lief problemlos mit dem Universal-Adapter. Nach ca. acht Stunden Spielzeit stürzte es jedoch ab, gleichzeitig wurden sämtliche Spielstände gelöscht! Wenn Du Dir wirklich eine original NTSC-Konsole (ohne 50/60-Hz-Umbau!) kaufen willst, mußt Du mal bei Versandhändlern nachfragen, in den Kleinanzeigen suchen oder die Flohmärkte in deiner Umgebung abklappern. Nach Japan schreiben wird wohl wenig Sinn haben. Erfolg verspricht lediglich die Möglichkeit, die Enkelin des Square-Präsidenten Tetsuo Mizuno zu heiraten und sich auf familiärem Wege für Umsetzungen einzusetzen ...

Super Mario RPG Import, Teil II

Auf Euren Preview hin habe ich mir Super Mario RPG und einen Universal-Adapter (SNES Game-Converter Fire) bestellt. Zu meinem Entsetzen zeigte der Bildschirm nur ein tiefschwarzes Bild. Da es ja zwei Universal-Adapter gibt, entschloß ich mich, die andere Modell-Variante zu bestellen. Welche Variante ist denn nun in der Lage, Super Mario RPG auf einer PAL-Konsole abzuspielen?

Daniel Schindler, Achern

TOTAL! antwortet:

Leider hat sich inzwischen herauskristallisiert, daß das Spiel in einigen Fällen mit Adapter überhaupt nicht läuft. Das soll sowohl von der Seriennummer des SNES als auch der des Moduls abhängig sein. Generell läßt sich also diesbezüglich keine Aussage treffen. Wir gehen mal davon aus, daß Du keinen 50/60-Hz-Umbau hast, denn dann läuft das Spiel auf keinen Fall. Es ist aber auch etwas merkwürdig, daß Dir der Händler die beiden Geräte verkauft, wenn er eigentlich davon ausgehen kann, daß das Spiel in der Konstellation nicht läuft.



Hallo Christopher Popkowski aus Halle. Natürlich schreiben wir Deinen Namen unter Magus aus Chrono Trigger



TOTAL! genial sind wie immer die Kunstwerke von Yvonne

ISS-Deluxe-Paßwort

Findet Ihr nicht auch, daß 42 Zeichen für das Paßwort bei International Superstar Soccer Deluxe übertrieben sind?

Marius Bock, Castrop-Rauxel

TOTAL! antwortet:

Auf jeden Fall ist es lästig, für die Menge an Informationen, die gespeichert werden, jedoch offenbar notwendig. Gespeichert werden u. a. sämtliche Spieler-Charakteristiken (neun Einstellungen pro Spieler, die sich im Laufe des Spiels ändern), Trikot- und Hautfarbe, Teamaufstellungen, Ergebnisse usw. In Japan hat das Spiel einen Batteriespeicher, das ganze Spiel wurde offensichtlich darauf hin designt. In Deutschland wurde die Batterie aus Kostengründen weggelassen, daher die Mega-Paßwörter.

Super Scope

Kürzlich laß ich bei Euch, daß ein Leser in Belgien ein Game für das Super Scope gesehen hat. Wie viele Spiele gibt es noch für das Teil, und woher bekomme ich sie (außer im europäischen Ausland)?

Frank Metzner, Vreden

TOTAL! antwortet:

Unseres Wissens gibt es nur sieben Spiele für das Super Scope: Battle Clash (Nintendo), Bazooka Blitzkrieg (Bandai), Blastis/Lazer Blazer (Nintendo), Metal Combat (Nintendo), The Hunt for Red October (Hi-Tech), X-Zone (Kemco) und Yoshi's Safari (Nintendo). Es ist unwahrscheinlich, daß noch ein Händler das Super Scope führt, also bleiben nur Flohmarkt oder Kleinanzeigen.

Mega-Man-Fan

Wo bleibt Mega Man 6? Irgendwie fühle ich mich als Mega-Man-Fan betrogen. MM5 (NES) – MM7 (SNES), kann Laguna nicht zählen?

Startet doch mal eine Umfrage: Wer will MM 6 (NES) in Deutschland? Wenn es viele sind, müßte vielleicht

mal mit Laguna oder Nintendo of Europe gesprochen werden!

Holger Albat, Lage



Eine der wenigen Möglichkeiten, wie man sich noch die erste TOTAL! organisieren kann, zeigt Stefan Erler, A-Ferndorf

Mo-Fr 12-19 Uhr
Sa 12-15 Uhr

A.B. GAMES

Andreas Bender

Ankauf & Verkauf
von Videospielen
und Geräten

Action Replay III

Actraiser II
Addams Family
Addams Family I
Addams Family II
Aero the Acro Bat
Asterix & Obelix
Animaniacs
Arcana
Art of Fighting
Batmann Forever
Batman & Robin
Battletoads
Battletoads
Battlet. vs. D. Dragon
Battlet. vs. D. Dragon
Bill Laimbeer's Basketb.
Brawl Brother
Casper
Captain Commando
Congo
Campion W.C.Soccer
Clayfighter
Claymates
Cybernator
Darius Twin
Daze before Christmas
Donkey Kong Country I
Donald in Mau Mal.
Demolition Man
Donkey K. Country
Donkey K. Country II
Dragon's Lair
Dragon
Dschungelbuch
Dschungelbuch
Fifa Int. Soccer
Fifa'96
Fatal Fury I
Fatal Fury II
Fighting Spirit
Final Fight III
First Samurai
Flintstones
Gods
Ghoul Patrol
Harley's Hum. Adv.
Hebereke Popoitto
Hulk
Humans
Hyper V-Ball
Int. Superstar Soccer
Int. Superstar Soccer II
Izzy's Olympic
Jimmy Connors
Joe&Mac III
John Madden'94
Judge Dredd

dt 89,95
dt 59,95*
us 39,95*
us 29,95*
us 29,95*
dt 69,95*
dt 129,95
dt 69,95*
us 79,95*
dt 69,95*
dt 69,95
dt 79,95*
dt 49,95*
us 39,95*
dt 79,95
dt 59,95*
us 39,95*
dt 39,95*
dt 119,95
dt 49,95
dt 109,95
dt 59,95*
dt 99,95
dt 139,95
dt 124,95
dt 59,95*
dt 69,95*
dt 99,95
dt 79,95*
dt 89,95*
dt 109,95
dt 59,95*
dt 99,95
dt 59,95*
dt 109,95
dt 49,95*
dt 79,95*
dt 49,95*
dt 49,95*
dt 49,95*
dt 69,95
dt 39,95
dt 99,95
dt 59,95*
dt 79,95*
dt 129,95
dt 79,95
dt 99,95*
dt 99,95*
dt 129,95
dt 59,95*
dt 69,95*

Justice League
Ka Blooey
King of Dragons
King Arthur's World
Kirbys Ghost Trap
Kirbys Dream Course
Krustys Fun House
Krustys Super Fun House
König der Löwen
Last Action Hero
Leathal Weapon
Legend
Magic Boy
Magical Quest
Magical Quest
Maximum Carnage
Mega Man X
Metal Warriors
Michael Jordan
Mickey&Minnie
Mickey Mania
Mighty Max
Mr. Nutz
Mystical Ninja I
Mystical Ninja I
NBA All Star Chall.
NBA Basketball
NBA Give'n Go
NHL'96
Out to Lunch
Parodius
Paws of Fury
Pinocchio
Prehistoric Man
Plok
Pop'n Twinbee I
Pop'n Twinbee II
Pop'n Twinbee II
Power Drive
Power Ranger
Push Over
Revolution X
Rise of the Robots I
Rise of the Robots I
Robocob vs Terminator
Run Saber
Schlumpfe
Secret of Mana
Secret of Mana
Skülljagger
Skyblazer
Slammaster
Slammaster
Soccer Shootout
Spankey's Quest
Sparkster
Sparkster
Spectre

dt 99,95
us 49,95*
dt 99,95
dt 89,95*
dt 99,95
dt 109,95
us 39,95*
dt 49,95*
dt 79,95*
dt 59,95*
dt 39,95*
us 59,95*
dt 89,95
dt 69,95*
us 49,95*
dt 89,95*
dt 59,95*
dt 89,95*
dt 99,95
dt 89,95
dt 79,95
dt 69,95*
us 29,95*
dt 69,95*
us 39,95*
dt 129,95
dt 109,95
dt 49,95*
dt 59,95*
dt 49,95*
dt 129,95
dt 89,95
dt 89,95
dt 59,95*
dt 89,95
dt 69,95*
dt 89,95
dt 69,95
dt 69,95
dt 39,95
dt 89,95*
dt 109,95
us 59,95*
us 49,95*
dt 69,95*
dt 99,95
dt 59,95*
us 89,95
dt 59,95*
dt 79,95
dt 59,95*
dt 49,95

Spot goes to Hollyw.

Star Trek DS Nine
Star Trek Next Gen.
Stargate
Stargate
Streetfighter II
Streetfighter II
Stuntrace FX
Super Dropzone
Super Dropzone
Super Ghouls 'n Ghosts
Super Hockey
Super Mario All Stars
Super Mario All Stars
Super Mario Kart
Super Mario World II
Super Pang
Super Probotector
Super Punch Out
Super Punch Out
Super Punch Out
Super Turracan I
Super Turracan I
Superm. Dead&Ret.
Soccer Kid
Swat Kats
Syndicate
Syndicate
Tetris II
Tetris & Dr. Mario
Taz Mania
The Lost Vikings
The Lost Vikings
Theme Park
Time Slip
Tiny Toon
Top Gear II
Turbo Toons
Turtles Tourn.Fighters
Unirally
Urban Strike
Utopia
Val D'Iserre Champ.
Warios Woods
Wild Guns
World Cup USA'94
World Cup Striker
World Heroes I
World Heroes I
World League Baseb.
Worms
WWF Wrestl Arcade
X-Men
Yogi Bear's
Yoshi's Cookie
Zelda III
Zombies
Zool

dt 119,95
dt 129,95
dt 119,95
dt 79,95
dt 59,95*
dt 49,95*
us 39,95*
dt 69,95*
dt 69,95
dt 49,95*
dt 49,95*
dt 69,95*
dt 69,95
dt 59,95*
dt 69,95
dt 109,95
dt 79,95*
dt 69,95*
dt 89,95
dt 49,95*
us 29,95*
dt 59,95*
us 29,95*
dt 99,95
dt 79,95
dt 39,95*
us 29,95*
dt 109,95
dt 49,95
dt 49,95*
dt 99,95*
dt 89,95
dt 99,95
dt 79,95
dt 59,95*
dt 69,95*
dt 69,95
dt 99,95
dt 79,95*
dt 69,95*
dt 69,95
dt 99,95
dt 59,95*
us 65,95*
dt 59,95*
dt 119,95
dt 119,95
dt 89,95
dt 79,95
dt 49,95*
us 49,95*
dt 49,95*
dt 59,95*

ADVENTURE, STRATEGIE & ROLLENSPIELE

US-Adapter Fire dt 39,95
...und es kommt doch !!!! >>>>>>>>
Lufia II us 149,95
Metal Marines dt 89,95*
Romance II us 99,95*
Populus I dt 89,95*
Ultima-Runes of V. II us 129,95

HINTBOOKS

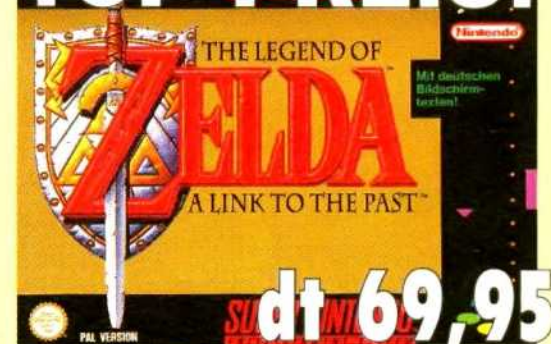
Donkey Kong II dt 24,95
Final Fantasy III us 59,95
Final Fantasy III (PlayerGuide) 49,95
Chrono Trigger us 49,95
Super Mario W.2 dt 24,95

**WIR NEHMEN EUER
SUPER NINTENDO
INKLUSIVE EUERER
SPIELESAMMLUNG IN
ZAHLUNG!!!**

PLAYSTATION

PLAYSTATION dt 399,-
Resident Evil dt 99,95
Need for Speed dt 99,95
Alien Trilogy dt 89,95
Panzer General dt 99,95
Ridge Racer Revolution dt 99,95
Toshinden 2 dt 99,95
Discworld dt 89,95
Destruction Derby dt 89,95
wipEout dt 89,95

TOP PREIS!



ADVENTURE, STRATEGIE & ROLLENSPIELE



Annahmeverweigerung; 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 - 871 75 65



Agent 064 ist im Auftrag von Ferdi Tosuplu aus Offenbach unterwegs

TOTAL! antwortet:

Die NES-Mega Männer kamen bislang immer über Nintendo. Es sieht jedoch nicht so aus, als würde noch ein NES-Spiel in Deutschland veröffentlicht werden. Andererseits würde es uns (und wohl auch Nintendo) interessieren, wieviel Interesse noch an NES-Spielen besteht. Also, NES-Fans: Schreibt uns, wenn ihr MM6 haben wollt, wir werden Euer Ersuchen gerne weiterleiten!

NES-Charts pro und contra

Behaltet die NES-Charts bei, denn so wird das NES für immer verewigt (ist es ja eigentlich schon).

Manuel Grundmann, Lünen

Da das NES eine ziemlich ausrangierte Maschine ist, finde ich die Charts überflüssig.

Stefan Eder, A-Ferndorf

Meine Meinung zu den NES-Charts: Ich würde alles lassen wie es ist und dem N64 eine eigene Seite spendieren. Denn das NES ist, trotz heute schlechter Grafik, immer noch die erfolgreichste Konsole der Welt, und ob das N64 jemals darankommen wird, ist fraglich.

Flo, Röttenbach

Die NES-Charts finde ich absolut sinnlos. Ich würde sie aus der TOTAL! rausschmeißen.

Mario Stief, Rirenich

MEGA MAN



Florian Baron aus Röttenbach zählt offensichtlich auch zu den zahlreichen Mega-Man-Fans

Ich denke schon, daß die NES-Charts in Eurer Zeitschrift immer einen Platz haben sollten, allein der Tradition wegen.

Olaf Klöppel, Schornsheim

Die NES-Charts könnt Ihr abschaffen, wenn Ihr einen Report über die besten NES-Spiele macht. (Übrigens: Zelda I eine 2 zu geben, war wohl ein Witz. Das Spiel verdient eine 1!)

Manuel Blümer, Rees-Empel

Ich finde, daß NES sollte uns immer erhalten bleiben, denn es ist ein Klassiker unter den Konsolen, der nicht aussterben sollte; auch nicht bei Euch und Euren Charts. Ihr seid nämlich so ziemlich die einzige Zeitschrift, die das NES immer noch behandelt, was ich sehr fair und toll von Euch finde, und es wäre schade, wenn das NES aus TOTAL! verschwinden würde. Es kommen zwar so gut wie keine Spiele mehr raus, aber dafür könntet Ihr doch mehr Classics ins Heft bringen. Natürlich sind SNES und Game Boy tolle Konsolen, aber das NES ist inzwischen wohl ziemlich wertvoll, ebenso wie die tollen Spiele, von denen viele ja auch der 'Grundstein' für spätere SNES- und GB-Spiele sind, wie zum Beispiel Metroid, Mega Man, Castlevania der Zelda. Aber alle lassen sich nur noch vom Nintendo⁶⁴ und seiner Grafik, die allein für viele zählt, faszinieren, was meiner Meinung nach nicht wichtiger als Gameplay sowie Spielspaß ist. Das N64 ist bestimmt nicht schlecht, aber das NES ist und bleibt die beste Nintendo-Konsole.

Marc Grohmann, Neustadt/Wied

TOTAL! meint:

Nach unserem Aufruf, uns Eure Meinung zu den NES-Charts zu schicken, erhielten wir eine Reihe von Briefen zu diesem Thema. Das Feedback war – wie nicht anders zu erwarten – geteilt, ohne daß sich eine klare Mehrheit abzeichnete, wie die obige, repräsentative Auswahl an Zuschriften zeigt. Allerdings hatte unser Aufruf noch einen anderen Effekt: In den vergangenen Wochen gingen ungleich mehr Zusendungen für die Charts ein, so daß wir mit unserem neuen Layout dem NES sogar noch mehr Platz einräumen konnten. Solange wir weiterhin so viele Einsendungen zu diesem Thema erhalten, wird sich daran auch vorerst nichts ändern.

P.S.: Wir wollten mit der Umfrage keineswegs die Bedeutung des NES in Frage stellen – schließlich hat (oder hatte) so ziemlich jeder aus der Redaktion ein NES und unzählige Tage und Nächte vor Gradius, Metroid, Pro-

botector, Super Mario Bros. und/oder Zelda verbracht. Nicht ohne Grund ist das NES immer noch die meistverkaufte Konsole der Welt. Wir stellten lediglich die Frage, ob die NES-Charts noch sinnvoll seien, weil seit der Ausgabe 7/95 dieselben drei Spiele die Charts in wechselnder Reihenfolge bevölkern. Wir hoffen, daß es in Zukunft nicht fünf feste Größen sind, die untereinander die Plazierungen wechseln.

Bezüglich des N64: Niemand investiert viel Geld in eine neue Konsole, nur weil die Hardware Z-Buffer, Mip-Mapping und anderen Grafik-Schnickschack bietet. Das N64 eröffnet jedoch mit seiner Technik unbekannte Gameplay-Möglichkeiten. Laß' Dich überraschen...

P.P.S.: Das Zelda I seinerzeit mindestens eine glatte 1 verdient hatte, steht außer Frage. In den Classics bewerten wir die Spiele jedoch nach heutigen Maßstäben. Und da bieten im direkten Vergleich die Nachfolger Zelda III und IV mehr Abwechslung und Spielbarkeit.

Fremdleser

1. Wenn Zeichnungen beigelegt werden, müssen es Videospielhelden sein?
2. Wieviele Spiele gibt es derzeit für SNES?
3. Warum bringt Ihr nicht mal Sonderhefte heraus mit den Tips&Tricks aller TOTAL!-Ausgaben, die jemals erschienen sind? Gibt es überhaupt nochmal TOTAL!-Sonderhefte?
4. Ich sah einmal bei einem anderen Videospielemagazin (Schämen tu' ich mich) eine Videokassette. Bringt TOTAL! auch mal so was?

Michael D.

TOTAL! antwortet:

1. Natürlich könnt Ihr zeichnen, was Ihr wollt. Die Motive haben keinen Einfluß auf unsere Auswahl.
2. Nintendo of America veröffentlichte vor einigen Monaten eine Liste mit 565



Nur Attila Brasko aus Stastfurt weiß, was Wario mit dieser TOTAL!-Bombe vor hat

GEWINNER

aus
TOTAL! 5/96

Virgin 5/96

Je ein ,Earthworm Jim 2'-Modul geht an: Gerald Laner, A-Volders; Ronny Niklaus, Volkenshagen; Florian Tarantik, Ilmünster; Torsten Stockhoff, Dissen

Diddy Competition

(die richtigen Antworten sind: 1b, 2c, 3a, 4c, 5c, 6a, 7c)

Je ein Diddy's Kong Quest (SNES) geht an:

Anja Stempel, Fulda; Michael Lichtl, Kirchheim; Nadine Böttcher, Bremerhaven; Daniela Hanke, Berlin; Thorben Lange, Hagen

Je ein Donkey Kong Land (GB) geht an:

Lars Treude, Bad-Berleburg; Bianca Köckeritz, Duisburg; Michael Wahlig, Bürstadt; Torben Vogler, Karlsruhe; Markus Kessel, Wachteberg

Je ein Donkey Kong Classic (NES) geht an:

Michael Picker, Vreden; Carsten Wald, Nürnberg; Normen Möller, Krefeld; Madlen Weis, Neuendorf; Olaf Klöppel, Schornsheim

Je einen Diddy's Kong Quest Spieleberater gewinnen:

Jens Walloschek, Lingenfeld; Christian Stiller, Bad Feilenbach; Michael Panter, Jarmen; Mario Göltz, Berkatal; Virat Phetnoi, München

Wahnsinnspreis sofort zugreifen, Wahnsinnspreis sofort zugreifen, Wahnsinnspreis sofort zugreifen
3-Do FZ-10 (PAL) + Starblade 299.00 DM

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	79.00
Donald in Maui Malla	dt	*129.00
Donkey Kong Country	dt	139.00
Donkey Kong Count. 2	dt	119.00
Donkey Kong Count. 2	dt	129.00
Dracula X (16 MB)	dt	129.00
Dschungelbuch	uk	79.00
Dschungelbuch	dt	129.00
Earth Worm Jim 2	dt	109.00
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
Izzy's Quest	dt	109.00
Jungle Strike	dt	99.00
Kawasaki Superbikes	dt	89.00
Kid Clown Crazy Cha.	dt	79.00
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 X 3	dt	99.00
Mega Man 7	dt	99.00
Mega Man X 2	dt	99.00
Mickey & Minnie	dt	99.00
Micro Machines 2	dt	109.00
NBA Basketball	dt	129.00
NHL Hockey 96	dt	109.00
Pac Man 2	dt	109.00
PGA Tour Golf 96	dt	109.00
Pinocchio	dt	129.00
Primal Rage	dt	79.00
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
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
Toy Story	dt	129.00
Turrican 2	dt	89.00
Unirally	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

SNES-Sonderange.

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. Butthead	dt	39.00
Captain Commando	dt	59.00
Champ World Class S.	dt	69.00
Clay Mates	dt	39.00
Diebel Mauswanderer	dt	69.00
Ghoul Patrol	dt	44.00
Hagane (16 Meg)	dt	49.00
Hebereke Popoon	dt	44.00
Hurricanes	dt	46.00
Incredible Hulk	dt	34.00

Indiana Jones	dt	59.00
John Madden 95	dt	39.00
Legend	dt	49.00
Lord of the Rings	dt	69.00
Magic Boy	dt	49.00
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
Pierre le Chef	dt	69.00
Pocky & Rocky 2	dt	69.00
Porky Pig's H.Hol.	dt	69.00
Powerdrive	dt	59.00
Punch Out!	dt	59.00
Puffy 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
Tiny Toon 2	dt	69.00
Tiny Toon	dt	39.00
Troy Aikman Football	dt	46.00
Turbo Toons	dt	59.00
Urban Strike	dt	59.00
Vortex	us	49.00
Warlock	dt	49.00
Zero the Kamikaze	dt	44.00
Zoop	dt	59.00

Super NES-Zubehör

6 Button Pad Doc's	dt	29.00
6 Spieler Adapter	dt	49.00
Action Replay Pro 3	dt	89.00
Antennenkabel SNES	dt	19.00
ASCII Adv. Joystick	dt	59.00
ASCII Fighterstick	dt	85.00
Cinch Kabel S.NES	dt	19.00
Cinch Kabel m Scart	dt	29.00
Donkey Kong Anhänger	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 SV-334	dt	29.00
Program Pad SV-337	dt	69.00
Spieleberater Zelda	dt	24.80
SNES Spieleberater 2	dt	24.00
Spieleb. Mario World	dt	24.80
Scart Kabel S.NES	dt	19.00
Sidewinder Joystick	dt	59.00
Spieleb. Mario Worl.2	dt	24.00
Spieleb. Donkey K.C.	dt	24.00
Spieleber. Donkey 2	dt	24.00
Super Game Boy	dt	99.00
Super Key Adapter	dt	29.00
S.NES ohne Spiel	dt	199.00
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
WWF Raw Video (VHS)	dt	9.00

Gameboy

Adventure of Lolo	dt	44.00
Aladdin	dt	59.00
Alleyway	dt	44.00
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

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
Lion King	dt	54.00
Lucie	dt	49.00

Mega Man 5	dt	54.00
Mega Man 4	dt	49.00
Mickey Mouse 5	dt	59.00
Micro Machines 2	dt	49.00
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
---------------------	----	-------

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

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
Toy Story	dt	64.00
True Lies	dt	44.00
Wario Blast	dt	59.00
Waterworld	dt	49.00
Worms	dt	59.00
Zelda	dt	59.00

Gameboy-Sonderang.

Addams Family 1	dt	39.00
Addams Family 2	uk	39.00
Brainbender	dt	39.00
Cool Spot	dt	29.00
Dennis	dt	39.00
Fidgetts	dt	39.00
Hunchback	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
Seaquest DSV (SGB)	dt	39.00

Stargate dt 29.00

Tetris	dt	39.00
Track & Field	dt	39.00
USHAR Mons. Truck	dt	39.00

Gameboy-Zubehör

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

3-DO

Alone in the Dark 2 dt * 89.00

Casper	dt *	99.00
Creature Shock	dt *	94.00

Cyberia dt. 99.00

Deathkeep	uk	79.00
Descent	dt *	99.00
Guardian Wars	us	99.00
John Madden Football	dt	79.00
Johnny Bazookatone	dt	79.00
Magic Carpet	us	89.00
Panzergeneral	dt	79.00

PGA Tour Golf 96 dt 79.00

Striker	uk *	89.00
Theme Park kompl.dt	dt	89.00
Waterworld Action	dt *	99.00

3-DO-Sonderangebote

Alone in the Dark 1	dt	69.00
Gex	uk	59.00
Gridders	uk	69.00

Rebel Assault dt 49.00

Return Fire Map o.D.	dt	49.00
Sesame Street Numb.	us	29.00
Sewer Shark	us	49.00

Syndicate (DA) dt 69.00

Wing Commander 3	uk	69.00
-------------------------	-----------	--------------

3-DO-Zubehör

Goldstar Joypad	dt	59.00
-----------------	----	-------

3-Do FZ-10 + Starb. dt 299.00

Sony PSX

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

Alien Trilogy dt 79.00

Alien Trilogy	uk	79.00
Aliens	dt	89.00
Alone in the Dark 2	dt	99.00
Assault Rigge	dt	89.00

Batt. A.Toshinde. 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
Cyberia	dt	89.00
Cybersled	dt	84.00
D (Dining Table)	dt	84.00
Darkstalkers	dt *	89.00
Deadly Skies	dt *	89.00
Delcon 5	dt	89.00
Descent	dt	84.99
Destruction Derby	dt	94.00
Discworld kp.dt.	dt	89.00
Dracula X	dt	99.00
Dr. Need for Speed	dt	89.00
ESPN Extreme Games	dt	89.00
Extreme Pinball	dt	89.00

Fade to Black dt * 89.00

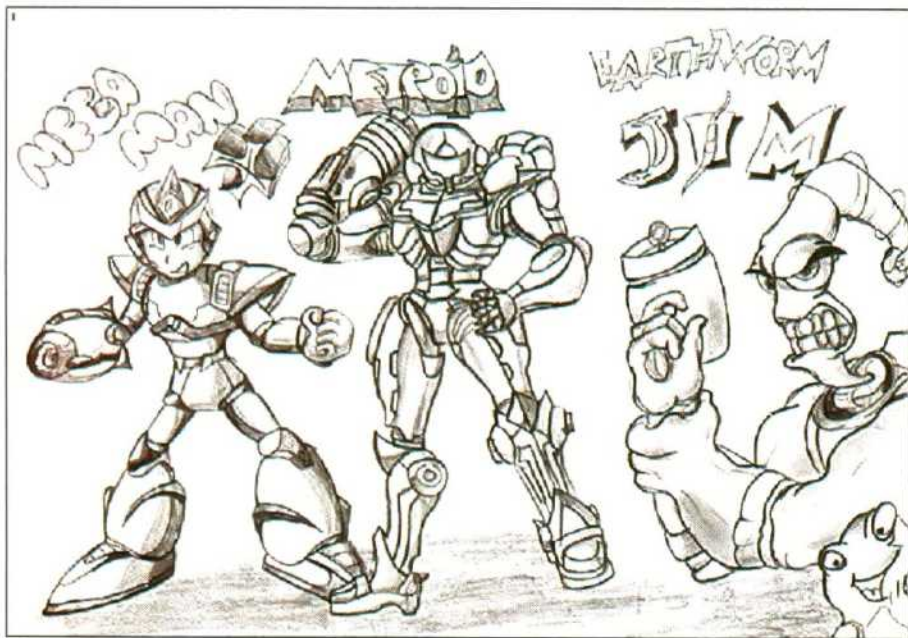
Fifa Soccer 96	dt	89.00
Frank Thomas Baseb.	dt	84.00
Galaxy Fight	dt	89.00
Gex	dt	89.00
Goal Storm (Konami)	dt	94.00
Hardball 5	dt	89.00
Hi Octane (DA)	dt	83.00
Horned Owl	dt *	94.00
Impact Racing	dt	89.00
Int. Champ. Soccer	dt *	89.00
Jewels of the Oracle	dt	89.00

John Madden 96 dt * 89.00

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 Adv. dt 89.00

Hi Octane (DA)	dt	83.00
Horned Owl	dt *	94.00
Impact Racing	dt	89.00
Irit Champ. Soccer	dt *	89.00
Jewels of the Oracle	dt	89.00



Link stammt aus der Feder von Ronny Mamerow aus Rostock. Umrahmt wird der grimmig dreinblickende Held von zwei Werken von Manuela Hirschfeldt aus Wiesenbach, der wir diesmal die Zeichnungen verdanken. TOTAL! genial, wie wir meinen!

Titeln, die bislang in den USA veröffentlicht wurden. In Deutschland sind es natürlich deutlich weniger, in Japan über 1000.

3. Kommt Zeit, kommt Sonderheft. Momentan erörtern wir gerade verschiedene Möglichkeiten. Sobald es unser Zeitplan zulässt, wird es auch wieder ein TOTAL!-Spezial geben. Wann es soweit ist, können wir derzeit jedoch noch nicht sagen.

4. Videokassetten mit Zeitschriften zusammen auszuliefern, ist für einen Verlag mit exorbitanten Vertriebskosten verbunden. Die betreffende Ausgabe kostete allein schon 9,80 DM. Das war aber auch nur möglich, weil die Aktion von Nintendo gesponsort wurde. Solltet Ihr irgendwann einmal eine TOTAL! mit einer Videokassette auf dem Cover beim Zeitschriftenhändler vorfinden, seid gewarnt: Denn dann haben wir uns zum unkritischen Nintendo-Werbeblatt entwickelt ...

Eine „externe“ Videokassette haben wir aber trotzdem

anzubieten. Ein Blick auf Seite 18 könnte für Dich ganz interessant sein.

TOTAL!-Fanclub?

Wir finden TOTAL! absolut mega-giga-super...gut, deshalb haben wir einen TOTAL!-Fanclub gebildet. Wir sind schon 20 Mitglieder! Wird es bei Euch einen Leser-Treff geben (zum Beispiel mit Brieffreundschaftsseiten usw.)?

Christian & Memeth & Heiko & Hellmi & Markus & Robbi & Peter & Kati & Seife & Steffie & Franz & Heilmeier & Tom & Berni & Klara & Yusuf & Dominic & Brandi & Melli & Dennis, Trostberg

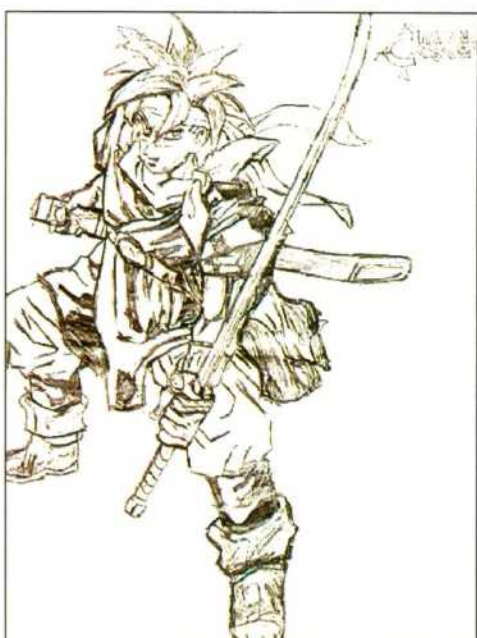
TOTAL! antwortet:

Schon vor einigen Wochen erreichte uns dieser Brief aus Trostberg zusammen mit einem riesigen Stapel Zeichnungen, selbstdesignten Caps und einer Urkunde für die beste Nintendo-Zeitschrift der Welt (sollte das Erstel-

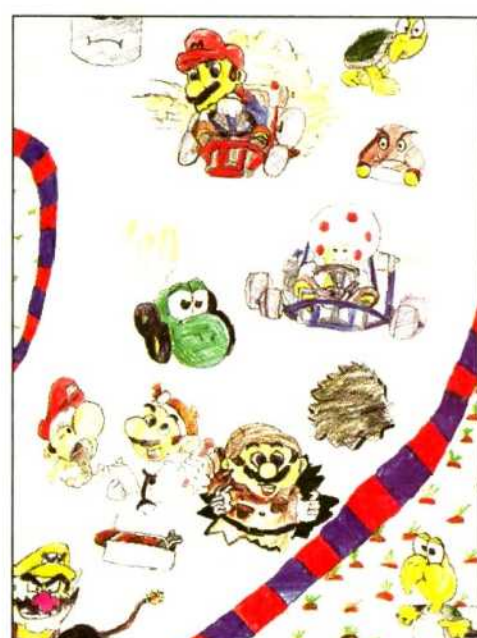
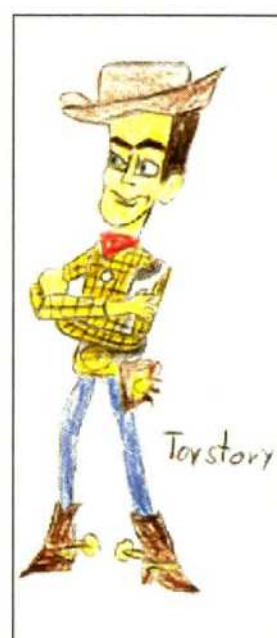
lungsdatum, 1. April, etwa ein Hinweis auf den Grad der Ernsthaftigkeit dieser Auszeichnung sein?). Leider ist die Zusendung für einige Wochen in den unendlichen Weiten des Raum-/Zeit-Kontinuums (sprich, in einem riesigen Stapel Leserpost) verschollen gegangen und erst jetzt, kurz vor Redaktionsschluss dieser Ausgabe wieder aufgetaucht. Wir haben uns auf jeden Fall sehr gefreut über Eure Zusendung und hoffen, daß Ihr Euch noch mal melden werdet.

Bezüglich der Brieffreundschaften: Wir halten das für eine ausgezeichnete Idee, wenn auch bei anderen Leserinnen und Lesern Interesse besteht, könnten wir gerne diesbezüglich eine Rubrik einrichten.

Also: Wer mit gleichgesinnten Nintendo-Fans in Kontakt treten möchte, sollte sich mit Zettel und Stift (Schreibmaschine oder Computer tun es auch) bewaffnen und einen Brief an die Leserpost schicken. Wir sind gespannt auf das Ergebnis.



Abschließend noch acht Zeichnungen im „Schnelldurchlauf“: Mega Man von Mathias Mensch (?), Lüneburg, „Marin auf Cocolint“ von Krunoslav Seda, Kreuztal, Pinocchio von Tobias Held, Alpirsbach, ein weiteres Kunstwerk von Yvonne Poslon aus Lohbach, Mario-Impressionen von Dennis Schmedes, Köln, zweimal Cowboy Woody von Simon Sechéhaye, Wien (rechts) und Bastian&Julia Reif, Neusäß (links) und nochmals Chrono Trigger von Bahar Eroglu





SPIELEVERSAND

0461/94000088



MULTIMEDIA VERTRIEBS GMBH

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
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	99,00
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	34,95
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	39,95
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	29,95
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	84,95
CASPER	99,95
CYBERIA	94,95
RIDGE RACER REVOLUTION	94,95
THUNDERHAWK 2	79,95
HEBEREKE POPITTO	89,95
WIPEOUT	89,95
PLAYSTATION OHNE SPIEL	399,00
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

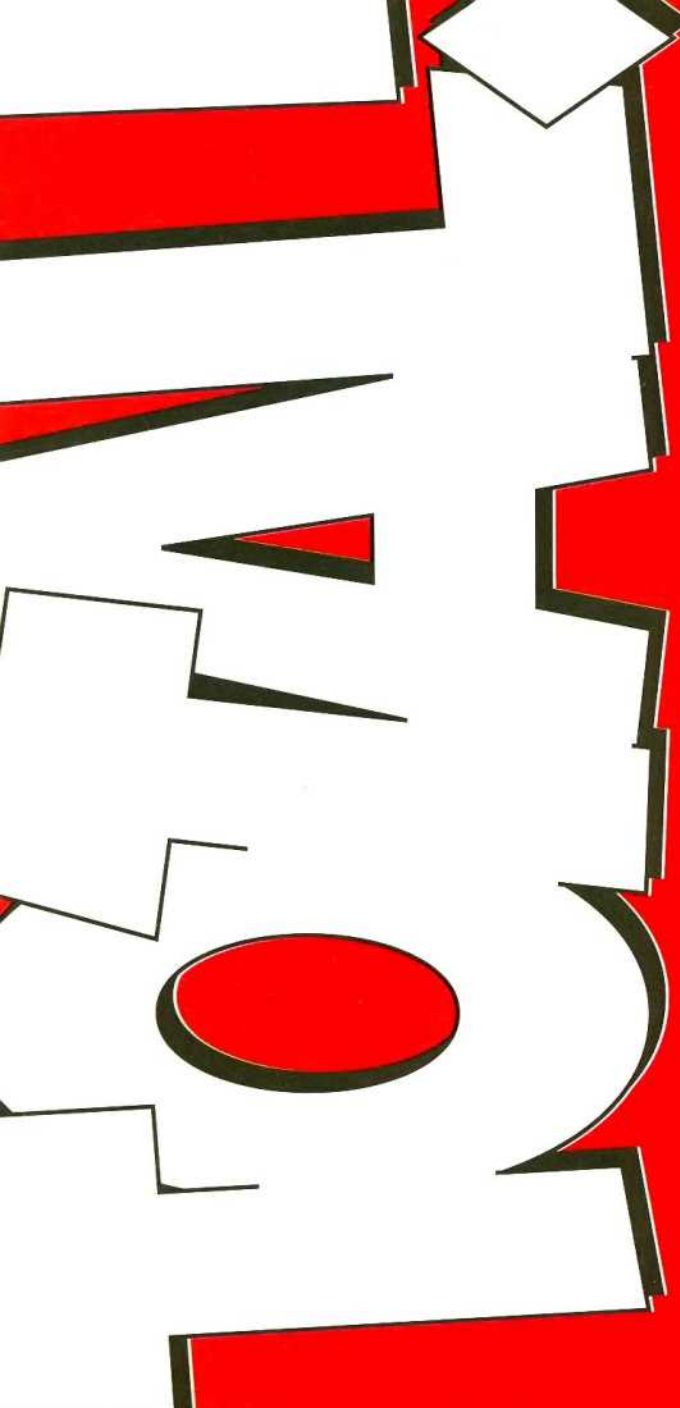
Versandkosten : 7,- DM zzgl. Nachnahmegebühr Ausland: 18,- DM - Händleranfragen erwünscht

ManiaX Multi Media Vertriebs GmbH Graf - Zeppelin Str. 20 24941 Flensburg

FORDERN SIE UNSERE KOSTENLOSE PREISLISTE AN !!!

Tel: 0461/957400

FAX: 0461/9574087



Abo-Aktion



Das Dankeschön für alle
TOTAL!-Abonnenten

HOLT EUCH DAS GENIALE NINTENDO⁶⁴ - VIDEO

Die **E3-Messe** in Los Angeles hat es gezeigt:
Die Spiele des **Nintendo⁶⁴** stellen alles bisher
dagewesene in den Schatten. **Alle Welt** will
Super Mario 64 und Co. sehen – **TOTAL!** gibt
Euch die Gelegenheit dazu!

Jedem, der jetzt TOTAL! für zwölf Monate abonniert,
**schenken wir ein brandheißes
Nintendo⁶⁴-VHS-Video!**



Nintendos neue 64-Bit-Konsole erscheint in den USA erst am 30. September 1996. Ein Veröffentlichungstermin für Europa bzw. Deutschland ist bislang noch nicht bekannt. Ihr habt die einmalige Möglichkeit, die absoluten Highlights der ersten beiden N⁶⁴-Spiele zu Hause anschauen zu können – und das mindestens 12 Wochen bevor die erste N⁶⁴-Konsole in den USA oder in Europa offiziell über den Ladentisch geht.



Infos zum Video

Das 30minütige VHS-Video zeigt Euch die Welten des einmaligen Super Mario 64-Abenteuers (Infos ab Seite 22) und entführt Euch mit Pilot Wings 64 (S. 24) in die Lüfte.

Garantie: Die Inhalte des Videos wurden ausschließlich von den Spieleprofis Eurer TOTAL!-Redaktion ausgewählt – wir präsentieren Euch nur die Highlights der kommenden N64-Superhits!



Abokarte ausfüllen

TOTAL! Messe

E3 LOS ANGELES '94

Vom 16. bis zum 18. Mai fand in Los Angeles zum zweitenmal die Electronic Entertainment Expo (E3) statt – das größte Branchenereignis im Bereich Video- und Computerspiele. Insgesamt sollten 1700 Spiele auf der Messe präsentiert werden, wichtigstes Ereignis war nach jahrelangen Ankündigungen und zahlreichen Terminverschiebungen ohne Zweifel das US-Debüt des Nintendo⁶⁴. Nachdem Zweifler das N64 schon als gigantischen Marketing-Gag abtun wollten, war es nun an Nintendo, zu beweisen, daß die vollmundigen Versprechungen der vergangenen Monate keinesfalls übertrieben waren. Außerdem wurden mit Super Mario 64 und PilotWings 64 endlich die ersten fertigen Spiele präsentiert. Grund genug für das TOTAL!-Team, sich mit drei Leuten vor Ort selbst ein Bild zu machen und herauszufinden, was man in Zukunft alles erwarten kann. Um es vorwegzunehmen: Das Nintendo⁶⁴ und die Spiele stellten alles andere auf der Messe in den Schatten. Aber lest selbst, was die Spiele so alles zu bieten hatten!



SUPER



Howard Lincoln, Chairman von Nintendo of America, faßte das Ergebnis der Arbeit von Shigeru Miyamoto auf der Nintendo-Pressekonferenz in Los Angeles mit nur einem Wort zusammen: „Masterpiece“ (Meisterstück). Gemeint war selbstverständlich Super Mario 64. Wie sich auf den darauffolgenden drei Messe-Tagen zeigen sollte, war diese Aussage schlichtweg untertrieben: Aufgrund der immensen Faszination, der atemberaubenden Atmosphäre und des unglaublichen Spielwitzes, den dieses Spiel mit sich bringt, kann man unserer Meinung nach sicherlich von dem genialsten Videospiel sprechen, das jemals kreiert worden ist. Auf über 20 Monitoren wurde den Besuchern die unglaublich komplexe 3D-Mixtur aus Jump&Run und Action-Adventure präsentiert.

Shigeru Miyamoto stand in den letzten Wochen und Monaten enorm unter Zeitdruck – doch wieder einmal ging dieser nicht zu Lasten seiner Arbeit.



Geniale Transparenzeffekte bei den Geistern



Zu Lande, zu Wasser und in der Luft: Aufgrund der totalen Bewegungsfreiheit bleibt kein Winkel des Spiels verborgen

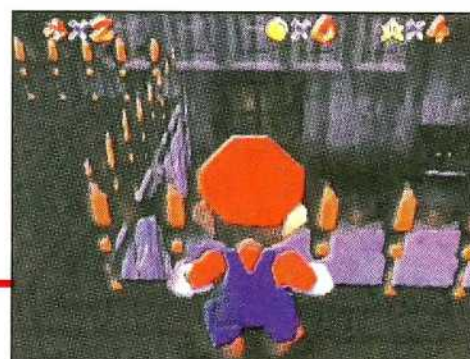
Schon die ersten Schritte im Burggarten gehen mit Hilfe des Analogsticks fließend von der Hand und lassen lediglich erahnen, was Mario

DAS GENIALSTE VIDEOSPIEL, DAS JEMALS KREIERT WORDEN IST

so alles auf dem Kasten hat – und jetzt haltet Euch fest: Mario kann u. a. gehen, laufen, rennen, boxen, klettern, schliddern, hangeln, schweben, einfache und doppelte Überschläge (vor- und rückwärts) machen, schwimmen, balancieren, auf Gegner springen oder auf dem Hosenboden rasante Abfahrten meistern. Extras wie ein fliegender Teppich oder eine Mütze mit Flügeln lassen ihn vom Boden



Mit Hilfe eines bestimmten Extras wachsen Mario sogar Flügel – einfach genial!





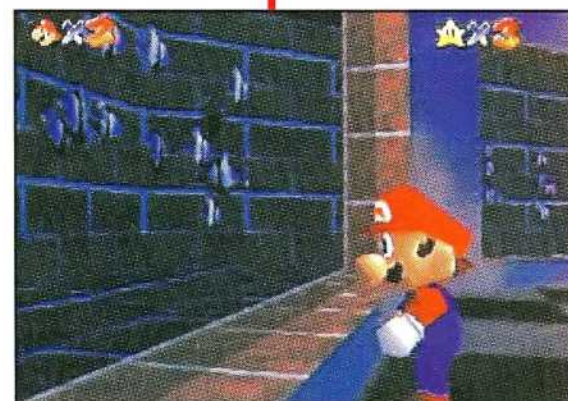
Mario besteht aus hunderten von Texture-gemapp-ten Polygonen. Beim nächsten Kamera-Zoom sind es insgesamt mehr als 1500(!) Polygone. Durch diese aufwendige Kleinstarbeit wurde gewährleistet, daß Mario auch in 3D nichts von seinem Charaktere verloren hat



Insgesamt gibt es 25 verschiedene Schauplätze wie Wüsten-, Lava- und Eiswelten oder Unterwasserlevel



Die End- und Zwischengegner sehen trotz ihrer enormen Größe phantastisch aus



Bei diesem Effekt erinnert Mario stark an den T-1000 aus Terminator

MARIO 64



abheben, mit anderen wiederum, kann er sogar durchsichtig werden. Zwischendurch schneidet er immer wieder todkomische Grimassen und gibt passende Laute von sich. Insgesamt gibt es über 25 verschiedene Schauplätze wie Eislandschaften, Wasserwelten oder Lavahöhlen.

MIYAMOTO HAT SICH WIEDER EINMAL SELBST ÜBERTROFFEN

Die Level sind allesamt unglaublich komplex und aufgrund der totalen Bewegungsfreiheit weiß man mitunter nicht, ob man sich z. B. zuerst einem wilden Wettrennen mit einem Riesen-Koopa stellen oder in die nächste Röhre oder den nächsten Brunnen springen soll. Auf der Suche nach Münzen und Power-Sternen müssen aber nicht nur

knifflige Passagen gemeistert und viele altbekannte Feiðlinge bekämpft werden. Zwischendurch halten Rätsel und Puzzle den Klempner immer wieder auf Trab, die mit Hilfe von Gesprächen und zu lesenden Hinweisschildern gelöst werden müssen ... Obwohl wir natürlich jede freie Minute genutzt haben, um noch weitere Welten von diesem unglaublichen Leckerbissen zu Geschicht zu bekommen, haben wir noch längst nicht alles sehen können. Trotzdem langten die gewonnenen Eindrücke aus, um Euch versichern zu können, daß sich Shigeru Miyamoto wieder einmal selbst übertroffen und Nintendo nicht zu viel versprochen hat. Anhand der Bildschirmfotos läßt sich nicht einmal erahnen, wie fesselnd dieses geniale 3D-Abenteuer wirklich ist. Kom-



menden Monat berichten wir noch umfangreicher über Super Mario 64. Für diejenigen, die noch mehr von Mario sehen wollen, haben wir ein ganz besonderes Bonbon: Auf der Seite 18 bieten wir Euch ein VHS-Video an, auf dem Super Mario 64 und noch weitere N64-Spiele ausführlich von Eurer TOTAL!-Redaktion vorgestellt werden.



Hier seht Ihr die drei verschiedenen 'Fluggeräte' von PilotWings 64. Alle vermitteln ein unglaublich realistisches Fluggefühl. Zur Orientierung helfen Höhenmesser, Radar, Tachometer, eine mitlaufende Uhr und die Tankanzeige am Bildschirmrand weiter



PILOTWINGS 64

Neben Super Mario 64 demonstriert auch PilotWings 64 eindrucksvoll die Leistungsfähigkeit des N64

Neben Super Mario 64 sorgte auch PilotWings 64 am Nintendo-Stand für viel Begeisterung. Das Abenteuer in hohen Lüften führt den Spieler an über 25 Schauplätze in den USA wie z. B. die Freiheitsstatue. Wie schon bei PilotWings für SNES stehen zu

ÜBER 25 VERSCHIEDENE SCHAUPLÄTZE IN DEN USA

Beginn drei 'Fluggeräte' zur Verfügung: Paraglider, Raketenrucksack und Gyrocopter. Man darf zwischen sechs Piloten, die unterschiedliche Eigenschaften wie Flugpraxis und Gewicht vorzuweisen haben, wählen. Paradigm Simulations, einer der weltweit angesehensten Hersteller für High-End (Militär-)Flugsimulatoren, hat seine ganze Erfahrung eingebracht, um ein möglichst realistisches Flugverhalten zu simulie-

ren. Damit der Spaß nicht zu kurz kommt, wurde das Gameplay hingegen von Nintendo unter der Aufsicht von Shigeru Miyamoto designt. Obwohl es allein schon begeistert, einfach nur die riesigen, mit Häusern und Bergen versehenen Areale zu erkunden, gibt es natürlich auch Aufgaben in dem Spiel, z. B. Ringe zu durchfliegen, vorgegebene Routen zu meistern oder auch Punkte zu sammeln, um eine Fluglizenz zu erwerben. Im Laufe des Spiels kommen zahlreiche weitere Disziplinen dazu. Z. B. muß man als einer von vier Fallschirmspringern mit seinen Kollegen möglichst viele Formationen am Himmel bilden. Nicht nur dabei kommt die hervorragende Analog-

Steuerung voll zur Geltung: blitzschnell Abtauchen, mit Hilfe von ausgebreiteten Armen wieder abbremsen, sich richtig plazieren, später die Reißleine ziehen, die Landemarkierung ansteuern, um dann punktgenau zu landen – einfach genial! Außerdem gibt es noch eine Art Hindernislauf mit Springstiefeln und Zielschießen mit dem beliebten 'Human Cannonball'!



P resse

Bereits einen Tag vor Messebeginn lud Nintendo die Fachpresse zu einer Pressekonferenz ein. Nach der Einleitungsrede von Nintendo-of-America-Chairman Howard Lincoln, in der er nochmals ausgiebig die zugrundeliegende Technik und die Zusammenarbeit mit SiliconGraphics lobte, führte man dem gespannten Publikum die ersten Spiele vor. Nachdem die Vorversionen der Shoshinkai im November des vergangenen Jahres bei manchen noch für durchwachsene Reaktionen sorgten, waren plötzlich alle Zweifel vergessen. Die folgenden drei Tage konnten sich die Besucher selbst von der Qualität der Software überzeugen. Vorausgesetzt, man konnte sich einen der begehrten Plätze an einem der 50 Monitore erobern, die während der gesamten Messe durchgehend belagert wurden.

In Anbetracht der fertigen Spiele waren nun endlich auch technische Fachbegriffe belanglos. Ob das N64 nun einen Z-Buffer hat, Tri-Linear-Mip-Mapping oder Phong-Shading bietet – es

war es vor allem die phantastische Spielbarkeit, die Steuerung des neuartigen Analog-Controllers und der Ideenreichtum, die jeden begeisterte. Abgesehen davon, daß klar war, daß diese Spiele auf keinem 32-Bitter realisierbar sind (was sich anhand der Bildschirmfotos nur sehr bedingt vermitteln läßt).

Danach wurden noch die Preise bekanntgegeben: Wie angekündigt, soll das N64 in den USA ab 30. September für 249,95 Dollar (mit einem Pad ohne Spiel) über den Ladentisch gehen, Spiele sollen zwischen 50 und 80 Dollar kosten (8-12 sollen zum Start verfügbar sein), die verschiedenfarbigen zusätzlichen Controller jeweils 30 Dollar.

Abschließend ging Howard Lincoln auf Fragen des Publikums ein. Relativ wortkarg fiel die Antwort auf die Frage aus, wie es denn nun mit Europa, speziell Deutschland aussähe. „Alles was ich zu diesem Thema sagen kann, ist, Spätherbst dieses Jahres!“. Im anschließenden Gespräch mit Vertretern von Nintendo of Eu-

Zusatz-Feature: Nachdem Ihr hoch über den Wolken Formationen gebildet habt, muß die Reißleine gezogen und per Fallschirm eine Zielmarkierung angefliegen werden



Beim Slalom-Rennen gegen drei Jet-Biker darf auch abgedrängt werden, um die zu umkurvenden Bojen schneller ansteuern zu können. Falls allerdings fünf Bojen verpaßt werden, erfolgt die Disqualifikation



Die Jet-Skies sollen im fertigen Spiel auch aufgerüstet werden können. Außerdem ist eine Option vorgesehen, mit der die Bestzeiten gespeichert werden

WAVERACE 64

Während auf der Shoshinkai noch eine Art F-Zero mit Rennbooten zu sehen war, konnte man in L. A. eine völlig andere Waverace 64-Version antesten: ein Slalom-Rennen mit Jet-Skies für ein bis zwei (Splitscreen) Spieler in zwei Modi: normaler und hoher Wellengang. Bei Nintendo herrschte noch einige Unklarheit über das Warum und Wieso, ein Gespräch mit Shigeru Miyamoto brachte aber Klarheit. Die Motorboote werden definitiv durch die Jet-Skies ersetzt. Das gezeigte Spiel ist jedoch nur ein Teil von Waverace 64, ähnlich des

ES WURDE BEWUSST NUR EIN TEIL DES SPIELS PRÄSENTIERT

Battle-Modus' von S. Mario Kart. Die Endversion wird auf jeden Fall Rennstrecken mit Haarnadelkurven, riesigen Tunnelabschnitten und Brückenaufbauten enthalten, so daß neben dem Slalom-Event noch drei weitere Spielmodi zur Verfügung stehen werden: allein gegen die Zeit und Computer-Gegner, gegen einen Freund oder den Computer im Vs-Mode und einen Stunt-Mode.



Es wurde bewußt nur ein Teil des Spiels präsentiert, um die Reaktion der Spieler auf die Steuerung anzutesten – und die ist außergewöhnlich. Mit Hilfe des Analog-Sticks ist es nicht nur möglich, messerscharfe Kurven zu fahren. Es muß versucht werden, trotz des kaum berechenbaren Wellengangs und des simulierten Winds, den Jet-Ski möglichst dynamisch über

die Wasseroberfläche (phantastische Transparenz-Effekte inklusive) gleiten zu lassen, um eine hohe Geschwindigkeit zu erreichen. Zudem kann man sich heiße Gefechte liefern, indem man seine Rivalen abdrängt. Auch wenn noch viele Waverace-Testspieler mit ihrer Spielfigur 'baden gingen' – ein unglaublich realistisches Rennerlebnis erwartet uns auf jeden Fall!



Hier ein Bild der Shoshinkai-Waverace64-Version. Zwar waren die Rennstrecken nicht in der E3-Messe-Version enthalten, Shigeru Miyamoto versicherte uns aber, daß dies im fertigen Spiel der Fall sein wird

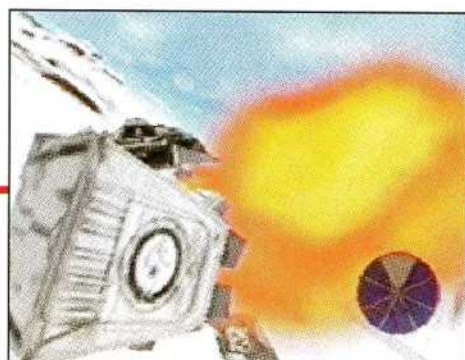
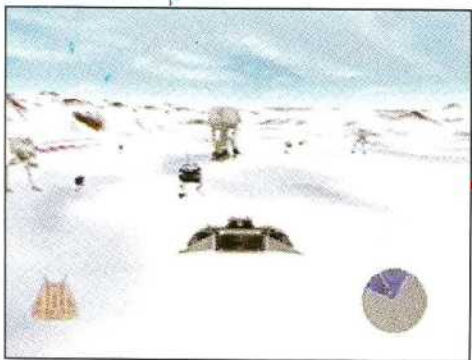


rope war lediglich zu erfahren, daß es frühestens Anfang September nähere Infos geben werde. Zu denken gibt die Aussage, daß die Erstauslieferung in den USA 500.000 Geräte umfaßt – eine relativ geringe Zahl. Das könnte entweder bedeuten, daß Stückzahlen für Europa zurückgehalten werden, oder aber, daß Japan mal wieder den Vorzug hat. Wenn das N64 nach Deutschland kommt, kann man wohl vorerst von ca. 450 DM ausgehen, möglicherweise sogar 399. Wie dem auch sei: Wir sind nach dem, was wir gesehen und gespielt haben, davon überzeugt, daß das N64 die 32-Bitter deutlich in den Schatten stellen wird. Nachdem wir alle schon so lange gewartet haben, ist es fast schon egal, ob es nun im November, Dezember oder sogar erst Anfang 1997 soweit ist. Schwer beeindruckt vom N64 war offenbar auch die Konkurrenz: Der überragenden Qualität konnte Sony lediglich eine Preissenkung ihrer PlayStation entgegensetzen (199 Dollar/399 DM), Sega zog einen Tag später panisch nach

(199 Dollar/449 DM). Das N64 sorgt also bereits lange vor der Veröffentlichung für reichlich Wirbel im Markt. Und der krasse Preisverfall der 'Konkurrenz' in den vergangenen Monaten läßt deutlich Rückschlüsse zu, wie 'überzeugt' Sega und Sony von der Qualität ihrer eigenen Produkte sind. Ob Nintendo in den kommenden Monaten auf den Preiskampf reagiert, bleibt abzuwarten.



Schweißtreibende Gefechte auf dem Eisplaneten Hoth:
Der Snowspeeder läßt sich sowohl aus der Cockpit- als
auch aus der Außenperspektive steuern



STAR WARS - SHADOWS OF

Nicht im Kino, dafür aber bald auf dem N64 schlägt die „Star Wars“-Saga ein neues Kapitel auf ...

Darauf haben Star Wars Fans in aller Welt seit Jahren gewartet: „Der Krieg der Sterne“ wird endlich fortgesetzt. Allerdings nicht in einer weit, weit entfernten Galaxis, sondern auf dem Nintendo⁶⁴. Die Softwareabteilung von George

Star-Wars-Spiele gibt es auf Konsolen und Computern ja bekanntlich wie Sand am Meer. Bis heute gab es jedoch noch kein Spiel, das so viele Aspekte der Kultstreifen in sich vereint. Zu Beginn dürft Ihr den legendären

gen noch, die klassische Variante mit den „Stolperseilen“ einzufügen. Da dem gestandenen Rebellen nichts erspart bleibt, geht es anschließend zu Fuß weiter. In den unterirdischen Katakomben wird à la „Doom“/„Dark Forces“ gekämpft. Dabei machen Euch allerdings nicht nur die unvermeidlichen Stormtrooper zu schaffen, die sich übrigens ungleich intelligenter verhalten als in den Zelluloid-Vorbildern. Wesentlich unangenehmer wird es, wenn Euch plötzlich ein ausgewachsener Scoutwalker über den Weg läuft.

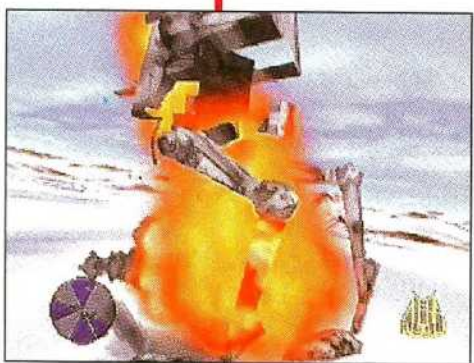
STAR-WARS-FANS TREFFEN AUF VIELE ALTE BEKANNTE

Natürlich kommt der Krieg der Sterne nicht ohne die standesgemäße Raumschlacht aus. An Bord eines neudesignten Rebellenraumschiffs, das stark an den Millennium Falcon erinnert, erwehrt Ihr Euch einer ganzen Armada von TIE Fighters, Interceptors, und was das Imperium noch so alles aufzubieten hat. Sternzerstörer wurden in der aktuellen

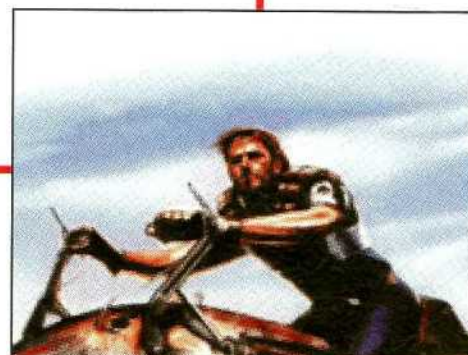
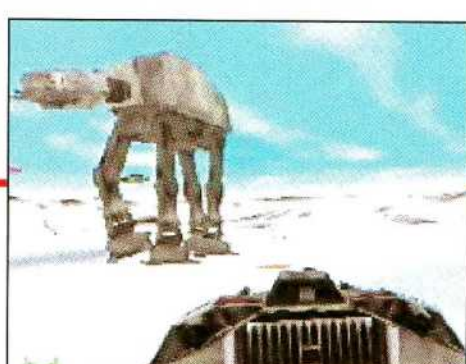
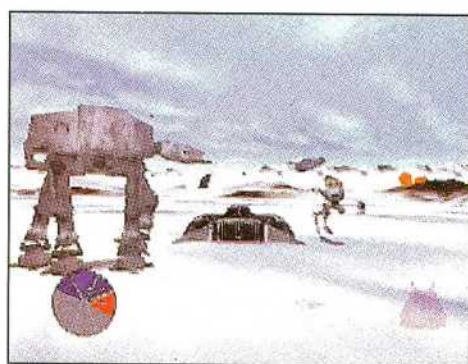
Lucas' Firmenimperium, LucasArts, arbeitet exklusiv für Nintendo seit über einem Jahr an „Shadows of the Empire“. Die Handlung orientiert sich natürlich an den Filmvorlagen. Sie spielt zwischen „Imperium“ und „Jedi“, und eine Menge bekannter Charaktere gibt sich die Ehre, z. B. Jabba the Hutt, Boba Fett und sogar der Imperator höchstpersönlich.

EIN WIEDERSEHEN MIT DEM SKRUPELLOSEN BOBA FETT

Snowspeeder/Walker-Fight auf dem Eisplaneten Hoth nachspielen. Selbstverständlich fliegt Ihr dabei nicht auf vorbestimmten Bahnen, sondern könnt innerhalb eines begrenzten Areals die Flugbahn völlig frei wählen. Derzeit werden die imperialen AT-ATs noch durch Dauerbeschuß in die Knie gezwungen, die Designer bei LucasArts überle-



Die Scoutwalker sind noch recht leicht klein-zukriegen, die AT-ATs sind jedoch aus ganz anderem Holz geschnitzt





Zu Fuß müßt Ihr aus der Rebellenbasis fliehen, die von imperialen Streitkräften angegriffen wird



Eine Begegnung mit einem Walker kann sich als verheerend erweisen ... Fragt sich nur, für wen?



THE EMPIRE



Version zwar noch nicht erspäht, in der Endfassung werden sie sich aber sicherlich noch ein Stelldichein geben. Der weitere Verlauf der Handlung ist noch unklar. Als aussichtsreicher Kandidat wird eine Speederbike-Sequenz in den Straßen von Mos Eisley gehandelt, und auch eine Schlacht mit Boba Fett ist sehr wahrscheinlich.

POMPÖSE ORCHESTERMUSIK TROTZ MODUL

Neben der kinoreifen Grafik von Shadows of the Empire – die auf den Bildern kaum zur Geltung kommt – begeistert auch der Sound. Die pompösen Orchestermusiken und die originalgetreuen Sounds brauchen den Vergleich mit CD-ROMs wahrlich nicht zu scheuen, und nehmen Nintendos Modul-Kritikern den Wind aus den Segeln. Vor allem die Intro-Musik ist von John Williams Originalwerk kaum zu unterscheiden.

Spielerisch haperte es in der Mes-
seversion noch ein wenig bei der
Feinabstimmung – vor allem beim
Schwierigkeitsgrad lag noch einiges
im Argen. Allerdings ist es uns ge-
lungen, bei LucasArts hinter ver-
schlossenen Türen eine brandaktu-
elle Version zu begutachten, bei
der die meisten Schwächen bereits
ausgebügelt waren und die nicht
mehr den hohen Frustrfaktor hatte.
Star Wars – Shadows of Empire soll
in den USA zeitgleich mit der Hard-
ware am 30. September verfüg-
bar sein. Bis dahin werden wir
Euch natürlich über die aktuellen
News rund um das Spiel auf dem
laufenden halten.



Mit seinen spektakulären Explosionen ist Blast Corps einer der optisch eindrucksvollsten N64-Titel. Dennoch wird die Hardware nach Schätzung der Entwickler erst zu 60 % ausgenutzt



Auch Züge und Rennwagen stehen in Blast Corps als Fahrzeuge zur Verfügung (Abb.: SGI-Bild)

If you make a game in which you knock things down, it will be fun". Besser als Rare-Chef Chris Stamper kann man „Blast Corps“ (ehemals „Blast Dozer“) eigentlich kaum zusammenfassen. Um das Ganze abzurunden, hat Rare natürlich auch eine passende Story parat: Ein Atomraketen-Transporter ist außer Kontrolle geraten, es droht der Super GAU. Die Aufgabe des Blast Corps ist es nun, alle sich im Weg befindlichen Hindernisse (in erster Linie Gebäude) zu demolieren

und nebenbei die nötige Versicherungssumme einzufahren. So abgefahren die Story ist, so unterhaltsam verspricht das Spiel zu werden. Mit Hilfe diverser

ATOMRAKETEN-TRANSPORTER AUSSER KONTROLLE

Fahrzeuge muß der Spieler dem Transport einen sicheren Pfad ebnen. Diese weisen jeweils einen individuellen „Demolition-Style“ auf: Während sich mit dem Bulldozer noch problemlos freie Bahn schaffen läßt, erfordert der

Truck schon mehr Geschick: Hier gilt es, elegant mit dem Auflieger in die Häuser zu schleudern. Die Designer bei Rare planen zur Zeit noch Level einzubauen, in denen man z. B. mit Hilfe eines Krans Gräben überbrücken muß. Insgesamt macht Blast Corps den Eindruck, als hätte Rare die Idee noch aus alten NES-Tagen auf Lager. Aus Zeiten, als Spiele, die von der Grundidee zwar recht einfach, dafür aber umso unterhaltsamer sind, noch an der Tagesordnung waren.

WAYNE GRETZKY'S 3D HOCKEY

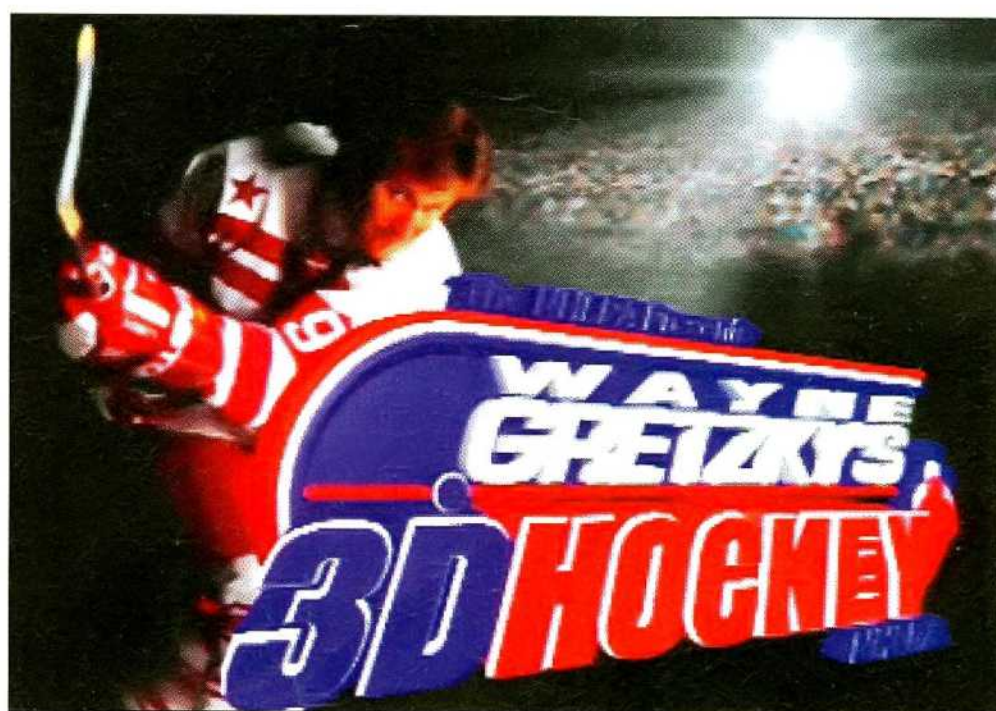


Als einziges spielbares Vierspieler-Game für das N64 war Williams' Wayne Gretzky's 3D Hockey (eine ca. 60%-Version) zu sehen. Im Spiel „Drei gegen Drei plus Torwart“ konnte vor allem schon das gute Handling (uns gelangen auf Anhieb einige spektakuläre Schlagschüsse und Schlenzer) und die flotte Spielbarkeit überzeugen. Lediglich in punkto Grafik waren noch auffällige Mankos zu erkennen, die aber wohl noch ausgeglichen werden, da auf dem Wil-

3D-EISHOCKEY MIT DER SPIELBARKEIT EINES EA-SPORTHITS

liams-Stand auch die fast fertiggestellte und grafisch ansprechendere Automaten-Variante des Spiels vorgestellt wurde. Neben Wayne Gretzky, dem derzeit erfolgreichsten und wohl besten NHL-Spieler, werden sich auch alle weiteren Profis

Die vielen verschiedenen, anwählbaren Perspektiven sorgen für viel Übersicht. Schon jetzt gelingen präzise Zuspiele und One-Timer



der NHLPA (National Hockey League Players Association) aufs Eis begeben. Unterm Strich können wir mit einer gelungenen Mischung aus

Eishockey-Action und -Simulation rechnen, die möglicherweise an die Qualität der EA-Sporthits heranreichen wird.



CRUIS 'N USA

Cruis 'n USA" von Williams und „Killer Instinct" von Rare waren Ende 1994 bekanntlich die ersten beiden Spielautomaten, die seinerzeit als Ultra-64-Spiele in den Spielhallen standen. Schon damals hieß es seitens Nintendo, daß die Heimumsetzungen nicht nur gleichwertig, sondern sogar noch besser werden sollten.

Davon ist bei Cruis 'n USA allerdings wenig zu entdecken. Die Umsetzung des 32-Bit-Automaten ist zwar perfekt gelungen, großartige Verbesserungen finden sich je-

Vier Fahrzeuge stehen zu Beginn des Spiels zur Auswahl



KEINE NEXT-GENERATION-KONSOLE OHNE RENNSPIEL

doch nicht. Somit ist Cruis 'n USA einer der wenigen (eigentlich der einzige) Nintendo⁶⁴-Titel, der wenig begeistern kann. Das heißt, das Spiel macht dem Namen alle Ehre:

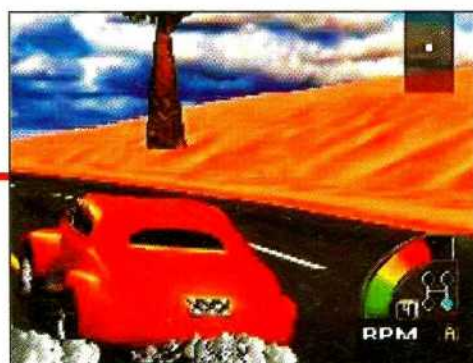
Es wird eher gemächliches Cruisen als rasante Rennaction geboten. Wobei sicherlich auch das seine Fans findet, schließlich war der Spielautomat nicht gerade erfolglos.

Auf der Habenseite kann Cruis 'n USA 14 Strecken verbuchen, die Originalschauplätzen in Amerika (zum Beispiel San Franciscos Golden Gate Bridge oder Mount Rushmore) nachempfunden sind.



Im Vergleich dazu können die meisten 32-Bit-Spiele bekanntlich derer nur drei bis vier aufweisen. Positiv macht sich auch die Steuerung bemerkbar. Dank Analog-Stick lassen sich die verschiedenen Fahrzeuge besonders präzise steuern. Außerdem soll die Endversion einen Split-screen-Modus für zwei Spieler enthalten. Und wer weiß, möglicherweise wird die Grafik bis in den kommenden Monaten ja noch etwas flotter. Genügend Zeit bis zur Veröffentlichung des Nintendo⁶⁴ bleibt ja schließlich noch.

Bereits am Automaten gab es zusätzlich vier versteckte Vehikel, zum Beispiel einen Schulbus oder einen Jeep



KILLER INSTINCT

Angesichts der phänomenalen ASGI-Rendergrafik des Automaten war „Killer Instinct" einer der Most-wanted Nintendo⁶⁴-Titel, nicht nur für Prügel-Fans. Nachdem KI auf der Shoshinkai durch Abwesenheit glänzte, war es in Los Angeles nun endlich soweit.

Enttäuscht wurden die Erwartungen angesichts der Tatsache, daß KI noch weit von einer Endversion entfernt war. Es stellt sich die Frage, was Rare seit Ende 1994 eigentlich

an der N64-Version ihres Automatenhits gemacht hat, da es sich auf jeden Fall um eine brandaktuelle Version handelt, die am letzten Tag vor der Messe extra noch aus England eingeflogen wurde.

Ansonsten ließ die spielbare Version aber kaum Wünsche offen. Die Grafik ist ebenso sensationell wie erwartet, darüber hinaus sind die Hintergründe anders als beim Automatenvorbild in 3D, was erstaunliche Kamerafahrten ermög-

licht. Die Charaktere stammen aus der aktuellen Arcade-Fortsetzung KI 2, auch die Gameplay-Neuerungen des Nachfolgers sind vorhanden. Computerspieler waren noch nicht enthalten, zwei Spieler konnten jedoch ihre Kräfte messen. Beat-'em-Up-Fans dürften von der Umsetzung kaum enttäuscht werden.



Die illustre Riege der Killer-Instinct-Fighter, wie man sie aus der Spielhalle kennt



Auch die Neulinge Kim Wu, Tusk, Maya und Gargol aus KI 2 sind mit dabei





Auf den düsteren Pfaden tummeln sich mitunter auch Hi-Tech-Roboter und Droiden

TUROK

Acclaims N64-Debüt, der Action-Titel Turok, kann schon jetzt voll und ganz überzeugen ...

Accclaims erster Nintendo64-Titel und eines der Messe-Highlights ist „Turok: The DinosaurHunter“, über den wir schon in der Ausgabe 5/96 berichteten. Die Story des Spiels basiert auf dem gleichnamigen (und in den USA recht erfolgreichen) Comic.

Obwohl erst zu 70 % fertiggestellt, kann der Action-Knaller aufgrund famoser 3D-Grafik und unglaublich flüssig animierter Polygon-Charaktere (Acclaims Motion-Capture-Technologie sei Dank) schon jetzt mehr als überzeugen.

UNGLAUBLICH FLÜSSIG ANIMIERTE POLYGON-CHARAKTERE

In der Rolle des Turok begibt sich der Spieler in der First-Person-Perspektive und mit völliger Bewegungsfreiheit auf die Reise. Bewaffnet mit über einem Dutzend Waffen wie Armbrust, Pfeil und Bogen sowie diversen Lasergeschossen und Granaten gilt es, gegen den Campaigner, seine Bionosaurs-

Armee, über große Roboter, einen gigantischen

T-Rex und Droiden zu bestehen. Das Abenteuer umfasst drei Kapitel à drei riesigen Leveln; zu den komplexen Schauplätzen zählen unter

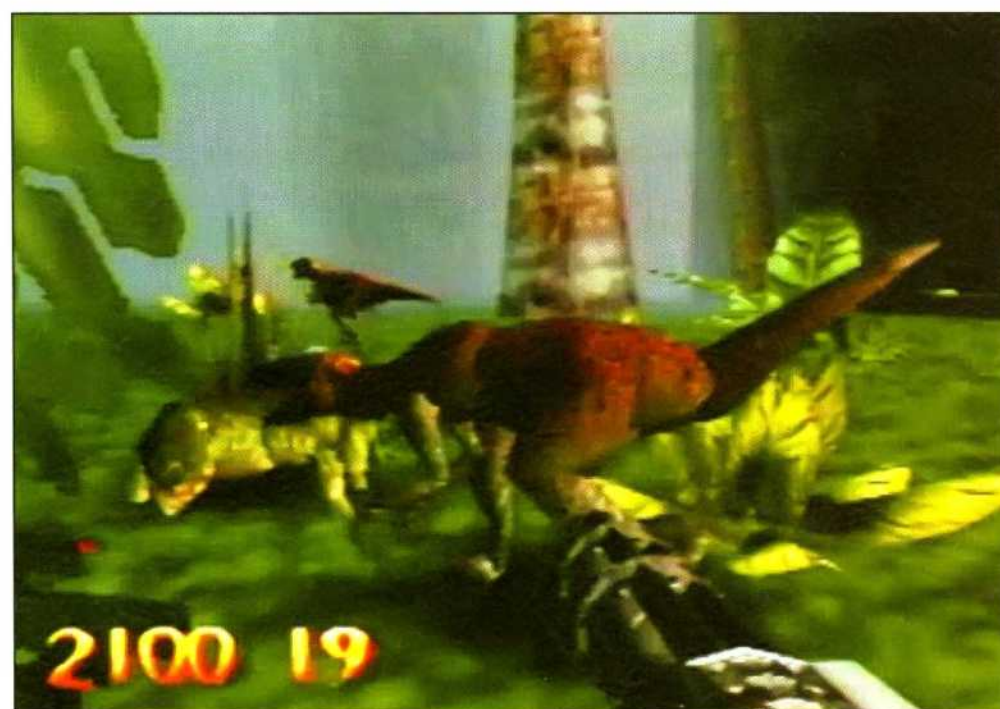


Um die Monster nicht aus den Augen zu verlieren, kann sich Turok nicht nur in alle Richtungen drehen, sondern mittels Analog-Stick auch nach oben und unten blicken



DAS SPIEL BESTICHT U. A. DURCH FAMOSE LICHT/SCHATTENEFFEKTE

anderem sich im Nebel verlaufende Dschungelpfade und eine düstere Ruine. Nicht nur die packende Atmosphäre der Szenarien, besonders Details wie das auffallend intelligente Gegnerverhalten und geniale Licht/Schatten-Effekte beeindrucken schon jetzt. Die zahlreichen versteckten Höhlen und die abrufbare Level-Karte sind



GELUNGEN IST AUCH DER NICHT-LINEARE LEVELAUFBAU

nur zwei zusätzliche Features, besser noch ist der nicht-lineare Levelaufbau: Nach dem Ableben wird jeweils an einem von drei verschiedenen Punkten neu gestartet – besonders knifflige Passagen sollen somit auf anderem Wege bewältigt werden können.

Turok kann u. a. klettern, laufen, kämpfen und schwimmen; alles geht dank Analog-Stick schon recht gut von der Hand, wenngleich die Pad-Belegung noch ein wenig kompliziert erscheint. Allerdings versicherte uns Iguanas Turok-Desi-

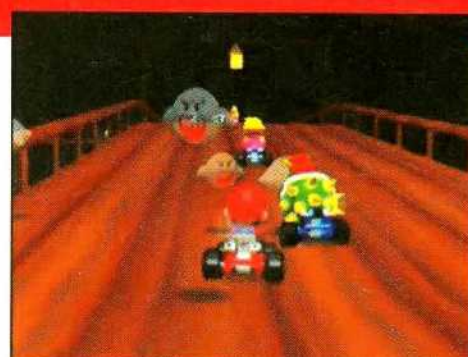
Die Gegner sehen nicht nur genial aus, sie überraschen auch durch 'intelligentes' Verhalten



Die verschiedenen Waffen zeigen allesamt ihre Wirkung. Trefft Ihr beispielsweise einen Feind mit dem Laser-Booster, fliegt er im hohen Bogen durch die Luft ...



Auf dem Weg durch den Dschungel stößt man hin und wieder auf verlassene Ruinen



SUPER MARIO KART R

Schon 'Super Mario Kart' (SNES) ist famos steuerbar. Dank des Analog-Sticks darf man diesmal mit einer perfekten Steuerung rechnen.



Beim Simultan-Modus benötigt man aufgrund der vier Ports keinen Mehrspieler-Adapter

Zwar lag die Fortsetzung des für viele 'besten Rennspiels der Videospielgeschichte' in L. A. nicht in einer spielbaren Version vor, anhand des gezeigten Videos konnten wir aber trotzdem eine ganze Reihe heißer Neuigkeiten in Erfahrung bringen.

Wie wir schon berichteten, (in TI 3/96) gibt es nun eine Vierspieler-Simultan-Option. Trotz der relativ kleinen Bildschirmausschnitte hinterläßt SMKR einen sehr guten Eindruck, da der hochauflösende Modus des N64 genutzt wird.

Als so gut wie sicher gilt, daß neben Mario, Luigi, Yoshi, der Prinzessin, Toad und Bowser der Magi Koopa und Wario ihren Einstand feiern werden – somit müssen wir aller Voraussicht nach auf Donkey Kong Jr. und Koopa Trooper verzichten, sofern keine weiteren Fahrer versteckt sein werden.

Obwohl die Grundelemente des

Vorgängers fast vollständig übernommen wurden, verleiht vor allem die famose 3D-Grafik dem Ganzen einen neuartigen Look und bietet zudem diverse, anwählbare Spielerspektiven. Die ehemals 'flachen' Strecken sind nun mit zahlreichen Hügeln, Nebelbänken oder Abfahrten versehen worden, und am Rande der Piste erstrecken sich

DER VIERSPIELER-MODUS VERSPRICHT SPASS OHNE ENDE

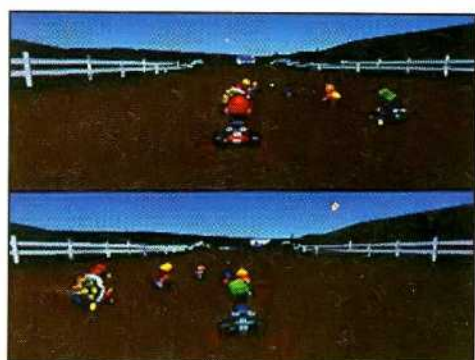
chen' Strecken sind nun mit zahlreichen Hügeln, Nebelbänken oder Abfahrten versehen worden, und am Rande der Piste erstrecken sich

z. T. Felsen und Berge, die auch schon mal als Steilkurve genutzt werden können. So entstehen wilde Sprünge und noch heißere Duellen – in besonders heiklen Situationen geben die Fahrer ihren Unmut in Form einer Sprechblase zum Ausdruck. Die Extras sind nun nicht mehr am Boden platziert, sondern schweben als rotierende 3D-Würfel auf Kopfhöhe über den Tracks. Mit Grand Prix, Time-Attack, Vs- und Battle-Mode stehen wiederum vier Spielvarianten zur Auswahl und die Rennen werden erneut an den bekannten Schauplätzen wie z. B. dem Schloß, der Eiswelt oder dem Geisterhaus (dort tummeln sich diverse Gepenster am Streckenrand) ausgetragen.

Wir sind uns sicher, daß sich alle Mario-Kart-Liebhaber gemeinsam mit uns auf einen würdigen Nachfolger freuen dürfen.



Alle altbekannten Elemente des Spiels gibt es nun in einem neuen Look. Zudem sind die Strecken jetzt wesentlich kniffliger. Per Analog-Stick wird man aber sicherlich bestens lenken können



StarFox 64

In alter Tradition gab es neben dem sehnsüchtig erwarteten „Super Mario Kart R“ auch noch eine ganze Reihe anderer Titel auf Video zu sehen.

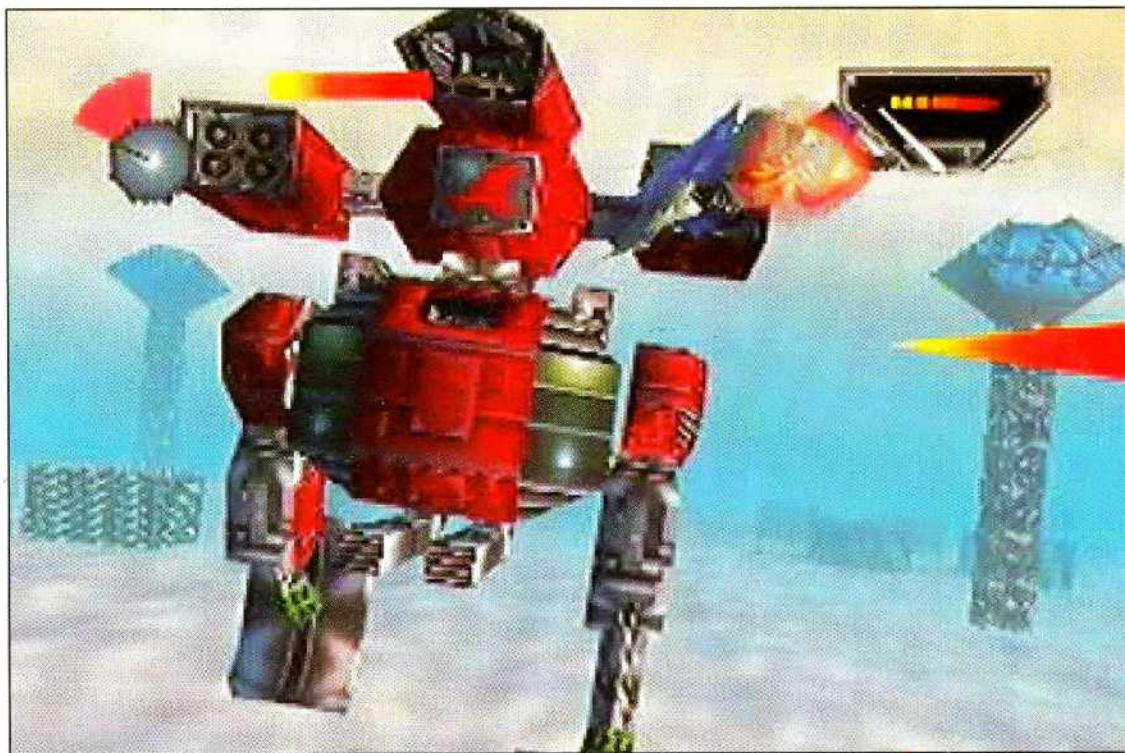
Beeindruckende Fortschritte hat seit November „StarFox“/„StarWing“ gemacht. Was Nintendo präsentierte zählt unzweifelhaft zu den optisch imposantesten N64-Spielen. Während das SNES trotz FX-Chip-Unterstützung noch einige Mühe mit der Polygongrafik hatte, ist davon auf dem 64-Bitter selbstverständlich keine Spur zu entdecken. So stürzen sich Fox McCloud und sein Team in die rasanten 3D-Schlacht mit aufwendig texturierten und animierten Geg-

nern, was natürlich zahlreiche spektakuläre Explosionen zur Folge hat. Es finden sich auch die Spielele-

DAS SHOOT 'EM UP DER NÄCHSTEN GENERATION

mente wieder, die seinerzeit für die nie fertiggestellte SNES-Fortsetzung geplant waren, zum Beispiel Kämpfe auf Planetenoberflächen mit Panzern und anderen Vehikeln. Auf StarFox 64 darf man wohl mit Recht gespannt sein, das fertige Spiel ist allerdings auch in Japan erst gegen Ende des Jahres zu erwarten.

StarFox 64 nutzt viele der zahlreichen Hardwarefeatures des N64. Doch sicherlich wird die Technik der Spielbarkeit nicht die Show stehlen



Body Harvest



Überraschenderweise wurde „Body Harvest“ auf der E3 auf das Vorschau-Video verbannt, obwohl der Titel vor kurzem noch als Kandidat für den Japan-Launch gehandelt wurde. Optisch mag das Spiel sicherlich nicht der Reißer sein, aber das waren DMA Designs Klassiker wie z. B. „Lemmings“ oder „Unirally“ ja noch nie. Dafür klingt die Spielidee äußerst vielversprechend. Die Story ist ganz im Stil alter Science-fiction B-Movies gehalten: Anfang des zwanzigsten Jahrhunderts gab es auf der Erde eine Invasion außerirdischer Insektenwesen, auf deren Speiseplan die Menschheit ganz oben stand.

In diversen Zeitperioden und Ländern müssen die Aliens bekämpft und Menschen gerettet werden: Von einer griechischen Insel im Jahre 1916 bis hin zur futuristischen Unterwasserstadt im Japan des 21. Jahrhunderts. Dem Spieler steht dabei ein Fuhrpark von 130 Fahrzeugen, Schiffen und Flugzeugen zur Verfügung, darunter je nach Ära Panzer, Motorräder, Mississippi-Dampfer, U-Boote, Mährescher, Propellerflugzeuge usw. Trotz dieser Vielfalt soll Body Harvest ein reines Actionspiel werden.

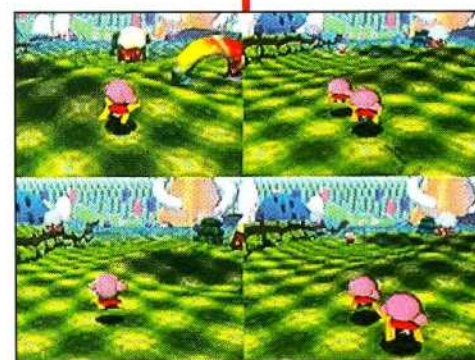
Ein schier unüberschaubarer Fuhrpark: die bei Body Harvest zur Verfügung stehenden Fahrzeuge

Kirby's Air Ride

Nachdem „Kirby's Air Ride“ unter dem Titel „Kirby Bowl 64“ auf der Shoshinkai neben „Mario 64“ der einzige spielbare Titel war, gab es in L.A. lediglich Videosequenzen zu sehen. Auch dieses Spiel von Nintendo/HAL hat sich in der Zwischenzeit optisch weiterentwickelt.

Neben dem Vierspieler-Modus klingt vor allem die Ankündigung interessant, daß die Endversion einen Zufallsgenerator für Strecken enthalten soll.

Bislang machen drei der angekündigten Spiele von den vier Joypad-Anschlüssen des N64 Gebrauch



WORK IN PROGRESS



Während alle Welt noch über den kommenden Softwaremangel für das N64 stöhnt, beweist Nintendo mal wieder, daß man alles im Griff hat. Zehn Spiele waren auf der Messe bereits in mehr oder weniger fertigen Versionen spielbar, 23 weitere Titel wurden angekündigt, insgesamt sollen derzeit 50 Spiele in der Entwicklung sein. Und dabei ist noch nicht einmal bekannt, ob und

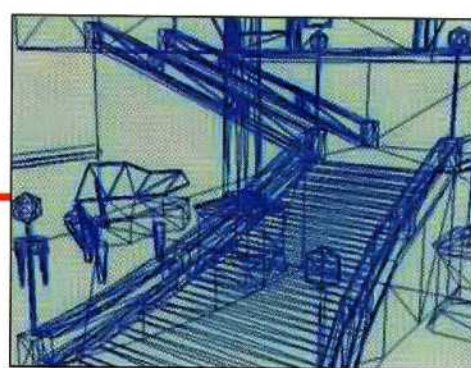


Noch gibt es keine authentischen N64-Bilder von *Mission Impossible*. Derzeit ist man bei Ocean noch fleißig am rendern

welche Spiele von den japanischen Third-Parties zu erwarten sind (So machen immer noch Gerüchte über 'International Superstar Soccer 64' (Konami), 'Rave Racer' (Namco) und 'Street Fighter 3' (Capcom)

die Runde. Eines der Spiele, das zum US-Start verfügbar sein soll, ist zum Beispiel **TETRIS-PHEAR** von Nintendo/H2O. Es gab zwar außer einer nebulösen Presseerklärung („Tetris-Phear kombiniert die Puzzle-Elemente von Tetris mit mitreißender Action, fesselnder 3D-Grafik und explosivem Sound.

In einer virtuellen Welt der Zukunft muß der Spieler Tetris-artige Blöcke entfernen, um zum Kern einer rotierenden 3D-Sphäre vorzudringen.“) nichts von dem Spiel zu sehen. Und zwar deshalb, weil dieses Spiel kein Tetris-Klone sein soll, sondern ganz neu, ganz anders, viel origineller und einfach genial. Man halte sich lediglich bedeckt, weil man befürchtet, die Konkurrenz könne die Idee klauen. Nicht ganz ab-



'Nights' bereits einen eigenen Analog-Stick an. Ursprünglich sollte es für N64 ja nur exklusive Originalentwicklungen

und 3D-Spiele geben. Wie schnell alle guten Vorsätze dahin sein können, wenn es um einen für Amerika so wichtigen Titel wie 'Mortal Kom-



Der erste 3D-Prügler von Williams: *War Gods* (Abb.: Arcadeversion)

bat' geht, zeigt der letzte in der Reihe der spielbaren N64-Titel.

Mortal Kombat Trilogy vereint alle Automatenspiele in originalgetreuer Umsetzung (erstmalig haben die Kämpfer beispielsweise die Originalgröße) auf einem Modul. Von 3D also keine Spur. Inklusive der obligatorischen versteckten Figh-
ter veranstalten somit gut 30 Charaktere einmal mehr den Kampf um die Erde. In die gleiche Kerbe schlägt **Doom**

64, ebenfalls von Williams. Man verspricht (natürlich) packende Action, fesselnde Atmosphäre und erstmals 3D-Gegner. Auch der offizielle Doom-Nachfolger 'Quake' (PC) wird als heißer N64-Kandidat

gehandelt. Außerdem finden sich bei Williams noch drei weitere Automatenumsetzungen auf den Ankündigungslisten:

War Gods ist der aktuelle Automatenprügler, erstmalig mit digitalisierten Kämpfern in 3D. **Robotron X** ist ein 3D-Update des uralten Shoot'em-Up-Klassikers 'Robotron 2084' (von 'Defender'-Schöpfer Eugene Jarvis, Projektleiter von 'Cruis'n USA').

Area 51 ist ein 'Virtua Cop'-Klone, der Automat stammt von Atari. Daß Nintendo aus den Fehlern der Vergangenheit gelernt hat, beweist die Nintendo-Sports-Reihe für das N64. Nach-

dem man zu SNES-Zeiten dieses Genre anfangs dem Mega Drive überließ, sind nun eine ganze Reihe Sportspiele in Arbeit. Neben dem erwähnten 'Wayne Gretzky Hockey' sind geplant: **NBA Hang Time** (Williams), **Ken Griffey Jr. Baseball** (Rare), **Monster Dunk** (ein skurriles Basketball mit Monstern; von Mindscape) und eine **FIFA International Soccer**-Variante von Electronic Arts.

Das Shoot'em Up **Robotech: Crystal Dreams** von Game-



Mortal Kombat Trilogy ist eine originalgetreue Kollektion aller Spielautomaten

Tek wird bestimmt nicht nur die Fans der Robotech-Zeichentrick-Saga begeistern. Im transformierbaren Robo-



Doom 64 von Williams ist eine Weiterentwicklung des Originals von id-Software



GoldenEye 007 ist das dritte N64-Spiel von Rare. Angeblich ist auch ein 'Donkey-Kong'-Spiel in Arbeit



wegig, schließlich kündigte Sega für ihr kommandes Saturn-Spiel

DIE KOMMENDEN N64-SPIELE



Robotron X, ein 3D-Update des fossilen Klassikers (Abb.: Arcadeversion)

Raumschiff und bestückt mit zahllosen Laser-Waffen, erwarten den Spieler effektvolle Weltraum-schlachten. Das Abenteuer Crystal Dreams soll den Auftakt einer Robotech-Reihe auf Nintendos Prachtstück darstellen und auf jeden Fall zum Deutschland-Start des N64 erhältlich sein.

GoldenEye 007 ist die erste Filmumsetzung von Nintendo, für die Programmierung zeichnet wieder einmal Rare verantwortlich. Der 3D-Shooter, der an Segas 'Virtua Cop' erinnert, orientiert sich natürlich stark an der Story des Films. Zahlreiche



RoboTech verspricht, ein spannendes Weltraum-Shoot-'em-Up zu werden

Originalschauplätze wurden dafür im Computer nachgebaut, auch die Charaktere des aktuellen Bond-Abenteuers werden ihren Teil zur Handlung beitragen.

Auch Ocean setzt auf zugkräftige Filmtitel. Bei dem 3D-Action-Ad-

venture **Mission Impossible** zum gleichnamigen Kino-Knaller mit Tom Cruise (in Amerika vor kurzem gestartet; spielte in der ersten Woche mehr Geld ein als Jurassic Park) müssen in der Rolle des Top-Agenten Ethan Hunt einzelne Missionen durchlebt werden. Es gilt unter anderem, durch Gespräche Rätsel zu lösen, Gegenstände und Waffen zu finden und diese an Schauplätzen wie einem mit atomwaffen-



Auch auf Area 51 ist nicht gerade eine exklusive Originalentwicklung (Abb.: Arcadeversion)

bestückten U-Boot oder dem U.S.-Regierungsgebäude erfolgreich einzusetzen. Eine hohe Bewegungsfreiheit des Protagonisten und zahllose, anwählbare Spiel-Perspektiven sollen dem Game die nötige Atmosphäre verleihen.

Freak Boy von Virgin wird wohl ein sehr ungewöhnliches Actionspiel mit Jump&Run-Elementen. Der 'Held' des Spiels, eine Art Cyborg, kann diverse Waffen assimilieren, seinen Körper morphen und dabei unzählige Eigenschaften und Fähigkeiten erlangen. (Klingt nach einer Mischung aus 'Plok' und den Borg aus Star Trek – The Next Generation ...)

Ultra Descent ist ein N64-Update des erfolgreichen PC-3D-Actionspiels. Wenig bekannt ist bislang noch über **Silicon Valley** und **Ultra Combat**. Unklar ist auch das Schicksal der beiden Shoshinkai-Titel **Buggy Boogie** und **Creator**, die zwar noch in Nintendos Presseerklärung kurz erwähnt werden, auf der Messe aber nicht zu sehen waren. Ganz verschwunden sind die beiden Dream-Team-Titel 'Red Baron' (Sierra)

und 'Top Gun' (Spectrum Holobyte).

Rollenspiel-Fans werden momentan noch vernachlässigt. **The Legend of Zelda 64** und das Magnetic Disk Drive '64DD' wurden von Nintendo auf der Messe nicht weiter erwähnt. Ebenso unklar ist auch, ob Enix an 'Dragon Quest' arbeitet. Kurz nach der Messe wurde zwar noch das Design des DD64 veröffentlicht (ein schmucker Untersatz zum N64), näheres wird aber erst auf der Shoshinkai Ende dieses Jahres zu erfahren sein.



Kommenden Monat berichten wir über den langerwarteten Nintendo-64-Start in Japan

n64-software

Area 51	Shoot 'em Up	Williams	1997
Blast Corps	Action	Nintendo/Rare	4. Q. 1996
Body Harvest	Action	Nintendo/DMA	3. Q. 1996
Buggy Boogie	Action	Nintendo/Angel Studios	4. Q. 1996
Creator	Strategie	Software Creations	1997
Cruis 'n USA	Rennspiel	Nintendo/Williams	3. Q. 1996
Doom 64	Action	Williams	4. Q. 1996
FIFA International Soccer	Sport	Electronic Arts	1997
Freak Boy	Action/Jump&Run	Virgin	1997
GoldenEye 007	Action/Adventure	Nintendo/Rare	4. Q. 1996
Ken Griffey Jr. Baseball	Sport	Nintendo/Rare	4. Q. 1996
Killer Instinct	Prügelspiel	Nintendo/Rare	4. Q. 1996
Kirby's Air Ride	Action/Rennspiel	Nintendo/HAL	4. Q. 1996
Mission Impossible	Action	Ocean	4. Q. 1996
Monster Dunk	Sport	Mindscape	1997
Mortal Kombat Trilogy	Prügelspiel	Williams	4. Q. 1996
NBA Hang Time	Sport	Williams	4. Q. 1996
PilotWings 64	Simulation	Nintendo/Paradigm	3. Q. 1996
Robotech: Crystal Dreams	Shoot 'em Up	GameTek	4. Q. 1996
Robotron X	Shoot 'em Up	Williams	4. Q. 1996
Silicon Valley	Action	BMG/DMA	1997
Shadows of the Empire	Action	Nintendo/LucasArts	3. Q. 1996
StarFox 64	Shoot 'em Up	Nintendo	4. Q. 1996
Super Mario 64	Jump&Run	Nintendo	3. Q. 1996
Super Mario Kart R	Rennspiel	Nintendo	4. Q. 1996
TetrisPhear	Puzzle	Nintendo/H ² O	3. Q. 1996
The Legend of Zelda 64	RPG	Nintendo	1997 (64DD)
Turok: Dinosaur Hunter	Action	Acclaim	3. Q. 1996
Ultra Combat	Action	GT Interactive	1997
Ultra Descent	Action	Interplay	1997
War Gods	Prügelspiel	Williams	1997
Waverace 64	Rennspiel	Nintendo	3. Q. 1996
Wayne Gretzky's 3D Hockey	Sport	Williams	3. Q. 1996

(Die genannten Termine entsprechen dem geplanten US-Release.)

SNES

1-4 Spieler

Konami

ab Juli

WORMS



Krawall im Komposthaufen: Die Regenwürmer proben den Aufstand und versorgen uns so ganz nebenbei mit einem gar köstlichen Mehrspieler-Modul ...

Spätestens seit den furiosen Eskapaden eines gewissen Earthworm Jim wissen wir, daß in den unscheinbaren Kriechtieren, gemeinhin auch Regenwürmer genannt, ein enormes Unterhaltungspotential steckt. War es im Fall von Jim noch ein einzelner Wurm im Kampfanzug, der die Lachmuskeln aufs heftigste strapazierte, so scheint es bei „Worms“ noch dicker zu kommen: In diesem Game treten die Herrschaf-

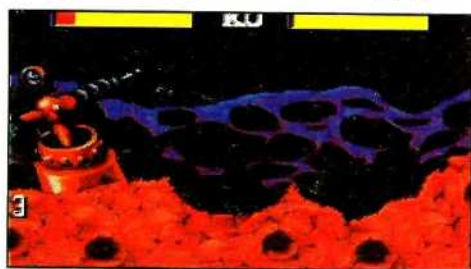


Feigheit vor dem Feind: In einer selbergegrabenen Grube kann man ruhig abwarten

ten gleich im rabiaten Viererpack auf und sind darüberhinaus auch noch bis an die Zähne bewaffnet!

KAMPFWÜRMER IN AKTION

Die Regeln des Spiels sind recht einfach: Bis zu vier Teams, bestehend aus jeweils vier kampflüsternden Kriechtieren treten auf einem zufallsgenerierten Gelände gegen-



Kleine Flugstunde gefällig? Sollte ein Wurm das Bild verlassen, gilt er als tot

einander an. Sieger ist jenes Team, das den nun folgenden Schlagabtausch überlebt – und dabei ist alles erlaubt, was die heimische Waffenkammer zu bieten hat und was dem Wurm natürlich so richtig weh tut. Das diesbezügliche Angebot ist recht reichhaltig, von Granaten über diverse Schußwaffen bis hin

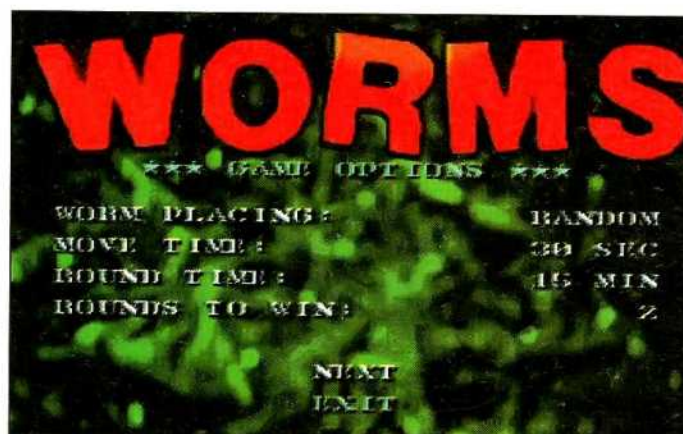


Mit diesem Waffenarsenal heizen sich die Würmer gegenseitig kräftig ein

Möglichkeit, sich im Gelände einzugraben, hat so ihre Reize. Und so darf jedes Team Zug für Zug versuchen, durch geschickten

MEHRSPIELERSPASS IST GARANTIERT

Einsatz der vorhandenen Mittel, die gegnerischen Teams möglichst schnell durch gut geplante und gnadenlos ausgeführte ‚Wormalities‘ auszulöschen. Ein Mordspaß – vielleicht nicht unbedingt für die Pixelwürmer, wohl aber für die Spieler am anderen Ende des Joypads. Bis zu vier menschliche Strategen gleichzeitig können die Kontrolle über



zur extrem praktischen Zielsuchrakete ist alles dabei was die Herzen kalter Kriecher höher (und auch bald gar nicht mehr) schlagen läßt. Neben dem Standardarsenal besitzen die Würmer aber auch noch diverse Extrawaffen, beispielsweise weitstreuende und schmerzhaft Bananenbomben oder explodierende Schafe. Und für den Fall, daß einmal die Munition ausgeht und in den vom Himmel fallenden Nachschubkisten mal nicht der geeignete Argumentationsverstärker zu finden ist, können die Herrschaften auch noch auf andere Optionen zurückgreifen. Ein freundlicher Stoß in den Rücken hat schon so manchen Wurm über eine Klippe in den Tod fliegen lassen, auch die

ein eigenes Wurm-Platoon übernehmen. Da fliegen bei guter Stimmung nicht nur auf dem Bildschirm die Fetzen! Alles in allem haben diese Kampfwürmer das Zeug zu einem explosiven Mehrspieler-Kultspiel – mit einer Sprengkraft, wie man sie seit Bomberman-Zeiten nicht mehr erlebt hat. Wir berichten genauer, sobald die fertige Version in den Kampf zieht. (Sofern wir



angesichts redaktionsinterner Wurmku- ren noch die nötige Zeit dazu haben sollten ...)

Michael Anton

Telefon:
(ab 18.30 Uhr)
04192 / 899 268

Game Castle

Händleranfragen erwünscht Inzahlungnahme von Spielen

Telefon:
040
390 50 81

Beim Kauf einer Konsole gibt es 10 % Rabatt auf jedes Spiel! • Gebrauchte SNES-Spiele schon ab 19,- DM bei uns zu haben!



N64!

**Vorbestellungen
ab 26.06. möglich!**

**Holt Euch die
ultimative
Videospiele-
Konsole!
Preis auf Anfrage.**

Sony PlayStation

PSX + Demo-CD (dt.)	389,90
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.)	149,90
NeGcon Cont. (dt.)	89,90
adidas Power Soccer (dt.)	95,90
Agile Warrior (dt.)	99,90
Alien Trilogy (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
Criticom (dt.)	99,90
Cyberia (dt.)	99,90
D	99,90
Descent (dt.)	99,90
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 Game Day (dt.)	99,90
NFL Quarterback Club (dt.)	94,90
NHL Face Off (dt.)	99,90
Philosoma (dt.)	89,90
Psychic Detective	99,90
Rapid Reload (dt.)	79,90
Rayman (dt.)	89,90
Resident Evil (dt.) (uncut!!)	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
True Pinball (dt.)	99,90
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.) 399,90



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
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
Gex (dt.)	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
Theme Park (dt.)	99,90
Thunderhawk 2 (dt.)	99,90
Titan Wars (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

Game Boy

Aladdin	59,90
Alleyway	39,90
Animaniacs	59,90
Asterix & Oberlix	54,90
Asteroids & Missile Com.	59,90
B.C. Kid II	54,90
Bubble Bobble 2	59,90
Cutthroat Island	54,90
Die Schlümpfe	59,90
Donkey Kong	54,90
Donkey Kong Land	59,90
Duck Tales II	59,90
Dr. Mario	39,90
Earthworm Jim	59,90
Earthworm Jim 2	54,90

FIFA Soccer '96	49,90
Galaga & Galaxian	54,90
John Madden '96	49,90
Kirby's Dream Land II	59,90
Lion King	59,90
Mario Picross	39,90
Mario & Yoshi	49,90
Mega Man 3	39,90
Mickey Mouse V	59,90
Micro Machines 2	49,90
NBA Jam T.E.	49,90
NBA Live '96	49,90
NHL Hockey '96	49,90
PGA Tour Golf	49,90
Pinocchio	59,90
Power Rangers	49,90
Probotector II	39,90
RoboCop vs. Terminator	39,90
StarGate	39,90
Super Mario Land 1	39,90

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
Star Trek - Deep Space Nine	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
WeaponLord (dt.)	139,90
WWF Arcade (dt.)	119,90

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

SNES

1-2 (simultan)

Nintendo

4. Quartal

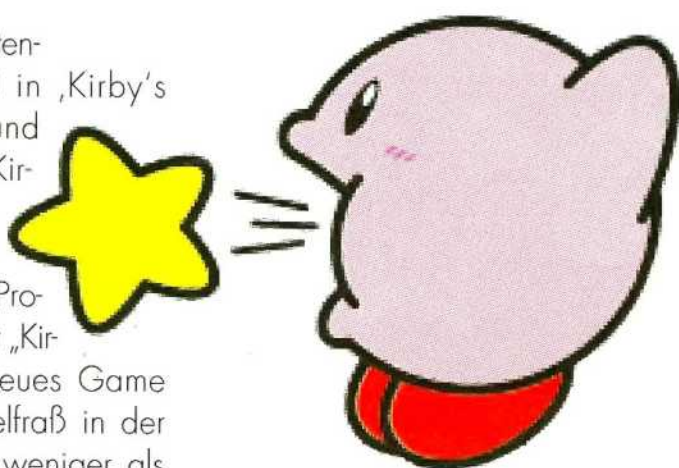
KIRBY SUPER STAR

Auf der Electronic Entertainment Expo, die im Mai in Los Angeles stattfand, wurden nicht nur High-End-Spiele für das Nintendo⁶⁴ vorgestellt, auch Super-Nintendo-Fans kamen auf ihre Kosten

Zuletzt gab sich Nintendos Knuddelheld in 'Kirby's Dream Course' und dem knobellastigen 'Kirby's Ghost Trap' ein Stelldichein. Auf der E³ stellten das japanische Programmiererteam HAL mit 'Kirby Super Star' ein neues Game mit dem rosaroten Vielfraß in der Hauptrolle vor. Nicht weniger als acht verschiedene Spiele wurden auf das 32-MBit-starke Modul gebannt, für genügend Abwechslung ist also gesorgt. Bei dem turbulenten Gourmet Race müßt Ihr beispielsweise versuchen, Euch so viele Objekte wie möglich einzuverleiben. Verschiedene Strecken und sogar eine Grand-Prix-Option werden bei diesem außer-

DER ROSAROTE VIELFRASS IST WIEDER UNTERWEGS

gewöhnlichen Rennspiel geboten. Spring Breeze ist dagegen ein traditionelles Action-Spielchen in gewohnter Kirby-Manier. Fans von Nintendos Knuddelhelden wird jedoch eine Neuerung auffallen. Ein kleiner Helferling, der über alle Fähig-



Neben gewohnten Action-Jump&Run-Abenteuern bietet Kirby Super Star eine Menge Neues



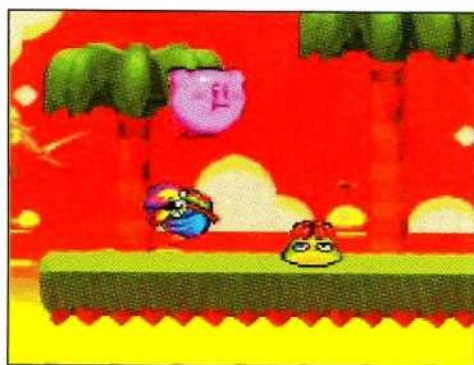
keiten der Gegner verfügt, die Kirby einsaugt, steht unserem Helden tapfer zur Seite. Dieser sogenannte 'Helper' kann sogar von einem zweiten Spieler gesteuert werden.

Samurai Kirby ist ein schnelles Reaktionsspiel, bei dem wiederum nur einer alleine antreten kann. Ebenso verhält es sich mit Megaton Punch, einer echten Kraftprobe für geübte Joypad-Artisten. Zudem befindet sich ein verstecktes, neuntes Spiel auf der Cartridge, das den Titel Milky Way Wishes trägt. Nicht nur Action-Fanatiker, sondern auch Anhänger von Rollenspielen sollen bei dieser Zugabe auf ihre Kosten kommen. In grafischer Hinsicht setzen die Entwickler auf die bewährte kunterbunte Niedlich-Optik, der die zahl-

reichen Vorgängermodule schon ihren Kultstatus zu verdanken haben. Abgefahrene Kompositionen und gelungene Soundeffekte untermalen das Geschehen auf passende Art und Weise.

Ob und wann Nintendos neuester Titel hierzulande erscheinen wird, steht leider noch nicht fest. In Japan kommt das Modul in diesen Tagen auf den Markt, amerikanische Super-Nintendo-Freaks dürfen sich dagegen erst ab Herbst an Kirby Super Star erfreuen.

Klaus Kock



Eine ganze Menge abwechslungsreicher Spielabschnitte stehen unserem Helden bevor



0521/64234

M.C. Game

0521/64234

SUPER NINTENDO:

Addams Family Values	79,95 DV	Int. Superstar Soccer Del.	129,95 DV	Parodius	49,95 DV	Super Punch out	49,95 DV
Bass Tournament	129,95 US	Jungle Strike	99,95 DV	Pinball Dream	79,95 DV	Super Turrican 2	69,95 DV
Big Sky Trooper	119,95 DV	Kid Clown	49,95 DV	Pocky & Rocky 2	109,95 DV	SWAT Kats	109,95 US
Boogerman	119,95 DV	King Arthur & the Knight of	129,95 US	Power Rangers-The Mov.	109,95 DV	Teamo Secret a. t. Stars	119,95 US
Brain Lord	79,95 US	Kirby's Dream Course	99,95 DV	Prehistorik Man	109,95 DV	Tetris & Dr. Mario	99,95 DV
Brandish	99,95 US	Kirby's Ghost Trap	99,95 DV	Revolution X	129,95 DV	Theme Park	109,95 DV
Breath of Fire	99,95 DV	Legend of Zelda	99,95 DV	Robotrek	79,95 US	Timecap	119,95 DV
Chrono Trigger	139,95 US	Lord of Darkness	89,95 US	Romance a. t. 3 Kingd. IV	139,95 US	Tim in Tibet	119,95 DV
Civilization	129,95 US	Lufia	79,95 US	Scooby Doo Mystery	119,95 US	Turbo Toons	69,95 DV
Donk. Kong Count. 2	129,95 DV	Mario B. Fever Pitch Soc.	119,95 DV	Secret of Evermore	109,95 DV	Uri Rally	49,95 DV
Dragon View	89,95 US	Mario Paint	69,95 DV	Secret of Mana	109,95 DV	Urban Strike	59,95 DV
Earthbound	129,95 US	Mediawarrior	49,95 PV	Shadowrun (dt. Texte)	99,95 DV	Utopia	59,95 DV
Earthworm Jim 2	119,95 DV	Mickey & Minnie	99,95 DV	Sim City	94,95 DV	Waterworld	109,95 DV
Eye of the Beholder	69,95 US	Micro Machines 2	99,95 DV	Star Trek: Deep Space Nine	119,95 DV	Wild Guns	119,95 DV
FIFA Soccer 96	119,95 DV	NBA Live 96	119,95 DV	Star Trek: The Next Gen.	99,95 DV	Wizardry V	79,95 US
Final Fantasy III	139,95 US	NHL 96	99,95 DV	Super B. C. Kid	59,95 DV	World Mast. Golf	109,95 DV
Final Fight 3	99,95 DV	NFL Quarterback Club 96	59,95 DV	Super Bomberman 3	109,95 DV	WWF The Arcade Game	99,95 DV
Fishing Master	139,95 US	P.T.O. II	129,95 US	Super Mario All-Stars	69,95 DV	Yoshi's Island	109,95 DV
Frank Thomas Big Hurt	59,95 DV	Pac-Attack	49,95 DV	Super Mario Kart	69,95 DV	Zool	69,95 DV
Ghoul Patrol	49,95 DV	Pac-in-Time	69,95 DV	Super Mario RPG	139,95 US	Zoop	49,95 DV
Illusion of Time	109,95 DV	Paladin's Quest	99,95 US	Super Probotector	49,95 DV		

Ihr PC- und Videospiele-Spezialist • Detmolder Str. 68 • 33604 Bielefeld • Telefon: 05 21/6 42 34, Fax 05 21/6 42 35

Fordern Sie unsere Preisliste an! Versand per UPS (auf Wunsch per Post) • Porto + Verpackung + Nachnahmegebühr = DM 12,-
AB DM 300,- versandkostenfrei. Ankauf und Tausch von gebrauchten Spielen • Lieferung erfolgt lt. unseren Geschäftsbedingungen
Händleranfragen erwünscht • Wir haben auch eine Riesenauswahl an PC-CD-ROM-Spielen • Ladenpreise können variieren

Saturn • Playstation • Gameverleih

Händleranfragen erwünscht

VIDEO & GAME

Tel. 030 421 3767 / 425 0589

An- & Verkauf

Fax 030 421 37 68

Auszüge aus unserer Preisliste**Cooler Preise
Importspiele Hier!**

Super NES	Saturn	PSX	
Bomberman 4 Jp 169	Alien Trilogy Dt 99	Adidas Powersoccer Dt 94	Skeleton Warrior Dt 94
Breath of Fire 2 Dt 109	Congo US 109	Alien Trilogy Dt 95	True Pinball Dt 89
Chrono Trigger US 144	Cyberia US 99	Chronicles o/sw Dt 94	Poed Dt 94
Donald in Maui Mallard Dt 129	Die Hard Trilogy US 109	Cyberia US 119	Project Overkill Jp 139
Donkey Kong 2 Dt 109	Euro Soccer 96 Dt 99	Darkstalkers Jp 139	Ran Soccer Pal 85
Final Fight 3 Dt 99	Iron Storm US 119	Descent Dt 94	Resident Evil Dt 89
Front Mission 2 Jp 149	Mega Man X 3 Jp 119	Extreme Pinball Dt 94	Ridge Racer Revolution Jp 139
FIFA Soccer '96 Dt 109	Night Striker US 119	Galaxian 3 Jp 139	Road Rash Dt 99
Mario RPG US 139	Panzer Dragon 2 US 119	In the Zone Dt 89	Shell Shock Dt 89
NHL Hockey 96 Dt 109	Shellshock Dt 109	Jack is Back Dt 99	Streetfighter Alpha Dt 94
NBA Live '96 Dt 109	Sim City 2000 Dt 99	Lenrad + Gas + Bremse Dt 149	Tekken 2 Jp 144
Parodius 3 Jp 179	Story of Thor Jp 119	Magic Carpet Dt 94	Toshinden 2 Dt 94
Pinocchio Dt 129	Streetfighter Alpha US 119	Mega Man X 3 Jp 139	Total NBA Dt 94
Secret of Evermore Dt 119	Tilt Dt 99	Molo Toon 2 Jp 139	Track und Field Dt 94
Secret of Mana 2 Jp 189	Ultimate Mork US 119	NBA Live 96 Dt 94	Tilt Dt 89
Toy Story Dt 129	Vampire Hunter Jp 119	Need for Speed Dt 94	Wing Commander 3 Dt 99
Urban Strike Dt 119	Virtua Fighter 2 Dt 109	Panzer General Dt 99	Worms Dt 89
Superstar soccer de lux Dt 129	X-Man Dt 89		Umbau ohne Booten ab 79
			RGB Kabel 39
			Sony Playstation jetzt schon ab 499

**Nintendo 64
!!! Preis call !!!****PC-CD ROM**

Civilization 2	Dt	89
Cyberia 2	Dt	79
Duke Nukem	Dt	79
F1 Pole Position	Dt	89
F1 Grand Prix 2	Dt	89
Siedler 2	Dt	69
Spycraft	Dt	77
Warcraft II + Data	Dt	99
Wing Commander 4	Dt	95

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

SPANDAUSeegefelder Str. 75
nahe Rathaus**MARZAHN**Marzahner Promenade 47
neben A-Z**PRENZ' L BERG**Hans-Otto-Str. 28
nahe Alex

Keine Sommer-Olympiade ohne dazugehöriges Videospiel. Das konsolenerprobte Sportspektakel von Konami wurde aufgrund der Olympischen Spiele in Atlanta wiederbelebt. Sportliche Ertüchtigung ist im wahrsten Sinne vorprogrammiert!

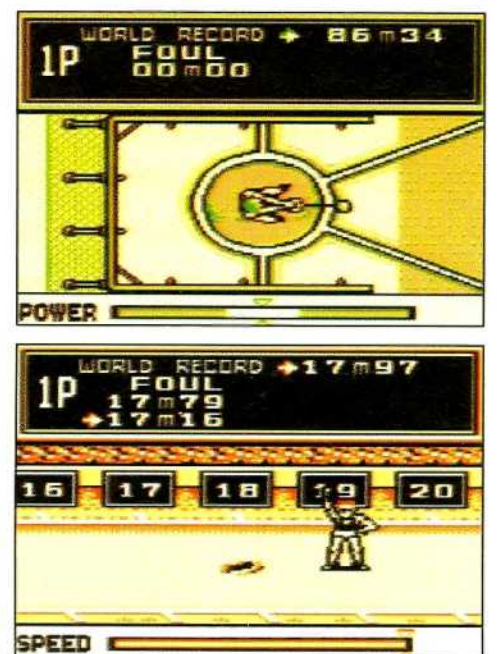
TRACK & FIELD



Vor jeder Disziplin wird Euch die jeweilige Steuerung erklärt



Besonders beim 100m-Lauf oder ähnlichen Sportarten müssen die Knöpfe sehr schnell gedrückt werden. Wundert Euch nicht, wenn Ihr danach genauso erschöpft seid, wie ein echter Sportler



Beim Hammerwurf sind schnelle Reflexe gefragt, um den Hammer nicht ins Aus zu werfen

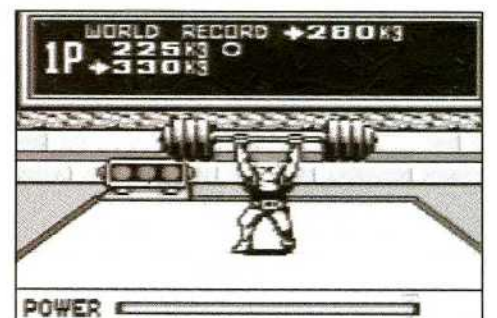
Die Olympischen Spiele standen schon anno 1992 im Mittelpunkt von Konamis Sportsimulation „Track & Field“. Wer nach dieser Zeit eine SGB-Unterstützung erwartet, wird enttäuscht, denn damals dachte man noch nicht an einen solchen Adapter. Dennoch, Track & Field hebt sich wohltuend von den üblichen Rüttel- und Trigger-Sportspielen ab.



Gelungenes Sportspiel, das gelegentlich mehr als bloßes Triggern erfordert



„Track & Field“ ist grafisch sauber. Die Athleten sind hervorragend animiert, und die Hintergründe wurden mit viel Liebe zum Detail erstellt. Der Stabhochspringer beispielsweise ist sehr gelungen



Hau ruck! Wer am besten triggert, stemmt die schwersten Gewichte in die Höhe.



Keine Bestmarken-Tabellen, kein Zweispieler-Modus für Super Game Boy

Elf verschiedene Leichtathletik-Disziplinen bietet das Modul, die entweder zum Üben einzeln anwählbar oder im Turnier-Modus nacheinander durchgespielt werden können. Vor jedem Event wird die Steuerung erklärt, die meist nur auf einem Prinzip beruht: Es muß auf den zwei Buttons so schnell wie

möglich rumgehämmert werden, um den Power-Balken der gut animierten Sportler aufzuladen. So

ELF OLYMPISCHE DISZIPLINEN WARTEN AUF DIE SPORT-FANS

sprinten und schwimmen diese schneller, springen weiter, reißen mehr Gewicht und schleudern den Speer weiter. Einige Disziplinen erfordern noch ein zusätzliches Aktivieren des Steuerkreuzes, um beispielsweise den Wurfwinkel beim Hammerwerfen optimal einzustellen. Einzig das Bogenschießen wird etwas anders gesteuert, denn es gilt, den Abschußwinkel dem Gegen- und Seitenwind anzupassen.

„Track & Field“ ist ein vergnügliches Sportspiel, das per Link-Dialog-Kabel sogar zu zweit gegeneinander gespielt werden kann. Leider wurde nicht daran gedacht, Super Game-Boy-Usern eine Zweispieler-Funktion zu spendieren, dafür lassen sich auf dem Super Nintendo mittels eines Dauerfeuer-Pads locker olympiareife Spitzenleistungen erschummeln. Allerdings lassen sich die Bestmarken aufgrund fehlender Highscore-Liste und Batteriespeicher sowieso nicht abspeichern. Trotz dieser Kritik macht das kurzweilige Programm Spaß und bietet unterhaltsames, graustufiges Olympia-Feeling für unterwegs.

Michael Koczy



Unglücklicherweise kann man das Spiel während der einzelnen Wettkämpfe nicht pausieren

Gameplay

2-

Das Spielprinzip ist zwar schon recht angestaubt, dennoch überzeugt die Umsetzung der Disziplinen.

Dauerspaß

3+

Um mehr als nur kurzzeitig zu unterhalten, fehlen einige wichtige Features.

Grafik

2

Die Animationen sind detailliert, und auch die Hintergründe wissen zu gefallen.

Sound

3-

Äußerst wenig Effekte, dafür ist der Applaus des Publikums ein stimmvolles Rauschen.

TOTAL-CHECK

Genre Sport
Level 11 Disziplinen
Schwierigkeit einfach
Continues
Speicherkapazität 1 MBit
Erhältlich im Handel

FAZIT
2-

STAR TREK: DEEP SPACE NINE

CROSSROADS OF TIME

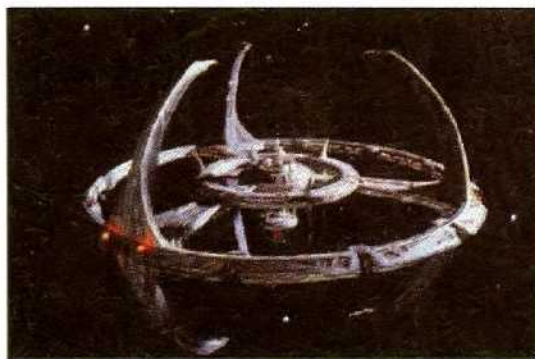
SNES

1 Spieler

Virgin

ca. DM 120

Die Ur-,Star Trek'-Serie feiert in diesem Jahr ihren 30. Geburtstag. Neben einem achten Kinofilm, werden die Fans nun auch mit dem langerwarteten Spiel zum Ableger DS9 versorgt.



Sisko schlägt es unter anderem zurück an die Front, denn die legendäre Schlacht bei Wolf 359 entfacht erneut. Wie auch in der Fernsehserie, erweisen sich die Borg als gefährliche Gegner



Commander Sisko kann sich sogar an einigen Stellen an der Decke hangeln. Schade, daß die Spielfigur dabei nur über sehr wenige Animationsphasen verfügt

Die Wartezeit bis zur Austrahlung der vierten 'Deep Space Nine'-Staffel können sich die Trekkies und Trekker nun mit dem Super-Nin-



Lagebesprechung mit Major Kira. Auf diese Weise erhält man wichtige Informationen

tendo-Spiel 'Crossroads of Time' verkürzen. Wie der Titel schon andeutet, begeben Ihr Euch zusammen mit Commander Sisko in ein spannendes Zeitreiseabenteuer, in dem Ihr auch auf Lt. Dax, Major Kira, Odo, Chief O'Brien und die restlichen DS9-Besatzungsmitglieder trifft. Ben Sisko muß zu Beginn Sprengsätze von Deep Space Nine beamen, die die schlagfertige Terroristen in den Frachträumen versteckt haben. Später schlüpft Ihr in die Rollen von Formwandler Odo, der sich in eine bajo-

ranische Höhlenratte verwandeln kann, und Major Kira, die ein Runabout durch den gefährlichen Gamma-Quadranten steuert. Der zeitreisende Commandant wird im weiteren Verlauf des Spiels noch mit einem dunklen Kapitel seiner Vergangenheit konfrontiert. Er findet sich an Bord seines alten Schiffes, der U.S.S. Saratoga, wieder und führt die erbitterte Schlacht gegen die Borg.

Sisko ist leider nicht besonders agil in seinem schicken Sternenflottenanzug. Bevor er den Phaser gezückt hat, können die Feinde meist schon einen Treffer landen. Obwohl Sisko über zwei Laufgeschwindigkeiten und die

Möglichkeit, an Vorsprüngen hochzuklettern, verfügt, sind komplizierte Passagen nur mit sehr viel Geduld und Übung zu meistern. Zum Glück werdet Ihr in regelmäßigen Abständen mit nützlichen Paßwörtern versorgt.

Technisch reicht das Programm nicht über das Mittelmaß hinaus. Die Gesichter der beliebten TV-Stars sind zwar mit wenig Phantasie zu erken-

nen, jedoch sind ihre Bewegungen noch steifer als die der Akteure der Serie. Die Hintergründe sind ebenfalls nicht besonders gelungen und wirken sehr eintönig. Gleiches gilt auch für die Musik. Außer der legendären Titelmelodie wurden keine Original-Musiken im Spiel verwendet, sondern lediglich mäßig komponierte Düfelsongs.

ALLE STARS DER TV-SERIE SIND AUCH IM SPIEL VERTRETEN

Bedauerlicherweise hat das Spiel an der hakeligen Steuerung und dem unausgereiften Leveldesign sehr zu leiden. Die 'Star Trek'-typische Handlung macht das Programm trotz der aufgeführten Mängel für alle hartgesottene Fans der Kult-Science-fiction-Serie dennoch interessant.

Christian Henning

Muster: Game Castle, Hamburg



Neben dem Tricorder und der blanken Faust, habt Ihr auch zwei verschiedene Phaser zur Verfügung, sobald sie von Euch eingesammelt wurden

POSITIV!

Interessante Story, Paßwörter, unterschiedliche Aufgabengebiete der Charaktere

NEGATIV!

Unausgereiftes Level-design, grafisch und akustisch nur Mittelmaß

Gameplay

3-

Die hakelige Steuerung zerrt am Nervenkostüm, und einige Passagen sind einfach nicht gut durchdacht.

Dauerspaß

3

Spielerisch ist das Game sehr mau. Nur Fans werden dank der Story darüber hinwegsehen können.

Grafik

3

Zwar wartet der routinierte Grafikstil ohne Überraschungen auf, dafür ruckelt und flackert aber nichts.

Sound

4+

Die Backgroundmusik nervt schon nach kurzer Zeit und die Soundeffekte sind selten digitalisiert.

TOTAL!-CHECK

Genre Action/Jump&Run
Level 8
Schwierigkeit hoch
Continues Paßwörter
Speicherkapazität 16 MBit
Erhältlich im Handel

FAZIT
3-

Das Spiel 'Hungry Dinosaurs' könnt Ihr diesen Monat bei uns gewinnen! Lest einfach den Kasten unten rechts, und Ihr wißt, was Ihr zu tun habt!

GEWINNSPIEL



Mit freundlicher Unterstützung von LAGUNA

SNES

1	DIDDY'S KONG QUEST J&R • Note: 1- • Test 1/96	VORMONAT 2 ▲	
2	YOSHI'S ISLAND J&R • Note: 1+ • Test 10/95	VORMONAT 1 ▼	
3	SECRET OF MANA Act./Adv. • Note: 1- • Test 12/93	●	
4	SUPER MARIO KART Rennspiel • Note: 1 • Test 11/95	VORMONAT 5 ▲	
5	SECRET OF EVERMORE Act./Adv. • Note: 2 • Test 2/96	VORMONAT 6 ▲	
6	CHRONO TRIGGER Rollenspiel • Note: 1- • Test 11/95	VORMONAT 11 ▲	
7	ZELDA III Act./Adv. • Note: 1 • Test 8/94	VORMONAT 8 ▲	
8	FINAL FANTASY III Rollenspiel • Note: 1 • Test 2/95	VORMONAT 7 ▼	
9	SUPER STREET FIGHTER II Prügelspiel • Note: 1- • Test 9/94	VORMONAT 10 ▲	
10	DEMON'S CREST Act./J&R • Note: 2+ • Test 4/95	NEU!	

GB

1	ZELDA IV Act./Adv. • Note: 1- • Test 11/93	●	
2	SUPER MARIO LAND 2 J&R • Note: 2- • Test 6/94	VORMONAT 4 ▲	
3	WARIO LAND J&R • Note: 1- • Test 6/94	●	
4	DONKEY KONG LAND J&R • Note: 2- • Test 9/95	VORMONAT 6 ▲	
5	MYSTIC QUEST Act./Adv. • Note: 2+ • Test 2/95	VORMONAT 2 ▼	
6	TETRIS Act./Strat. • Note: 1- • Test 8/94	VORMONAT 8 ▲	
7	SUPER MARIO LAND J&R • Note: 2 • Test 7/94	VORMONAT 10 ▲	
8	KIRBY'S DREAMLAND 2 J&R • Note: 2 • Test 8/95	VORMONAT 7 ▲	
9	KIRBY'S DREAMLAND J&R • Note: 2 • Test 8/95	●	
10	MARIO'S PICROSS Lernspiel • Note: 2 • Test 8/95	VORMONAT 5 ▲	

Post in Kübeln

Donnerwetter, Ihr seid fleißiger denn je! Was uns in diesem Monat alles für Charts-Einsendungen ins Haus flatterten trotz jeder Beschreibung. Vielen Dank Euch allen. Besonders freuen wir uns über die wunderschönen Zeichnungen von Patrick Mosur, Wolfgang Ernst und Michael Tewiele. Tolle Arbeit, Jungs! Weiter so! Wir sind schon auf Eure nächsten Einsendungen gespannt. Wie gefallen Euch die Charts? Habt Ihr Fragen? Schreibt uns einfach an die altbekannte Adresse!

Redaktionstip

Wenn ein Spiel das Prädikat 'Gehört in jede Sammlung' verdient, dann ist es 'Super Mario All-Stars'. Alle drei NES-, Super Mario'-Spiele sowie der japanische zweite Teil 'Lost Levels' sind auf diesem Modul verewigt. Letzteres ist eine Herausforderung für wahre Nintendo-Profis, denn die verlorenen Level sind am gefährlichsten.





Goriki Tenbu
Goriki Fujin

Goriki Tenbu	 + B
Goriki Fujin	 + B
Shippu Tsuki (upper)	 + B
Shippu Tsuki (lower)	 + B
Goriki Raijin	springen,  + B
Choriki Daibutsumetsu	 + B
Kyoriki-jakouretsubu	 + A+B

ke



Tornado
Flam

Southern Cross  + B

Cyclone  + B

Ogre Slash  + B

Head Crush  + B

The End  + B

La Fin  + A + B

Tornado	↓ ↗ ← + A
Flaming Crescent	→ ↓ ↘ + B
Arc Slash	springen, ↓ ↗ ← + B
Air Dance	springen, ↓ ↗ ← + A
Ribbon Attack	→ ↗ ↑ ↘ ← + A + B
Sweet Kiss	→ ← → ← + B
Stardust Night	↘ ↗ ↘ ← → + A + B

Red Fire ↓ ↘ → + B

Blue Water → ↓ ↘ + B

Green Wind ↓ ↗ ← + A

Dark Finish ↓ ↘ ↓ ↗ ← → + B

Bad End ↘ ↗ ↘ ← → + A + B

Rekkuzan	↓ ↘ → + B
Hisyozan	→ ↓ ↘ + B
Senkouga	↓ ↗ ← + A
Suiseikyaku	springen, ↓ ↗ ← + A
Gekkosen	springen, ↓ ↑ + A
Sisyozan	← ↓ ↗ + B
Ryugekidan	↘ + A
Banki-mosyuken	↓ ↘ ↓ ↗ ← ↗ ↓ ↘ → + B
Enma-ressyusai	↓ → ↗ ↑ ↘ ← ↓ + A + B







Eiji



Rekkuzan ↓↘→ + B
Hishouzan →↓↘ + B
Ryuseikyaku springen, ↓↘← + A
Syugedidan ↘ + A
Byakki-mosyuku →↘↓↘←↘↓↘ + B
Enjin-syuraha ↑↓→← + A + B

BATTLE Tosh

Wenn ein so populäres Prügelspiel seinen Weg von einer 32-Bit-Konsole auf den Game Boy macht, ist das für uns selbstverständlich

Sofia



Thunder Ring ↓↘← + B
Aurora Revolution →↘↓↘← + B
Rattlesnake ↓↘→ + B
Call Me Queen →←→← + B
Salamander ↘↘↘←→ + A + B

Kayin



Sonic Slash ↓↘→ + B
Deadly Raise →↓↘ + B
Leg Crush ↓↘← + A
Scottish Moon springen, ↓↘← + A
Hells Inferno →↘↓↘←↘↓↘ + B
Rainbow Splash →↘↓↘←→← + A + B

Fo



Mystic Sphere →↘↓↘← + B
Pagoda Kick ↓↘← + A
Falling Sphere ←↓↘ + B
Sphere Burst springen, →↘↓↘← + B
Claw Attack →↓↘ + B
Wind Breaker →↘↑↘← + A B
Mystic Sphere Burst →←↘↓↘→← + B
Ultra Wind Breaker ←→←→ + A + B

Rungo



Fire Strike ↓↘→ + B
Power Thrust →↓↘ + A
Spinning Charge ↓↘→← + B
Batter Up →↘↓↘← + B
Mega Fire Strike ←↘↓↘→↘↓↘ + B
Mega Brutal Stomper ↑↘←↘↓↘→ + A + B



Breath of Fire (Michael Tewiele)

Flops!

An der Flopfront hat sich wenig verändert. Die „Power Rangers“ verteidigen erfolgreich ihren ersten Platz gegen Beethoven's 2nd und Rise of the Robots.



Auch weiße Geistermammuts machen das „Power Rangers“-Spiel nicht besser



Ein Hund, vier Pfoten und der zweite Platz in Eurer Flop-Liste (Beethoven)



Manches schmerzt gar fürchterlich, so auch „Rise of the Robots“.

NES

1 SUPER MARIO BROS. 3
J&R • Note: 1 • Test 6/95

VORMONAT
2



2 ZELDA I
Act./Adv. • Note: 2 • Test 3/96

VORMONAT
1



3 METROID
Act./Adv. • Note: 2 • Test 2/96

•



4 SUPER MARIO BROS.
J&R • Note: 2+ • Test 7/94

NEU!



5 PROBOTECTOR
Action • Note: 2- • Test 7/96

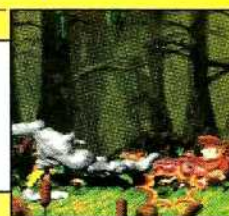
NEU!



Special

Wir haben eine neue Rubrik, in der wir diesen Monat die Spiele mit der besten Grafik künden, im kommenden Monat etwas anderes. Schreibt uns einfach Eure Anregungen hierzu!

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



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



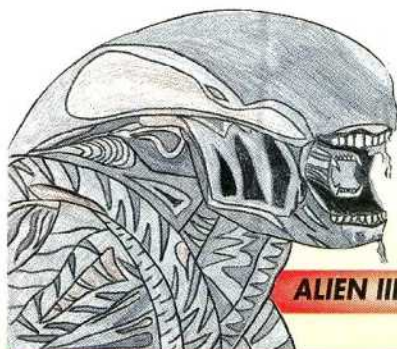
3 STARWING
Action • Note: 1- • Test 9/94



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



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



ALIEN III (Wolfgang Ernst)



CHUN LI (Wolfgang Ernst)



Spieletip von Peter Gössnitzer
Super Mario Kart (SNES)

Dieses Spiel garantiert eine einzigartige Langzeitmotivation.

Durch die vielen Strecken und den tollen Battle-Modus wird dieses Spiel unschlagbar. Auch gegen die Uhr zu fahren und gegenseitig Rekorde zu brechen, ist sehr aufregend.



Spieletip von Johannes Wieland
Diddy's Kong Quest (SNES)

DKQ ist ein affenstarkes Spiel. Es gibt tolle neue und alte Freunde. Dixie Kong hat viele witzige Animationsphasen, und auch sonst sieht die Grafik noch besser aus als beim Vorgänger. Der Sound ist eins A.



Spieletip von Sven Elsen
Secret of Mana (SNES)

SoM ist das genialste Action/Adventure

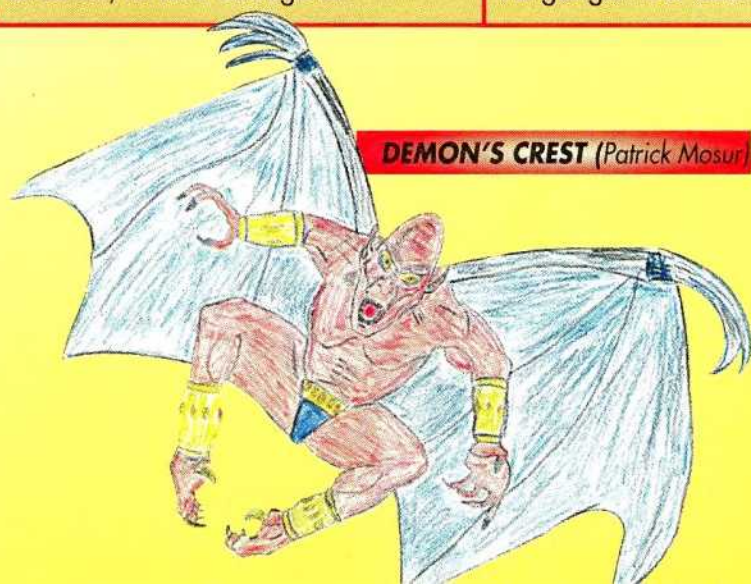
aller Zeiten. Super Grafik und total cooler Sound machen es einfach zum besten Dreispieler-Game fürs SuperNintendo, das ich jedem wärmstens ans Herz legen kann.



Spieletip von Patrick Mosur
Demon's Crest (SNES)

Tolle Grafiken, super Sound, abwechslungsreicher Levelaufbau und

langer Spielspaß machen Demon's Crest zu einem TOTAL!-genialen Action/Jump&Run. Ein absolutes Muß für jeden, der gruselige Gegner und schwere Level bevorzugt.



DEMON'S CREST (Patrick Mosur)

GEWINNEN!

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

Gewinner vom vorigen Mal ist: **Oliver Günther** aus Bergkamen.
Viel Spaß mit Deinem TOTAL!-Abo!

Ciao, bis nächsten Monat!

X-plain Verlag
TOTAL! Charts
Friedensallee 41
22765
Hamburg

Ciao, Totalinis, ciao, Fans!

Angesichts der derzeitigen Dürreperiode auf dem 16-Bit-Markt stehen Thomas bereits die Haare zu Berge, Christian hingegen bevorzugt es, ein (merkwürdiges) Grinsen über sein Gesicht zu verteilen (Er denkt dabei wahrscheinlich ans Nintendo⁶⁴!), und die restliche Redaktion wird von unzeigbaren, weil überaus gräßlichen, Gesichtsmuskelzuckungen geplagt. Doch in kürze werden diese Beeinträchtigungen herrlichen Gänsehaut-Attacken weichen, denn das N⁶⁴ ist schon beinahe in Sichtweite ...



Unsere persönliche Meinung zu:

Super Mario RPG,
SNES, S. 50

Track & Field
GB, S. 40

Goemon 5,
SNES, S. 64

Auf welches N64-Spiel freust Du Dich
am meisten und warum?

KLAUS-D.



Bevorzugte Genre:
Action- und Rollenspiele
derzeitiges Lieblingsspiel:
Super Mario RPG (SNES)

★★★★★
Einfach genial! Für altgediente Rollenspieler ist das Spiel zwar zu einfach ausgefallen, aber dies wird durch die brillante Story, die Abwechslung und zahlreiche Gags wettgemacht.

★★★★
Stupides Button-getrigger kann ja so unterhaltsam sein ... Aber eigentlich macht diese Art Spiele erst mit vier Leuten so richtig Spaß.

★★★★
Das Spiel hat zwar wenig mit der Mystical-Ninja-Serie zu tun, aber das 'simple' Spielprinzip ist trotzdem sehr kurzweilig.

Super Mario 64, Super Mario Kart R, Blast Corps, Waverace 64, Turok, Star Fox 64, Body Harvest, eigentlich alle Spiele, die ich auf der E³ sehen und/oder spielen durfte. Ganz besonders freue ich mich natürlich auf Super Mario Kart R(eza?) (welche Überraschung!). Hauptsächlich für Reza, denn schließlich soll er ja auch mal wieder eine Chance auf einen Sieg haben ...

MITCH



Bevorzugte Genre:
Rollen-, Strategie-, Rennspiele
derzeitiges Lieblingsspiel:
Super Mario RPG (SNES)

★★★★★
Endlich mal ein Mario-Jump&Run nach meinem Geschmack!!! (Nach Diktat auf unbestimmte Zeit in Richtung Bowser's Keep verreist ...)

—

★★★★
Die üblichen grellen Grafiken und schrägen Sounds, das Gameplay hat allerdings etwas an Charme verloren. Sind das die ersten Alterserscheinungen???

Eigentlich wäre das ja Final Fantasy VII gewesen, aber hat ja wohl nicht sollen sein. Also bleibt nur die Hoffnung auf die Zelda-Umsetzung, auf daß sie für dieses Genre auch auf der neuen Hardware den Grundstein lege.

THOMAS



Bevorzugte Genre:
Renn- und Prügelspiele
derzeitiges Lieblingsspiel:
EWJ 2 (SNES)

★★★★★
Schade, daß dieses hochinteressante, 'Mario-geniale' Rollenspiel nicht in Deutschland erhältlich ist und leider auch nur auf dem US-SNES läuft. RPG-Fans wird's ärgern!

★★★★
Für Sportspiele habe ich allgemein nicht viel übrig, und auf dem Game Boy spiele ich lieber Action-Games. Abgesehen davon halte ich das Spiel für nicht sonderlich gut.

★★★★
Noch ein gelungenes Spiel, das nicht in Deutschland erscheinen wird. Knobel- und Strategie-Freunde werden ihren Spaß haben, mich hat's aber nicht beeindruckt.

Derzeit freue ich mich noch auf Star Wars: Shadow of the Empire. Sowohl die Bilder als auch die Videoszenen versprechen galaktischen (Action-)Spaß und haben mich mächtig neugierig gemacht. Doch wenn erst ein hervorragend realistisches Rennspiel in der Art von z. B. The Need For Speed (3DO, PSX) angekündigt wird ... Wir werden sehen!

KLAUS



Bevorzugte Genre:
Shoot 'em Ups, Prügelspiele
derzeitiges Lieblingsspiel:
Goemon 5 (SNES)

★★★★★
Normalerweise kann ich mich nicht sehr für RPGs begeistern, Super Mario RPG ist jedoch eine Ausnahme. Kein SNES-User sollte sich dieses Modul entgehen lassen.

★★★★
Mir persönlich ist das Gameplay von Track & Field ein wenig zu eintönig, Game-Boy-Extremsportler könnten jedoch Gefallen an diesem Modul finden.

★★★★
Dr. Yang auf Abwegen. Goemon 5 ist ein gelungener Knobelspielspaß der etwas anderen Art, der nicht nur Import-Freaks ans Herz gelegt sei.

Kurz nach dem Launch des Super Nintendos hat mir das futuristische Rennspektakel F-Zero die Sprache verschlagen. Als ich das Video von Waverace 64 sah, war mir klar, mit welchem Spiel ich mich nächstelang einschließen werde. Waverace 64 ist mein ganz klarer Software-Favorit für Nintendos neue 64-Bit-Konsole.

CHRISTIAN



Bevorzugte Genre:
Action, J&R, Shoot 'em Ups,
derzeitiges Lieblingsspiel:
Super Metroid (SNES)

★★★★★
Vergeßt, daß ich mich mal als RPG-Hasser geoutet habe! Dieses Spiel ist obergemal und hält für einen Kenner viele Insider-Jokes bereit. Ein Muß!

★★★★
Offen gesagt kann ich mich auf Konsolen (und schon gar nicht privat, so 'n Streß) nicht für Sport begeistern. Spielerisch ist T&F sicherlich für Interessierte ein gutes Programm.

★★★★
Verrücktheiten ist man ja schon von Konami gewöhnt, aber wie sie es schaffen, immer wieder so einen ... in ein gutes Spiel zu packen, ist mir unverständlich.

Eigentlich fiebere ich schon allen N64-Spielen entgegen. Aber am meisten freue ich mich auf Mario 64, weil Klaus-D. und Reza es schon spielen durften und aus dem Schwärmen nicht mehr herauskamen. Seitdem prüfe ich stündlich mein Bankkonto und schaue nach, ob ich schon im Lotto gewonnen habe, damit ich mir eine Japanreise leisten kann.

Die Wertungserklärung:

★★★★★
TOTAL! genial!
Mehr davon!

★★★★
Gutes und interessantes Spiel!

★★★
Noch gut, aber nicht mein Ding!

★★
Lahme Gurke! Brauche ich nicht.

★
Spiele, die die Welt nicht braucht!

Kurts Nachrichten

Brandheiß und so top-aktuell, daß man es kaum glauben mag: die geheimsten Neuigkeiten aus der Branche.

- Der Product Manager von Nintendo of Oberschlesien, Herr Olaf Odnetnin, gab auf einer inoffiziellen Pressekonferenz bekannt, daß das Nintendo⁶⁴ (vormals Ultra64) nun höchstwahrscheinlich Godot⁶⁴ heißen wird und doch schon Ende 1998 auf den deutschen Markt kommen soll.

- Die Firma Ackleim & Paste plant, ein bahnbrechendes Joypad namens 'Virtual-Pad' für zirka 299 DM anzubieten. Das hochmoderne Bedienelement soll eine Batterie, Airbag, Stoppuhr, Temperaturanzeige, einen Reservetank und ein gesondertes Fach mit 92 doppelseitigen Klebestreifen besitzen. Die Verwendung der Features im einzelnen ist allerdings noch etwas unklar.

- SuperNES – Special Edition: So lautet der offizielle Name einer grünen Sonderkollektion des Super Nintendos. Die 900 DM teure Sammlerkonsole wurde speziell für

vernarrte SNES-Anhänger produziert. Rückspiegel, Autoreverse, abschaltbare Wegfahrsperre und tiefergelegter AV-Anschluß sollen den Käufer reizen. Bereits 500.000 Vorbestellungen wurden verbucht.

- Die Firma Wirdschon bietet ein Light-Gun- bzw. Super-Scope-ähnliches Gerät an, mit dem man aktiv in diverse Ballspiele wie z. B. Basket- oder Handball eingreifen kann. Ihr müßt den ledernen 'Schall-Ball' zielgenau gegen die Mattscheibe werfen, wobei die Positionsdaten per Ultraschall übertragen werden – Kostenpunkt: 49 DM inklusive Luftpumpe und Fernbedienung.

Neues aus dem **TOTAL!**-Labor!

Marktlücken – Wonach sich Spieler-
herzen wirklich sehnen ...



TOTAL! hat wieder einmal keine Mühen und schon gar keine Kosten gescheut, Euch über die aktuelle Situation am Videospielmekmarkt zu informieren. Thema diesmal: 'Welche Spiele sind noch nicht erschienen, und worauf sollten sich die Entwickler und Marketingstrategen zukünftig besonders konzentrieren?'. Unsere Nachforschungen wurden unter der Leitung von Prof. Dr. Stremmentz Kurzkopf geführt!

● Obwohl sich eine Real-Umsetzung geradezu anbietet, ist noch kein Programmierer auf die Idee gekommen, ein 'Peter Graf – Steuer-Tennis Edition'-Modul auf den Markt zu bringen. Die Mischung aus Wirtschaftssimulation und Frauentennis könnte in den höheren Stufen interessante 'Graf-Dungeons' enthalten, bei denen der Spieler in einem verzwickten Labyrinth nach seinen verschollenen Millionen sucht.

● Ebenfalls bislang nicht angekündigt ist 'The Voice of Schreinemakers', eine Nuschel- und Mitteleids-Simulation für zwei bis neun Spieler. Farblich hübsch getrennt, sitzen die Teilnehmer in bequemen Roll-Sesseln und versuchen, sich gegenseitig ohnmächtig zu nuscheln, oder schwere Energieverluste durch ständige Betroffenheits-Moves hervorzurufen.

● Sehr erfolgreich könnte auch das Blutsauger-Modul 'Way of the Waigel' werden. Bewaffnet mit riesigen, messerscharfen Augenbrauen zieht der Spieler in der Rolle des Willi Waigel

durch Dörfer und Städte, wobei er Silbertaler in einem Kinderwagen sammelt und in den Bonusrunden gegen gefährliche Lügendetektoren antritt und Milliardenlöchern ausweicht.

● Häufig wurde auch der Wunsch nach einem Koch- und Röst-Modul geäußert. Unter dem Titel 'Bioleks Brat- und Brabbet-Attacke' könnte grafisch beeindruckende Küchen-Action entstehen. Während sich der intellektuelle Held durch zahlreiche, heiße Einbauküchen kämpft, versuchen ihn gesprächsbereite Oberkellner permanent in komplizierte Rezept-Fallen zu locken. Je häufiger der Spieler auf ein leckeres Rezept hereinfällt, desto mehr schwillt sein Kopf an – bis er letztendlich kaum noch in die von Kohlroutaden bevölkerten Restaurant-Level gelangen kann.

● Vorgeschlagen wurde desweiteren ein 'Super Marios Verkehrsunterricht'-Spiel, das dem beliebten 'Super Mario Kart' nachempfunden sein soll. Dabei wird der wißbegierige Videospieler in eine Welt voller Ampeln und Verkehrszeichen entführt. Aus der Sicht von zehn anwählbaren Charakteren (Wario und Lakitu sind auch dabei) müssen beispielsweise eine verwirrende Kreisverkehr-Stage, eine unübersichtliche Zebrastrassen-Passage und ein Rückwärts-Einparken-Level gemeistert werden. Dazu stehen wahlweise

Klapprad, Kinderwagen oder Rollschuhe (erspielbar) zur Verfügung. Das Modul soll nur gegen Vorlage eines gültigen Schülersausweises verkauft werden dürfen.

● Ebenfalls nur einer eingeschränkten Anzahl von Käufern könnte das fanorientierte 'Else Kling in Monsterworld' angeboten werden. Das völlig konzeptlose Rate- und Prügelspiel, in dem sich die verzauberte Else in ihre wahre Gestalt (Erdbeertorte) zurückzuverwandeln versucht, führt Ratselfreunde in schier unendlich viele Lindenstraßen-Arenen. Die Unholde wie z. B. Michael-Schanze-Ninjas, BSE-Monster oder auch Reich-Ranutzlos-Würmer werfen dabei gefährliche Schatten.

● Zum Schluß noch eine Idee für Saurbarmänner: das blitzblanke, weil in silbermetallisch erhaltliche 'Ariel, die Waschsalonaufsicht'. Bis über beide Ohren bewaffnet mit mehreren Kilo Koma und Dosch tritt die tapfere Waschfrau gegen Unholde wie z. B. der Weiße Fiese, General Proppe, Dr. Pest oder Onkel Rittmeister an. In den zirka 20 Waschmaschinen-Leveln soll es mächtig rund gehen, denn pausenlos stürmen Schokolade-bekleckerte Kleinkinderscharen in Ariels Putz-Terrain. Und in der Bonusrunde gilt es, ein 250 Kilo schweres Waschmittelpaket an eine Leine zu hängen, in der man sich sogar spiegeln kann.

Test 'N Take

Computer- & Videospiele

030 - 46 40 44 11
Brunnenstr. 54, Berlin-Wedding
direkt am U-Bahnhof Bernauer Str.

SuperNintendo

Actraiser 2	dt	49,95
Big Sky Trooper	dt	99,95
Breath of Fire 2	dt	109,95
Chrono Trigger	us	149,95
Clayfighter 2	pal	49,95
Donald Duck*	dt	129,95
Donkey Kong 2	dt	129,95
FIFA '96	dt	119,95
Hebereke Popoon	pal	59,95
Int. Sup. St. Soccer deluxe	dt	119,95
John Madden 95	dt	39,95

Judge Dredd	pal	39,95
Jungle Strike	dt	99,95
Mario Allstars	dt	59,95
Mario Kart	dt	59,95
Mario RPG	us	139,95
Megaman X3*	dt	109,95
Micromashine 2	pal	49,95
NBA Live 96	dt	119,95
NHL Hockey '96	dt	89,95
Pinocchio	dt	129,95
Primal Rage	us	99,95
Punch Out	dt	109,95
Theme Park	pal	89,95
Secret of Evermore	dt	119,95
Star Trek-Next Gen.	da	69,95
Stunt Race FX	pal	59,95
Tetris 2	dt	99,95
Tiny Toon	pal	49,95

Toy Story	dt	139,95
Weapon Lord	us	99,95
Wild & Wacky Sports	dt	59,95
Worms*	dt	59,95
Yoshis Island	us	139,95
Zelda III	dt	109,95
Action Replay 3	pal	49,95
Multitab 2 (Hudson)	dt	119,95

PlayStation

Destruction Derby	dt	79,95
NHL Face Off	dt	99,95
Tohshinden 2*	dt	89,95

Saturn

Euro Soccer	dt	89,95
Shell Shock	dt	99,95
Virtua Fighter 2	dt	89,95

dt	139,95
us	99,95
pal	59,95
dt	109,95
dt	109,95
dt	59,95
dt	89,95

389,95

dt	79,95
dt	99,95
dt	89,95

444,00

dt	89,95
dt	99,95
dt	89,95



139,95



99,95

...und viele andere Titel auf Anfrage.
Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten. Versand: Vorkasse 5 DM
Porto, NN 9 DM Porto+NN: ab 3 Artikeln
versandfrei! Bestellungen bis 16.00 Uhr
werden noch am selben Tag verschickt.
Wir haften nicht für die Kompatibilität der
Spiele oder Zubehörteile. * Titel war bei
Anzeigenschluß noch nicht erhältlich!

Super Mario RPG
us 139,95

030-627 09 154
Mo bis Sa von 10.00 - 22.00 Uhr
Mainzer Str. 11 - 12053 Berlin
3 min vom U-Bhf Hermannplatz
Händleranfragen sind willkommen.

SNES**1 Spieler****Nintendo/Square****ca. DM 140**

SUPER MARIO

RPG

**PRINZESSIN TOADSTOOL****MALLOW****BOWSER****YOSHI**

THE LEGEND OF THE SEVEN STARS

Nintendos Vorzeige-Klempner fällt in der ersten (und leider auch vorerst letzten) Kooperation zwischen Nintendo und Square völlig aus der Rolle: Mario als Held eines Rollenspiels? Eine ebenso ungewöhnliche wie reizvolle Konstellation.

Den Alltag im Mushroom-Königreich kennen wir eigentlich bestens: Ein fieser Bösewicht namens Bowser entführt die arme Prinzessin Toadstool, der mutige Klempner Mario eilt sofort zur Rettung. Nachdem der edle Retter in seinem unnachahmlichen Lauf-und-Hüpf-Stil einige Hindernisse überwunden hat, klopft er dem Entführer

ordentlich auf die Finger, befreit die Prinzessin und bringt sie wieder sicher nach Hause. Doch diesmal sollte alles völlig anders kommen, denn die Klopperei um die Prinzessin wird plötzlich unterbrochen: Ein riesiges Schwert schlägt in Bowsters Schloß ein und macht sich dort breit. Exor heißt die Riesenklinge, und sie verkündet stolz, daß dies



Harmonische Kombination zweier Welten, geniale Grafiken

der Anfang einer Invasion ist. Der böse Smithy möchte mit seiner Bande die Macht an sich reißen und hat seine Schergen in die verschiedenen Regionen des Königreiches entsandt.

Solche Vorhaben kann unser Klempner beim besten Willen nicht akzeptieren, und so macht er sich auf den Weg, um Smithy Manieren beizubringen. Doch das ist leichter gesagt als getan, denn mit der Invasion hat auch eine wahre Monsterflut eingesetzt, die dem Helden das Leben ziemlich schwer macht. Erschwerend kommt noch hinzu, daß die Prinzessin verschwunden ist, Mario hat also noch ein zu-



In dieser Welt beginnt das Abenteuer unseres mutigen Klempners ...

SUPER MARIO RPG

THE LEGEND OF THE SEVEN STARS



In der gerenderten Welt des Spiels finden sich viele bekannte Elemente aus anderen Mario-Games wieder



GERENDERTE GRAFIKEN UND MARIO-SOUNDTRACK

Smithy ordentliche Manieren beizubringen, aber der Weg bis dahin ist noch sehr weit ...

Schon beim ersten Feindkontakt zeigt sich, daß „Super Mario RPG“ etwas aus dem bisher gewohnten Rahmen der Mario-Spiele fällt: Ein einfaches Auf-den-Gegner-Hüpfen beseitigt die Differenzen nämlich nicht, sondern ruft einen Rollenspieltypischen Kampfmodus auf. Dort darf den Gegnern Zug um Zug die Leviten gelesen werden, wobei diverse Optionen zur Auswahl stehen: Bei den normalen Attacken brauchen sich die Recken nicht einmal die Finger schmutzig zu machen, denn es steht ein breites Waffenarsenal zur Verfügung. Während Mario beispielsweise gerne zum Hammer greift oder Koopa-Panzer durch die Gegend kickt, teilt die Prinzessin ihrerseits Hiebe mit Regenschirm oder gar einer Bratpfanne aus. Magie darf natürlich auch angewendet werden; bis zu sechs verschiedene Zaubersprüche lernt jeder Kämpfer im Verlauf des Spiels. Allerdings verbrauchen diese Spezialattacken Energie, die in Form von Flower Points nur begrenzt zur Verfügung steht. Als dritte Option können Items zum Einsatz gelangen, und weglassen kann die Truppe natürlich auch noch. Letzteres sollte allerdings nicht zu oft getan werden, denn nur erfolgreiche Kämpfe

sätzliches Problem am Hals. Glücklicherweise haben auch noch einige andere Leute eine Rechnung mit Smithy offen, so daß Mario auf tatkräftige Unterstützung hoffen kann. Schon bald schließt sich Mallow dem Helden an. Der Kleine ist zwar eigentlich auf der Suche nach seiner wahren Herkunft, hat aber absolut nichts gegen einen Trip mit prominenter Begleitung einzuwenden. Kurze Zeit später helfen die beiden einem Herrn namens Geno aus der Patsche, der sich mit Unterstützung und weiteren schlechten Nachrichten bedankt: Durch

EIN KLEMPNER MIT SCHLAGKRÄFTIGER VERSTÄRKUNG

Smithys Aktivitäten wurde die Star Road zerstört, und nur wenn alle sieben, über die Lande verstreuten Sterne gefunden werden, kann der Frieden wieder hergestellt werden. Überraschende Unterstützung erhält diese Dreierbande gar durch Bowser, der sein Eigenheim gerne zurück hätte. Mit seiner Hilfe gelingt es, die Prinzessin aus den Klauen eines heiratswütigen Bösewichts zu befreien, und die Truppe ist komplett: Mit diesem dynamischen Quintett sollte es kein Problem sein,

Smithys Aktivitäten wurde die Star Road zerstört, und nur wenn alle sieben, über die Lande verstreuten Sterne gefunden werden, kann der Frieden wieder hergestellt werden. Überraschende Unterstützung erhält diese Dreierbande gar durch Bowser, der sein Eigenheim gerne zurück hätte. Mit seiner Hilfe gelingt es, die Prinzessin aus den Klauen eines heiratswütigen Bösewichts zu befreien, und die Truppe ist komplett: Mit diesem dynamischen Quintett sollte es kein Problem sein,



Eine gute Ausrüstung ist der halbe Weg zum Erfolg ...

Sind Berührungsängste mit ungewohnten Spielelementen erst einmal abgebaut, fühlt

man sich in der Welt von Super Mario RPG schnell wie zu Hause. Die Story erreicht zwar nicht die Tiefe eines Square-Spiels, und auch die

GELUNGENE KOMBINATION ZWEIER SPIELE-WELTEN

fehlenswert, denn bei gutem Timing läßt sich der angerichtete Schaden beträchtlich erhöhen. Aber auch an vielen anderen Stellen ist Ge-

schicklichkeit Trumpf, denn so ganz ist der Klempner seinem Genre nicht untreu geworden: Viele Passagen lassen sich nur mit entsprechender Joypad-Artistik meistern, auch warten zahlreiche Bonusspiele auf ihre Entdeckung. Alles in allem funktioniert die Kombination zweier unterschiedlicher Genrewelten hervorragend:

KOMPATIBILITÄTSPROBLEME

Durch den eingebauten Spezialchip läuft das Spiel nur auf einem nicht umgebauten US-Gerät ohne Schwierigkeiten. Zwar führt die Kombination aus einem ebenfalls nicht umgebauten Euro-SNES und dem alten Universaladapter aus dem Hause Fire manchmal zum Erfolg, allerdings besteht dabei die Gefahr von Abstürzen und dem damit verbundenen Verlust der Spielstände!

NEGATIV!

Story verläuft zu linear, etwas wenig musikalische Abwechslung

Musik kann manchmal etwas nerven, Entschädigung gibt es aber massenhaft: Opulente Rendergrafik im Mario-Stil, hervorragende Animationen und Grafikeffekte und die vielen (oft versteckten) Extras und Zugaben wissen zu gefallen. Das einzige, was zum vollkommenen Glück noch fehlt, wäre eine PAL-Version ...

Michael Anton

Gameplay

1

Eine gelungene Kombination aus Rollenspiel- und typischen Mario-Elementen.

Dauerspaß

1-

Die etwas zu lineare Story wird durch zahlreiche Bonusspiele ergänzt.

Grafik

1

Klempner mit Renderwahnsinn: So gut sah bislang noch kein Mario-Spiel aus!

Sound

1-

Die ständig gleiche Musik während der Kämpfe nervt mit der Zeit doch etwas ...

TOTAL-CHECK

Genre Rollenspiel
Level
Schwierigkeit ansteigend
Continuos Batterie
Speicherkapazität 32 MBit
Erhältlich US-Import

FAZIT
1

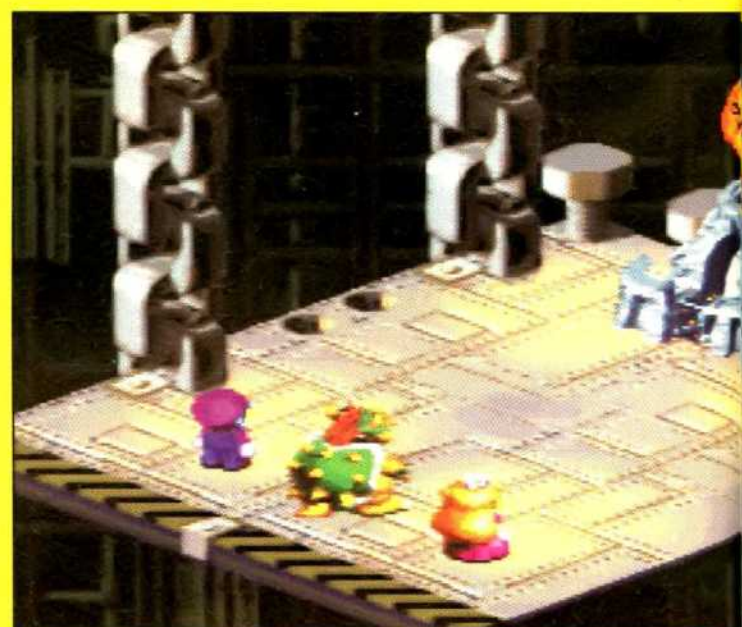


Die Waffen der Helden sind von etwas ungewöhnlicher Natur, aber das mindert ihre Effektivität nicht ...



SUPER MARIO RPG

THE LEGEND OF THE SEVEN STARS



Die Endgegner sind meist recht stattliche Erscheinungen

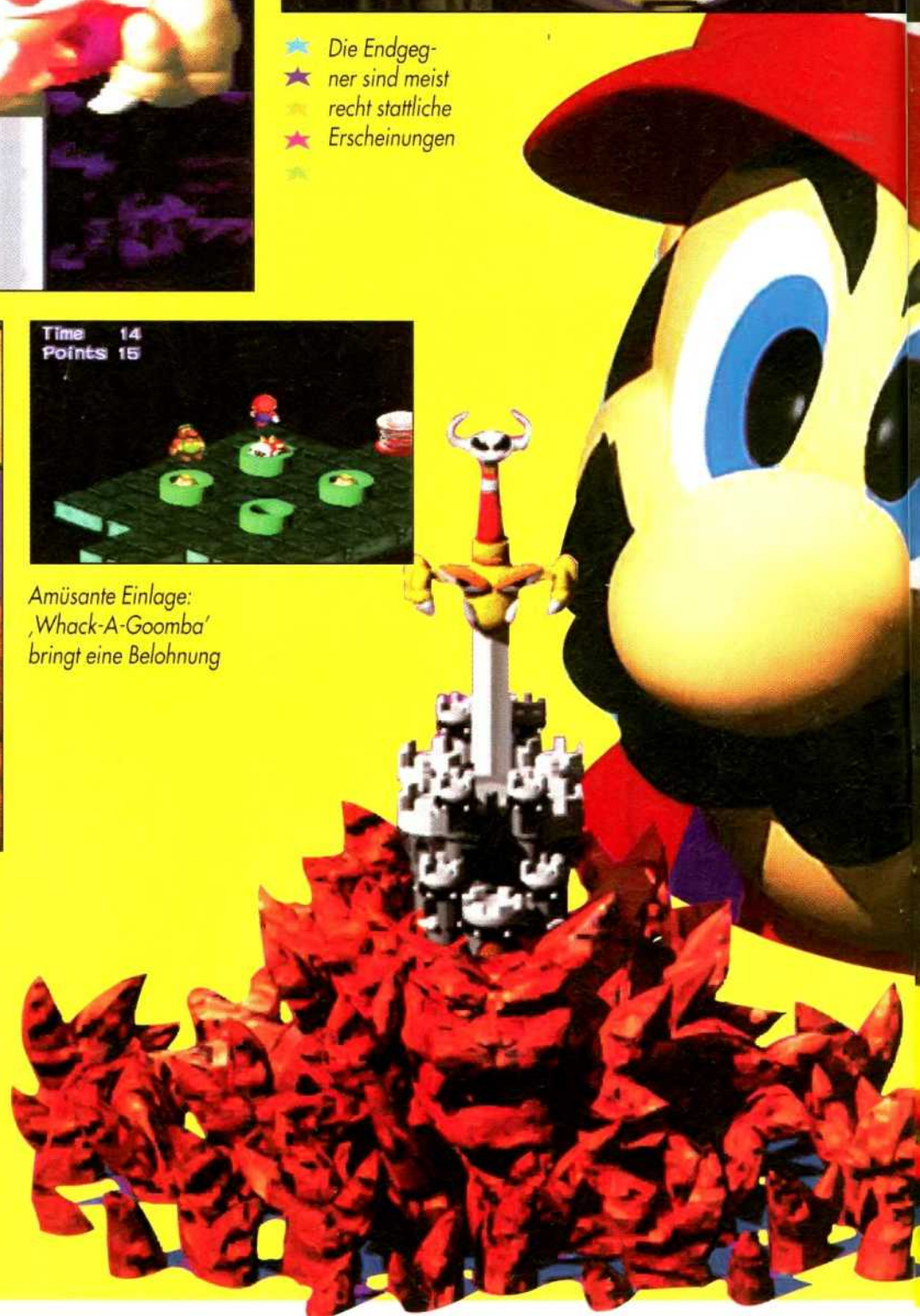


Amüsante Einlage: 'Whack-A-Goomba' bringt eine Belohnung

In den zahlreichen Bonusspielen gibt es nicht nur Bargeld, sondern auch so manches ...



... praktische Extra zu gewinnen. Allerdings ist dabei etwas Geschicklichkeit vonnöten!





Wenn Ihr das Wettrennen mit Yoshi gewinnt, erhaltet Ihr Cookies als Belohnung, mit denen ...



... Ihr während der Kämpfe Euren Kumpel zur Unterstützung herbeirufen könnt!



Auf seiner langen Reise trifft Mario viele alte Bekannte aus anderen Spielen



★ Die Zauber der
★ Helden werden
★ eindrucksvoll in
★ Szene gesetzt
★



**SUPER MARIO
RPG**

Achtet auch auf die
Komplettlösung in der
kommenden Ausgabe!

THE LEGEND OF THE SEVEN STARS



ENIX UND SE

Die Rollenspielgiganten Enix und Square haben beide recht viel gemeinsam, beispielsweise eine sechsteilige Rollenspiel-Serie. Allerdings ist das Epos von Enix bei uns relativ unbekannt – ein guter Grund für eine genauere Vorstellung.



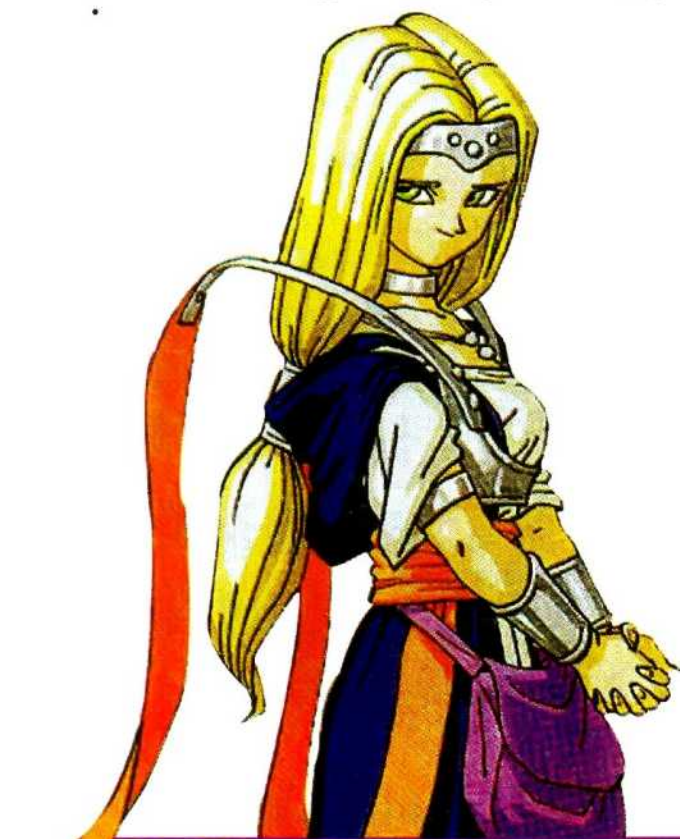
Die hierzulande erhältlichen Titel aus dem Hause Enix kann man bequem an einer Hand abzählen: „Soulblazer“, „Illusion of Time“ sowie die beiden Teile der „Actraiser“-Serie – das war es eigentlich auch schon. Daß diese Company aber wesentlich mehr zu bieten hat, das wissen zumindest alle begeisterten Rollenspieler, die auch vor einem Importmodul keinen falschen Respekt haben. Spiele wie „E.V.O.“, „The 7th Saga“, „Robotrek“ und „Brain Lord“ zeigen weitere Facetten aus dem Können dieses Softwarehauses. Allerdings führt der eigentliche Kassenschlager, nämlich das sechsteilige „Dragon Quest“-Epos, eher ein Schattendasein in diesem unserem Lande – ganz im Gegensatz zu Japan, wo



Kämpfe gibt es in den vielen Dungeons natürlich zuhauf!

diese Serie absoluten Kultstatus besitzt. Dabei lief die ganze Geschichte eigentlich eher schleppend an: Als „Dragon Quest“ Anfang 1986 für das NES erschien, riß das Spiel zunächst niemanden so richtig vom Hocker. Erst mit etwas Nachhilfe durch Presseberichte kamen die Spieler auf den Geschmack – und dann gleich richtig: Das Spiel verkaufte sich blendend, und die Legende sagt, daß Enix seinen Mitarbeitern gleich ein ganzes Jahresgehalt als Bonus zahlen konnte. Die beiden Nachfolger kamen im Jahrestakt und wurden begeistert aufgenommen, sprich millionenfach verkauft. Nach einer Durststrecke von zwei Jahren kam dann schließlich „Dragon Quest IV“ heraus, das wohl fast ganz Japan für einen Tag lahmlegte: Kids schwänzten am Erscheinungstag die Schule, Leute übernachteten vor den Läden

EIN LANGSAMER START



Die Spiele ...



Dragon Quest
1986
NES



Dragon Quest II
1987
NES



Dragon Quest III
1988
NES



Dragon Quest IV
1990
NES



Dragon Quest V
1992
SNES



Dragon Quest VI
1995
SNES

INE DRACHEN



Eine riesige Welt wartet auf ihre Erforschung...



verschwunden: Die NES-Spiele waren noch unter dem Titel „Dragon Warrior“ auf den US-Markt gekommen, doch damit war nun Schluß. (Schade, aber verständlich, denn im Vergleich zu den Millionenverkäufen in Japan lohnte der Aufwand für die „paar tausend Langnasen“ nicht mehr.) Den vorläufigen Höhepunkt erreichte der Drachenwahn schließlich Ende 1995, als das lange erwartete „Dragon Quest VI“ endlich herauskam.

KEINE CHANCE FÜR DEN WESTEN

In saten 32 MBit findet sich alles, was die Serie so erfolgreich macht: Eine

komplexe Story mit vielen Haupt- und Zusatzaufgaben, eine Viererparty aus Charakteren mit individuellen Fähigkeiten und Entwicklungsmöglichkeiten sowie ein fast schon Tradition gewordenes Kampfsystem. Ein gefundenes Fressen also für alle Rollenspieler – sofern sie der japanischen Sprache mächtig sind. Denn ohne entsprechende Kenntnisse ist kein Blumentopf zu gewinnen. Für alle, die dennoch mal reinschnuppern möchten, eine kleine Einstiegshilfe: Nach dem Aufwachen mit dem Dorfältesten in der nördlichen Hütte reden, danach ins Dorf im Süden und dort mit allen Leuten reden. Jetzt zum Abgrund im Westen, dem Mann helfen und abstürzen. Aus der Unterwelt geht es über den Brunnen im Norden wieder zurück. Jetzt im Dorf den geretteten Mann suchen und ansprechen, danach zurück ins Heimatdorf. Nach dem Fest geht es zum Schloß im Süden, dort erhält man den Auftrag, den südwestlichen Turm zu erforschen. Ist dies geschehen, zurück ins Schloß marschieren. Der Mann im Schloßhof sucht ein Pferd, das im



Typisch Rollenspiel: die Charakterwerte eines Kämpfers



Der König erteilt den mutigen Helden neue Instruktionen



Westen mit Hilfe des neuen Begleiters gefangen werden kann. Wurde der Gaul abgeliefert, steht einer weiteren Reise nach Osten nichts mehr im Wege – viel Glück ...

Michael Anton

Muster: O.I.T., Stuttgart



– und die Erstauflage von über einer Million Modulen war schon am ersten Tag ausverkauft! Der technische Fortschritt machte auch vor der Serie nicht halt, und so erschien der fünfte Teil für das SNES, kurze Zeit später wurden auch die beiden ersten Teile aufgepeppt und gemeinsam in ein SuperNES-Modul gepackt. Leider war mit dem Wechsel auf das SNES auch der Support für die westliche Welt

DAFÜR GEHT MAN MEILENWEIT

... und das Drumherum



Ergänzend zu den Spielen gibt es in Japan auch passendes Zubehör zur Kultserie – vom Buch über Comics bis hin zu Sammelfiguren und Lösungshilfen

ADVENTURES OF LOLO



Der Kirby-Erfinder hat trotz gewichtigeren N64-Produktionen noch Zeit gefunden, die Game-Boy-User mit einem neuen Knobel-spiel zu versorgen. In „Adventures of Lolo“ steuert Ihr den putzigen Titelhelden durch viele Spielszenen, die in 18 Level unterteilt sind. Eure Aufgabe besteht darin, sämtliche Herzsteine einzusammeln und ei-

ADVENTURES OF LOLO BIETET KNOBELLEVEL EN MASSE

nen Schlüssel für den Ausgang der Stage zu finden. Dabei stören verschiedene Monster das knifflige Unterfangen, die sich aber mit einem Schuß aus der Eierkanone auch zur Mithilfe überzeugen lassen können. Durch die Eier werden die Biester zeitweilig unschädlich ge-

Aufruhr im Edenland! Irgendein Frechdachs hat sich sämtliche Musiknoten unter den Nagel gerissen. Der kleine Lolo muß sich nun als Held beweisen.

stellung sind Sonder-Icons, die den Helden in einen Brückenbauer oder Sprengmeister verwandeln. Von diesen Extras kann allerdings nur



Gebrauch gemacht werden, wenn zuvor genügend Herzsteine gesammelt wurden. Außerdem muß man sich die Anwendung gut überlegen, da die Items streng limitiert sind. Sämtliche Level sind bildschirmgroß und werden, wie bei den meisten Knobel-spielen dieser Art üblich, aus der Draufsicht betrachtet.

Das Spiel ist von vorn bis hinten gut durchdacht. Sogar ein Paß-wortsystem wurde nicht vergessen. Jedoch erfor-

derend sein, wenn Ihr Euch kurz vorm rettenden Ziel einen fatalen Fehltritt erlaubt und den Level von neuem beginnen müßt.



Auf Wunsch kann ein Hilfsmenü aufgerufen werden. Dort werden Tips & Tricks verraten

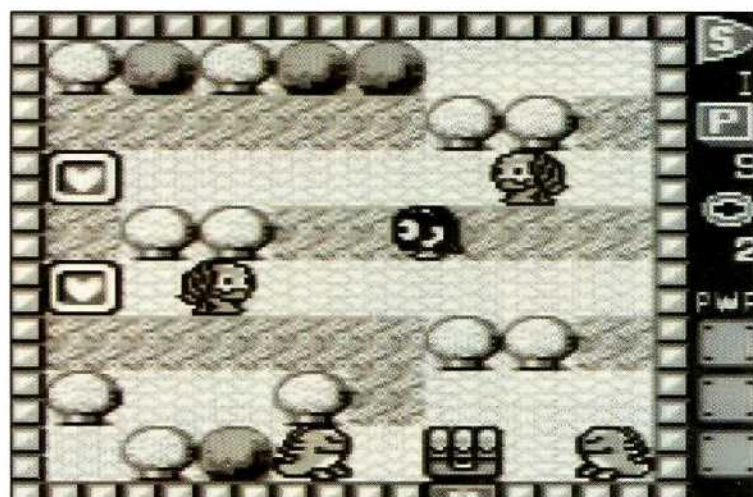
Die putzige Knuddel-Grafik ist technisch einwandfrei, stellt jedoch auch keine zu hohen Ansprüche an die Hardware. Eine nette Hintergrund-

welche Zielgruppe man ins Auge fassen wollte. Für die jüngeren Semester ist das niedliche Tüftel-Programm zu empfehlen, jedoch sind



einige Level trotz Hilfestellung recht knifflig geraten.

Christian Henning



Einige Monster laufen ständig im Kreis herum, während andere an eine Stelle fixiert sind und den kleinen Lolo mit Feuerbällen beschießen

macht und lassen sich von Euch verschieben. Auf diese Weise kann Lolo zum Beispiel feindliche Schüsse abblocken. Eine weitere Hilfe-

gehöriges Maß an Konzentration, und schon bei einem einzigen Fehler bleibt meist nur noch die Restart-Option. Dies kann besonders fru-



musik und ein paar witzige Soundeffekte peppen das Spiel noch akustisch auf. Offensichtlich konnte man sich bei HAL mal wieder nicht entscheiden,

Gameplay	3
Lolo hat trotz seiner schmächtigen Statur eine Menge auf dem Kasten und läßt sich gut steuern.	
Dauerspaß	3+
Aufgrund des Umfangs und der Paßwörter ist das Game für Genre-Fans der richtige Zeitvertreib.	
Grafik	3+
Die simplen, aber detaillierten Akteure und Hintergründe wirken angenehm übersichtlich.	
Sound	3+
Mehrere heitere Musiken untermauern die Level. Die wenigen Soundeffekte können ebenfalls überzeugen.	
TOTAL-CHECK GenreKnobel-spiel Level18 Schwierigkeitansteigend ContinuousPaßwörter Speicherkapazität1 MBit Erhältlichim Handel	
FAZIT 3+	

Juli 7/96

C 41473

öSch 34 sFr 4,90 Lit 6200 hfl 6,50

DM 4,90

next Level

NEXT LEVEL

Nintendo⁶⁴ · Sony PlayStation · Sega Saturn · SuperNES · Mega Drive · PC · Online · Arcade



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

wipEout 2097



DIE 50 BESTEN

Super-Nintendo-spiele

Die in dieser Ausgabe vorgestellten Spiele sind hervorgehoben.

Titel	Genre	Note	Test in
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 dritten Teil unseres ultimativen Best-of-Reports.

Wir präsentieren erneut zwölf zeitlose Klassiker, die Ihr zumindest probegespield haben solltet. Die Crème de la Crème der SuperNES-Spiele umfaßt diesmal vor allem Adventures und Rollenspiele.

Also, auf, auf Ihr mutigen Heroen!

Michael Koczy

Nr. 25

Pitfall - The Mayan Adventure

Das Remake eines Klassikers

Im Zeitalter von Atari VCS & Co. sorgte u. a. ein Spiel für Furore: „Pitfall“ entführte den Spieler in einen Urwald, in dem es galt, unter Zeitdruck Geheimnisse herauszufinden. Etliche Jahre später ist Pitfall-Harry mit seinem Sohn erneut auf Dschungel-Safari. Doch der Ausflug gerät zum gefährlichen Unterfangen, denn Harry Senior wird von einem Golem-Monster entführt. Nun muß Sohnemann zeigen, daß auch in ihm ein furchtloser Abenteuerer steckt. Durch zehn spannende Level führt die Rettungsaktion, die nicht selten an die drei Indiana-Jones-Filme erinnern. Dschungel- und Abenteuer-Atmosphäre pur, das ist „Pitfall“ –

„The Mayan Adventure“. Übrigens, das Ur-Pitfall ist als Bonuspiel im vierten Level zu finden.



„Pitfall“ zeichnet sich besonders durch seine hervorragenden Animationen aus. Doch auch spielerisch weiß das abenteuerliche Action/Jump&Run zu gefallen



Nostalgie olé! In einem versteckten Winkel des Spiels darf das steinalte Original „Pitfall“ gedaddelt noch einmal werden

Hersteller	Activision
Spieler	1
Genre	Action/J&R
Level	10
Schwierigkeit	ansteigend
Continues	erspielbar
Speicherkapazität	16 MBit
Test in TOTAL	1/95

FAZIT
2+

Nr. 26

Populous II

Die Götter müssen verrückt sein

Wer schon immer mal in die Rolle eines Gottes schlüpfen wollte, der ist mit „Populous II“ bestens beraten. So leicht ist die Aufgabe aber nicht: Ohne eine große Anzahl von Gläubigen und ihren unterstützenden Gebeten kann auch der mächtigste Gott keine



Wunder bewirken. Also muß zunächst das eigene Volk gehegt und gepflegt werden, bis es zahlreich und strukturell stark genug ist, um ausreichend Energie für größere Aufgaben, wie etwa den Kampf gegen andere Götter bzw. Völker, in petto zu haben. Um den feindlichen Horden das Leben schön unbehaglich zu machen, steht dann eine Vielzahl gar nicht so feiner Wunder und Katastrophen zur Verfügung. Populous' geniales Spielprinzip, verstärkt durch eine Menge Optionen und Entwicklungsmöglichkeiten sowie ansprechender optischer Verpackung verspricht lang anhaltenden Spaß beim strategischen Spiel.



Es ist nicht leicht ein Gott zu sein. Durch diverse Naturkatastrophen können ganze Landstriche vernichtet werden

Hersteller	Imagineer
Spieler	1
Genre	Strategie
Level	48
Schwierigkeit	ansteigend
Continues	Paßwörter
Speicherkapazität	12 MBit
Test in TOTAL	8/94

FAZIT
1-

Nr. 27

Puzzle Bobble

Es muß nicht immer „Tetris“ sein!

Die beiden putzigen Dinosaurier Bub und Bob debütierten vor Urzeiten in dem Klassiker „Bubble Bobble“. Einige Jährchen später waren die beiden zurück und glänzten in einem neuen Geschicklichkeitsspiel mit hohem Sucht-



Heißer Anwärter auf das Prädikat „Niedlichstes Strategiespiel“: „Bubble Bobble“



Bub und Bob haben gemeinsam alle Hände voll zu tun, um zu verhindern, daß ihnen die Blasen zu nahe kommen

lösen sie sich auf und lassen dabei eventuell an ihnen hängende Kugeln vom Bildschirm fallen. Einfach, aber herausfordernd, da die Bällchen von den Seitenrändern reflektiert werden und darüber hinaus noch einige Schikanen, wie sich senkende Decken, eingebaut wurden. Ob alleine oder im Zwei-spieler-Modus: „Puzzle Bobble“ vermag lange vor dem Bildschirm zu fesseln.

Hersteller	Sunsoft
Spieler	1-2 (simultan)
Genre	Action/Strategie
Level	3 Spielmodi
Schwierigkeit	ansteigend
Continues	Paßwörter
Speicherkapazität	6 MBit
Test in TOTAL	6/93

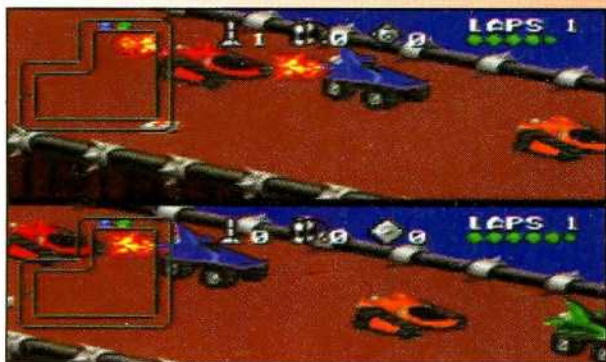
FAZIT
2+

Nr. 28

Rock 'n' Roll Racing

Born to be wild

In der fernen Zukunft strotzen Rennwagen nur so vor Waffen und anderen Extras. Das packende Zweispieler-Vergnügen 'Rock 'n' Roll Racing' besticht vor allem durch seine Features, die enorm viel Spielwitz mit sich bringen. Neben PS starken Motoren sorgen



vor allem solche Extras wie Raketenwerfer, Minien oder Turbo-Boost für spannende Rennaction auf interessanten Rundkursen. Je nach Platzierung erhaltet Ihr Siebprämien, mit denen der Rennbolide aufge bessert und verstärkt werden kann. Mit genügend finanziellen Mitteln könnt Ihr sogar in höhere Klassen aufsteigen, indem Ihr einen der angebotenen Flitzer einkauft. Unter anderem begeistert auch der brillante Soundtrack, denn exzellente Digital-Versionen fetziger Rock-Hymnen der 70er Jahre untermalen das Geschehen.



Hersteller Interplay
Spieler 1-2 (simultan)
Genre Rennspiel
Level 30 + 3 Cup-Klassen
Schwierigkeit ansteigend
Continues Paßwörter
Speicherkapazität 8 MBit
Test in TOTAL 2/94

FAZIT
1-

Nr. 29

Secret of Mana

Drei Freunde auf Abenteuer tour

„Secret of Mana“ gehört zu den recht selten zu findenden Square-Spielen, die ihren Weg aus dem Land der aufgehenden Sonne auch nach Deutschland gefunden haben. Ziel des Action-Adventures ist es, das Geheimnis um



Drei Kinder gegen das Böse. „Secret of Mana“ birgt viele Gefahren, aber auch ebensoviel Spielspaß



Besonders durch den Dreispieler-Modus avancierte „Secret of Mana“ schnell zu einem zeitlosen Klassiker

den legendären Manabaum zu lüften: Dunkle Mächte machen sich dessen Kräfte zunutze und ein Trupp mutiger Helden macht sich auf den Weg, dem bösen Treiben Einhalt zu gebieten. Neben komplexer Story, at-

mosphärischen Grafiken und melodischen Sounds sowie zahlreichen Kämpfen und Rätseln wird auch ein Mehrspieler-Modus geboten: Erstmals in diesem Genre durften sich drei Spieler gleichzeitig ins Abenteuer stürzen. Leider handelt es sich bei dem Nachfolger von „Mystic Quest“ (Game Boy!) jedoch um eine einmalige Angelegenheit, die Fortsetzung ist nur in Japan erhältlich.

Hersteller Square Soft
Spieler 1-3 (simultan)
Genre Action/Adventure
Level
Schwierigkeit ansteigend
Continues Batterie
Speicherkapazität 16 MBit

FAZIT
1-

Nr. 30

Shadowrun

Eine düstere Zukunft

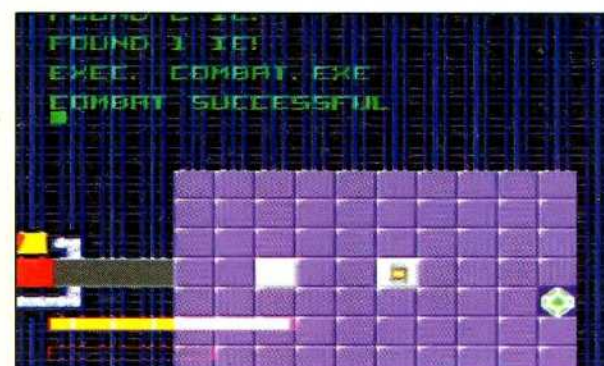


Das als „Pen&Paper“-Rollenspiel sehr populäre „Shadowrun“-Szenario hat seinen Weg in die Konsolenwelt gefunden: Auto-matenprofi Data East sorgte für die Umsetzung auf das SNES,



Vorkenntnisse des Original-Regelwerks sind nicht unbedingt Voraussetzung, erleichtern jedoch den Einstieg

dank Laguna kamen auch deutsche Shadowrunner in den Genuß des Abenteuers. Das Leben als Cyberpunk im Seattle des Jahres 2051 ist wahrlich kein Zuckerschlecken, wie der Held des Spiels feststellen muß. In seinem Kopf tickt eine Zeitbombe, nach deren Entschärfung kommt er den üblen Plänen eines Bösewichts auf die Spur und muß sie vereiteln. Trotz einiger Schwächen in Sachen Grafik



kann „Shadowrun“ dennoch voll überzeugen, denn die komplexe und abwechslungsreiche Story entschädigt dafür.

Hersteller Data East
Spieler 1
Genre Rollenspiel
Level 3
Schwierigkeit ansteigend
Continues Batterie
Speicherkapazität 8 MBit
Test in TOTAL 8/93

FAZIT
1-

Nr. 31

Sim City

Schaffe, schaffe, Städtle baue!

Die ‚Sim‘-Serie aus dem Hause Maxis genießt in der Computerwelt dank ihrer komplexen und manchmal auch recht spleenigen Simulationen schon seit langem einen besonderen Ruf. Einige Titel dieser Reihe wurden auch für das SNES umgesetzt, wobei „Sim City“ gleich in mehrfacher Hinsicht glänzen kann, nämlich als erster, bester und einziger bislang in Deutschland erhältlicher Vertreter der erfolgreichen Strategie-Reihe. Trotz des relativ hohen Alters kann diese detailreiche Städtebau-Simulation auch heute noch voll und ganz begeistern. Ziel des Spieles ist es, aus einem mickrigen Kuhdorf eine blühende Metropole zu schaffen, wobei man als Bürger-

meister und Stadtplaner in einer Person natürlich alle Hände voll zu tun hat. Mit deutschen Texten und SNES-Mouse-Unterstützung ist Sim City mit Sicherheit auch heute noch einer der reizvollsten Vertreter dieses Genres ...

Zahlreiche Icons helfen dem Spieler beim Bau einer neuen Metropole. Zudem steht ein Helfer mit Rat und Tat zu Seite



1952 STEUER BUDGET

STEUERSATZ			4%
Nütiger Betrag	Zugeteilter Betrag	Wird unterstützt mit	
Trans. Fond	1156	1110	96%
Polizei Fond	1400	1162	83%
Feuerwehr Fond	700	686	98%
Kapital (letzter Stand)			46302
Steuereinnahmen			5307
Sondererinnahmen			1200
Ausgaben durch Fonds			2958
Kapital (aktueller Stand)			\$ 50451

2 Steuerbilanz 10% Anweisung

Das Grauen am Jahresende: Die Steuerbilanz deckt Euer Wirtschaftssystem auf. Es zeigt sich Gewinn oder Verlust

Hersteller	Nintendo
Spieler	1
Genre	Strategie
Level	8 Missionen
Schwierigkeit	einstellbar
Continues	Batterie
Speicherkapazität	8 MBit
Test in TOTAL	2/94

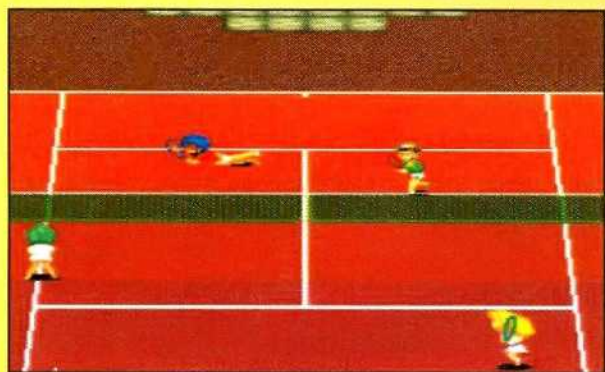
FAZIT
1-

Nr. 32

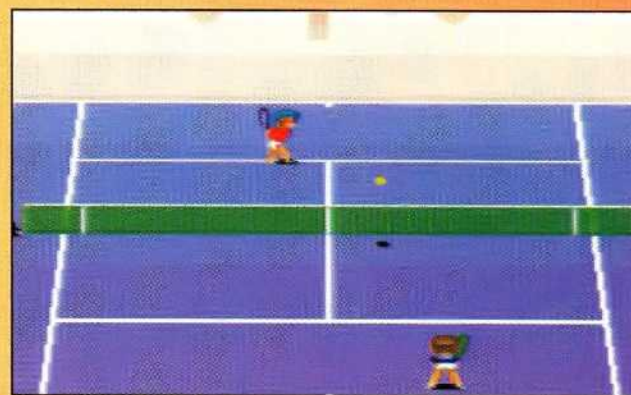
Smash Tennis

Spiel, Satz und Sieg

Im Gegensatz zum hervorragenden ‚Jimmy Connors Pro Tennis Tour‘ ist „Smash Tennis“ keine reine Simulation des Filzball-Sports. Vielmehr wurde Wert auf kleine Gags und



schwungvolles Gameplay gelegt. Das bedeutet jedoch nicht, daß Spielbarkeit und Dauerspaß vernachlässigt wurden. Im Gegenteil, denn Smash Tennis wartet mit vielerlei Schlagvarianten und Optionen auf. Ferner befinden sich die Courts auf ungewöhnlichem Terrain – mal am Badestrand oder auf dem Gipfel eines Berges. Zudem sind die Austragungsorte mit reichlich Gags versehen: Katzen, die wild umherhuschen oder Kokosnüsse, die aus Palmen geschossen werden können. Einziges Manko der Cartridge ist allerdings der karge Sound und die etwas kratzige Sprachausgabe. Spiel, Spaß und Unterhaltung wird bei Smash Tennis großgeschrieben, welches eines der wenigen gelungenen Fun-Sportmodule ist.



Schwing den holden Schläger. Bei ‚Smash Tennis‘ gibt es dank der verrückten Plätze Gags am laufenden Band

Hersteller	Namco
Spieler	1-4 (simultan)
Genre	Sport
Level	20 Spieler
Schwierigkeit	je nach Paarung
Continues	Paßwörter
Speicherkapazität	8 MBit
Test in TOTAL	7/94

FAZIT
1-

Nr. 33

StarWing

Möge die Macht mit Euch sein!

Das erste Modul mit dem leistungsstarken FX-Chip hieß Mitte 1993 „StarWing“ (StarFox). Dank dieses Power-Bausteins war die für damalige Verhältnisse revolutionäre 3D-Polygongrafik möglich, die dieses Shoot 'em Up über Nacht zum Klassiker aufsteigen ließ. Der Spieler nimmt im Cockpit eines Kampfgleiters Platz, um dem galaktischen Bösewicht Andross das Handwerk zu legen. Begleitet von drei Wingmen fliegt Ihr dabei über skurrile Planetenoberflächen, durch Asteroidenfelder und verwinkelte Raumschiffkorridore. In bester ‚Krieg der Sterne‘-Manier wird dabei auf alles geballert, was die Stirn hat, sich Euch in den Weg zu stellen. Star-

Wing ist eines der umfangreichsten SNES-Ballerspiele und bietet eine unglaublich dichte Spielatmosphäre – es gehört in jede wohl-sortierte Spielesammlung!



Unglaublich: Sowohl grafisch als auch spielerisch weiß ‚StarWing‘ auch heute noch die Massen zu begeistern

Hersteller	Nintendo
Spieler	1
Genre	Shoot'em up
Level	19 + 2
Schwierigkeit	3 Stufen
Continues	erspielbar
Speicherkapazität	8 MBit
Test in TOTAL	4/94

FAZIT
1-

Nr. 34

Stunt Race FX

Über Stock und Stein

Das zweite FX-Modul hieß „Stunt Race FX“ und wartete erneut mit Polygongrafik auf. Erstmals wurden bei einem SNES-Rennspiel Objekte und Hintergrund Elemente in Echtzeit berechnet und dargestellt. Doch neben – für damalige Verhältnisse – ungewöhnlicher Optik, begeisterte vor allem die Nintendo-typische Spieltiefe.

In den vier verschiedenen Spielmodi lassen sich insgesamt 20 Kurse befahren, die mindestens so abwechslungsreich und knifflig sind wie die in „Super Mario Kart“. Platz genommen wird dafür in vier unterschiedlichen



Während des Rennens kann jederzeit zwischen einer Außen- und einer Cockpit-Perspektive gewechselt werden

Fahrzeugen, die sich sogar aus der Ich-Perspektive steuern lassen. Trotz Innovationen in Sachen Gameplay kann Stunt Race FX in einem Punkt nicht begeistern: Der Zweispieler-Modus gleicht einer Zeitlupen-Darstellung. Für einen Spieler allein, birgt das Modul aber auf alle Fälle lang anhaltende Unterhaltung in sich.



In speziellen Parcours müssen Sterne eingesammelt werden. Dort kann man sich besonders gut mit der Steuerung der Polygon-Boliden vertraut machen

Hersteller Nintendo
Spieler 1-2 (simultan)
Genre Rennspiel
Level 20 Strecken
Schwierigkeit ansteigend
Continues Batterie
Speicherkapazität 8 MBit
Test in TOTAL 8/94

FAZIT
2+

Nr. 35

Super Aleste

Effekte und mehr

Ballerspiel-Fans werden auf dem SNES nicht gerade mit Spielen überhäuft. Umso bedauerlicher ist es, daß einer der besten Vertreter dieser Zunft in Deutschland nicht offiziell erhältlich ist. In England kam jedoch eine PAL-Version in den Handel, die auf jeder deut-



schen Konsole auch ohne Adapter läuft. „Super Aleste“ (oder „Space Megaforce“, wie es in den USA heißt) stammt von dem renommierten japanischen Softwareteam Compile, das so ziemlich jede Konsole dieser Welt mit einem ihrer Shooter der Aleste-Serie bedacht hat. Die SNES-Version aus den Gründerjahren des SuperNES trägt das Attribut *super* nicht zu unrecht. In dem zwölf Level umfassenden Ballerspiel bleiben fast keine Wünsche offen: Acht verschiedene Extrawaffen in diversen Aufbaustufen stehen zu Verfügung, tolle Gegnerscharen bevölkern den Screen. Sogar der Mode-7-Effekt kommt bei einigen der gigantischen Endgegner zum Einsatz.



Trotz imposanter Effekthascherei geht das SNES nicht in die Knie. Compile hat wirklich ganze Arbeit geleistet

Hersteller Toho
Spieler 1
Genre Shoot 'em Up
Level 12
Schwierigkeit einstellbar
Continues unendlich
Speicherkapazität 8 MBit
Test in TOTAL 9/93 – Import

FAZIT
1-

Nr. 36

Super Bomberman 3

Pyromanen unter sich

Die niedlichen Sprengmeister kommen nicht zur Ruhe. Wie sonst läßt es sich erklären, daß die Pyromanen vom Dienst mittlerweile zum vierten Mal auf dem SNES auftreten – zumindest in Japan.

„Super Bomberman 3“ wartet mit der ge-



wohten Spreng-Action auf. In verschiedenen, bildschirmgroßen Arenen gilt es, die Konkurrenz mittels geschickt platzierter Bomben vom Screen zu fegen. Dabei erweisen sich diverse Extras als sehr hilfreich, die allerdings erst aus Hindernissen herausgesprengt werden müssen. Besonders die Reittiere, die riesigen Eiern entschlüpfen, bieten enorme Spielvorteile, sind aber bei alteingeschworenen Bomberman-Fans umstritten. Während der Story-Modus nur Kurzweil bietet, ist im Battle-Modus für – und das ist das Neue – bis zu fünf Spieler gleichzeitig endlos langer Spielspaß angesagt. Doch Vorsicht! Bei Bomberman besteht absolute Suchtgefahr!



Im Fünfspieler-Battle-Modus hat sich schon so manche Freundschaft in sekundenschneller Luft aufgelöst

Hersteller Hudson Soft
Spieler 1-5 simultan
Genre Action
Level 6 Welten, 10 Arenen
Schwierigkeit mittel
Continues Paßwörter
Speicherkapazität 12 MBit
Test in TOTAL 11/95

FAZIT
2+

MARK DAVIS' THE FISHING MASTER

Nach Hot-Bs Sportfischerei, Bassin's Black Bass' folgt nun bereits die nächste Angelsimulation für Nintendos 16-Bitter.

Der Videospielekauf wird es kaum für möglich halten: Barsche angeln auf einer Heimkonsole? Wo soll da der Witz liegen? Etwas Wahres ist schon dran, denn witzig ist das Angelspiel „Mark Davis' The Fishing Master“ nun wirklich nicht. Ganz im Gegenteil, die sehr ins Detail gehende Simulation erfordert taktisch klugen Einsatz der zahlreichen Hilfsmittel und Utensilien, die einem Nicht-Angler in Begriff und Aussehen völlig fremd sein dürften. Dem Profi-Fischer Mark Davis gelang es 1995 als erstem, sowohl das Turnier BASS Angler of the Year, als auch den Wettkampf BASS Masters



Die Angel auszuwerfen ist weniger grafisch und spielerisch aufregend als vielmehr ein ziemlich normaler Handgriff. War der Wurf zu weit oder zu flach, wird dies unten rechts angezeigt

fängers'. Auf jeden Fall sind aber Englischkenntnisse beim Durchforsten der zahlreichen Menüs sehr von Nutzen. Ist Euch die Wahl des ‚Werkzeugs‘ aus Unkenntnis der Materie nicht geglückt, kann es durchaus sein, daß Ihr auf die angezeigte Uhr starrt, hin und wieder an der Leine zupft und

diglich Angelfreunde, Simulations-Fetischisten und Action-Hasser werden dem Ganzen etwas abgewinnen können. Dann jedoch, wenn die vielen Puzzle-Stücke einer Angel in den richtigen Händen sind, kann die Simulation Lust auf mehr machen. Im besten Falle regt sie an, die eigene An-



Das A und O des Angelsports ist selbstverständlich eine hochwertige Ausrüstung



Ohne Haken und Wurm aktiviert (befestigt) zu haben, läuft praktisch gar nichts



Die vielen Angelplätze können frei angewählt werden. Es gibt keine Einschränkungen

Classic zu gewinnen. Seine Erfahrungen teilt Euch Davis zunächst in einer kurzen (englischen) Einleitung mit. Sodann befindet Ihr Euch im Shop, dessen umfangreiches Fachsortiment feilgeboten wird. Satte 10.000 Dollar dürft Ihr investieren. Dabei stehen mehrere Angeln, ein äußerst gut sortiertes Angebot an Ködern, Haken für alle Lebens- und Sterbenslagen und sogar Accessoires wie Handschuhe oder Baseballkappe zum Kauf bereit. Nachdem Ihr Euch dann eines von fünf Territorien ausgesucht habt, dar-

Euch fragt, was Ihr eigentlich gerade macht. Hat dann endlich ein Fischlein in den zappelnden Wurm gebissen, dürfte sich die Begeisterung in Grenzen halten, denn das Modul bietet grafisch nur sehr wenig. Erfreulich ist hingegen die Prämie, mit der Ihr Eure

gel aus dem Keller zu fischen und den nächsten Bach oder See aufzusuchen. Petri heil! Thomas Hellwig

UMFANGREICHES FACHSORTIMENT

in wiederum einzelne Angelplätze und letztlich noch den genauen Standort bestimmt habt, geht's an die Vorbereitungen. Die richtige Angel mit dem richtigen Köder am passenden Haken auszusuchen, ist dann entweder Glückssache oder die Entscheidung eines Erfahrenen ‚Fische-

▲ POSTIV! ▲
Äußerst detailreiche Ausstattung, für Angler durchaus interessant

▼ NEGATIV! ▼
Sehr spezielle Spielidee, grafisch öde, wenige Animationen

Ausrüstung aufstocken könnt. Freunde herkömmlicher Genre wird das Game kaum interessieren, le-

Gameplay	3+
Angeln ist nun mal fürchterlich langatmig, in diesem Fall aber (für Kenner) durchaus interessant.	
Dauerspaß	3+
Einmal mit der Materie auf du und du, können die Turniere schon einige Stunden begeistern.	
Grafik	4
Nur sehr wenige Animationen, triste Farben und recht einfallslose Landschaften herrschen vor.	
Sound	4
Die akustische Seite beschränkt sich auf eine mäßige Hintergrundmusik und wenige Sounds.	
TOTAL-CHECK	
Genre	Angel-Simulation
Level	5 Territorien
Schwierigkeit	hoch
Continues	unbegrenzt
Speicherkapazität	16 MBit
Erhältlich	als Import
FAZIT	
3	

SNES

1 Spieler

Natsume

ca. DM 120



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.

SNES

1-2 (simultan)

Konami

ca. DM 130



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

1. Sogenannte US/Japan-Adapter überbrücken Blockerchips und Geschwindigkeitsabfragen.
2. Mit einem Action Replay 2 oder 3 erzielt man den gleichen Effekt.
3. Ein Umbau versetzt den Benutzer in die Lage, zwischen dem 50- und 60-Hz-Modus hin- und herzuschalten. Achtung: Im Falle eines Umbaus verfällt der Garantieanspruch! Euer Fernseher muß in der Lage sein, Bilder mit 60 Hz darzustellen.

Nintendo hilft bei Fragen zu Importspielen nicht weiter.

GOEMON 5



Im Land der aufgehenden Sonne präsentiert Konami dieser Tage eine weitere Fortsetzung ihrer erfolgreichen „Goemon“-Reihe. Doch entgegen aller Erwartungen handelt es sich bei dem Titel keineswegs um ein Action-Adventure ...

Hierzulande durften sich Super-Nintendo-User lediglich am ersten Teil der „Goemon“-Serie erfreuen. Unter dem Titel „The Legend of the Mystical Ninja“ kam das Action-Adventure vor knapp zwei Jahren auf den deutschen Markt. Nachdem Konami zu Beginn des Jahres den vierten Teil der Goemon-Reihe der japanischen Super-Nintendo-Fangemeinde beschert hatte, präsentierte die Kult-Softwareschmiede vor kurzem das langersehnte „Goemon 5“. Importkundige SNES-Fans erwartet bei dem vorliegenden Spiel zunächst

POSITIV!

Hohe Spielbarkeit, gelungene technische Präsentation, motivierender Zweispieler-Modus



Die Slot-Machine ist nur eines der zahlreichen Mini-Spielchen, die geboten werden



eine große Überraschung. Im Gegensatz zu seinen vier Vorgängern wartet Goemon 5 nicht mit den gewohnten Jump&Run- und Adventure-Elementen auf, sondern ist vielmehr ein reines Denkspiel. Dem Spieler, der die Rolle des Doktor Yang übernimmt – Kid Ying tritt diesmal nur am Rande in Erscheinung – stehen unzählige knobellastige Level bevor. Das Spielprinzip ist dabei relativ einfach. Es muß versucht werden, Dr. Yang durch ein labyrinthartiges Spielfeld zum Ausgang zu dirigieren. Dabei kann

KONAMIS KULT-CHARAKTERE AUF ABWEGEN

nicht direkt in die Steuerung eingegriffen werden, durch geschicktes Umlegen von Feldern, die mit Pfeilen versehen sind, läßt sich der permanent blind drauflos laufende Held in die gewünschten Bahnen lenken. Zu Beginn des Spiels stellt dieses Unterfangen noch kein allzu großes Problem dar, in den fortgeschrittenen Leveln machen dem Spieler jedoch beispielsweise riesengroße Zahnräder und andere Widrigkeiten zu schaffen. Auch zahlreiche umherirrende Gegnersprites trachten unserem Helden



KONAMI – BIG IN JAPAN



Das knallbunte Parodius 3 wartet nicht nur mit abgefahrenen Endgegnern auf ...



In Japan genießen sie schon längst Kultstatus, aber auch in hiesigen Gefilden avancierte Konami seit Beginn der Super-Nintendo-Ära zu einer der bekanntesten Software-schmieden. Klassiker wie beispielsweise die Shoot-'em-Up-Persiflage 'Parodius' oder das legendäre Action-Spektakel 'Super Probotector' gehen auf das Konto dieser Entwickler. Doch auch zahlreiche, hierzulande völlig unbekannte Titel pflastern den Weg von Konami. Zum Beispiel dürfen sich japanische Super-Nintendo-Fans schon seit knapp zwei Jahren an der Dating-Simulation 'Forever with you'



erfreuen. Bei diesem Game ist es die Aufgabe des Spielers, möglichst vielen Schulfädchen Ver-

abredungen mit gleichaltrigen Jünglingen zu verschaffen. Aber auch Pferde-Rennsport sowie diverse Baseball- beziehungsweise Softball-Module erfreuen sich in Fernost größter Beliebtheit. Das wohl bekannteste Beispiel für ein Game, das deutschen Super-Nintendo-Usern vorenthalten blieb, ist zweifelsohne der zu Beginn des Jahres in Japan auf den Markt gekommene dritte Teil der Ballerspiel-Serie Parodius. Das liegt einerseits daran, dass es sich in der Augen von Konami nicht lohnt, ein Shoot 'em Up mit sehr eigenwilligem Grafik-Design, 32 MBit Speicherkapazität, SA-1-Spezialchip, sowie einer Batterie auf den deutschen Markt zu bringen. Diese Firmenpolitik mag zwar ökonomisch sein, europäischen und amerikanischen Super-Nintendo-Besitzern entgegen dadurch jedoch einige, durchaus nicht nur für den japanischen Softwaremarkt interessante Super-Nintendo-Perlen.



'Powerful Professional Baseball' ist ein erfolgreiches Sportspiel aus dem Hause Konami



Besonders die Niedlich-Optik hat es den verwöhnten japanischen SNES-Usern angetan



In dem witzigen Vorspann sieht Ihr Dr. Yang vor einer recht bekannten Konsole sitzen ...



Spannend! Im Zweispieler-Simultanmodus könnt Ihr gegen einen Freund antreten auf Schritt und Tritt nach dem Leben. Zwischen den Spielabschnitten – Goemon-Fans kennen diese Prozedur



bereits – hat Dr. Yang die Möglichkeit, sich in kleinen Läden mit nützlichen Ausrüstungsgegenständen einzudecken. Neben Extra-Leben kann er dort gegen Bares beispielsweise Rüstungen, die Schutz bei Feindkontakt bieten, käuflich erwerben. Zudem bietet Goemon 5 einen sehr unterhaltsamen Zweispieler-Simultanmodus, bei dem ihr gegen einen Freund antreten dürft. Dabei müssen die Spieler versuchen, möglichst viele Dr.-Yang-Clones zu den beiden Levelausgängen zu lotsen. Mit der Grafik haben sich die Entwickler sichtlich Mühe gegeben. Alle Figuren und Objekte wurden gerendert, und die teilweise sehr ausgefallenen Hintergründe strotzen nur so vor Farben. Zudem fällt die gute Animation der Akteure positiv auf. In

punkto Akustik griff man, wie schon bei den anderen Goemon-Teilen, größtenteils auf fernöstliche Klänge zurück. Zusammen mit den witzigen Soundeffekten wird so eine gelun-

gene musikalischen Unterhaltung geboten. Zwar handelt es sich bei Goemon 5 nicht um ein Action-Adventure, der Konami-Kult-Charakter Dr. Yang gibt jedoch auch im vorliegenden Denkspiel eine sehr gute Figur ab. Die interessante Spielidee ergibt in Verbindung mit dem ausgezeichneten Gameplay und der gelungenen technischen Präsentati-



▼ **NEGATIN!** ▼

viele japanische Texte, weitere Spielmodi wären wünschenswert gewesen

on ein hochmotivierendes Programm, das nicht nur Sympathisanten der Goemon-Reihe ans Herz gelegt sei. Interessierte SNES-User müssen jedoch nach der Importversion Ausschau halten, da das Game hierzulande nicht offiziell erscheinen wird.

Klaus Kock

Gameplay

2

Die originelle Spielidee und die gute Steuerung machen Goemon 5 zu einem Highlight seines Genres.

Dauerspaß

2+

Der Zweispieler-Simultanmodus sowie der motivierende Schwierigkeitsgrad sorgen für Unterhaltung.

Grafik

2

Nicht nur das einfallsreiche Nippon-Design, auch die gute Animation der gerenderten Charaktere gefällt.

Sound

2

Die Japano-Kompositionen und die einfallsreichen Effekte bilden eine angemessene Soundkulisse.

TOTAL-CHECK

Genre Action/Strategie
Level ca. 60
Schwierigkeit mittel
Continues Paßwort
Speicherkapazität 16 MBit
Erhältlich als Import

FAZIT
2

1 Spieler

Palcom

ca. DM 50

PIRATES!

Ahoi, Landratten! Wolltet Ihr schon immer mal den Seefahreralltag des 17. Jahrhunderts kennenlernen? Dann solltet Ihr unbedingt den Seesack packen und bei „Pirates!“ anheuern ...



Schwing den holden Degen! Als echter Pirat kämpft man natürlich Mann gegen Mann mit dem Kapitän des gekaperten Schiffes. Es kann schließlich doch nur Einen geben ...

Zugegeben, ein Zuckerschlecken war das Seebärenleben damals wirklich nicht. Weder Schwimmwesten gab es, noch First-Class-Kabinen – und die Verpflegung war auch nicht sonderlich gut. Aber da muß man durch, und so schlüpft Ihr in die Rolle eines jungen Abenteurers, der sein Glück auf den sieben Weltmeeren versuchen möchte. Die Ersparnisse reichen gerade noch für einen kleinen Kahn, ein paar Mann Besatzung und etwas Proviant, und schon kann die Kreuzfahrt durch die Karibik losgehen.

Natürlich könnt Ihr Euch als angehender Freibeuter so einiges erlauben, allerdings solltet Ihr schon darauf achten, mit wem Ihr Euch anlegt: Immerhin ist die Epoche, in der das Abenteuer spielt, eine Zeit der Umbrüche und Unruhen. Gleich vier Nationen streiten sich um die Vorherrschaft in den karibischen Gewässern, und auch die werten Kol-

schleicht, der bekommt von ganz anderer Seite Probleme: Immerhin besteht Eure Mannschaft aus Piraten, und die Leute wollen eben nun mal von Zeit zu Zeit ihren Beruf ausüben. Also sollte man ihnen den Spaß gönnen und des öfteren auch ein kleines Seegefecht riskieren. Ziel einer solchen Seeschlacht ist es zunächst, das gegnerische Schiff zu stellen und „enterreiß“ zu schießen. Dazu ist geschicktes Navigieren erforderlich, bei dem Windrichtung und Geschwindigkeit berücksichtigt werden müssen. Anschließend darf mit dem gegnerischen Kapitän ein kleines Säbelduell ausgefochten werden, nach dem Sieg kann das eroberte Schiff geplündert werden.

Falls der Kahn noch einigermaßen seetauglich ist, kann er der eigenen Flotte einverleibt werden, ansonsten muß das Beutegut umgeladen werden.

Die erbeuteten Waren können später in freundlichen oder neutralen Städten in Gold oder Proviant umgetauscht werden, auch bietet so ein Landurlaub noch andere Abwechslung: Ein Besuch beim örtli-

schmack des Landlebens gekommen sein sollten, läßt sich so eine Stadt auch mal zur Abwechslung überfallen und ausplündern ...

Langweilig wird das Piratenleben also so schnell nicht, dafür sorgen die vielen Aktionsmöglichkeiten und die komplexe Abenteuerwelt. Zwar gibt sich das Spiel in Sachen Grafik und Sound recht sparsam, das tut dem Spielspaß jedoch keinen Abbruch. Wer also noch nach einem unterhaltsamen Klassiker mit viel Tiefgang sucht, der sollte schleunigst die Segel hissen und in Richtung Flohmarkt oder Grabbeltisch in See stechen!

Michael Anton

Muster: Game Castle, Hamburg



Volle Breitseite! Bevor das Schiff geentert wird, sprechen die Kanonen

legen aus der Piratenzunft sorgen für Ärger. Allzu viele Feinde solltet Ihr Euch daher zu Beginn Eurer Karriere nicht machen, wer allerdings zu vorsichtig durch die Gegend



Bei den Händlern in den verschiedenen Städten wird die Beute verkauft

Wer sich total verschwommen hat, sollte per Sextant die Position bestimmen



Wer sich total verschwommen hat, sollte per Sextant die Position bestimmen

können auch Gerüchte aufgeschnappt werden – beispielsweise über versteckte Schätze oder das Schicksal der Familie des Helden. Und falls die Piraten auf den Ge-



Die Qual der Wahl: Sowohl bei den Landurlauben als auch bei Begegnungen ...



... auf hoher See stehen verschiedene Aktionsmöglichkeiten zur Wahl

Gameplay

2+

Die gelungene Mischung aus Piraten-Action, Handels-simulation und Abenteuer begeistert immer noch.

Dauerspaß

2+

Dank des hohen Suchtfaktors kann die Erforschung der Karibik zur Lebensaufgabe werden.

Grafik

3+

Bis auf gelegentliche Zwischenbilder und die Actionsequenzen wird optisch wenig geboten.

Sound

3+

Zeitgemäße Hintergrundmusiken sorgen für Atmosphäre, die Effekte sind eher mau.

TOTAL!-CHECK

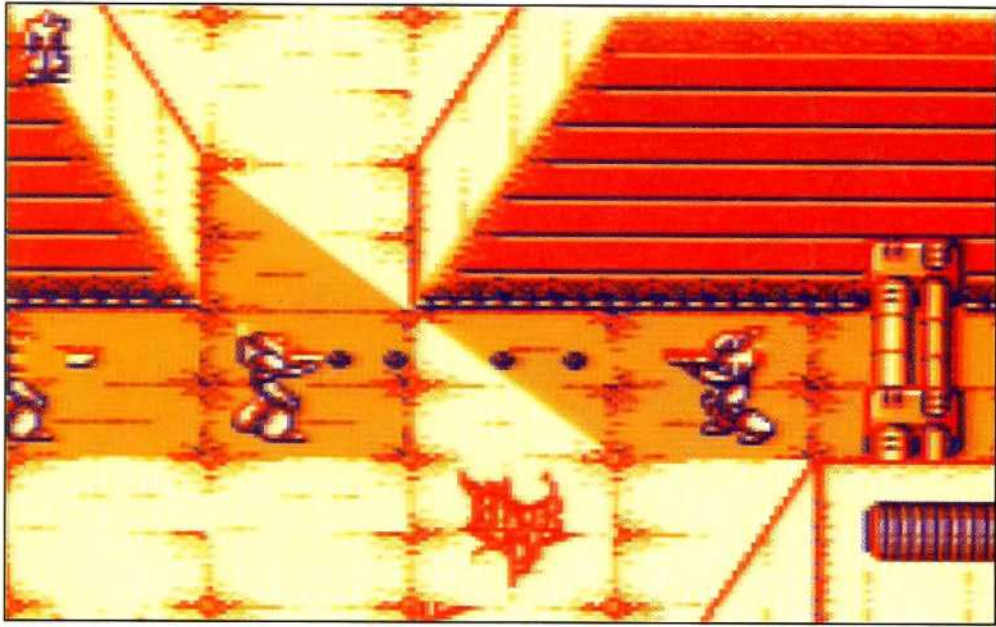
Genre Strategie
Laut 6 Epochen
Schwierigkeit einstellbar
Controller Batterie
Speicherkapazität 2 MBit
Erhältlich seit 1992

FAZIT
2+

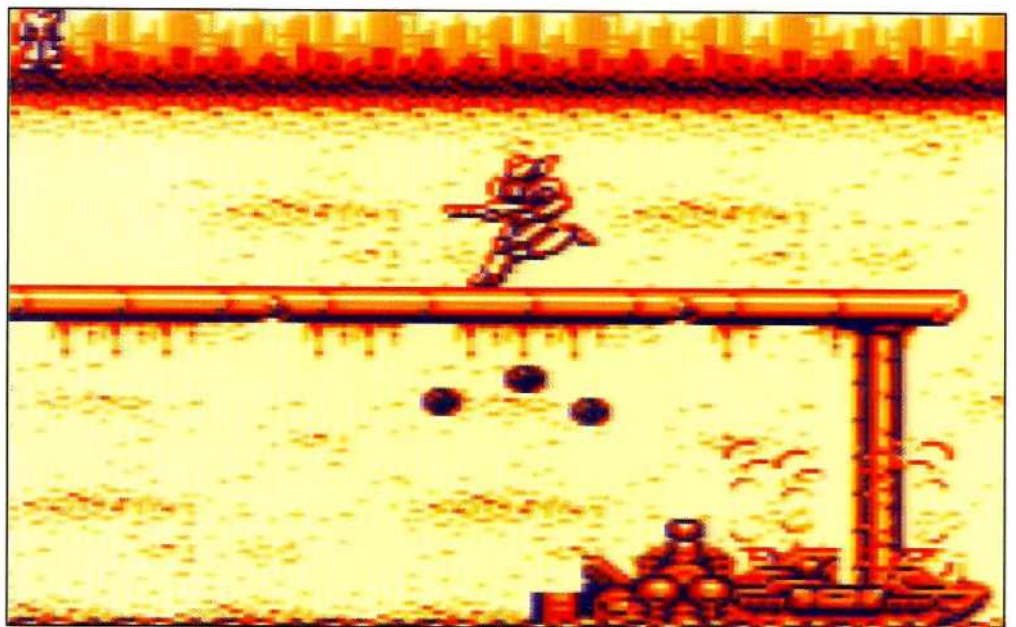
1 Spieler

Nintendo

ca. DM 50



Die Vogelperspektive bietet gute Übersicht im Kampf mit den feindlichen Soldaten. Probotector schießt dabei in Laufrichtung, was mitunter zu Komplikationen führen kann

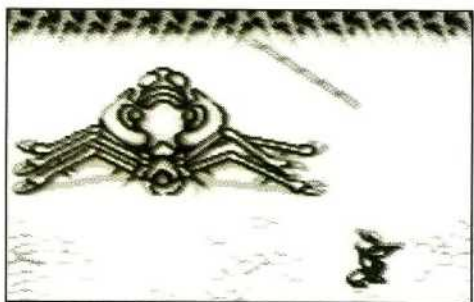


Die am Boden befindlichen Panzer können zum einen mit dem Lenkschuß und zum anderen aus dem Laufen durch Schüsse nach schräg unten bekämpft werden. Dies ist aber sehr schwierig

PROBOTECTOR

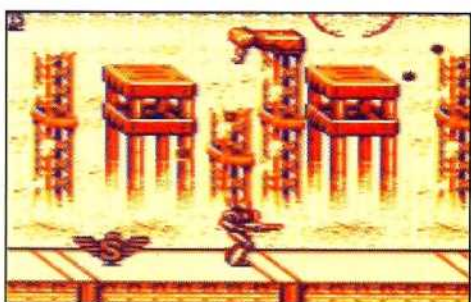
Auf dem Super Nintendo ist ‚Super Probotector‘ auch heute noch einer der beliebtesten Action-Knaller des Genres, aber auch die Game-Boy-Fassung bietet packende Level im aufregenden Kampfgetümmel einer gegen alle.

Mit stark bewaffneten Söldnern zogen schon NES-Besitzer vor etlichen Jahren in den Kampf gegen Red Falcon und seine böse Gefolgschaft. Das in Japan und Ame-



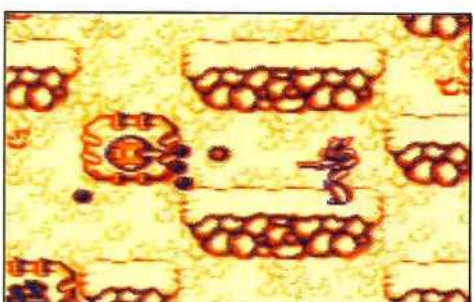
Die Riesenspinne ist nicht sonderlich beweglich, aber durchaus gefährlich

Brücken unter denen brodelnde Lava fließt und kämpft Euch durch ein Meer von herumkrabbelnden Aliens. Dabei wechselt die Darstellung der Szenerie in bestimmten Levels in die Vo-



Das getroffene Extra liegt am Boden, Probotector kann es leicht einsammeln

rika unter dem Namen ‚Contra‘ bekannte Action-Spiel bietet auf dem Game Boy im großen und ganzen dieselbe Spannung wie auf den



großen Konsolen. Der Levelumfang und das Waffenarsenal wurden bei der Umsetzung nur geringfügig abgespeckt. So rennt und springt Ihr also durch zerstörte Städte, überquert

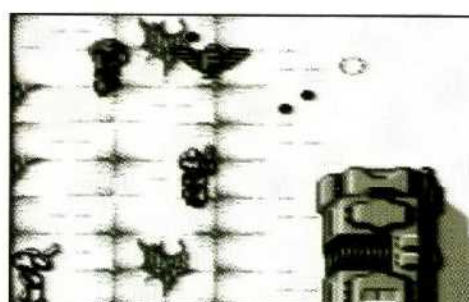
gelperspektive, aus der Ihr ähnlich wie bei ‚True Lies‘ Euren Helden von schräg oben seht. Gelegentlich fliegen Symbole während der wilden

STREU- UND LENKSCHUSS

Schießereien vorbei, die nach ihrem Abschluß diverse Extras freigeben. ‚Probotector‘ kann auf diese Weise seine Waffen aufpowern – bis zu dreimal –, oder sogar neue Waffen hinzubekommen. Zielsuchende Schüsse und eine sehr effektive Superwumme gehören dazu. Ohne diese Unterstützung hätte es der Kampfroboter ziemlich schwer, denn die großen Gegner am Ende der Level (U-

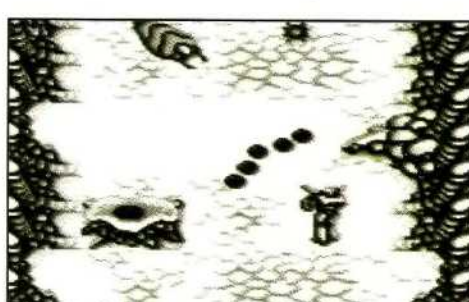
ZWEI PERSPEKTIVEN

Boot, Panzer, Riesenspinne etc.) erfordern höchste Aufmerksamkeit. Ein falscher Tritt, ein schlecht gezielter



Von allen Seiten wird der Söldner angegriffen, da heißt es, wendig sein!

Schuß, schnell habt Ihr ein Leben verloren und seht Euch nach einer Paßwortfunktion oder zusätzlichen Leben in Form von 1 Ups.



An diesem Punkt fallen dann auch die Schwachstellen des Moduls auf: Ein paar Level mehr hätten es schon sein dürfen, und der Schwierigkeitsgrad ist auch aufgrund der wenigen Conti-

nues recht happig. Hauptsächlich Ausgleich dafür bietet das saubere Handling des Söldners und die vielen packenden Action-Szenen. In seiner Ausstattung etwas mager, kann ‚Probotector‘ spielerisch um so mehr mitreißen und auch heutzutage durchaus noch gegen Genre-Verwandte bestehen.

Thomas Hellwig

Gameplay

2

Der gut steuerbare Held könnte etwas fixer unterwegs sein. Das Spielprinzip ist simpel, aber spannend.

Dauerspaß

2-

Leider gibt es zu wenig Level. Der hohe Schwierigkeitsgrad hält aber bei der Stange.

Grafik

2-

Die 2D- und die Vogelperspektive bieten willkommene Abwechslung. Technisch ist das Modul sauber.

Sound

3+

Auf großartige Explosionsgeräusche und rassende Panzerketten muß verzichtet werden – Mittelmaß.

TOTALI-CHECK

Genre Action
Level 5
Schwierigkeit hoch
Continues 2
Speicherkapazität 1 MBit
Erhältlich seit 1993

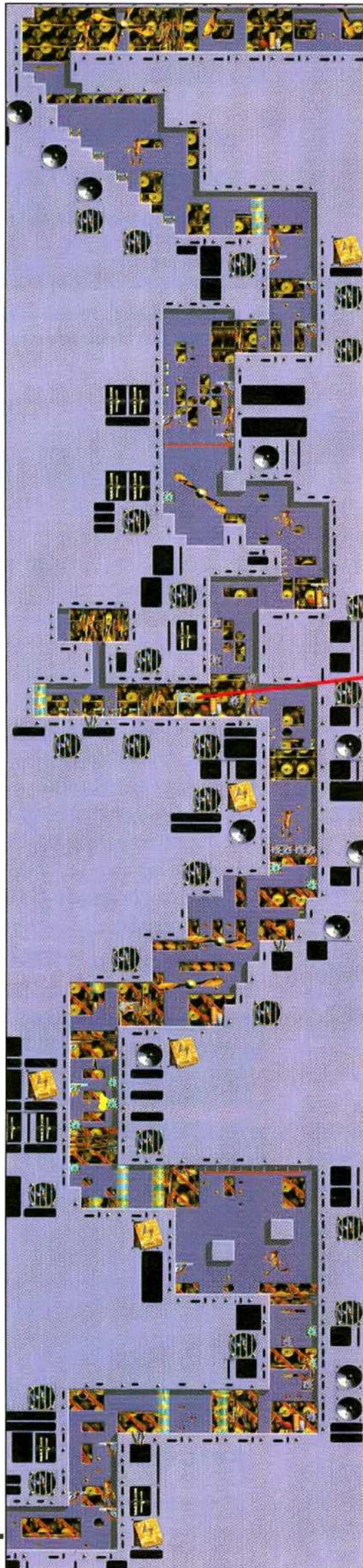
FAZIT
2

Hi, Toys!

Willkommen zum zweiten und letzten Teil unserer ‚Toy Story‘-Komplettlösung. Nachdem Ihr Woody und Buzz sicher durch das Fast-Food-Restaurant geleitet habt, warten jetzt die wirklichen Gefahren auf Euch!



Level 8: Im Greifer-Automaten oder „Wahrlich ein Jump&Run, dieses ‚Toy Story‘“



Das Ende ist nicht mehr weit. Von nun an geht es nur noch über ein paar platzende Elektronikteile, und schon seid Ihr so gut wie im Ziel.

An dieser Stelle gibt es endlich eine Restart-Flagge. Laßt sie Euch nicht entgehen!

Dieser Level kostet Nerven. Ihr müßt Woody sehr genau steuern, um auf den fahrenden Plattformen nach oben springen zu können. Auf einigen Plattformen empfiehlt es sich, etwas länger stehenzubleiben.



Sids Werkbank ist ein Ort des Grauens für alle Spielzeuge. Zwischen Bunsenbrennern und Dartpfeilen muß sich Woody seinen Weg bahnen, um mit Buzz Lightyear fliehen zu können.



Der Level ist zwar ellenlang, bietet aber wenig Neues. Die Hindernisse wiederholen sich sehr bald. Achtet auf die gefährlichen Spinnen!



Sid hat Woody mit Hilfe einer Lupe angekockelt. Daraufhin rennt der Cowboy wild nach vorn. Während dieser Zeit könnt Ihr ihn nur bedingt steuern. Auf Sprünge muß z. B. verzichtet werden.



Dieser Level sieht auf den ersten Blick nicht sonderlich schwierig aus, doch beim zweiten Hinsehen erkennt Ihr die Ansammlung von Haken. An denen muß sich Woody geschickt schwingen, in der Luft drehen und mit seiner Peitsche ...

Start

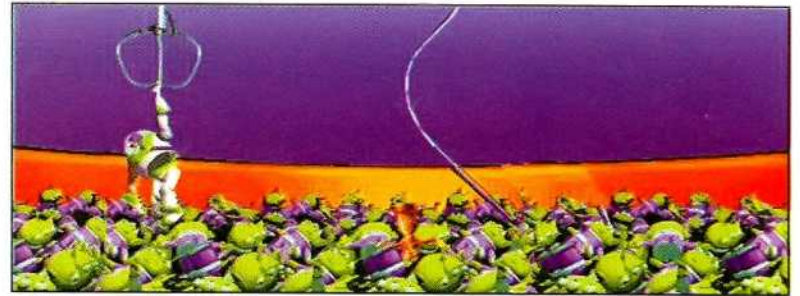


Komplettlösung – Teil 2

Level 9: Im Automaten-Labyrinth oder „Wißt Ihr, es soll da so 'n Spiel geben ...“



Das Labyrinth ist leicht. Orientiert Euch einfach an der rechten Wand!



Woody muß Aliens mit der Peitsche gegen die Klaue schlagen. Geht neben Buzz in die Hocke, und triggert den Schlag-Button, wenn die Klaue kommt!



Das Hangeln kennen wir ja bereits aus vorangegangenen Leveln. Dabei ist es im Grunde das selbe Prinzip, bloß in neuer Aufmachung. Wer bis dorthin kommt, kommt auch weiter.



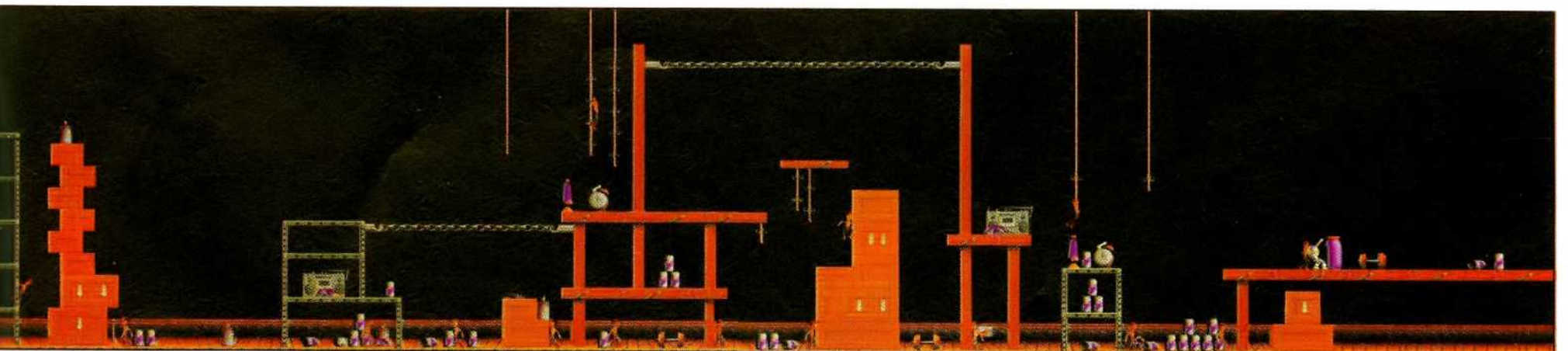
Nach dieser Restart-Flagge taucht plötzlich Sid auf. Woody stellt sich „tot“ und bietet dem Lausebengel damit ein gutes Ziel.



Eine Schale mit Wasser löscht das Feuer – vorübergehend! Nach kurzer Zeit entfacht Woodys Hut erneut, und das Dilemma geht nochmal von vorne los.



Puh! Das war eine ziemlich hitzige Angelegenheit. Doch bloß keine Müdigkeit vor-schützen, es ist noch nicht überstanden!



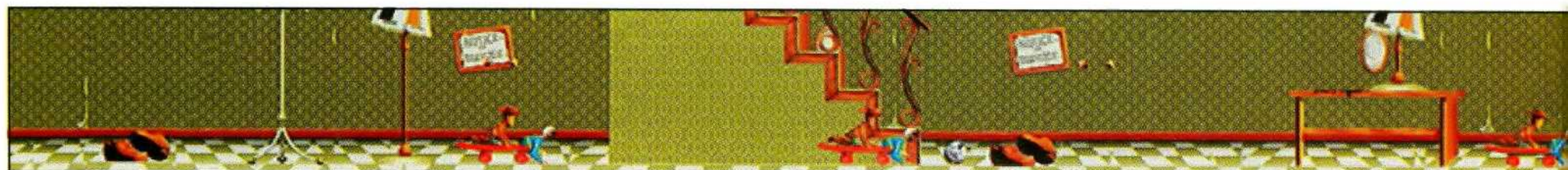
... nach dem nächsten höher gelegenen Haken schlagen. Wenn es auf Anhieb nicht klappen sollte, denkt immer daran: Übung macht den Meister!

Level 10: Sids Werkbank oder „Dr. Phibes Horrorkabinett ist nichts dagegen!“

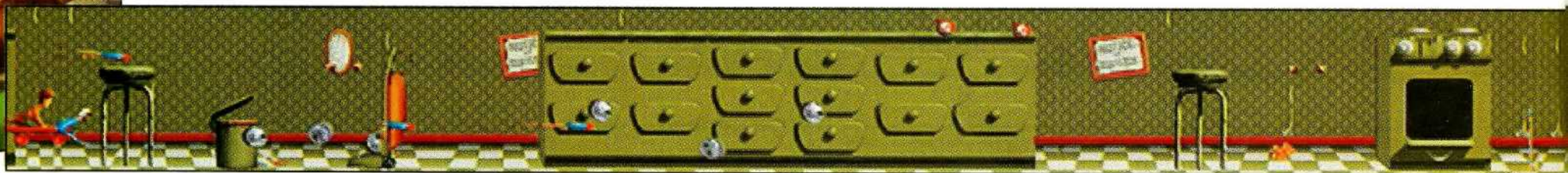
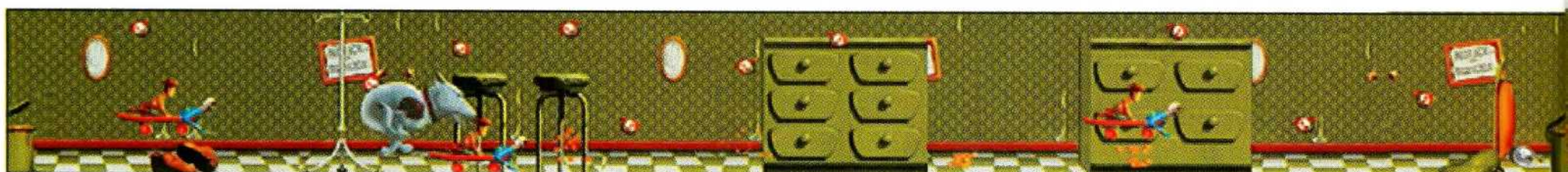
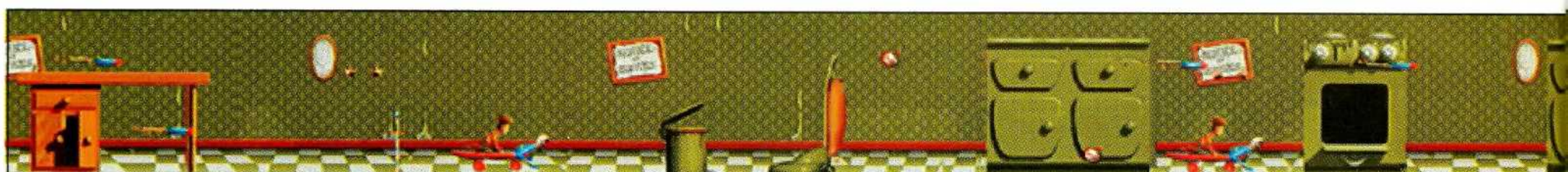
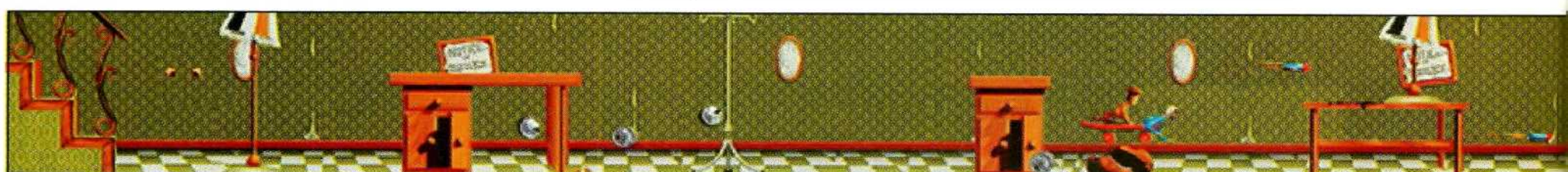
Level 11: Kampf den Mutanten-Spielzeugen oder „Wow, ein Harate-Armi!“

Ja, Freunde, glaubt es ruhig! Auf dieser Doppelseite seht Ihr einen einzigen Level! In der längsten aller ,Toy Story'-Stages wird Woody von Sids beißwütigem

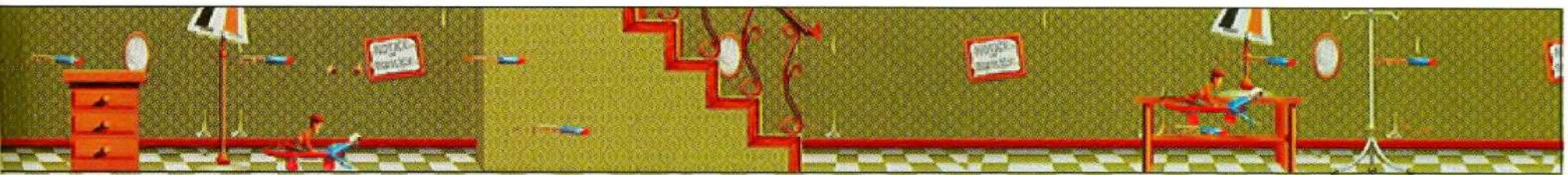
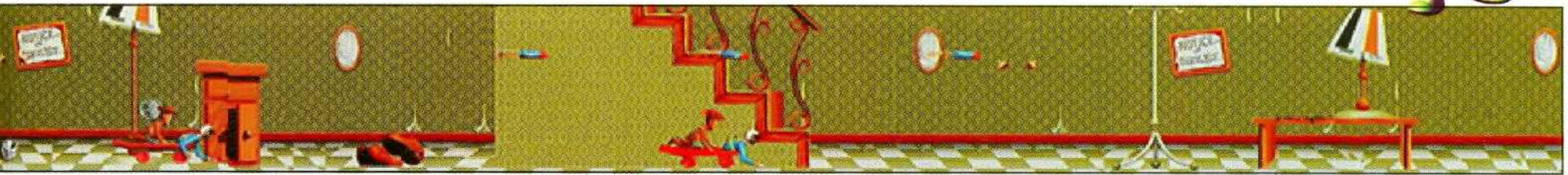
Level 12: Roller Bob
oder „Rollin’, rollin’, rollin’“



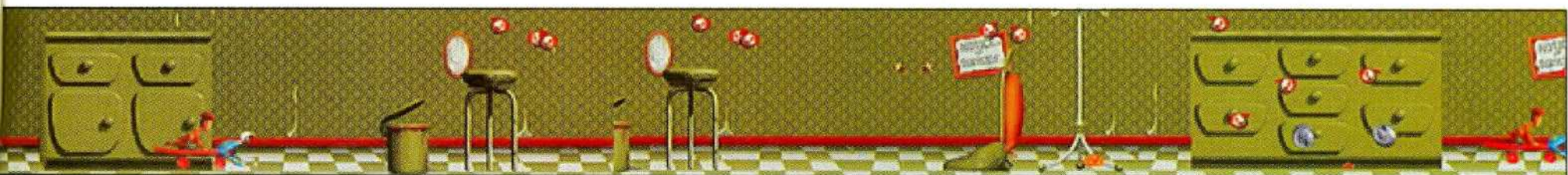
Haltet Euch immer in der Mitte des Bildschirms auf! Dieser Level ist ähnlich konzipiert wie der Rex-Reit-Abschnitt. Achtet auf Raketen und vor allem auf Nero!



Köter Nero gejagt. Aber mit Hilfe von Roller-Bob und seinem Skateboard kann der Stoff-Cowboy dem rasenden Hund entkommen.



An einigen Stellen werdet Ihr von hinten mit Bomben beworfen. Kommt ihnen nicht zu nahe und weicht nach hinten und vorne aus!

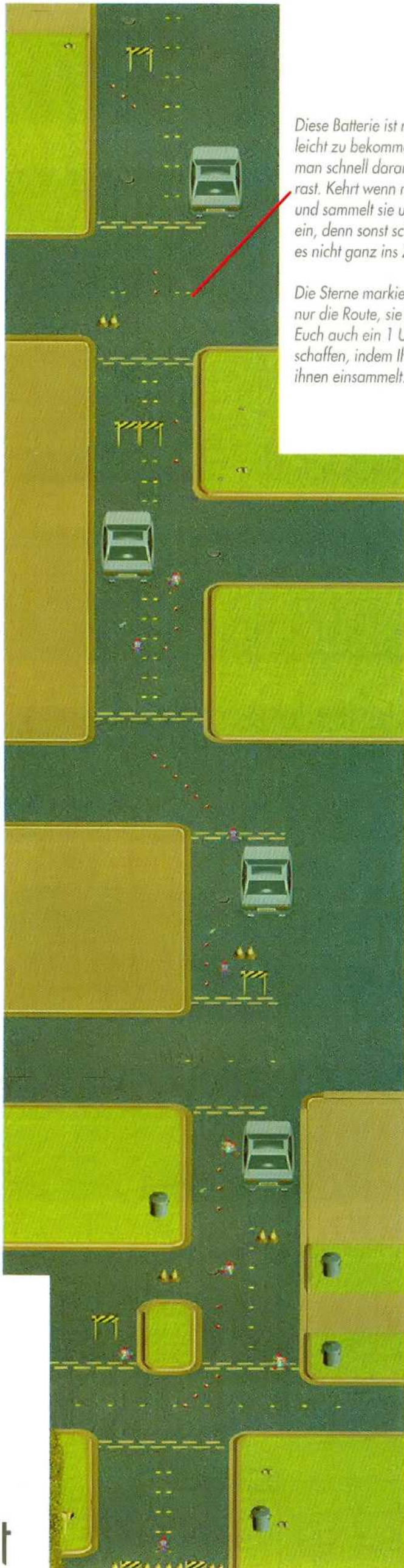


Wenn Ihr Euch von dem anschließenden Geschwindigkeitsrausch wieder erholt habt, macht Euch für den zweiten und letzten „Micro Machines“-ähnlichen Level bereit!



Alles fertigmachen zum Endspurt! Die folgenden beiden Level sind mindestens ebenso rasant wie die Original-Szenen im Kinofilm. Doch nachdem dies überstanden ist, dürft Ihr endlich den Abspann bewundern!

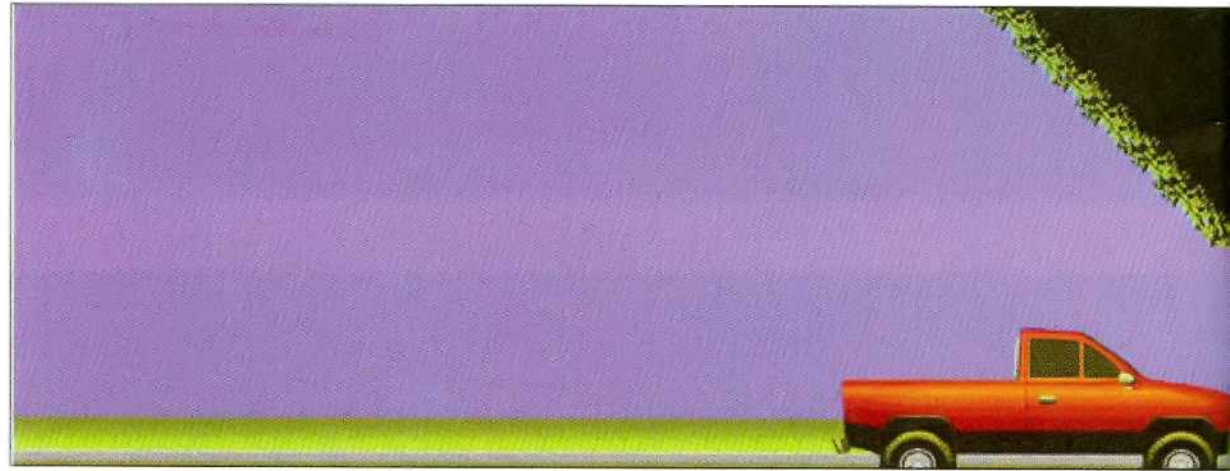
Level 13: Gib Gummi!
oder „Boah ey, voll mit ohne Fuchsschwanz das Ganze!“



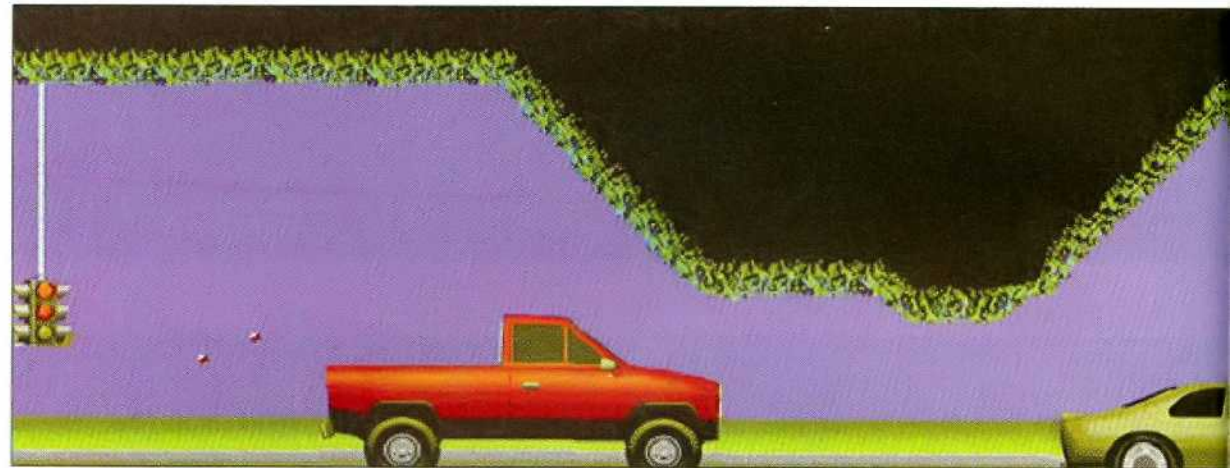
Diese Batterie ist nicht sehr leicht zu bekommen, weil man schnell daran vorbei rast. Kehrt wenn nötig um, und sammelt sie unbedingt ein, denn sonst schafft Ihr es nicht ganz ins Ziel!

Die Sterne markieren nicht nur die Route, sie können Euch auch ein 1 Up beschaffen, indem Ihr 50 von ihnen einsammelt.

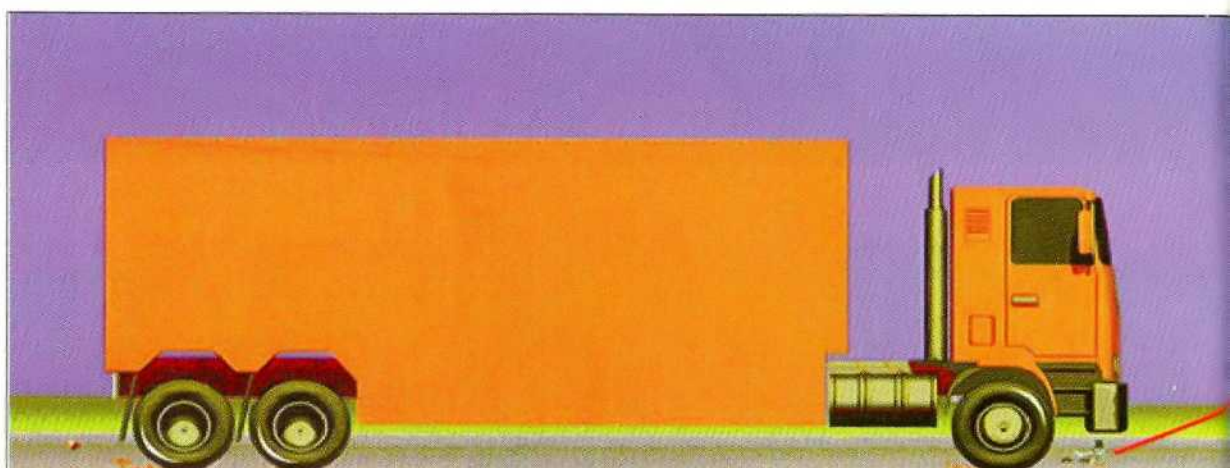
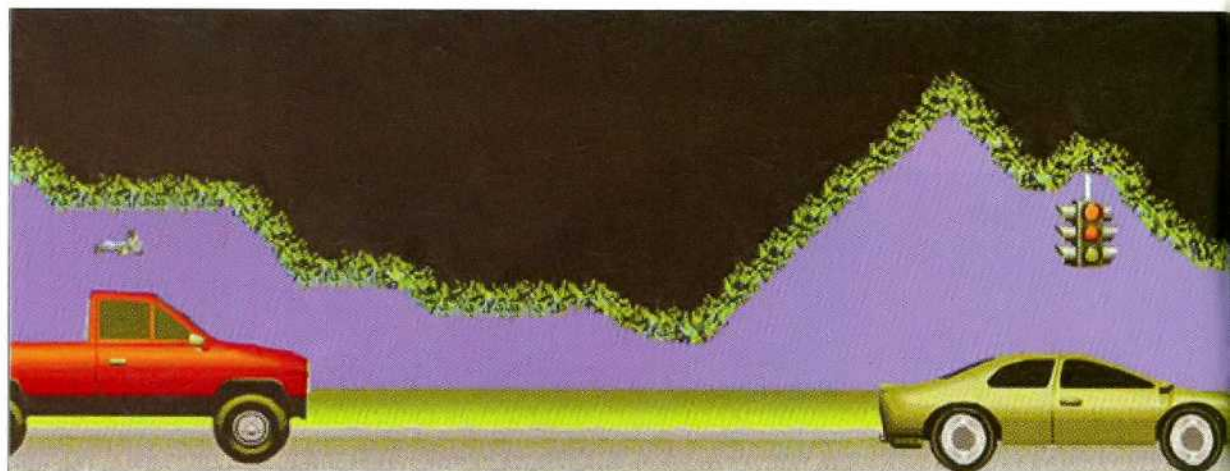
Start

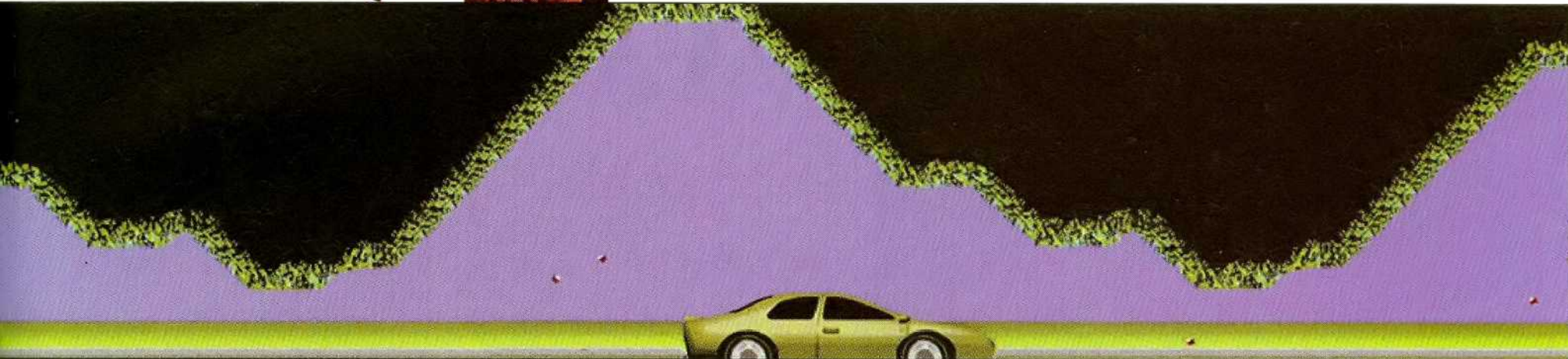


So, das ist nun der letzte Level. Laßt Euch viel Zeit, Buzz zu steuern! Das ist kein Rennen!

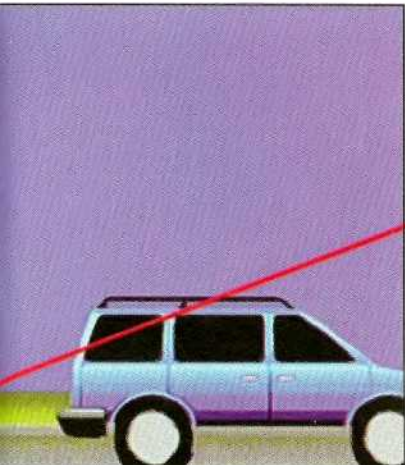


Haltet Euch mit Buzz stets am linken Bildschirmrand auf, so habt Ihr mehr Zeit, Hindernissen auszuweichen!



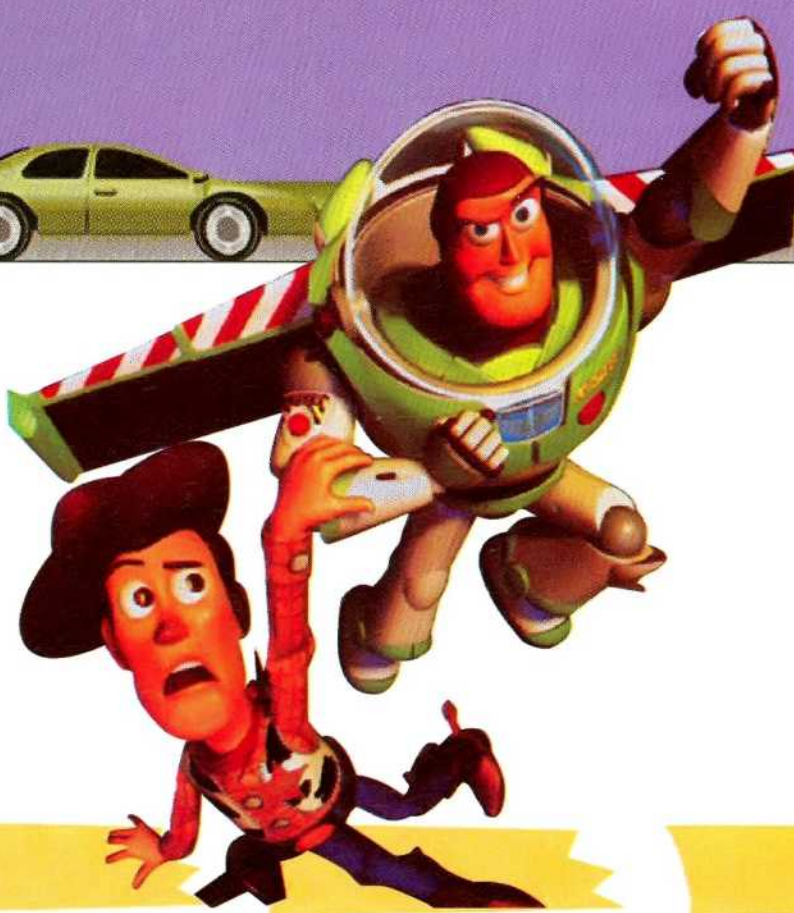


An einigen Stellen kommt man schnell ins Schwitzen. Geht die Sache ruhig langsam an und rechnet immer mit starken Größenunterschieden der einzelnen Hindernisse!



Wenn Ihr es über den Lastwagen geschafft habt, seid Ihr schon fast am Ziel. Steuert Buzz nun vor das Vorderrad des Lkws und danach über das blaue Auto! Gratulation, Ihr habt's geschafft!

Ende



Level 14: Raketen-Mann
oder „Gleich ist es geschafft ... Achtung, jetzt ... moment, jetzt gleich ...“

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, Kurztip, 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, unkartiertem 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:
Nathalie Martin, Birstein
Fatih Tosunlu, Offenbach
Robert Lehmann, Gerla**

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

TIPS & T

SUPER NES

NHL Hockey '96

Versteckte Teams:

Bei Sportspielen ist es mittlerweile ja fast schon normal, daß versteckte Teams, geheime (Promi-)Spieler oder ähnliches per Cheat bzw. Paßwort aufrufbar sind. NHL Hockey '96 macht da natürlich



keine Ausnahme:

Wenn die Credits (Mitarbeiter-Liste) im Titelschirm ablaufen, haltet Select gedrückt und triggert die L- und R-Tasten (abwechselnd oder auch gleichzeitig)! Drückt dann Start! Nun erscheint der 'Game-Setup'-Screen und eine Stimme sagt: „K-Rog.“. Im Anschluß lassen sich vier neue Teams auswählen.
Stefan Gangersleben, Hamburg

International Superstar Soccer

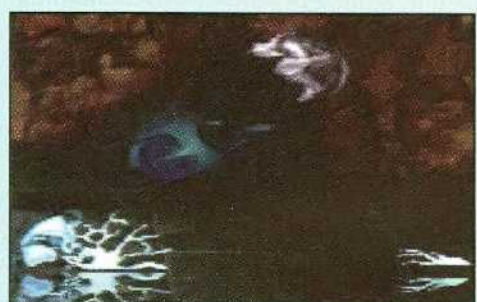
Falls jemand noch nicht bis zum Dream Team vorgestoßen sein sollte, kann er sich mit dem folgenden Paßwort direkt in die Begegnung 'beamen':



2HHVL-HDVBO-DVBCG-
VBCGV-BCGVBCGVBC-G
Marco Häfele, Bretten

Batman Forever

Mit dem Riddler im Trainings-Modus zu spielen, wäre doch sicherlich eine feine Sache. Kein Problem: Gebt einfach den Cheat für die Levelwahl (stand schon in TOTAL! 2/96) ein! Drückt dazu im



Options-Menü links, oben, links, links, A, B, Y!

Nun noch die Special-Moves des Herren Riddler:

Move 1:
unten (halten) + Y (triggern)

Move 2:
X (triggern)

Move 3:
links, rechts + X

Move 4:
unten, unten-rechts, rechts, unten, unten-rechts, rechts + Y
Stephan Bukschat, Straubing

Secret of Mana

Wer sich noch einmal mit dem 'Geheimnis von Mana' beschäfti-



gen will und dabei auf den einen oder anderen Tip oder Trick nicht gänzlich verzichten möchte, der darf folgendes versuchen:

Um mit einer beliebigen Waffe die Superattacke ausführen zu können, ohne daß sie einen hohen Level erreicht hat, muß zunächst mindestens eine Waffe mit einem hohen Level ausgestattet sein. Wenn Ihr diese mit dem B-Button aufgeladen habt, tauscht Ihr die Waffe mittels des zweiten Controllers mit einem anderen Charakter. Erreicht die

RICKS

Shorties.



Waffe des ersten Spielers also ihren höchsten Wert, müßt Ihr auf dem zweiten Controller Y drücken, um in das Ring-Menü zu gelangen, wo Ihr die Waffe tauschen könnt.

Diemo Klösel, Duisburg

Star Trek - Starfleet Academy

Als Ergänzung zu unserem Cheat aus TOTAL! 4/96 hat uns Hans Peter folgendes zukommen lassen: Nachdem Ihr die zusätzlichen Schiffe aktiviert habt, solltet Ihr im oberen Bildschirmbereich den Gorn-Kreuzer und im unteren Bereich ein Schiff der Constitution-Klasse ansteuern. Drückt nun L, R und Select gleichzeitig, um das Spiel abubrechen! Danach begeben sich in den Gefechtsstrainingbildschirm. Dort befindet sich ein Raumschiff, das aussieht wie die Excelsior, jedoch als Prototyp A klassifiziert ist. Es ist schneller und besser bewaffnet als ein Schiff der Excelsior-Klasse. Die echte Excelsior wird derweil vom Schlachtschiff zum schweren Kreuzer gewandelt, und Ihr könnt mit dem neuen Prototyp A unerreichbare Orte aufsuchen.

Hans Peter Spenrath, Grevenbroich

Give N Go

Wem der Schwierigkeitsgrad in diesem Spiel nicht hoch genug ist, der sollte im Titelschirm den Konami-Cheat anwenden: oben, oben, unten, unten, links, rechts, links, rechts, B und A.

Gökay Özerden, Gelsenkirchen Buer

StarGate

Es hat eine ganze Weile gedauert, bis wir brauchbare (aber vor allem lesbare) Paßwörter zur Filmumsetzung 'StarGate' bekom-

men haben. Nun können wir Euch endlich alle Missions-Paßwörter präsentieren. Um das Spiel durchspielen zu können, müssen alle



Atombombenteile gefunden werden – insgesamt sind es sieben. Vorab eine kleine Erklärung der Symbole des Stargates im Paßwortsystem:

Skarabäus (kl. Krabbelkäfer) = K
Dreieck mit Punkt darin = D
Wasserzeichen (Wellen) = W
Geschwungenes 'A' mit Punkt darin = A
Das Pi-ähnliche Zeichen (π), RAs Auge = R
Quadrat bzw. leeres Feld = F
Schiffssymbol = S



Mission Paßwort

2	RKSRKKR
3	RDSRFSW
4	RDKRFFW
5	RDKWKFR
6	RDKWFAW
7	RDKWFAR
8	RDKWRKW
9	FKRRKRF
10	FKFRRKR

Carsten Werner, Worms

Breath of Fire II

Was man in der Küche nicht so alles an feinen Sachen zusammen



mischen kann. Probiert doch mal folgende Rezepte aus!

2 x Extract, 2 x Sniper, 4 x Help BL = Life PL

4 x Herb, 4 x Urchin, 2 x Help BL = Extract

4 x Antidot, 2 x Tear Dr = Vnm

2 x Charcoal = Herb



2 x Tuna = G8 Bait

4 x Frizbee, 2 x Dinker = Biscuit

2 x Antidot = Tear Dr

2 x Herb, 4 x Charcoal = Help BL

2 x Urchin = 2 x Help BL

4 x Unagi, 2 x Shave Ice = Guts BL



2 x Unagi = Shave Ice

2 x Cure All = Frizbee

2 x Pile Worm = Pan Pizza

4 x Minnow / oder zwei verschiedene Angriffszauber nach Belieben = Luck Cndy

4 x Cure All, 2 x Frizbee, 2 x Cond Up = Dinker

3 x Shave Ice, 2 x Guts BL, 2 x Medicate = Pwr Food

2 x F Spice = Misooup

3 x Luck Cndy, 3 x Guts BL, 3 x Pwr Food, 3 x Dinker, 3 x Misooup, 3 x Cond Up, 4 x Pile Worm = Goldbarren

Christian Groß und Daniel Wagner, Oslutter

GAME BOY

Kirby's Dream Land

Mehr Energie und mehr Leben, wer hätte das nicht gerne?! Im Traumland-Spiel mit Kirby geht das so: Drückt im Titelschirm unten + Select + B (gleichzeitig)! Im nun erscheinenden Geheim-Menü dürft Ihr Leben und Energie aufstocken und zudem noch den Soundtest

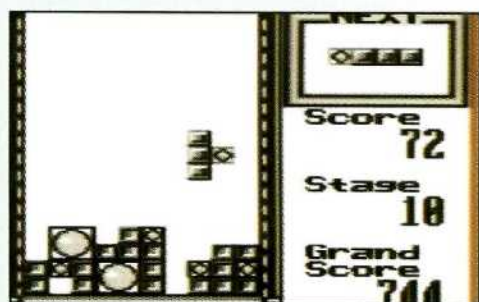
ausprobieren.
Nikolas Hagemann, Ahaus

Tetris Blast



In Fünferschritten unterteilt präsentieren wir Euch an dieser Stelle Levelcodes von Andreas Siebert.

Level	Code
5	TDYJDDLD
10	MYDQGGKK
15	?YYWGFDK
20	BLTFWHCL
25	KGMNPMGC
30	JI/PRBBB
35	Y/CFJVCD
40	GGBQGSJB
45	JXWGSFG
50	HZKBPYJK



Durch die folgenden Levelcodes sind neue Steine verfügbar:

Level	Code
5	ZX.CR.HC
10	CDRRWTHM
15	YFFKGBPD
20	CX.DGBWK

Andreas Siebert, A - Wien

Indizierte Spiele
Es gibt eine Handvoll Spiele, die von der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften (BPjS) im Rahmen einer inhaltlichen Prüfung indiziert bzw. sogar beschlagnahmt wurden. Bislang zählen noch keine GB-Spiele dazu.

Cannon Fodder	SuperNES
Doom	SuperNES
Killer Instinct	SuperNES
Lethal Enforcers	SuperNES
Mortal Kombat	SuperNES
Mortal Kombat II	SuperNES
Mortal Kombat 3	SuperNES
Super Double Drag	SuperNES
Total Carnage	SuperNES
Wolfenstein 3D	SuperNES

TIPS & TRICKS

Auch diesmal präsentieren wir Euch in unserer ‚künstlerischen Ecke‘ lustige und schöne Zeichnungen, die Ihr freundlicherweise Euren Tips und Tricks bzw.

Die künstlerische
ECKE

Leserbriefen beigefügt habt. Bitte denkt an Euren Absender auf der Rückseite der Zeichnung, fehlt er, erscheint Euer Name auch nicht im Heft! Also, dann ...



Auch diese hübsche Zeichnung eines Monsters aus ‚Secret of Evermore‘ trägt leider keine Adresse auf der Rückseite. Einen Platz in der künstlerischen Ecke der TOTAL! hat sie aber dennoch verdient.



Immer wieder gern gezeichnet: der Mega Man. Im direkten Vergleich mit einer sehr ähnlichen Zeichnung des Action-Helden haben wir dieser von **Sebastian Kram aus Eberswalde** den Vorzug gegeben. Auch an Dich vielen Dank!



Von **Stephan Bukschat aus Straubing** stammt dieses auffällige Briefcover. Tips und Tricks von Stephan findet Ihr auf den vorhergehenden Seiten. Danke, Stephan!

SUPER MARIO RPG



Vincent hat uns eigens zum aktuellen Mario-Rollenspiel-Ereignis einen Klempner in Originalfarben gezeichnet. Vielen Dank an Dich, Vincent!



Sonic
ist der
reife



Wäre sie Total
lesen würde sie
das Memo
ist

Wer ist das süßeste Maskottchen im Videospieleland, Mario oder Sonic? Geliebt oder gehaßt, die Entscheidung, welcher Jump&Run-Held denn nun der schönere ist, sollte jedem selbst überlassen sein. Und wer ist der oder die süße Zeichner(in)? Leider stand keine Adresse auf der Rückseite.



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

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:

„Super Mario Kart“- Competition

TOTAL!

**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

Lagoon (SNES)

Frank Kubeth hat es bis in die Dwarven-Wüste geschafft, kommt nun aber nicht in die Höhle, da ihm ein Felsblock den Weg ver-



sperrt. Wie kann man den störenden Riesenkiessel aus dem Weg räumen?

Zelda IV (GB)

Thomas und Monika fragen sich und die Leser, wie man den Wundertunnel hinter dem Wasserfall betreten kann, und wo der Floßverleih zu finden ist.

Solstice (SNES)

Tom Gornik hat auf Death Island schon acht der zwölf Tokens eingesammelt, aber spätestens im Raum 08/OA ist für ihn mangels weiterer Schlüssel Endstation. Was ist zu tun?

Asterix & Obelix (SNES)

Tom Casagrande sucht verzweifelt nach den Levelcodes für die spannende Römerhatz.

Indiana Jones Greatest Adventures (SNES)

Patrick Hemmerlin würde gerne wissen, ob es bei diesem Spiel einige hilfreiche Cheats gibt.

Antworten

Might & Magic III (SNES)

Matthias Kerker verrät Corinna die von ihr so dringend gesuchten Paßwörter:

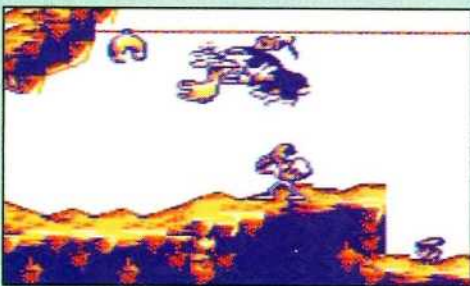
Grabsteinrätsel	SECRET
Kopfrätsel	EPSILON
Arachnoid Cavern	20.301
Whiteshield	JOABARY
Free Reign	OGRE
Blackwind	TEN
Greywind	CIRCLE
Dragontooth	20.000

Yoshi's Island (SNES)

Christian Schulze hat die Lösung für Heikes Problem mit den roten Münzen. Diese verstecken sich in Level 1-7 in den blinkenden Eiern: Schießt man mit diesen Eiern, die in den gelben Blöcken über der Tür zum Bonuspiel zu finden sind, auf Gegner, so verwandeln sich diese in die begehrten Münzen. Allerdings sollte darauf geachtet werden, daß die Münzen bei dieser Aktion auch bequem eingesammelt werden können und nicht etwa in einen Abgrund fallen!

Earthworm Jim (GB)

Heiko Brohl hat für Franz einige praktische Action-Replay-Codes auf Lager:



Energie	0464 D7C1
Leben	0205 D6C1
Plasmaschuß	0101 96C1
normaler Schuß	0436 93C1

Kirby's Dream Land 2 (GB)

Benjamin Becker verhilft Torsten zum 100%igen Erfolg. Für den ist nämlich einiges zu erledigen: Es müssen alle Teile des Regenbogenschwertes eingesammelt werden und der absolute Endgegner mit diesem Schwert besiegt werden. Weiterhin sind nach dem Sieg über einen Endgegner deren Räume nochmals zu betreten und die Bonusspiele perfekt zu absolvieren.

Fehlen dann immer noch einige Prozentpunkte, hilft nur noch ein kleiner Trick: Als erstes besorge man sich einen Helfer und begeben sich dann mit diesem Helfer an eine Stelle, wo man normalerweise einen weiteren Helfer bekommen würde. Statt diesem erscheint nun ein Blob. Hat man Glück und es ist ein weiblicher Blob (erkennbar an den neckischen Haarschleifen), gibt es nicht nur ein Extraleben, sondern auch einen Prozentzuwachs. Sind dann die 100 % erreicht, gibt es eine Überraschung!

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 ...

Doch das muß nicht sein!

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!!!

Animaniacs (GB)

Benjamin kann Torsten auch bei diesem Spiel mit Endgegner-Taktiken weiterhelfen. In Szene 1 muß man mit Wakko immer auf die linke Seite der Rampe schlagen, wenn Ralph auf der rechten Seite steht. Erscheinen Pinky und The Brain auf der Bildfläche, soll-



te man sich an den rechten Rand begeben. Doch Vorsicht vor den Bomben und fallenden Stacheln, da heißt es Ausweichen! Der Zwischengegner von Szene 2 wird dadurch besiegt, daß Wakko auf die Kuchenmaschine haut und Ralph somit einige Male trifft. Beim Endgegner muß Wakko zunächst die Kiste so vor

die Kamera verschieben, daß man sie gerade durch einen Sprung erreicht. Nun betritt man die Lok und den Kohlenwagen. Sobald die Lok abgekoppelt ist, haut man mit Wakko in den geeigneten Momenten auf den Hebel rechts von den Kohlen. Die Zwischengegner in Szene 3 sind leicht zu besiegen, den ersten braucht Dot nur anzuflitzen, beim zweiten gilt es, den Feuerbällen auszuweichen. Auch der Endgegner ist theoretisch kein größeres Problem: Einfach immer nur auf den gegenüberliegenden Schalter hauen ...

Zu guter Letzt noch der Zusatzlevel, der nur in den höheren Schwierigkeitsstufen zugänglich ist: Dort flirtet Dot zunächst mit Pinky, der daraufhin mit Bomben wirft. Diese werden mit Wakkos Hammer angezündet, sobald der Roboter in der Nähe ist. Mit gutem Timing ist das Drama schnell beendet.

TRICKS

Action Replay

Hallo, Freunde des gesunden Schummelns!

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

Schickt uns bitte Eure erspielten Action-Replay-Codes für das ARP II oder III! Solltet Ihr eventuell selbst welche suchen, werden wir sie nach Möglichkeit für Euch abdrucken. Kommenden Monat gibt's dann auch wieder mehr Codes.

Die Beiträge auf dieser Seite stammen von: Sebastian Stapper, Ralf Matthai, Ronny 'Zeichenkünstler' Nikolaus, Anne Striebel und Sven Jödicke. Schönen Dank auch!

SUPER NES

B. C. Kid

7E10 1E02 unendl. Leben

Busts Loose

7E00 8E03 unendl. Leben
 7E00 9E03 unendl. Energie

Eek! The Cat

7E1F E503 unendl. Leben

Michael Jordan:

Chaos in the Windy City

7E14 2705 unendl. Leben
 7E59 4A06 unendl. blauer Eisball
 7E59 4C06 unendl. lila Rebound
 7E59 4E05 unendl. roter Flammenball
 7E59 5005 unendl. goldener Hitzeball
 7E59 5203 unendl. schwarzer Kegelball
 7E59 4808 unendl. weißer Knuckle-Ball

7E14 1C05 unendl. Energie

Mighty Max

7E02 8C05 unendl. Leben Pl. 1
 7E03 8C05 unendl. Leben Pl. 2
 7E02 9403 unendl. Energie Player 1
 7E03 9403 unendl. Energie Player 2
 7E29 8617 unendl. Zeit

Sparkey's Quest

7E00 A802 unendl. Leben

GAME BOY

Mega Man 4

0103 34DF unendl. Leben

VERMISSTE CODES

Claymates

7EF7 0605 unendl. Leben
 7EF7 08FF unendl. Diamanten

7EF7 0259 unendl. Zeit

Jurassic Park

7E02 8705 Alle Sensoren sind aktiviert
 7E02 8B20 unendl. Mun. für Waffe A
 7E02 9508 unendl. Mun. für Waffe B
 7E02 A304 unendl. Leben

Pop 'n' Twinbee

7E1F F608 unendl. Continues
 7E00 9C1D unendl. Energie Twinbee
 7E00 A003 unendl. Smartbombs Twinbee
 7E00 9E1D unendl. Energie Winbee
 7E00 A203 unendl. Smartbombs Winbee
 7E00 8A0X Levelanwahl, X = 0-6

Super Turracan

7E04 FBXX X = Anzahl der Leben
 7E04 FDOC unendl. Energie
 7E05 0330 unendl. Rollzeit
 7E05 0909 unendl. Zeit
 7E05 0A03 unendl. Smartlines

TOTAL!

BESTELL-COUPON

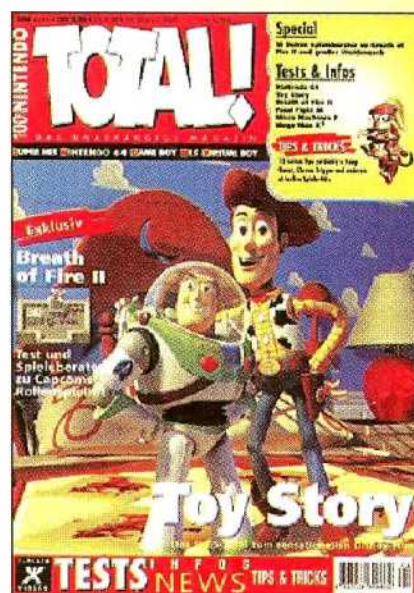
TOTAL!



2/96 DM 6,80



3/96 DM 6,80



4/96 DM 6,80



5/96 DM 6,80



6/96 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 vergeßt die Versandkosten nicht! Lieferung per Nachnahme nicht möglich.

☐ per Euro-Scheck zur Verrechnung (Kartenummer bitte nicht vergessen!)

Bitte keine Überweisung!

Für Mehrfachbestellungen bitte **Stückzahlen** eintragen! Die Lieferung erfolgt schnellstmöglich nach Vorratslage. Mit Erscheinen dieser Ausgabe verlieren alle anderen Preislisten ihre Gültigkeit. **Briefmarken werden als Zahlungsmittel nicht angenommen!** Die Ware bleibt bis zur vollständigen Bezahlung Eigentum des Verlages.

Versandkosten
 Inland DM 5,- / Ausland DM 12,-

ADRESSE:

TOTAL! Heft-Shop, Friedensallee 41, 22765 Hamburg

SNES

Suche Super Street Fighter II, Tel.: 0234-286487, Kurt

Suche Yoshi's Island, Puzzle Bobble zum Kauf oder Tausch gegen Earthworm Jim, Secret of Mana, Super Street Fighter II Turbo, Super Mario Kart, Tel.: 0421-217623, ab 19 Uhr, Daniel

Verkaufe Sim City DM 15, Donkey Kong Country DM 50, Super Mario

Suche Secret of Mana, zahle DM 30-45, mit Anleitung und Spieleberater.

NUR 5 DM

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

nur im Umkreis Neuwied, Tel.: 02631-72402, von 18-20 Uhr, Marc

Verkaufe Super Tennis (zweimal), Street Fighter II, King of Monsters, je DM 20, StarWing, Batman Forever, F-Zero, je DM 25, Turtles T. Fighters und Flashback, je DM 30, Super Metroid DM 50, alle 11 Spiele für nur DM 250, Tel.: 0721-689689, Bernd

Suche möglichst preiswertes Earthworm-Jim-Modul, ca. DM 60 (VB), Tel.: 02831-4148, von 18-20 Uhr, Christoph

Verkaufe SNES mit SGB, Action Replay und 16 Spiele, u. a. Blackhawk, Power Monger, Might & Magic 2, DM VHB 850, auch Einzelverkauf, Tel.: 06340-92608, Jan

Suche für SNES, Asterix & Obelix DM 40, DKC 2 DM 50, Mega Man X2 DM 40, lasse mit mir handeln, Tel.: 07195-71441, ab 14 Uhr, Manuel

Verkaufe Super Ghouls 'n' Ghosts DM 30, Mario is Missing DM 35, World League Basketball DM 25, Street Fighter II DM 25, suche Alien 3, Mega Man X2, Earthworm Jim 2, Tel.: 09281-46774, Johannes

Tausche Aladdin gegen NBA Jam, Benjamin Dross, Mittelstadt 11, 79235 Burkheim, Tel.: 07662-1460

Suche Rock 'n' Roll Racing, zahle DM 90, außerdem suche ich Street Racer und andere Rennspiele, alles anbieten! Tel.: 0421-8099184, Stephan

Verkaufe SNES-Spiele, Cool Spot, Tiny Toon und Bubsy, je DM 65 oder tausche gegen Lemmings, StarWing oder Flashback, Tausche auch 2 gegen 1, Theme Park, DKC 2 oder NBA Jam T. E. (nur PAL-Spiele mit Hülle und Anleitung), Tel.: 03931-219503, Mario

Tausche Secret of Evermore gegen Super Metroid, suche auch Breath of Fire 2, alles Top-Zustand, Tel.: 03814-902354, Jens

Suche Populous 2, Jimmy Connors Tennis, Tróddlers, King Arthur's World, alle mit dt. Anleitung, Tel.: 0611-87568, Manuela

Verkaufe 50/60 Hz SNES, Adapter, Scartkabel, 9 Spiele, z. B. Final Fantasy II u. III, Chrono Trigger usw., auch einzeln, Preis auf VB, Tausche auch g. PSX, Tel.: 089/6118223

Verkaufe SNES mit Ascii-Pad und 12 Spielen, NBA Live 96 usw., VHB DM 900, alles auch einzeln. Alles in Top-Zustand, alle Spiele mit Originalverpackung, Tel.: 07476/8344, Toby

Suche Super Street Fighter 2, Tel.: 02064/2783, Marcel

Verkaufe TOTALI-Hefte, alle aus 1995, außer Heft 7/11 u. 12. Außerdem Heft 12/94 u. 8/94 sowie Heft 2/96. Nur komplett für DM 63, Tel.: 034491/82586, Michael

Tausche TOTALI 6/93 gegen 7th Saga 1 u. 2, suche für GB Final Fantasy 1 u. 3, zahle pro Spiel DM 50, nur Berlin, Tel.: 030/6021566

Tausche Mickey Mania, StarWing, Road Runner, Mega-La-Mania, Saber Run u. a. gegen Chrono Trigger, Super Turrican 2, WeaponLord, Diddy's Kong Quest, Final Fantasy 3 u. a., Tel.: 09401/4224, Tomy

Suche Yoshi's Island und Secret of Evermore, Tel.: 0351/4015299, Dietmar

Verkaufe/Tausche SNES-Spiele, habe z. B. Actraiser 2, Fever Pitch Soccer, Ghoul Patrol, Joe & Mac 3, Mario Paint, Putty Squad, Street Racer, Super Drop Zone, Warlock usw., Tel.: 02666/1484

Suche Primal Rage DM 50, Illusion of Time DM 50 und Chrono Trigger DM 50 oder Breath of Fire 2 DM 50, Tel.: 02161-572232, Tim

Verkaufe SNES mit 5 Spielen für DM 400, außerdem noch ein NES mit 8 Spielen für DM 300 (keine Originalbeschreibung), Tel.: 0821/471608, Stettenhofen

Tausche Asterix & Obelix, Asterix, Mega Man X und/oder Mystic Quest Legend gegen Intern. S. Soccer Deluxe, Tel.: 07243/98712, W. Gross, 76275

Ettlingen, Dohlenweg 5 a

Tausche SNES-, NES-, GB-Spiele: Habe für SNES 52 Spiele, für GB 35 Spiele und für NES 26, suche für SNES: Final Fight 3, Chrono Trigger, Mega Man X3, für NES: Mega Man 1 und andere, Tel.: 08502/3006, Felix

Verkaufe/Tausche Indiana Jones DM 50, Street Fighter II Turbo DM 40, Dragon DM 50, Dschungelbuch DM 50, suche StarGate, Wild Guns, Warlock, Blackhawk, Tel.: 04361/1238

Verkaufe/Tausche S. of Mana, FIFA 96, StarGate, Wing Commander, M. Kart, Battleship, All-Stars gegen F. Fantasy 2-3, Chrono Trigger, B. of Fire 1-2 tausche auch 2 g. 1, B. Pahne, Tel.: 02761/97093, ab 14.00 Uhr

Suche Mechwarrior 3050, ISSD, Secret of Evermore, Exhaust Heat 2, Super Street Fighter II, WeaponLord, Final Fantasy 1-3, Bomberman 3, NBA Live 96, Blackhawk, Super Metroid usw., Tel.: 07152/25945, Sebi

Verkaufe/Tausche ARP 2 DM 50, NBA Jam T. E. DM 50, ISSD DM 80, DKQ DM 80 und mehr, oder tausche eines gegen Yoshi's Island oder EWJ 2, Tel.: 04144/5431, Carlo

Tausche Theme Park, Street Fighter II Turbo, Street Racer, George Foreman K.O. Boxing, Intern. Superstar Soccer, ISSD, suche Mechwarrior 3050, Secret o. Mana 1 u. 2, Tel.: 07159/45307

Verkaufe SNES und 11 Spiele mit 2 Joypads, Super Game Boy und Action Replay II, Spiele: NBA Jam usw., Preis nach Vereinbarung, Tel.: 03583/704930, Martin

Suche Prügelspiele und TOTALI Tips&Tricks Band 1, aber nicht SSF II oder SSF Turbo! Möglichst billig (bis DM 85), Tel.: 08373/547, Martin

Verkaufe RoboCop vs. Terminator, Stunt Race FX, Star Trek TNG, Illusion of Time, Secret of Mana, Super Mario Kart, ARP 2, alles im Rahmen von DM 50 bis 70, Tel.: 090491/997223, Beavis

Kaufe zu fairem Preis Breath of Fire II (PAL) oder Looney Toones Basketball, tausche auch gegen Mask, Zombies, EWJ, WWF Arcade oder WWF Raw, habe auch Zelda, Probotector 2, NBA Jam, Wariland für GB, Tel.: 05922/1331, Benni

Suche Jimmy Connors Tennis, Tel.: 03461/810003

Achtung! Verkaufe Bubsy DM 55, Illusion of Time DM 70, Demon's Crest DM 60, Mr. Nutz DM 60 uvm., Tel.: 0340/833588, Fr. ab 15.30 Uhr, Sebastian

Verkaufe Yoshi's Island, S. Turrican 2, Pop 'n' Twinbee (ohne V. und Anl.), SoE, für je DM 85 (inkl. Porto), suche Blazing Skies, Unirally, Tel.: 07031/673774, Michael

Verkaufe/Tausche EWJ 2, Yoshi's Island, Pinball Dreams, Stunt Race FX, NFL Q. Club, Syndicate, Suche ARP 2 od. 3, Mega Man X3, habe und suche noch andere, Tel.: 06187/22390, Adi

Tausche Wing Commander und TOTALI Ausgabe 6/93, suche Yoshi's Island und StarWing, Tel.: 06355/1642, Juergen

Tausche Spiele, z. B. Crazy Chase, F1 Pole P., King Arthur, Illusion of G., Big Sky Trooper und viele andere! Suche EWJ 1 + 2, Int. SSD und Spiele für PlayStation, Tel.: 03391/358125

Verkaufe SNES mit 10 Spielen, z. B. Breath of Fire 2, Secret of Evermore, Theme Park, Illusion of Time u. a., Action Replay 3 und 2 Pads, für DM 700, Tel.: 035475-234, ab 19 Uhr, Christian

Suchen Sportspiele (SNES), bieten: Secret of Mana, S. Return of the Jedi, Zombies, Batman, Primal Rage, Pang, Turtles VI, Crash Dummies, Hyperzone u. v. a., Tel.: 08621/7903 oder 7777, Berni und Dominic

Tausche Yoshi's Island gegen Chrono Trigger und Super Punch Out gegen Secret of Evermore (PS: Suche Zelda auf NES), zahle auch DM 10 drauf! Tel.: 0231-238734, Marlin, ab 19 Uhr

Tausche die US-Version von Secret of Evermore gegen die deutsche Version von Donkey Kong Country, Spieleberater von S. of E. ist dabei. Nur zwischen 14 und 15 Uhr anrufen! Tel.: 05734-7539

Verkaufe 11 Spiele und Konsole, darunter

DKC, ISSD, Unirally, Secret of Evermore, Mega Man 7 u. v. m., fragt nach Christian! Tel.: 06703-3913

Verkaufe SNES + 2 Pads + 23 Spiele, u. a.: Secret o. Mana, S. Metroid, Theme Park, RRRacing, Flashback, auch Einzelverkauf möglich, Tel.: 05237-5623

NES

Suche Mega Man (NES) mit Hülle, Verpackung und Spieleanleitung, das Spiel soll in gutem Zustand sein, biete DM 50, Dominik Roth, Pieperstr. 13, 58099 Hagen, Tel.: 02331-688045

Verkaufe 25 NES-Spiele (US) für DM 750, nur komplett, Tel.: 04529-624, ab 18 Uhr, Sönke

Suche NES mit Vierspieler-Adapter, vier Pads und Gauntlet 2, Preis auf VB, tausche auch gegen SNES-Spiele, Sven Augustin, Aulenhäuserstr. 21, 35789 Weilmünster, Tel.: 06472-2308

Verkaufe Super Mario Bros. 1-3, je DM 35, Duck Tales DM 30, Kirby's Adventure DM 30, Top Gun mit Fighterstick DM 60, für Game Boy: Kirby's Dream Land DM 30, Pagemaster DM 30, alle + NN, Tel.: 0201-557054, Claudia

Suche für NES: Star Wars, Star Trek, North and South, Elite, Pirates, Silent Service, Metal Gear, Mega Man 5, Firehawk, Maniac Mansion, TMHT Tournament Fighters, Tel.: 0341-4212995, Krause

Verkaufe Mega Man 3, Pirates, Alien 3, Castlevania 3, je DM 40, Bigfoot, Super Mario Bros. 1 für je DM 30, tausche auch gegen SNES-Spiele, Tel.: 07321-55260, Georg

Suche für NES: Autorennen und Formel 1, Tel.: 03603-3013, Edith

Verkaufe NES mit zwei normalen Controllern, einem Zoomer und sieben Spielen sowie Jetsons, Adventure Island 2, Super Mario 1 und 3, Kung Fu u. a., für DM 180, Tel.: 0041-523461608, Silvano

Verkaufe Nintendo mit einem Joystick, vier Controllern und 13 Spielen, z. B. Wrestlingmania, Dragon Ninja, Kirby's Adv., Super Mario Land 2 und 3, für DM 300, auch Einzelverkauf, Tel.: 3820412, Tanci, nur Freitags

Verkaufe NES-Spiele, Duck Tales, Mario und Yoshi, Tennis, Super Mario Bros. 2, Little Nemo, The Dream Master, Super Spike V Ball, ca. DM 25, Tel.: 030-3714312, Roland

Suche Elite, Swordmasters, Timelord sowie Action- und Prügelspiele für NES, auch Tausch gegen NES- und GB-Spiele, z. B. Earthworm Jim, StarGate, Faxanadu, Shadowgate, auch Verkauf, Tel.: 04342-4835, Lars

Verkaufe NES mit acht Spielen, zwei Joypads, z. B. Kirby's Adventure, Mario Brothers, Tetris, California Games, World Cap für DM 249, auch einzeln, Tel.: 06722-1304, Andreas

Suche Probotector, Rygar, Trojean, Tournament T. E., verkaufe 11 Spiele, z. B. Soulstice, Faxanadu, Shadowgate, für GB: StarGate, Q-Bert, Earthworm Jim u. a., Tel.: 04342-4835, Lars

Verkaufe NES, vier Joypads, Vierspieler-Adapter, 12 Spiele, z. B. Super Mario Bros. 1-3, Chip 'n Dale, Track & Field 2, für zusammen DM 300, auch einzeln, Preis nach VB, Tel.: 06831-69300, Björn

Verkaufe 12 NES-Spiele, z. B. Indy Heat, Off Road, Bigfoot, Soccer, Blades of Steel, Wrestling, Duck Tales, DM 10-25, Tom Lang, Scheurerstr. 8, CH - 3008 Bern, Tel.: 031-3811036

Verkaufe Secret of Mana DM 50, Plok DM 40, auch günstige NES-Spiele, z. B. Zelda 1 und 2, Super Mario 1 und 2, Tel.: 05681-7915, Thomas

Suche NES-Spiele (möglichst billig), oder biete Gargoyle's Quest Motocross, Maniacs (beides GB), tausche beides oder eins (je nach Spiel), Andreas Lubensky, Görlitzerstr. 23, 02906 Niesky

Suche folgendes älteres Spiel: Pirates mit

Beschreibung und Karte, Sven Troske, Geschwister-Scholl-Straße 74, 14471 Potsdam, Tel.: 0331-903951

Verkaufe Super Mario 1-3, je DM 30, Duck Tales, Kirby's Adventure, je DM 30, Top Gun mit Flighter Jystick DM 50, außerdem für GB Kirby's Dream Land und Pagemaster, je DM 30, Tel.: 0201-557054, Jörg

Verkaufe NES mit zwei Controllern und fünf Spiele, z. B. Bigfoot, Crash Dummies, Tennis, Mario Bros. 1, Hyper Soccer für DM 150, Tel.: 0234-16580, Jens

Suche NES mit Pistole und Duck-Hunt 09128/6166 oder 09128/16638 Michael Saemisch

Verkaufe NES mit 18 Spielen z. B. Chip 'n Dale 1, Tureles, Zelda 2 usw., 1 Joypad, 2 Controller, 1 Pistole (für das Spiel Duck Hunt) für 500 DM (Neupreis etwa 1200 DM) Tel. 0203495050, Florian Böhm

GAME BOY

Suche folgende Game-Boy-Spiele: Final Fantasy Legend 1-3, Great Greed, Sword of Hope, Tel.: 04721-27806, Karsten

Suche Game-Boy-Spiele: Darkwing Duck und Duck Tales 1 inkl. Verpackung und Spielanleitung in gutem Zustand, Tel.: 00432262-5130, Christa

Verkaufe Game Boy mit Spielesammlung, suche Chrono Trigger und Lord of the Rings, Tel.: 02773-2861, Nils

Verkaufe Game-Boy-Spiele, Bubble Bobble, Dr. Mario, Bugs Bunny, Turtles 1, Boulder Dash, WWF Superstars, alle Spiele mit Anleitung, und zwei mit Verpackung für DM 200, Tel.: 0561-38630, Philipp

Tausche Kwirk oder Rescue of Lobette gegen Alien 3, Desert Strike und Jungle Strike, Tel.: 06621-67260, Julian

Verkaufe Warlock DM 20, Busts Loose DM 15, Plok DM 25, für GB: Super Mario Land 1, 2 und 3, Darkwing Duck, Kirby's Dream Land, Tiny Toons 2, je DM 15, alle Game-Boy-Spiele, zusammen DM 80, Tel.: 0521-31012, Kai

Verkaufe Game Boy mit Batterieset und 10 Spiele, z. B. Turtles 2, Spiderman 2 und Quix für 200 Fr., auch Einzelverkauf, Tel.: 3820412, Tonsi

Suche für Game Boy: Top Gun, Super Mario Kart und Super Battle Tank, Tel.: 037606-2415, Wolfgang

Verkaufe Game Boy mit acht Spielen, z. B. Wario Land, Zelda, Cool Spot für DM 200, Tel.: 040-6032283, zwischen 18-20 Uhr, Florian

Verkaufe Game Boy mit zwei Spielen, Tetris und Eishockey, für DM 80, habe auch Sega Master System 2 mit Spiele, Preis nach VB, Tel.: 08052-5365, Bruno

Verkaufe (nur in Essen) Game Boy "Durchsichtig" Special Edition (Gewinn) komplett mit Verpackung und Batterien (unbenutzt) für DM 65, Tel.: 0201-690940, Stephan

Verkaufe Tetris (ohne VP.) für DM 20, F-1 Race DM 55, Tiny Toons DM 40, Spiderman für DM 30, Batman DM 50, WWF Superstars DM 35, Darkwing Duck DM 50, per Nachnahme, Tel.: 02226-4896, Michael

Suche noch jede Menge GB- SNES- und NES-Spiele. Ältere und neue Titel sowie komplette Sammlungen und Geräte, Tel.: 0641-970436, Monika

Verkaufe Super Game Boy mit 30 Games für DM 900 (NP DM 2200), ältere sowie neuere Spiele wie Kirby's Dream Land 1 und 2, Mario's Picross, Mystic Quest usw., nur komplett, Tel.: 05621-1095, Janusch

Verkaufe Game-Boy-Spiele, Kwirk, World Cup, Mario und Yoshi, Golf, je DM 15, Castlevania DM 10, für SNES Marko's Magic-Football DM 40, alle mit Verpackung und Anleitung, Tel.: 06257-62800, Andreas

Suche Tiny Toon, W & W Sports, Schlümpfe, biete DM 20, tausche Mystic Quest, Mario 1, L. Tunes und Trax gegen Asterix und Obelix, Jungle Strike, Tom und

Jerry, Tel.: 04471-84125, Andre
Achtung! Habe Game-Boy-Spiele billig abzugeben, Zelda 4, SMC 2, RoboCop 2, NBA Jam, je DM 30 (VHB), Game-Boy-Gerät für DM 45 sowie Solarstriker, Tetris usw., für DM 20 (Tausch), Tel.: 0351-4419473, Holger

Suche SNES-Spiele, DKC 2, Shadow Run, Might & Magic 1 und 2, Lagoon, Breath of Fire 1 und 2, FFL 1, 2 und 3, Demon's Crest, Secret of Mana 2 und 3, für Game Boy FFL 1, 2 und 3, DKL, SML 1, 2 und 3, Mystic Quest, Tel.: CH - 061-6410186, Lehmann

Suche Neuheiten, z. B. Toy Story und komplette Modulsammlungen und Konsolen: GB, SNES, NES usw., suche auch Saturn und Sony PSX mit Spielen, Tel.: 0641-970424, Kirsten

Suche für GB: Wars, Wizardy (US), Paladin's Quest, je DM 150, Wave Race, Starhawk, je DM 80, Rolan's Course 2, Hammerin' Harry, Bubble Ghost, Batman 1 und 2 (Sunsoft), Darkwing Duck, Hyper Lode Runner, Quarth, je DM 30-60, erwarte Spiele in Top-Zustand, Thorsten Tögel, Kirchberg 2, 89343 J. - Scheppach, Tel.: 08225-1038, nur Sa.+ So.

Verkaufe 5 GB-Spiele, WWF Super Stars 2, Mystic Quest, Detroit 2, Fortress of Fear, jedes Spiel für DM 25. Und noch Batman und Robin für SNES DM 50, Tel.: 0491-74103, ab 19 Uhr

HARDWARE

Verkaufe SNES mit Adapter, Pad und den Spielen Mario World, Castlevania, Street Fighter II, NHL 96, World Cup Striker, Flashback für sFr 350, Tel.: 041-8203786, ab 17 Uhr, nur CH, Alex

Verkaufe SNES mit neun Spielen, z. B. Secret of Mana, Pitfall, Syndicate, NBA Live 95 DM 500, sieben mit Anleitung, Tel.: 0203-721735, ab 19 Uhr, Michael

Verkaufe Super-Nintendo-Konsole mit zwei Pads, Scartkabel, SFX Fire Adapter und 25 Spielen, z. B. NHL 96, FIFA Soccer, International Superstar Soccer Deluxe, Preis nach VB, nur im Raum FFM Offenbach gegen Abhol., Tel.: 069-863493, Siegmund

Verkaufe SNES und Mega Drive, je DM 90, NES und Master System, je DM 30, Game Boy für DM 40 und Spiele für diese Konsolen, Spiele alle mit Beschreibung und Verpackung, Tel.: 03634-38495, Peter

Supergünstig! NES mit zwei Pads + Extra-Pad und 22 Spiele (Mario 1-3, Mega Man, Star Wars etc.) für nur DM 259, Martin Frankhauer, Bleichweg 6, CH - 3360 Herzogenbuchsee

Verkaufe SNES mit 16 Top-Spielen, z. B. Donkey Kong Country 1 und 2, Zelda 3 und anderen, mit drei Controllern, alles 100%ig o. k., nur zusammen für DM 650, Tel.: 06393-230, ab 18 Uhr, Jason Heil

Suche Konsolen und Modulsammlungen + Neuheiten: SNES, GB, NES, MD usw., suche auch Saturn und Sony PSX mit Spielen. Monika Pukornick, Tel.: 0641-970436

Verkaufe SNES-Spiele: Super M. World 1 DM 35, Mario All-Stars DM 35, Lost Vikings DM 45, Mega Man X DM 40, Mystical Ninja DM 35, Plok DM 30, Prince of Persia (US) DM 30, Tel.: 07732-6759, Claus, ab 19 Uhr

Verkaufe SNES mit 13 Spielen, 2 Joypads + dt. Anl. + Verp., Game Case (Cartr. Tray), Super Game Boy SB RGB-Kabel, Maus + Mauspad, VB DM 500, Tel.: 030-7435111, Philippe

Verkaufe SNES mit einem Controller und 10 Spielen für VB DM 650, Tel.: 02333-88968, ab 17 Uhr, André

Verkaufe MD + 4 Spiele (Landstalker, Story of Thor, Light Crusader und Shag-Fu). Handeln möglich! Suche Spiele für SNES und PlayStation! Tel.: 03391-358125, Constanze

Verkaufe SNES und Super Game Boy,

Spiele: Turtles II, Wario Land, Fortress of Fear, Kirby's Dream Land 2, Madden 95, SNES + Super Game Boy DM 160, Spiele DM 25, Tel.: 05335-1990, Pascal

Verkaufe SNES mit 11 Spielen, z. B. Street Fighter II, NBA Jam T. E., Theme Park, Flashback, ISSD, Zelda 3, 2 Pads, für DM 500, Tel.: 04823-6081, Birger

Verkaufe GB u. 8 Spiele mit GB-Tasche u. NES mit 4 Spielen. Alles ist sehr gut erhalten und mit Verpackung u. Anleitung. Preise sind VS, Tel.: 05601-87317, von 16-19 Uhr, Tobias

Verkaufe Super Nintendo mit 16 tollen Spielen und 2 Pads für nur sFr 680 (Schweiz), ruft an! Tel.: 071-9882163, Darko

Verkaufe Tri-Star-Adapter (zum Abspielen von NES-Spielen auf SNES) + 7 NES-Spiele, nur kpl. DM 200, TOTAL! 9/94 bis 4/96 + einige Fun Visions, nur kpl. DM 60, Tel.: 069/89999416, Dietmar

Suche Modulsammlungen + Neuheiten + Geräte: SNES, NES, GB, MD usw., suche auch Sony PSX mit Spielen, Tel.: 0641-970424, Kirsten

Verkaufe SNES mit DKC 2, Yoshi's Island, Super GB für DM 300, Wario Land DM 20, Duck 2 DM 20, Kirby's Dream Land 2 DM 25, Super MW DM 10, Tel.: 09208-9141, Michael, Verkauf nur an Privat!

Verkaufe SNES mit 22 Spielen, SGB, 2 Joypads und 2 Spiele für GB für DM 1300, Lemmings 2, Desert Fighter u. Power Drive, Tel.: 0211-627294, Torsten, ab 14.00 Uhr

Verkaufe SNES, 50/60 Hz Umbau, 2 Joypads, RGB- u. Scartkabel + 12 Spiele, VA: RPG, z. B. FF II + III, Chrono Trigger, Shadowrun, Breath of Fire, Ultima 6 u. v. m., VB DM 900-1000, Tel.: 07141-506364, Jan, ab 3.00 Uhr

Tausche Neo•Geo CD + Samurai Shodown 2 + DM 100 gegen Saturn Grundgerät. Verkaufe Yoshi's Island (originalverpackt), Earthworm Jim 2, beide DM 70, Tel.: 04206-9950, Alex

Verkaufe 60/50 Hz SNES + 10 Spiele, VA: RPGs: FF 2 + 3, Chrono Trigger, SoM, Shadowrun, Ultima + Lösung + Karten, 2 Joypads + RGB-Kabel, für VB DM 900, Tel.: 07141-506364, ludwigsburg, Jan

Tausche SNES, 2 Pads und 8 Spiele, z. B. Secret of Evermore usw. gegen PSX mit Spielen, Tel.: 02131-278145, Viktor

Verkaufe NES Grundgerät + 3 Spiele, Mario Brothers 1, Zelda 1 + 2, für DM 100 sowie einen Game Boy mit 18 Spielen für DM 200, Tel.: 0228-334490, von 18-20 Uhr, Bernd

Suche Fünfspieler-Adapter mit 3 Joypads. Verkaufe 4 SNES-Spiele (ISS, Schlümpfe, Cool Spot, Earthworm Jim), Tel.: 0221-844447, von 18-20 Uhr, Alex

Verkaufe Sega Mega Drive mit 12 Spielen inkl. Master-System-Konverter mit 8 Spielen und 29 GAMERS-Heften, zus. DM 350, oder tausche gegen 8 SNES-Spiele, Tel.: 05361-32110, Dirk

Verkaufe/Tausche SNES, 2 Contr., 8 Spiele (ISS Deluxe, Secret of Mana), Super GB, 6 GB-Spiele (Wario Blast, Turtles II) und Zeitschriften, für DM 650, oder tausche gegen PSX, 2 Contr., Tekken und Ridge Racer. Tel.: 05205-21195, John-Martin

Verkaufe NES mit folgenden Spielen: Super Mario 3, Link Zelda 2 und Mario Bros., Tetris, World Cup mit 4 Pads u. Vierer-Adapter, Tel.: 07232-80023, Ronny

Verkaufe SNES (US-Umbau) + 2 Joypads + Super Game Boy + 2 Infrarot-Joypads + 10 Spiele, nur kpl. DM 600, 1 NES + 1 Joypad + 1 Joystick + 3 Spiele DM 60, Tel.: 069-89999416, Dietmar

SONSTIGES

Suche/Verkaufe/Tausche alle möglichen Systeme (ab 16 Bit), Spiele oder ganze Sammlungen, Postweg

100%ig seriös, ruft jetzt an! Tel.: 0172-8588721, Mr. Seriös, ab 16.30 Uhr

Suche TOTAL! 1/96, dringend, Tel.: 0231-750643, Sven

Verkaufe NES, 11 Spiele, Bücher, Mogelmodul für SNES, Mario Kart, Cybernator, Street Fighter II, Mario Paint, für Game Boy: Gargoyles und Cool Spot, für MD: Sonic 2, Tel.: 0341-6896741, Heinz

Verkaufe SNES- und NES-Spiele, z. B. Street Fighter II Turbo DM 65, Secret of Mana DM 55, Mega Man 3 (NES) DM 40, Tel.: 09171-63407, Ulrich

Suche TOTAL!-Ausgaben 1/95-12/95, Verpackung für Street Fighter II, Cheats für DKC 1 und 2, Earthworm Jim 1 und 2, Demon's Crest, Pitfall, Zelda 3, Yoshi's Island, Tel.: 04921-20602, Peter
Verkaufe oder tausche 18 SNES-Spiele (Illusion of Time, Spieleberater, M. Quest usw.), Scoremaster, Joypad und Game Boy, sieben Spiele, Tel.: 05231-58100, Alex

Suche TOTAL! 7/93, 10/95 und 11/95! Zahle gut oder tausche gegen Tips & Tricks Nr. 1, suche diverse SNES-Spiele bis DM 35, alles anbieten! Tel.: 04921-20602, Peter

Suche Breath of Fire 1 und Phantasy Star 4, außerdem biete ich (davon unabhängig) an: TOTAL! Erstausgabe 6/93 gegen Gebot, Tel.: 06222-63757, Robert

Suche Cheats für DKC 1 und 2, Earthworm Jim 1 und 2, Demon's Crest, Pitfall, Zelda 3, Yoshi's Island, suche komplett mit Verpackung und Anleitung für Street Fighter II (in 1A-Zustand), Tel.: 04921-20602, Peter

Anti-Sega-Club sucht Mitglieder. Wer Mitglied werden will, schreibt mit einem frankierten Rückumschlag an: Anti-Sega-Club, Geleitstr. 17, 63065 Offenbach

Verkaufe Multi-SNES (US), RGB, 50/60 Hertz, ARP 2 DM 50, Joypad: Streetwinner 2 (jap.) DM 80, XE-1 (jap.) NP DM 250 für DM 80, Super Copl. (US), zwei Spiele DM 80, Mouse, ca. sieben Spiele für DM 500 oder andere Konsole, Jaguar DM 200, Tel.: 07354-2873, Stefan

Verkaufe SNES mit Ascii-Pad und den Spielen Lemmings 2, Yoshi's Island, Illusion of Time, Super Mario Kart und gratis das Buch „Alles über SNES-Spiele“, auch einzeln erhältlich, DM 520, Tel.: 06184-55508, Martin

Verkaufe 200 Mega-Drive-Spiele, 10 3DO-Spiele, MCD- und Saturn-Spiele, suche Saturn-, PSX-, MD-, MCD-, Multi-Mega-, SNES-Konsolen, suche diverse Mega-Drive- und MCD-Spiele, Tel. + Fax: 02421-770061, Rolf

Verkaufe 486DX2/66, 8 MB RAM, 540 HD 3 x CDROM Soundblaster Pro 3,5 Laufwerk, Win 95 oder Win 8.11, World60 Monitor, Maus, Tastatur und sieben Spiele für DM 1400, Tel.: 06021-68073, ab 18 Uhr, Thomas

Verkaufe T2 - The Arcade Game, Mario Kart (US), Zelda, Mario All-Stars, M. Quest, Metroid, Gargoyles Quest, Mario Land 1 und 2, für NES Castlevania, suche Secret of Mana, Tel.: 03542-45264, Steffen

Verkaufe NES-Spiele, Bart vs The World DM 30, tausche SNES-Spiele We're Back u. Magic Boy gegen Goof Troop und Super Mario Kart (Game Boy), tausche Jelly Boy gegen Kirby's Dream Land 2, Tel.: 0991-6125, ab 17 Uhr, Julian

Suche PC-Spiele, Programme auf 5,25 Zoll Disketten (286, VGA, 1 MB RAM, 1,2 MB Laufwerk) zahle gut, Tel.: CH - 052-3781913, Christian

Suche TOTAL! 1/96, biete bis DM 20, suche auch Super Ninja Boy (SNES/US), Tel.: 08271-2389, Oliver

Verkaufe 15 SNES-Spiele (Sparkster, T-Lok, M-Quest usw.), Action Replay, Score Master und Game Boy + 6 Spiele (Bart vs. Joggernauts, Dynablasters usw.), macht Eure Angebote! Tel.: 05231-58100, Alex

O.I.T.

Order in Time

Laden und Versand
in Stuttgart

Silberburgstraße 171
70178 Stuttgart
(S. Feuersee)

**N64
AB SOFORT
LIEFERBAR!**

ORDER IN TIME
GOES INTERNET:

ORDER-IN-TIME.DE@T-ONLINE.DE

FON: 0711-613758
ODER 0711-616485

VERSAND
Mo - Fr: 10.00 - 18.00
Sa: 10.00 - 14.00

GAME ACTIVITY

**Nintendo 64
ZUM
TIEFSTPREIS**

**Auch
SEGA
&
SONY
Importe
zum
TIEFSTPREIS!**

Ruf an!

**Deutschland
0172-3735151**

**Schweiz
079-406-8545**

**Österreich
0664-336-7171**




Fordern Sie unsere kostenlose Preisliste an !



ManiaX Multi Media
Vertriebs GmbH
Graf-Zeppelin-Str. 20
24941 Flensburg
Tel: 04 61 / 95 74 00
Fax: 04 61 / 95 40 87

SPIELEVERSAND
0461/94000088

mainz

ZAPP
G • A • M • E • S

Nintendo⁶⁴ (Import)
PlayStation
Sega Saturn

Besuchen Sie unseren neuen Laden !

A. THIELEN
Kartäuser Str. 13
55116 MAINZ
TEL: 06131-230492
FAX.: 06131-230493



Best Games in Town

ZAPP GOES INTERNET:
[HTTP://www.uni-mainz.de/~skars000](http://www.uni-mainz.de/~skars000)

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

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!
0 4 5 1 - 8 7 1 7 5 1 1

HÄNDLERREGISTER

München



Munich Software Center
... wer sonst!

Grillparzerstr. 42
81675 München
Tel.: 089-470 21 22

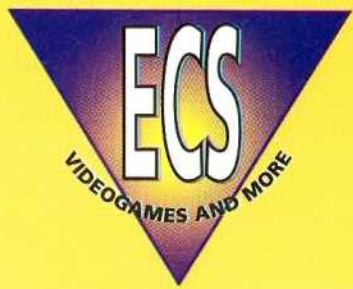
Häberlstr. 26
80337 München
Tel.: 089-53 41 15

Theresienstr. 152
80333 München
Tel.: 089-52 27 87

In Zusammenarbeit mit Playcom

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)

Game Castle

Das Videospieldepot
in Hamburg!

Inzahlungnahme von Spielen

- Super Nintendo
- Nintendo⁶⁴
- Sony PlayStation
- Sega Saturn
- Panasonic 3DO
- Neo-Geo CD
- Sega Mega Drive
- Game Boy
- PC-Games
- Zubehör

Telefon: 040 / 390 50 62
Bahnenfelder Straße 187
22765 Hamburg
(Fünf Minuten vom
Bahnhof Altona entfernt)

Game ZONE

Video- und Computerspiele

Orleansstr. 63
nh. Ostbahnhof
81667 München

Tel.: 089 - 480 29 13
Fax: 089-488 07 4

Erwin
steht am Straßenrand
mit 'ner Tafel in der Hand:
„Einmal Japan und zurück –
das fehlt mir zu meinem Glück!“

Denn beim frisch gesparten Geld
einiges zum Ticket fehlt –
schließlich muß der Kies noch reichen
um den Kaufpreis zu begleichen.

Da kann man Erwin bei seinem Versuch, per Anhalter
zu seinem begehrten N64 zu kommen, nur viel
Glück wünschen – vielleicht klappt es ja. Auch wir
werden nichts unversucht lassen, um schnellst-
möglich an die Wunderkiste zu kommen.
Mehr erfahrt Ihr am 24. Juli bei Eurem
Zeitschriftenhändler, dort gibt's
die TOTAL! 8/96.



Affenleben

Donkey Kong gehört neben Mario zu
den dienstältesten Videospiel-
helden. In unserer Helden-
Biographie stellen wir
Euch die Stationen
seines beruflichen
Werde-
gangs
genauer
vor.



Klempner auf Reisen

Die zahlreichen
versteckten Truhen und
nur schwer zu
findenden Bonusspiele
schreien natürlich
geradezu nach einer
gehörigen Portion Tips
und Tricks – und die liefern
wir Euch in der kommenden

Ausgabe. Dort erfahrt Ihr unter anderem auch,
wie Mario zu diesem riesigen Koopa-Panzer
kommt, wo das versteckte Casino zu finden ist,
und wie Ihr am bequemsten an die
Froschmünzen gelangt. Freut Euch also schon
mal auf den großen Reiseführer durch das
Mushroom-Königreich.



64 Bit für alle!

Mit einer doppelten Portion Glück kommt Ihr
in der kommenden Ausgabe in den Genuß eines großen N64-Specials.
Vorausgesetzt, die Japaner liefern das lang ersehnte Gerät rechtzeitig
aus, und uns bleibt vor lauter Begeisterung und spielen noch genügend
Zeit, einen ausführlichen
Artikel zu schreiben.
Lassen wir uns doch
mal überraschen!



Mario-Erfinder Shigeru Miyamoto im Interview

Natürlich haben wir es uns nicht entgehen
lassen, den berühmten Programmierfuchs
Shigeru Miyamoto in Los
Angeles auf der E3-Messe
über den aktuellen Stand der
Dinge zu befragen.



Aufgrund der Bilderflut des
Messeberichts in diesem Heft
(Wir konnten einfach nichts
aussortieren und wollten Euch

mit dem kompletten Bildmaterial versor-
gen!) mußte das Interview allerdings noch
um einen Monat verschoben werden.
Freut Euch also auf ein ausführliches Ge-
spräch, das mit Sicherheit Antworten auf so
manche Fragen parat hält!

TOTAL!

IMPRESSUM

Chefredaktion: Reza Abdolali (rz) (ViSDP),
Klaus-Dieter Hartwig (kdh)

Redaktion: Michael Anton (man), Thomas Hellwig
(th), Christian Henning (ch), Klaus Kock (kk), Michael
Koczy (mik)

Freie Mitarbeit: Julian Eggebrecht (je)

Grafikleitung: Britta Jakobsen

Grafik: Henke Vogt

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 Nintendo.

Nachdruck nur mit vorheriger, schriftlicher Genehmi-
gung durch den Verlag. Keine Haftung für unver-
langte Manuskripte, Fotos etc.

TOTAL! erscheint am vierten Mittwoch jedes Monats
zum Einzelpreis von DM 6,80.

Der Jahresbezugspreis (12 Ausgaben) für ein
TOTAL!-Abonnement beträgt im Inland DM 72,-,
im Ausland DM 120,-.

TOTAL! erscheint als Lizenzausgabe mit freundlicher
Genehmigung von Future Publishing Ltd. & Pearson
New Entertainment Ltd., beide London/UK.

Und auf dieser Seite, stehen die SONDERANGEBOTE!

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

Tel.: 0049-89-480 29 13

MEGA DRIVE

Action Replay	89,90	Grand Slam Tennis d	49,90
6 Button Joypad	29,90	Gynoug d	39,90
Joypad Verlängerung	9,90	Havoc d	39,90
4 Spieler Adapter	69,90	Izzy's Quest d	69,90
Aero the Acrobat 2 d	29,90	Ishido d	39,90
Aliensoldier d	79,90	Jewel Master d	29,90
Animaniacs d	49,90	John Madden '92 d	29,90
Andre Agassi Tennis d	39,90	John Madden '93 d	39,90
Arch Rivals d	29,90	Judge Dredd d	39,90
Ariel d	49,90	Jurassic Park 2 d	39,90
Arrowflash d	29,90	Justice League d	39,90
Art of Fighting d	49,90	King of Monsters d	39,90
Atomic Runner d	29,90	Landstalker komp. deutsch	59,90
Balljacks d	29,90	Last Battle d	39,90
Ballz d	29,90	Lemmings d	39,90
Baseball 2020	39,90	Lemmings 2 d	39,90
Batman Return d	29,90	Maximun Carnage d	39,90
Battletoads d	29,90	Megaman Wily Wars d	29,90
Bill Walsh d	19,90	Megaturrican d	39,90
Bankers d	49,90	Mickey Mania d	49,90
Bugs Bunny d	69,90	Mighty Max d	29,90
Captain Planet d	29,90	Miss Pacman d	49,90
Castlevania d	29,90	Mr. Nutz d	39,90
Chakan d	29,90	Mutant League Football d	29,90
Chiki Chiki Boy d	29,90	Mystic Defender d	29,90
Chuck Rock d	49,90	NBA TE d	39,90
Chuck Rock 2 d	49,90	NBA Allstar d	49,90
Cool Spot us o. Verp.	9,90	NHL '93 d	39,90
Comix Zone d	59,90	NHL '96 d	89,90
Corporation d	19,90	Normy's Beach Babe d	29,90
Crackdown d	29,90	Ottifanten d	39,90
Crudedudes d	29,90	Paperboy d	29,90
Cyborg Justice d	29,90	Paws of Fury	29,90
Death & Ret Superman d	69,90	Pete Sampras d	49,90
Demolition Man d	69,90	PGA Tourgolf '96	89,90
Dino Dini Soccer d	39,90	Phelios d	29,90
DJ Boy d	29,90	Pirate of Dark Water d	49,90
Donald Duck Maui M.	79,90	Pitfall d	39,90
Double Clutch d	39,90	Primal Rage d	69,90
Double Dragon d	39,90	Pro Move Soccer d	19,90
Double Sports d	49,90	Psycho Pinball d	69,90
Dracula	39,90	Punisher d	49,90
Dschungelbuch d	79,90	Radical Rex d	39,90
Dune 2 komp. deutsch	49,90	Ranger X d	39,90
Dynamite Duke d	39,90	Revolution X d	79,90
Dynamite Headdy d	39,90	Rise of the Robots d	39,90
Ecco 2 d	39,90	Risky Woods d	39,90
Empire of Steel	39,90	Ristar d	39,90
Eternal Champions d	39,90	Robocop vs Terminator d	49,90
Ex Mutants d	19,90	Rocket Knight Adv. d	39,90
F 117 Night Hawk d	39,90	Schlumpfe eu	49,90
Fatal Fury d	39,90	Shadow of Beast d	29,90
Fatal Rewind d	29,90	Shadow of Beast 2 d	29,90
Fifa '96 d	89,90	Shaq Fu d	49,90
Galahad d	29,90	Skidmarks	89,90
Generations Lost d	39,90	Skitchin d	29,90
		Slam Master d	39,90

Soleil komp. deutsch	59,90
Sonic & Knuckles d	49,90
Sparkster d	29,90
Speedy Gonzales d	49,90
Spot goes to Hollywood d	99,90
Stargate d	39,90
Steel Talons d	29,90
Subterranea d	49,90
Sylvester & Tweety d	49,90
Talmit's Adventure d	29,90
Tazmania	39,90
Tazmania 2 d	39,90
Tiny Toons d	39,90
Toe, Jam & Earl d	49,90
Toe, Jame & Earl 2 d	49,90
Toughman Boxing	39,90
Total Football d	49,90
Two Crude Dudes	29,90
Vectorman d	89,90
Vermillion	39,90
Vitua Racing d	69,90
Wani Wani World I	19,90
Warpspeed d	39,90
Winterchallenge	19,90
World Class Soccer d	29,90
Xenon 2 d	29,90
Zero the Kamikaze d	39,90
Zombies d	39,90

SATURN

Saturn d	529,90
Joypad (JS105a)	29,90
Action Replay	89,90
Adapter us/jp	69,90
Bug	99,90
Clockwork 2 d	99,90
Cyberia d	89,90
Daytona d	79,90
D	79,90
Disc World d	89,90
Destruction Derby d	89,90
FIFA '96 d	79,90
Formula One d	99,90
Galaxy Fight d	89,90
Galactic Attack d	79,90
Golden Axe -the Duel- d	89,90
Iron Storm us	109,90
Johnny Bazoorkatone d	79,90
Magic Carpet d	89,90
Mystaria d	99,90
NBA TE d	79,90
Panzer Dragoon d	79,90
Pebble Beach Golf d	89,90
PGA Golf d	89,90
Rayman d	89,90
Revolution X d	79,90
Rise of Robots 2	79,90

Sega Rally d	99,90
Shinobi d	89,90
Shellshock d	99,90
Streetfighter d	69,90
Thunderhawk 2 d	99,90
Themepark d	79,90
Ultimate MK 3	129,90
Vitua Hang On d	99,90
Virtua Cop d	139,90
Victory Boxing d	89,90
Virtua Fighter 2 d	99,90
Wipe Out d	89,90
Worms d	89,90
World Advanced Milit. 2jp	99,90
World Cup Golf d	89,90
WWF Arcade Game	89,90

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 & Buttthead d	49,90
Big Hurt Baseball d	49,90
Biker Mice from Mars d	69,90
Bombberman 2 eu	49,90
Bombberman 3 d	99,90
Breath of Fire 2 d	99,90
Bubsy d	49,90
Bugs Bunny eu	69,90
Captain Comando d	49,90
Chronotrigger us	139,90
Clayfighter 2 eu	59,90
Claymates eu	49,90
Crazy Chase d	49,90
Crazy Sports eu	49,90
Cybernator eu	49,90
Daze before Christmas d	49,90
Demons Crest d	39,90
Dirt Trax FX d	79,90
Donkey Kong Country eu	89,90
Donkey 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 Popoito 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 Del.	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
Schlumpfe 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
Adidas Soccer	89,90
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 Popoito d	79,90
Hi-Octane d	49,90
Johnny Bazoorkatone 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 Cl. '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. i = japanisches Spiel, eu =
europäisches Spiel (PAL). Anleitungen
sind in der jeweiligen Landessprache.
Wir liefern ausschließlich aufgrund
dieser Bedingungen. Alle Preise
verstehen sich inkl. MWST. Lieferung,
Fristum, 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 5,90.
X - Games Spielwaren Vertriebs GmbH
Orleansstr. 63, 81667 München, Fax:
089 / 48074

Info-Gutschein !!!
(Bitte bekleben Sie diesen Gutschein mit einem Foto von Ihnen und dem Namen des Spielers)
Name: _____
Anschrift: _____
Systeme: ☐ Nintendo ☐ Sega ☐ Sony ☐ MS-DOS

**Game
ZONE**

Tel.: 089-480 29 13

Orleansstr. 63 · 81667 München

Laden und Versand

10.00-18.30
Samstag: 10.00-13.00

Disney

DONALD

IN MAUI MALLARD



Cooler Ente - heiße Action!



Jetzt spielt Donald Duck die Rolle seines Lebens. Als Privatdetektiv Maui Mallard muß er in diesem heißen Jump 'n' Run-Thriller Voodoo-Geister, brodelnde Lava, knochige Zombies und vieles mehr überwinden. In 8 spannenden Levels mit fantastischer Grafik und tollen Animationen hilfst Du Donald, die wildesten Abenteuer zu bestehen. Denn nur so heißt es: Ente gut, alles gut!



HAVE MORE FUN

