

100% NINTENDO

TOTAL!

DAS UNABHÄNGIGE MAGAZIN

SUPER NES NINTENDO⁶⁴ GAME BOY NES VIRTU

TIPS & TRICKS

- Super Mario RPG
Komplettlösung, Teil 1

Tests & Infos

- Pinocchio (SNES)
- Donkey Kong Country 3 (SNES)
 - Donald in Maui Mallard (SNES)
 - King of Fighters '95 (GB)
 - Tim in Tibet (GB)
 - Toy Story (GB)



SUPER MARIO 64

Miyamotos Geniestreich verzaubert die Videospiele-Welt

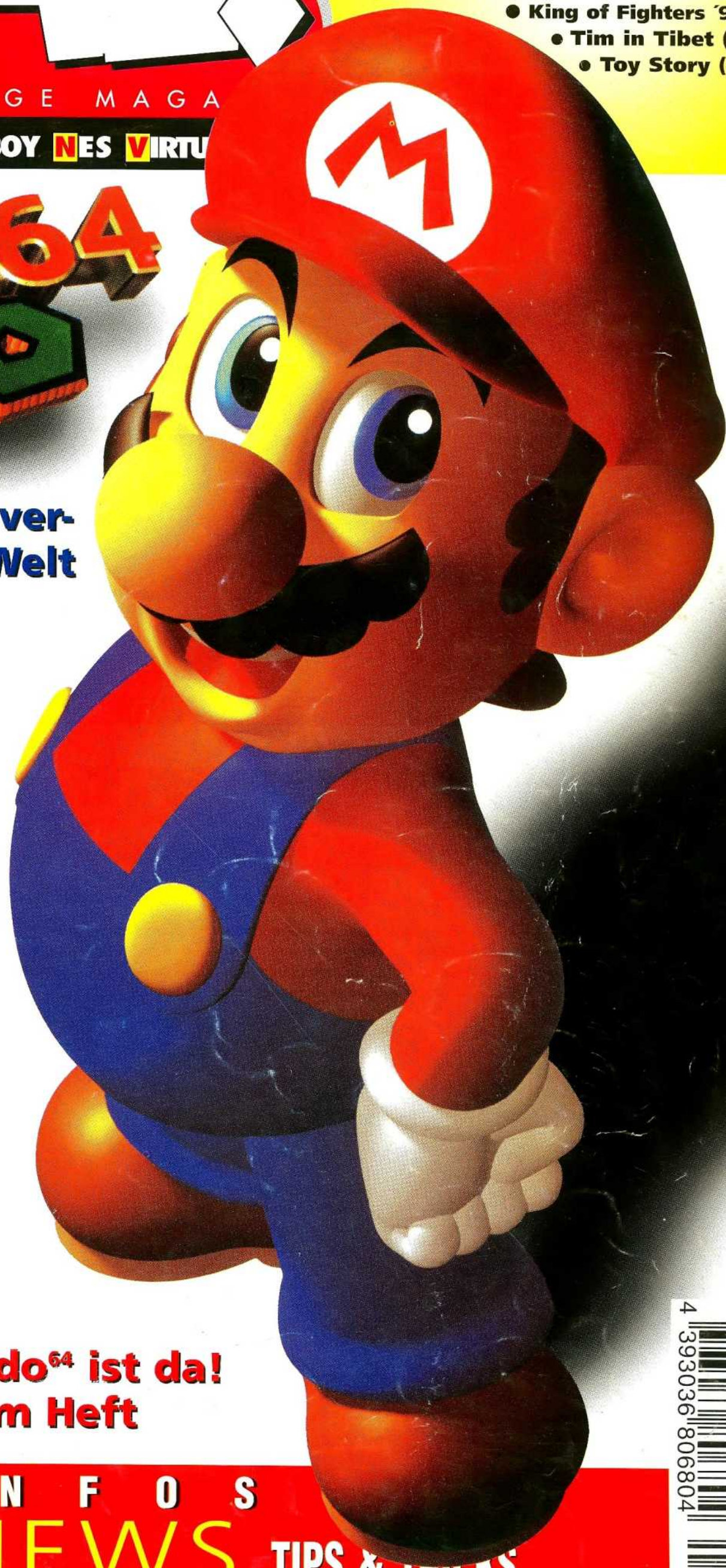


WETTBEWERB:

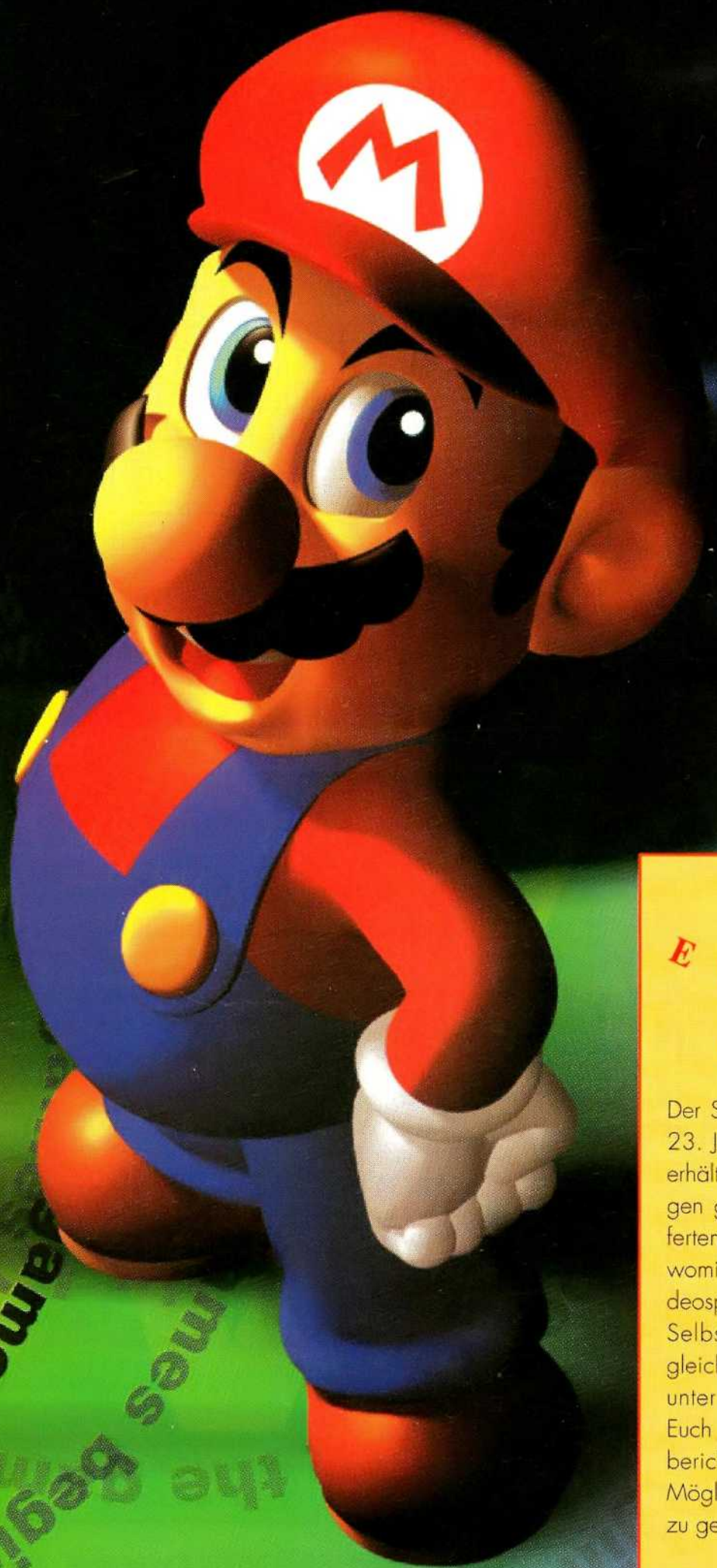
Gewinnt ein Nintendo⁶⁴-Set mit Super Mario 64 und PilotWings 64!



Das Nintendo⁶⁴ ist da!
Alle Infos im Heft







E D I T O R I A L

Let the Games Begin

Der Startschuß ist gefallen: Seit dem 23. Juni ist das Nintendo⁶⁴ in Japan erhältlich. Innerhalb von nur vier Tagen gingen alle 500.000 ausgelieferten Geräte über den Ladentisch, womit Nintendo ein weiteres Mal Videospiegelgeschichte geschrieben hat. Selbstverständlich haben wir uns gleich mehrere der 64-Bit-Konsolen unter den Nagel gerissen, um für Euch ausführlich über das gute Stück berichten zu können und Euch die Möglichkeit zu bieten, ein N64-Set zu gewinnen (siehe Seite 39).

Alles weitere rund um Big Ns Wunderkonsole erfahrt Ihr in unserem N64-Special – wir fassen uns diesmal etwas kürzer, schließlich warten noch zahlreiche Mario- und Pilot-Wings-Level darauf, von uns ergründet zu werden ...

Viel Spaß mit dieser Ausgabe wünscht Euch wie immer

E U E R
KOMPETENTES
TOTAL!
TEAM

SUPER MARIO RPG

Wem die vielen Feinheiten dieses etwas anderen Rollenspiels aufgrund der japanischen Bildschirmtexte bislang verständlicher-weise verborgen blieben, der darf sich nun auf eine mehrteilige Komplettlösung rund um Marios Abenteuer freuen. Wir haben alles daran



gesetzt, die verschiedenen Rätsel und Aufgaben für Euch zu lösen und sie auf einfachem Wege jedem zugänglich zu machen. Der Reiseführer beginnt auf der Seite



72

NINTENDO⁶⁴

22

Das Warten hat sich gelohnt: Nintendos Wunderkonsole startet mit zwei überaus genialen Spielen. Unser Preview zu PilotWings 64 läßt selbst Flugmuffel abheben – wir beschreiben nicht nur das Spiel und seine zahlreichen Spielvarianten, sondern geben auch diverse Hilfestellungen für die Bewältigung der verschiedenen Aufgaben in den einzelnen Missionen. Für Super Mario 64 haben wir uns etwas ganz Besonderes ausgedacht: Level für Level werden wir ab dieser Ausgabe die Highlights des Spiels in etlichen Bildern samt Beschreibungen aufzeigen. Es wartet eine prächtige Wunderwelt auf Euch ...



REPORTAGEN

Interview mit Shigeru Miyamoto .14

Nintendo⁶⁴-Special:
N64-Hardware und Zubehör22

Super Mario 6424
Ein ausführliches Preview zum Spiel der Spiele.
Level-Übersicht28
TOTAL! zeigt Euch alle Mario-Level auf einen Blick.
Level 130
Level 232

PilotWings 6434
Paradigms Überflieger im Preview.

N64-Software38
Alle angekündigten N64-Titel im Überblick.

Die 50 besten SuperNES-Spiele, Teil 4 .58
Von Super Mario All-Stars bis Zelda III reicht der vierte und letzte Teil unserer Best-of-Reihe.

WETTBEWERBE

Virgin7
Game Zone39

TESTS

SNES

Donald in Maui Mallard54

Eigentlich sollte Donald schon Weihnachten '95 für jede Menge Wirbel auf dem SNES sorgen, wider Erwarten stürzt er sich erst in diesem Sommer in sein neuestes Jump&Run-Abenteuer.

Pinocchio48

Die flinke Marionette ereilte das gleiche Schicksal wie Donald, geschadet hat es ihr aber ganz und gar nicht: Euch erwartet eine kunterbunte Reise durch Disney-typische Welten.

TOTAL!-Classics: Turtles in Time ...64

Daß die vier Mutanten-Schildkröten wesentlich mehr auf dem Kasten haben als ständig nur Pizza zu vertilgen und dumme Sprüche zu lassen, das beweisen sie auf ihrer mächtig prügellastigen Zeitreise, die sie durch zahlreiche Level und an so manchem Bösewicht vorbeiführt.

TOTAL!-Classics:

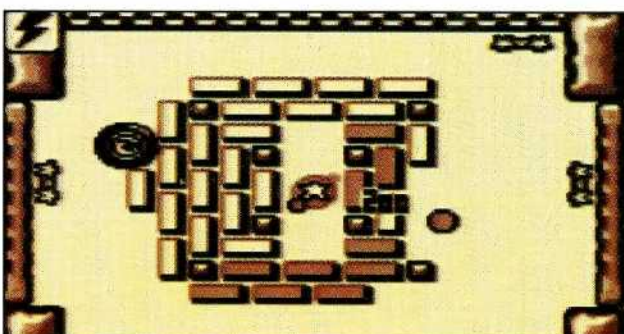
Rock 'n' Roll Racing66

Mit deftiger Rockmusik der 70er Jahre, Nachbrennern, Zielsuchraketen und überdimensionalen Motorstärken macht das Autorennen der Zukunft in den heißen Kisten von morgen gleich doppelt so viel Spaß.

KING OF FIGHTERS '95

Der Game Boy ist nicht gerade ideal für Prügelspiele, und doch sind in jüngster Zeit unzählige SNES-Vorbilder umgesetzt worden. Richtig, 'King of Fighters '95' fehlte noch in der Riege der Mini-Beat-'em-Ups. Doch nun hat das Ausharren ein Ende: Über 20 Kämpfer und massenweise originale Special-Moves erwarten Euch in diesem feinen Spiel von Takara.

52



KIRBY'S BLOCK BALL

Nintendo greift weit zurück: Das (ur-)alte aber kurzweilige und sehr unterhaltsame 'Breakout' begeisterte bereits Mitte der 70er Jahre. Nun lebt es in dem gelungenen Remake für den Game Boy mit Kirby in der Hauptrolle wieder auf. Alles weitere ab Seite

50

HALT!



DONALD IN MAUI MALLARD

Raus aus Entenhausen, rein in ein kunterbuntes Abenteuer. Auf seinem Weg durch abgefahrene Level lernt Donald ulkige Kreaturen aus aller Welt kennen und kann sich dabei u. a. sogar in eine Ninja-Ente verwandeln. Das glaubt Ihr nicht? Dann schaut nach, auf Seite



54

GAME BOY

Dragon Heart56
Das 3D-Adventure mit Action-Einlagen zum Kinofilm mit Dennis Quaid und Sean Connery.

King of Fighters '9552
Die ultimative SNK-Umsetzung mit sämtlichen Kämpfern und nahezu allen Moves.

Kirby's Block Ball50
Kirby is back! Der Knuddel-Held auf Abwegen.

Tim in Tibet42
Toy Story40

TIPS & TRICKS

Super Mario RPG: Komplettlösung, Teil 172

Nachdem wir vorangegangenen Monat das erste Mario-Rollenspiel im umfangreichen Test vorgestellt haben, liefern wir Euch diesmal Teil 1 der ultimativen Komplettlösung – macht Euch auf eine abenteuerliche Reise gefaßt!

Shorties76
Action-Replay-Codes79
Helpline80

RUBRIKEN

Editorial3

News6

Leserbriefe8

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

Charts44

Natürlich auch diesen Monat wieder mit von der Partie: die TOTAL!-Charts, selbstverständlich mit Euren Meinungen und Zeichnungen.

TOTAL!-Intern48

Die Statements der TOTAL!-Crew und Kurts Nachrichten mit überraschenden Fakten aus dem Leben der Redakteure.

Highscore68

Diesen Monat präsentieren wir die ersten Top-Ten-Listen mit Euren Super Mario Kart-Bestzeiten.

Börse82

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

Händlerregister85

Impressum86

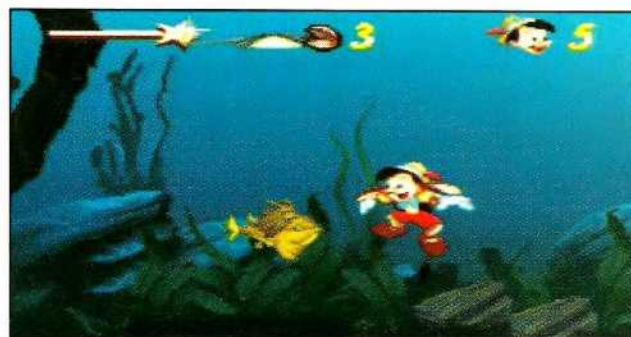
Vorschau86

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

PINOCCHIO

Der wohl größte Lügenbold neben dem berühmten Münchhausen ist wieder einmal von zu Hause ausgebüchst und verirrt sich in interessante Szenarien. Alles über den Disney-Klassiker gibt's ab Seite

48



SHIGERU MIYAMOTO IM INTERVIEW

Der genialste Spiele-Designer der Welt fand in Los Angeles trotz Dauerstresses Zeit, um uns zu den Themen Nintendo⁶⁴ und Super Mario 64 Rede und Antwort zu stehen.



14

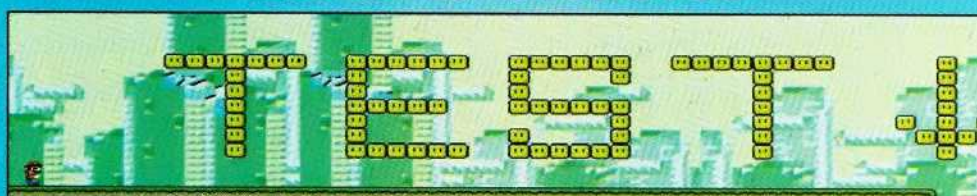
DRAGON HEART

Das Spiel zum Film: Dennis Quaid und Sean Connery (bzw. lediglich seine Stimme) tummeln sich im Action-Adventure 'Dragon Heart' auf dem Game Boy – und das sogar in 3D! Begleitet den mutigen Ritter Sir Bowen auf seinem Weg durch Labyrinth, Dungeons und unbehagliche Dörfer! Auf den Seiten 56 und 57 könnt Ihr nachlesen, was der Held so alles durchzustehen hat und wie sich Acclaims Umsetzung letztendlich spielen läßt ...

56



TIPS & TRICKS



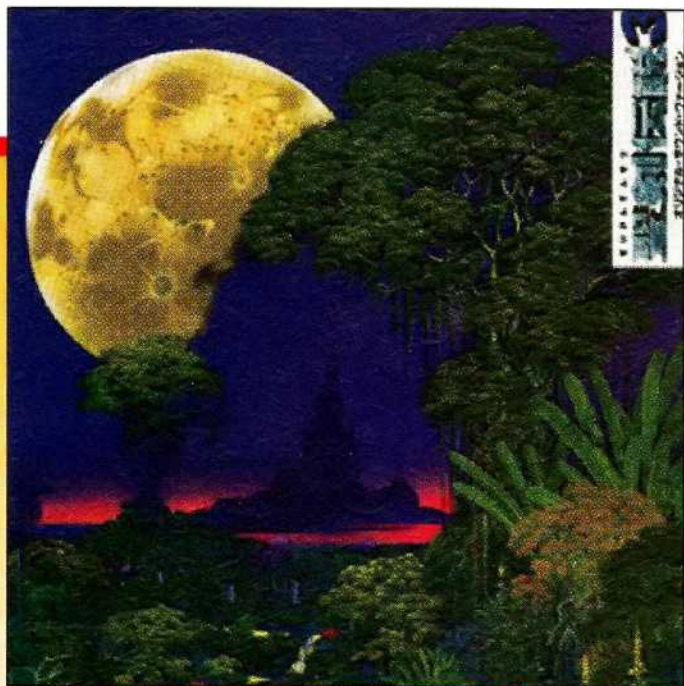
Wieder einmal haben wir reichlich Tips und Tricks für Euch zusammengetragen.

Auf vielfachen Wunsch zeigen wir Euch noch einmal den nicht ganz unkomplizierten Weg in den '97.' Level von Super Mario World. Außerdem wartet ein großes Special zu Mega Man X2 auf Euch: Alle Paßwörter inklusive.

Und natürlich bedienen wir auch die ARP-Besitzer: diesmal speziell mit den 'Vermissen Codes'. Ganz nebenbei präsentieren wir den ersten Teil der Super Mario RPG-Komplettlösung. Alles ab Seite

76

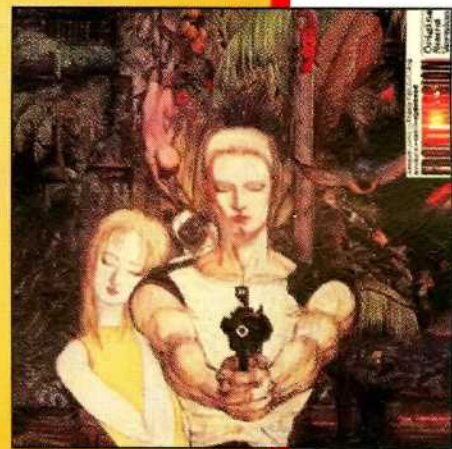
TOTAL! NEU



SOUNDTRACKS AUS NIPPON

Im Land der aufgehenden Sonne sind sie längst gang und gäbe, hierzulande fristen diese Silberscheiben noch ein Exoten-Dasein. Die Rede ist von Soundtracks zu populären Videospielen. Ob die berühmten Themen des 'Final-Fantasy'-Rollenspiel-Epos' oder packende Stücke aus Squaresofts 'Front Mission' und 'Chrono Trigger', für jeden Geschmack wird etwas geboten. Neben Super-Nintendo-Tracks finden sich auf den meisten CDs noch arrangierte Versionen der Kompositionen, natürlich in digitaler Tonqualität. Der Soundtrack zu 'Final Fantasy VI' wurde beispielsweise vom Mailändischen Staatsorchester eingespielt. Da die CDs aus Japan importiert werden, schlagen sie pro Stück mit etwa 50-100 DM zu Buche. Interessierte Videospiele-Fans und Soundtrack-Fetischisten werden bei Non Plus Ultra/Playground und anderen Fachhändlern fündig.

Muster: Non Plus Ultra/Playground, Erlangen,
Tel.: 09131 - 59105 oder 51036



Der komplette Soundtrack zu 'Final Fantasy VI' (US: FF III) füllt ganze drei CDs



Der schlagkräftige Soldat Nash ist der Vorgänger von Guile, der sein erstes Stelldichein in Capcoms Pügelspiel-Hit 'Street Fighter' 2 gab



SUPER STREET FIGHTER ALPHA (SNES)

Die Sensation ist perfekt! Vor kurzem gab der japanische Software-Gigant Capcom das Vorhaben bekannt, der Super-Nintendo-Fangemeinde einen weiteren Teil der legendären 'Street Fighter'-Serie zu beschern. Unter dem Titel „Super Street Fighter Alpha“ soll das Game auf den Markt kommen und sowohl Elemente aus 'Street Fighter Alpha 1' als auch aus dem vor einigen Monaten in die Spielhallen gekommenen Nachfolger enthalten. Details, wie zum Beispiel die genaue Anzahl der Kämpfer, sind leider noch nicht bekannt. Die Arcade-Version von Street Fighter Alpha wartete mit zwölf Haudegen auf, beim Sequel stehen sage und schreibe achtzehn Recken zur Auswahl. Neben bekannten Charakteren wie Ryu, Ken und Chun Li geben sich unter anderem Protagonisten aus Capcoms 'Final Fight' ein Stelldichein. Auch über die Größe der Speicherkapazität herrscht noch Unklarheit. Es wird spekuliert, daß Capcom das Game auf ein 48-MBit-Monster-Modul bannen wird. Eines steht jedenfalls fest: SNES-User dürfen sich mit Super Street Fighter Alpha auf ein spielerisch hochwertiges Prügelspektakel freuen, das Nintendos 16-Bitter bis aufs letzte ausreizt.



Alte Bekannte: M. Bison, der berühmt-berüchtigte Street-Fighter-2-Obermotz, ist ebenfalls wieder mit von der Partie

DONKEY KONG COUNTRY 3 (SNES) – UPDATE



Nachdem wir Euch in der vorangegangenen TOTAL!-Ausgabe bereits über den dritten Teil von Nintendos Affen-Epos berichtet haben, präsentieren wir Euch in diesem Monat die neuesten Bilder von „Donkey Kong Country 3 – Dixie Kong's Double Trouble“.

Die wohl im wahrsten Sinne des Wortes schwerwiegendste Neuerung gegenüber den beiden Vorgänger-Modulen dürfte Kiddy Kong sein. Dieses etwas übergewichtige Affenbaby steht Dixie Kong in ihrem ersten Abenteuer als Titelfigur tapfer zur Seite. An vielen Stellen des komplex angelegten Spieles erweist sich die Präsenz des Youngsters als sehr nützlich.

SNES-Besitzer dürfen sich freuen, ab November können wir uns in die gerenderten Jump&Run-Gefilde begeben.



Nach ihrem Debüt in DKC 2 übernimmt Dixie Kong im dritten Teil der Affensaga die Hauptrolle

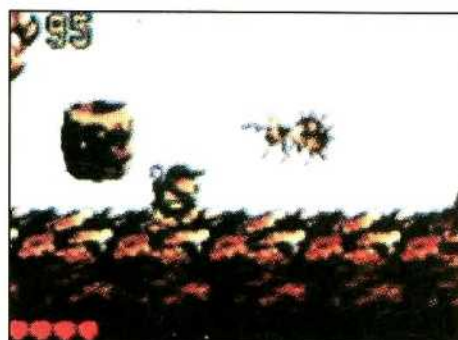


Im Zweispieler-Simultanmodus könnt Ihr gegen einen Jump&Run-begeisterten Freund antreten

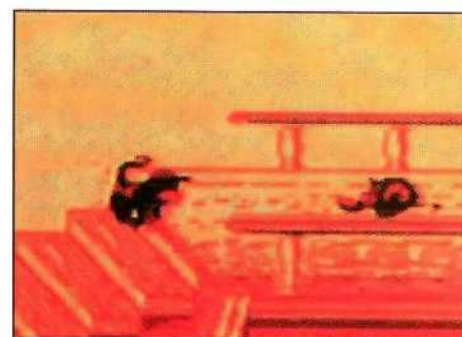


DONKEY KONG LAND 2 DIDDY'S KONG QUEST (GB)

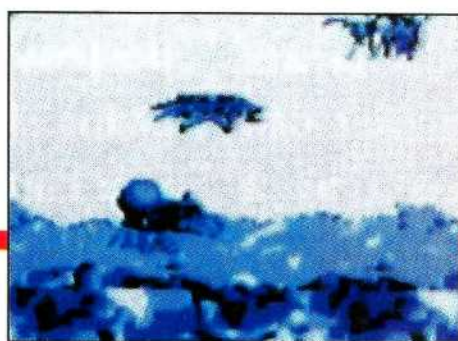
Nachdem sich Super-Nintendo-User an „Donkey Kong Land 2 – Diddy's Kong Quest“ erfreuen dürfen, macht der bitterböse King K. Rool nun den Game Boy unsicher. Ein Großteil der Level, die das SNES-Original auszeichnen, sollen in der Handheld-Umsetzung enthalten sein. Zudem kommt bei DKC 2 zum zweiten Mal Rares Advanced-Computer-Modeling-Technologie auf dem Game Boy zum Einsatz, für eine ansprechende Optik ist also gesorgt. Doch auch hinsichtlich der Spielbarkeit soll das zweite Abenteuer um die gerenderte Affenbande auf Nintendos Kleinstem neue Maßstäbe setzen. Bis zum jetzigen Zeitpunkt wurde vom Hersteller noch kein genauer Erscheinungstermin genannt, Kekskasten-Fans dürfen sich jedoch auf ein furioses Handheld-Spektakel gefaßt machen.



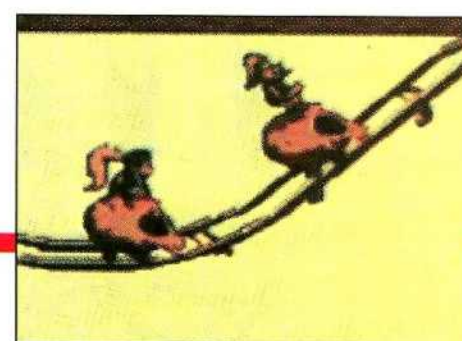
Die tolle Render-Grafik überzeugt auch bei Donkey Kong Country 2 auf dem Game Boy



Unzählige Gegnersprites tummeln sich in Diddy Kongs Handheld-Abenteuer



Auch Squitter, die Spinne mit den Turnschuhen, ist bei DKC 2 mit von der Partie



Sogar die rasanten Loren-Level sind in der Umsetzung für Nintendos Kleinsten enthalten



DAS 2. Virgin - JAHR



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



Zu gewinnen gibt es ...

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

Die Preisfrage dieses Monats lautet: „Welcher legendäre Rock'n'-Roll-Star wohnt in Earthworm Jims Tasche?“

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

TOTAL! • Virgin 8/96 • Friedensallee 41 • D-22765 Hamburg

Einsendeschluß: 25.8.1996. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.
Mitarbeiter des X-plain Verlages und Virgin dürfen nicht teilnehmen.



Hallo!



Ein bombiges Bild von Lucas Tomanek aus Bad Aibling

Es ist nur noch eine Frage der Zeit, bis wir stellvertretend für Euch das Bundesverdienstkreuz verliehen bekommen. Grund: Die Sanierung der Bundespost durch das Porto der Unmengen an Leserpost. Vielen Dank an alle unermüdlichen Schreiber/-innen und Zeichner/-innen. Besonders gefreut haben wir uns über die zahlreichen Geburtstagsglückwünsche, die in den vergangenen Wochen bei uns eingegangen sind. Außerdem hat sich ein anonymen Künstler enttarnt: Zool aus TOTAL! 6/96 stammt von Jörg Arndt aus Duisburg. An dieser Stelle möchten wir noch einmal darauf hinweisen, Eure Adresse nicht nur auf dem Briefumschlag zu notieren, sondern auch auf dem Brief selbst und der Rückseite der Zeichnung.

Thema Abopremie: Das Nintendo⁶⁴-Video erhalten selbstverständlich alle Abonnenten, nicht nur die Neuzugänge!

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! Leserbrie fe
Friedensallee 41
D-22765 Hamburg

Nintendo bleibt konkurrenzlos!

Wieso macht Ihr nicht eine Seite über andere Konsolen und nennt das Ganze „Die Konkurrenz“, dann wissen auch die Nintendo-Freaks, was die anderen gerade so machen.

Sascha Thode, Tornesch

P.S.: Ich empfehle Euch allen das Buch „Nintendo“ von David Sheff.

TOTAL! antwortet:

Eine Konkurrenz-Beobachtung möchten wir uns eigentlich sparen, da TOTAL! eine reine Nintendo-Zeitschrift ist und auch bleiben soll. Für Konsolen-übergreifende Berichterstattung sind die Multiformat-Magazine zuständig, z. B. neXt Level, die ebenfalls von Eurer TOTAL!-Redaktion stammt.

P.S.: „Nintendo – Game Boy“ war für uns natürlich Pflichtlektüre. Wer an den Hintergründen von Nintendos Erfolgsstory interessiert ist, sollte sich das Goldmann-Taschenbuch auf jeden Fall zulegen.

Fragen ohne Ende

1. Spricht jemand in Eurer Redaktion japanisch?
2. In welcher Sprache habt Ihr das Interview mit Shigeru Miyamoto geführt?
3. Gibt es Final Fantasy 1 auch für SNES?

Der/die Namenlose mit den 41 Fragen

TOTAL! antwortet:

1. Hai, domo! Obwohl, abgesehen von ein paar Grundbegriffen eigentlich nicht. (Start, Options, Mario und ähnliches lassen sich mit der Zeit natürlich problemlos entziffern.) Aber im Notfall können wir auf einen Japaner und einen Japanologen in unserem Bekanntenkreis „zurückgreifen“.
2. Miyamoto-san spricht hervorragend Englisch, zu offiziellen Anlässen ist er zudem immer in Begleitung eines Übersetzers.
3. Final Fantasy I (US) bzw. FF III (jp.) erschien ausschließlich für das NES.

Super Mario Kart 2

Können SuperNES-User noch damit rechnen, daß Super Mario Kart 2 herauskommt?

Fadi El-Majzoub, Stuttgart

TOTAL! antwortet:

Von Miyamos Seite sind keine weiteren SNES-Spiele angekündigt. Das muß zwar nicht heißen, daß es keine mehr geben wird – schließlich wurde Yoshi's Island von Nintendo seinerzeit auch quasi aus dem Hut gezaubert. Eine Mario-Kart-Fortsetzung für den 16-Bitter ist jedoch sehr, sehr unwahrscheinlich.



Cowboy Woody ist der Größte! Erstens für Sebastian Riesterer aus Münstertal, zweitens in Form eines ca. 60 x 30 cm. großen Bildes.

P.S.: Nein, Sebastian, wir sind nicht „blöd“! Wir stehen zu unserer 1-für Diddy's Kong Quest (und waren eigentlich der Meinung, dieses Thema bereits ausführlich diskutiert zu haben) ...

Alle Jahre wieder ...

In meinem Urlaub sah ich einen Ultimate-Mortal-Kombat-3 Automaten. Gibt es einen Unterschied zum normalen MK3-Automaten?

Alexander Indrich, Kissing

TOTAL! antwortet:

Mehr Kämpfer, mehr Moves, mehr Geheimnisse – das Übliche eben.

Letztens habe ich in einer englischen Zeitschrift gelesen, daß Ultimate Mortal Kombat für SNES 'rauskommen soll. Stimmt das?

Jörg Hähnel, Plettenberg

TOTAL! antwortet:

Auf der E3 im Mai fand sich der Titel zumindest auf einer Ankündigungsliste, zu sehen gab es allerdings noch nichts. Bis zur Veröffentlichung des Spiels wird es noch einige Monate dauern. Aus hinlänglich bekannten Gründen werden wir aber nicht ausführlich darüber berichten.



Eiji von Marco Krug aus Bingen erreichte uns am selben Tag wie das fast identische Motiv von Stefan Jähner. Da wir ersteres Bild ca. 30 Sekunden früher erblickten, erhielt es gerechterweise den Vorzug

RPG-Corner

Darüber, daß es eine Fachzeitschrift über Nintendo Hard- und Software gibt, freue ich mich ganz besonders. Mit meinen 32 Jahren gehöre ich wohl zu den älteren Freaks, aber mein Sohn ist mit seinen fünf Jahren auch schon ganz schön am Ball. Sehr traurig hat mich die Meldung über das angebliche Zerwürfnis zwischen Nintendo und Square gemacht. Seit fast zwei Jahren freue ich mich nun schon auf Secret of Mana 2.

Das Secret of Evermore nicht den Erfolg brachte, wundert mich nicht. Es ist die japanische Phantasiewelt mit Rittern, Barbaren und Dämonen, die den Adventurierspieler interessiert. Ein kaugummikauernder Junge ohne viel Profil kann da nicht mithalten.

Bei Greenpeace haben Postkartenaktionen großen Erfolg. Vielleicht denkt Ihr darüber nach, eine Aktionspostkarte

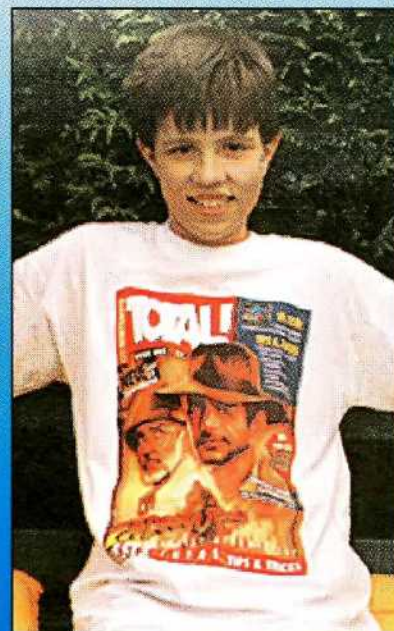
zur Aussöhnung zwischen Nintendo und Square beizulegen. Text: „Denkt an Eure Fans! Vertragst Euch! Deutscht Secret of Mana 2 ein! Macht zumindest amerikanische Versionen von Romancing Saga 3 und Bahamuth Lagoon!“ Ein paar zehntausend Zuschriften könnten bestimmt einiges bewegen.

Michael Shinina, Eiselfing

TOTAL!

LESERSPIEGEL

Teil 31



Die TOTAL! 10/94 kann zwar nicht mehr nachbestellt werden, zumindest das Cover können sich aber alle Interessierten aus dem T-Shirt von **Manuel Grundmann** aus Brambauer schneiden. (Hey, sowas haben ja nicht einmal wir ...)

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
SATURN MIT SEGA RALLY	469.00
GAME BUSTER	89.90
ADVANCED MILITARY COMMANDER 2	99.90
ALIEN TRILOGY US	109.90
AMOK US	99.90
BAKU BAKU ANIMAL	69.90
BOMBERMAN JAP	109.90
BLAZING DRAGONS	89.90
BUST-A-MOVE 2	99.90
DARIUS GAIDEN JAP	49.90
DARK SAVIOUR US	109.90
DARKSTALKERS 2 (VAMPIRE HUNTER) JAP	79.90
DAYTONA USA DT	69.90
DECATHLETE JAP	109.90
DESTRUCTION DERBY	79.90
DISCWORLD	79.90
DIE HARD TRILOGY US	109.90
F1 LIVE INFORMATION	89.90
FATAL FURY 3 JAP	129.90
GAME GUN	89.90
GRADIUS DELUXE PACK JAP	109.90
GUNGRIFON	109.90
GUARDIAN HEROES	89.90
GUNBIRD JAP	99.90
HANG ON 95	84.90
IMPACT RACING	89.90
IRON STORM US	109.90
JONNY BAZOOKATONE	49.90
HIGH VELOCITY US	89.90
KING OF FIGHTERS JAP	119.90
LANGRESSER 3 JAP	129.90
LODERUNNER JAP	109.90
MYSTARIA	99.90
NBA ACTION US	109.90
NIGHTS JAP	109.90
NIGHTS JAP & SPECIAL CONTROLLER	139.90
OFF ROAD INTERCEPTOR	79.90
OLYMPIC GAMES	79.90
PANZER DRAGON DT	79.90
PANZER DRAGON 2 JAP/DT	69.90/89.90
PARODIUS DELUXE DT	49.90
PRIMAL RAGE	84.90
POWERPLAY HOCKEY US	89.90
RETURN FIRE US	109.90
ROAD RASH	89.90
ROMANCE IV US	109.90
SCORCHER US	99.90
SEGA RALLY DT	99.90
SHANGHAI	79.90
SHELLSHOCK	89.90
SHINING WISDOM US	109.90
SIM CITY 2000	89.90
SKELETON WARRIORS US	89.90
SLAM 'N JAM '96	109.90
SONIC WINGS JAP	109.90
SHOCKWAVE ASSAULT	89.90
STEAM GEAR MASH JAP	59.90
STREET FIGHTER ALPHA	89.90
STORY OF THOR US	109.90
TILT	89.90
THE NEED FOR SPEED	89.90
THUNDERHAWK 2	89.90
TOSHINDEN REMIX	89.90
TRUE PINBALL	89.90
ULTIMATE 3 US!!!	109.90
VICTORY GOAL 96	94.90
VIRTUA COP INKL. GUN	129.90
VIRTUA FIGHTER REMIX	49.90
VIRTUA FIGHTER 2	99.90
VIRTUA FIGHTER KIDS JAP	109.90
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
KONVERTER FÜR IMPORTSPIELE	39.90
SECHS-BUTTON-PAD DAUERFEUER	29.90

PLAYSTATION

PLAYSTATION	389.90
GAME BUSTER	89.90
ALIEN TRILOGY	79.90
ALONE IN THE DARK 2	99.90
ARCADE GREATEST HITS US	99.90
BOTTOM OF THE NINTH US	99.90
BUST-A-MOVE 2 US	69.90
CRONICLES OF THE SWORD	89.90
DIE HARD TRILOGY US	99.90
DISCWORLD DT (DT. TEXTE)	89.90
EXTREME PINBALL	79.90
FADE TO BLACK	94.90
FIFA SOCCER 96	69.90
JUMPING FLASH 2 JAP	129.90
KING OF FIGHTERS 95 JAP	139.90
KINGS FIELD HINTBOOK	49.90
LOADED	89.90
MAGIC CARPET	89.90
MOTOR TOON GP 2 JAP	129.90
MYST	89.90
NAMCO MUSEUM 1	94.90
NAMCO MUSEUM 3 JAP	139.90
NBA IN THE ZONE	79.90
NBA LIVE 96	79.90
NHL FACE OFF	89.90
OFF ROAD INTERCEPTOR	79.90
OLYMPIC SUMMER GAMES	99.90
OVERBLOOD JAP	149.90
PANZER GENERAL	89.90
PO'ED	89.90
POWERPLAY HOCKEY	89.90
PRIMAL RAGE	89.90
RESIDENT EVIL US (BIOHAZARD)	99.90
RESIDENT EVIL HINTBOOK	49.90
RETURN FIRE	89.90
RIDGE RACER REVOLUTION DT	94.90
ROAD RASH	89.90
TEKKEN DT	99.90
TEKKEN 2 JAP	139.90
THE NEED FOR SPEED	89.90
THUNDERHAWK 2	89.90
TOTAL 1 JAP	149.90
TOP GUN	99.90
TOSHINDEN 2	94.90
TOTAL NBA 96	89.90
TRACK & FIELD	99.90
TRUE PINBALL	89.90
TWOTENKAKU JAP	69.90
SHELLSHOCK DT	89.90
SHOCKWAVE ASSAULT	89.90
SKELETON WARRIOR	89.90
SLAM 'N JAM '96 US	99.90
STARFIGHTER 3000	99.90
STREET FIGHTER ALPHA	89.90
X-COM	89.90
MEMORY CARD	49.00
VIEWPOINT	89.90
WARHAMMER	89.90
WIPEOUT	89.90
WING COMMANDER III	99.90
WORMS	89.90
JOYPAD	54.00
MEMORY CARD PLUS	79.90
NAMCO NEGCON JOYPAD	89.90
MAD CATZ (LENKRAD MIT PEDALEN)	139.90
RACING CONTROLLER	89.90
ASCII JOYBOARD	109.90
RGB-KABEL	39.90

NINTENDO 64

NINTENDO 64 + MARIO	1399.00
---------------------	---------

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	69.90
NBA LIVE 96	99.90
MADDEN 96	99.90
MARIO KART	69.90
MEGA MAN X3	109.90
PGA TOUR GOLF 96	79.90
PINOCCHIO	99.90
TOY STORY	109.90
ASTERIX & OBELIX DT	89.90
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
DRAGON WARRIOR V (ENIX) US	139.90
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
I. LEAGUE SOCCER 2 JAP	49.90
LANDSTALKER	59.90
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
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

VERSAND

MO - FR: 10.00 - 18.00
SA: 10.00 - 14.00

GROSSHANDEL

INLAND/IM- UND EXPORT
NUR FÜR HÄNDLER!!!
FON: 0711 / 6 15 39 45
FAX: 0711 / 6 13 80 7

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



Eines Tages mußte es ja so kommen: Daniel Kindinger aus Fürth-El-lenbach ist es zu ver-danken, daß Mitch und Thomas geoutet wurden. Daher können sie auf den Intern-Sei-ten endlich ihre wahren Liebesspiele preisge-ben (vgl. S. 46)

TOTAL! antwortet:

Monat für Monat diskutieren wir diese Problematik mit den Verantwortlichen bei Nintendo und verweisen da-bei auf Eure zahlreichen Zuschriften. Ihr könnt davon ausgehen, daß sich Nintendo Deutschland des großen Interesses an RPGs seitens der Fans durchaus bewußt ist, schließlich sind für sie die Verkaufszahlen von Mana 1 & Co kein Geheimnis. Leider ist die deut-sche Niederlassung von Big N in die-sem Fall machtlos. Daran würden auch Berge von Postkarten nichts ändern.

Gibt es eine Chance, daß sich Square wieder mit Nintendo verträgt?

Sven Augustin, Weilmünster

TOTAL! antwortet:

Davon ist auszugehen. Mittlerweile wird der Streit seitens Square schon wieder relativiert. Offiziell heißt es, man habe sich nicht verkracht, man wolle lediglich keine SNES-Spiele mehr produzieren, N64-Spiele seien hingegen wegen der Modul-bedingten Speicherknappheit nicht realisierbar. Bei den unglaublichen Verkaufszahlen, die das N64 in Japan verbuchen konnte, wird Square über kurz oder lang kaum an Nintendo vorbeikommen.

Man könnte Super Mario RPG doch auch mit engli-schen Texten und Anleitung als deutsches PAL-Modul veröffentlichen.

Stefan Jähner, Velbert

TOTAL! antwortet:

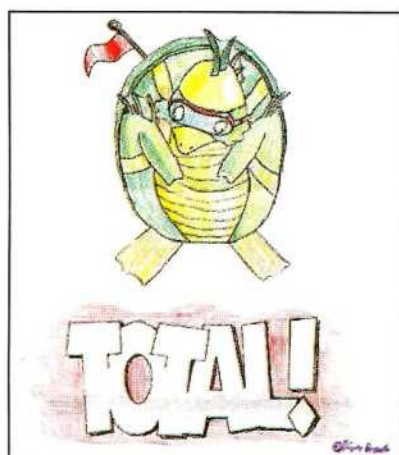
Texte und Anleitung sind nicht das Entscheidende. Da-mit ein Spiel auf PAL-Konsolen läuft, muß eigens eine PAL-Version programmiert werden. Da sich Nintendos Beiteiligung an Super Mario RPG auf Design und Ver-trieb beschränkt, müßten die Original-Programmierer von Square tätig werden. Darauf hat Nintendo jedoch zur Zeit keinen Einfluß.

Nur eine Werbebroschüre?

1. Kann es sein, daß das „Club Nintendo“-Magazin nur eine umfangreichere Werbebroschüre ist? Es enthält nämlich keinerlei schlechte Wertungen und wird auch von Nintendo herausgegeben.

2. Ihr könntet mal ein Seitchen dafür opfern, zu zeigen, was es Neues an (Brett-)Spielen, Klamotten, CDs, Filmen und Büchern gibt?

Tobi Lindner, Berlin



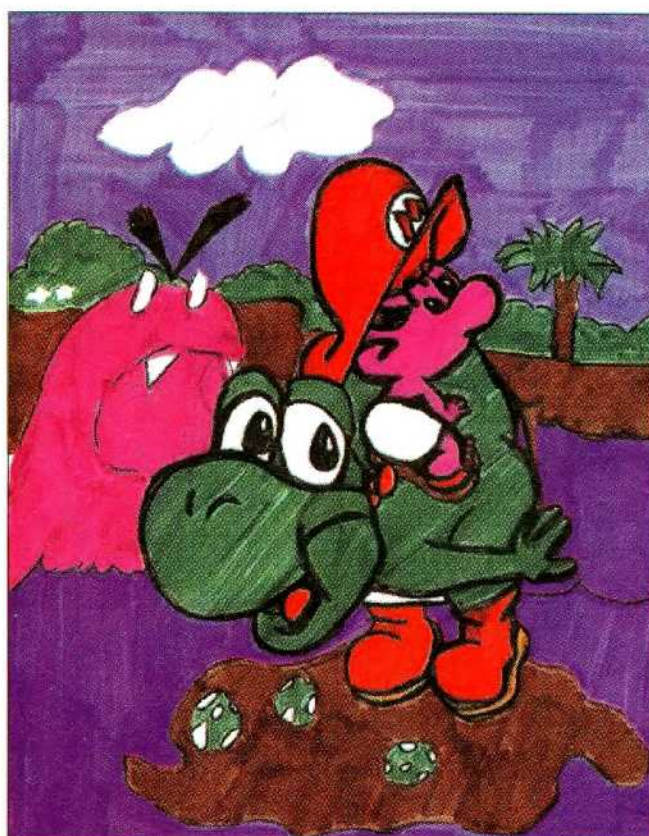
Keine Ausgabe ohne Mana-Bilder, meint offensichtlich auch Oliver Frank aus Leiferde

TOTAL! antwortet:

1. Unabhängig ist es natürlich nicht, allerdings erhebt es auch gar nicht den Anspruch. Das Clubmagazin, das an alle Club-Mitglieder verteilt wird, ist eine Nintendo-Eigenproduk-tion und als solche auch deutlich er-kenntbar (s. Impressum, Logos usw.). Kritische Berichterstattung ist somit auch nicht das Ziel unserer Kollegen. Wenn Du z. B. Mitglied im Fanclub einer Musik-Combo – nennen wir sie die Peggy-Familie – bist, wirst Du in deren Publikation auch nicht lesen, daß die Jungs und Mädels nicht sin-gen können und nicht von den Eltern zur Schule geschickt werden (Kon-struiertes Beispiel, so etwas kommt in der Realität natürlich nicht vor).

2. In den frühen TOTAL!-Ausgaben gab es Musik-Seiten, in den ersten Ausgaben unserer ehemaligen Schwe-sterzeitschrift GAMERS berichteten wir auch über Brett-spiele. Allerdings stießen diese Rubriken immer auf Kri-tik, die Mehrzahl der Leserschriften forderte, wir soll-ten uns auf Videospiele konzentrieren. Folglich müssen wir wohl davon ausgehen, daß solche Rubriken von den meisten Lesern/-innen nicht gewünscht werden.

Falls wir das Bild trotz nicht vorhandener Anschrift auf der Rückseite richtig zugeordnet haben, stammt es von Alessandro Saiko aus Mavern



Super Mario Kart

Als ich von dem SMK-Wettbewerb laß, war ich sehr er-freut, da ich in diesem Spiel schon fast ein Profi bin. Doch ich habe dazu noch Fragen. Ihr schreibt, man müsse im 150-ccm-Grand-Prix fahren, also im Rennen gegen die anderen Sieben. Ist es nicht ein wenig unfair, weil man doch mehr Pilze, Federn oder Sterne bekommen kann als andere?

Ulf Kretschmer, Hamburg

Ich war angenehm überrascht, als ich las, daß Ihr end-lich einen SMK-Wettbewerb veranstaltet. Aber als ich Eure Bedingungen durchlas, dachte ich, mich trifft der Schlag! 150-ccm-Grand-Prix-Modus – das finde ich ziemlich unfair, da man entweder durch die mitfahrenden Karts aufgehalten wird und/oder durch unfaire Symbole be-nachteiligt oder bevorzugt wird. Meine Anregung an Euch ist, den Wettbewerb im Time Trial auszutragen.

Sascha Hoppen, Koblenz



Da hat sich doch tatsächlich Rayman unter die Nin-tendo-Stars geschmuggelt. Aber bei einer Geburts-tagsparty kann man das ja mal durchgehen lassen. (An den unbekannten Künstler und alle anderen noch einmal die Bitte, den Absender auch auf der Rücksei-te der Zeichnung zu vermerken.)

TOTAL! antwortet:

Der Grand-Prix-Modus ist weniger unfair, sondern viel-mehr anspruchsvoll. Ein sauberer Blitzstart, perfekte Po-werslides und eine fehlerfreie Ideallinie sind natürlich Grundvoraussetzung für den Erfolg. Echte Profis be-kommen die Computergegner nur kurz beim Überwinden zu Gesicht. Die Extras haben auf Rekordfahrten fast keine Auswirkung, denn das Spiel ist so designt, daß man auf dem ersten Platz fast nie ein Speedextra bekommt, zudem macht ein Pilz bei Vollgas nur ganz wenige Zehntel aus. Wir haben uns darüber natürlich bereits im Vorfeld Gedanken gemacht – und hielten den Time Tri-al für zu langweilig. Aber da offenbar großes Interesse daran besteht, den Time Trial in den Wettbewerb auf-zunehmen (die beiden Zuschriften sind nur stellvertretend für eine Menge anderer), lassen wir uns gern eines Besseren belehren. Euer Wunsch ist uns Befehl (s. S. 68)!

Import-Corner

1. Wann kommt der Test zu Front Mission 2?
2. Was haltet Ihr von Tactics Ogre? Kann man es auch ohne Nippon-Kenntnisse durchspielen?
3. Was wißt Ihr über Omiya Soft (entwickelte Front Mis-sion 2 mit)?

GEWINNER
aus
TOTAL! 6/96
Virgin-Competition
Je ein „Earthworm Jim 2“-Modul geht an:
Fabian Dastanac, Fronreute, Roberto Troszczynski, Kröslin, Manuela Buchholz, Hamburg, Kim Hang, Esslingen
(Die Gewinner der „3 Jahre TOTAL!“-Competition geben wir kommenden Monat bekannt.)

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

A.B. GAMES

Andreas Bender

Ankauf & Verkauf
von Videospielen
und Geräten

Der Megaknaller
für Sega Saturn

Ultimate

99,95



Der Oberhammer
für Sony PSX

Resident Evil

99,95

PlayStation
dt - unzensuriert

US-Version lieferbar

129,95

Wegen großer Nachfrage -
unbedingt vorbestellen!!!

Schweinepreis!
Sony PSX

379,-

Sega Saturn

399,-

Euer Fitnessprogramm:

Wer geht da denn
noch ins Freibad?

Toshinden II	(dt)	99,95
Track & Field	(dt)	99,95
Olympic Games	(dt)	99,95
Die Hard Trilogy	(us)	129,95
Chronicles of the Sword	(dt)	99,95
Fade to Black	(dt)	99,95
Rock'n'Roll Racing II	... (dt)	99,95



Der Renner!

Formula 1



109,95

Super Rennspiel -
unbedingt vorbestellen!!!



Shining Wisdom (us)129,95
Alien Trilogy (us)129,95

Gungriffon (us)119,95
Nights inkl. Analog Joypad (jp) 169,95



Lufia II (us)149,95

Nintendo 64 .call

Was Ihr sonst noch braucht:

Lenkrad Sony	149,95
neGcon - Controller Sony	99,95
Action Replay Sony, Saturn, SNES	je 99,95
Memory Card 8-Meg Sony (120 Speicherplätze)	...89,95

Da kommt was auf Euch zu...!!



NHL'97, Swagman, Daytona Remix, Virtua Cop II, Virtua Fighter Kids, Nights, Loaded, Destruction Derby, Disc World, Tomb Raider, Mr. Bones, Dark Savior, Panzer General, Duke Nukem 3D... **CALL FOR MORE!!!**



Syndicate Wars, Andretti Racing, Blood Omen, Crash Bandicoot, Tunnel B1, Tekken II, Raven Project, Project Overkill, Horned Owl, Space Hulk, X-Men, wipEout 2097, Beyond the Beyond, A-Train, Return Fire, Sim City 2000, Top Gun Duke Nukem 3D, Soviet Strike, NHL Hockey, Rebell Assault II... **CALL FOR MORE!!!**

- Alle lieferbaren deutschen Sony PSX & Sega Saturn Games auf Lager!!!
- Komplette kostenlose Preisliste für PSX, Saturn, Jaguar, SNES, 3DO, Mega Drive, Mega CD, 32x, NeoGeo CD und Nintendo 64 anfordern!
- Täglich neue Import-Spiele

Bestellen geht so einfach !!

Anrufen - Bestellung & Adresse durchgeben - ... und fertig!!!

*** KEIN CLUB ***

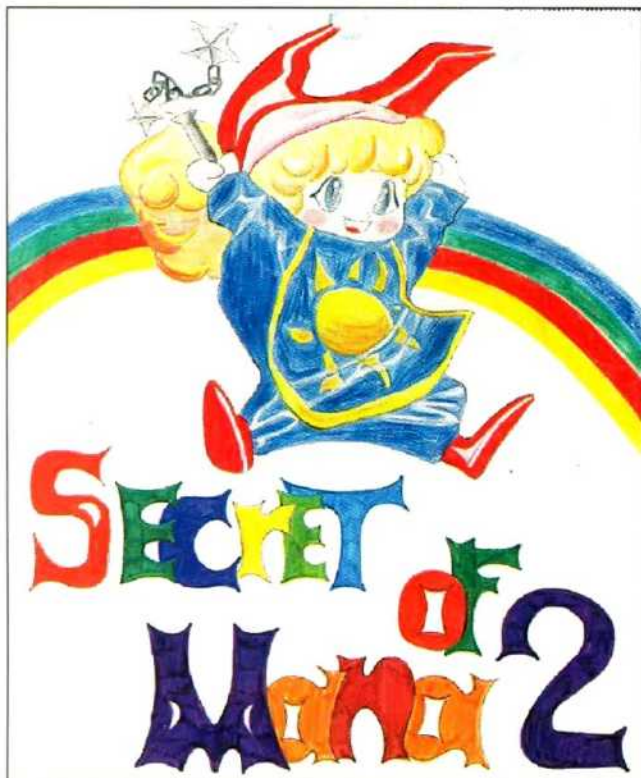
Annahmeverweigerungen, der von uns gelieferten Waren, berechnen wir die uns entstandenen Lieferkosten mit DM 20,-. Versand erfolgt im Sicherheitskarton!!!
Unser Recht auf Erfüllung des Kaufvertrages bleibt hiervon unberührt. Unfreie Lieferungen werden nicht angenommen. Lieferbedingungen: Porto DM 6,95 + NN

Phone: 0451 - 871 75 55

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

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

Auch Händler willkommen! Fax: 0451 - 8717565



Noch immer ist kein Ende der Mana-Manie in Sicht. Zum Glück, denn sonst wäre uns die fabelhafte Zeichnung von Daniela Heinrich aus Klesterbach entgangen

4. Könnt Ihr mir sagen, was mit den Registrationskarten z. B. von Final Fantasy III passiert, wenn man sie in die USA schickt?

5. Was ist aus Comanche für das SNES geworden?
Michael Fickert, Zwickau

TOTAL! antwortet:

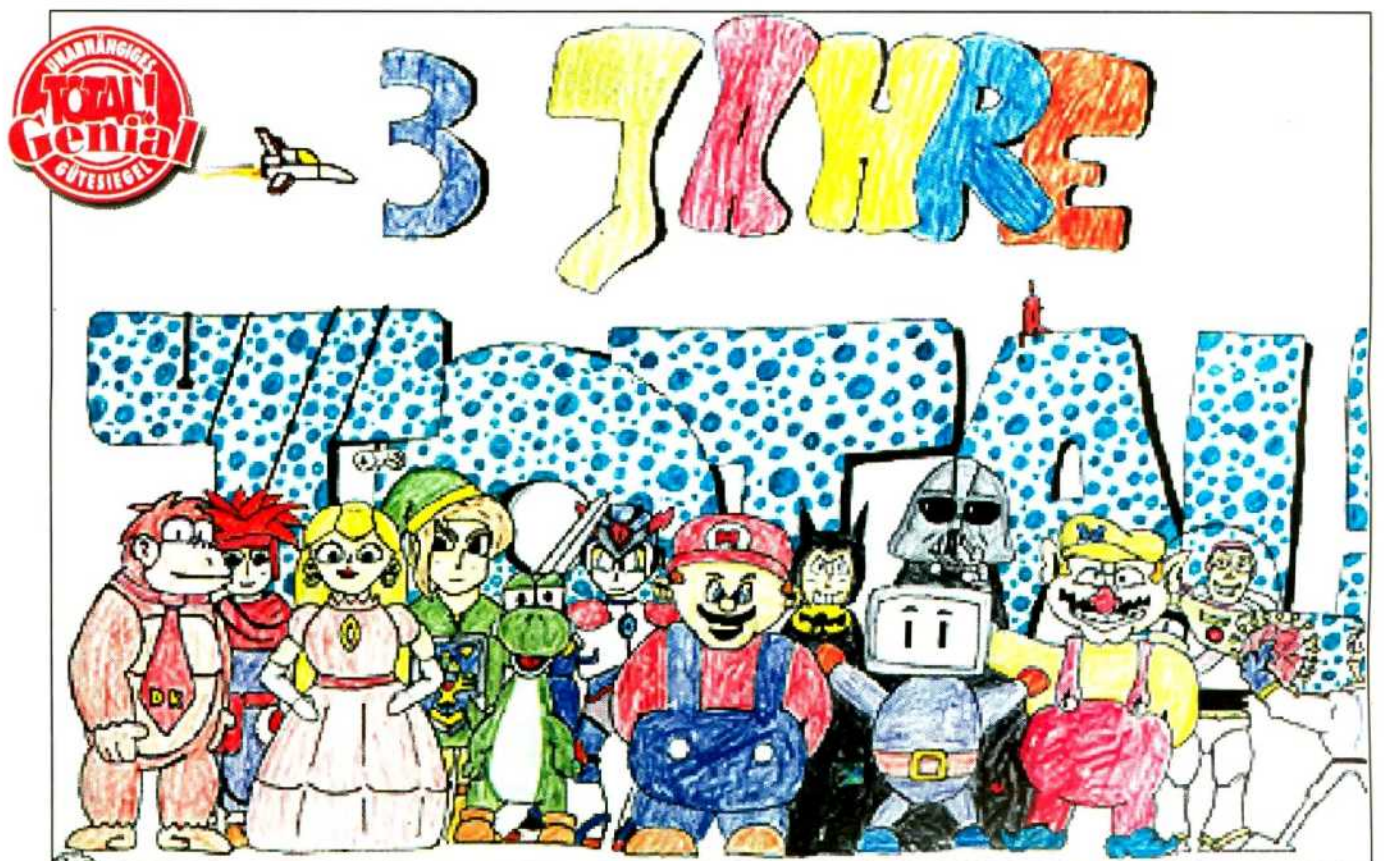
1. Tests von textlastigen japanischen Spielen halten wir nicht für sinnvoll. Auch wenn Front Mission 2 actionorientierter als der Vorgänger ist, bleiben doch die Missionsaufgaben, deren Inhalt man sich durch ausprobieren und raten erarbeiten muß. Abgesehen davon ist FM 2 nicht gerade eines von Squares besten Werken.

2. Durchspielen kann man eigentlich fast alle Spiele, wenn man nur lange genug rumprobiert (s. o.). Ob die Sache dann jedoch noch Spaß macht, ist eine andere Frage. Hardcore-Freaks werden vielleicht Spaß daran haben, wir halten die Japan-Version von Tactics Ogre jedoch nicht für allgemein empfehlenswert.

3. Das von Konami vertriebene Spiel Cybernator (Japan-Titel: Valken) wurde von Masaya entwickelt. Diese trennten sich in die Teams G-Craft unter der Leitung von Cybernator-Projektleiter Toshiro Tsuchida, von denen Front Mission 1 (SNES) für Square und Arc The Lad (PlayStation) für Sony stammt, und Omiya (denen u. a. der Cybernator-Graphic-Designer angehört), die die Front Mission-Fortsetzung designten. Die Musik stammt übrigens von den Square-Leuten Uematsu-san und Yasunori Mitsuda (Chrono Trigger).

4. Die wandern vermutlich in den Müll, da US-Module „for sale and use in USA only“ sind.

5. Wurde sang und klanglos eingestellt, da selbst der Super-FX-2-Chip nicht genügend Rechenpower für ein solches 3D-Spiel hat.



Florian Baron aus Röthenbach (von dem auch das Super-Mario-RPG-Bild aus TI 6/96 stammt) gebührt diesmal der Titel „Künstler des Monats“. Laut Flo soll das Bild entstanden sein, nachdem er mit Yamauchi-san in einer Karaoke-Bar „Blau, blau, blau blüht der Enzian“ gesungen hatte. (Die Heino-CD war natürlich ein Geschenk von Mitch!). Außerdem ist das Bild der Beweis, daß Moe von den Simpsons vom Affen abstammt ...

N64 vs. PlayStation

Ich schätze, daß das N64 nicht so einen großen Erfolg haben wird, wie alle annehmen. Denn erstens wird sich Sony mit der PlayStation, bis das N64 dann irgendwann mal kommt, genügend Marktanteile gesichert haben, und viele gefrustete N64 Fans werden sich mit der PlayStation trösten. Außerdem hat das SNES eine zu große eingeschworene Fangemeinde, und Nintendo verläßt sich viel zu sehr darauf, daß Mario die Sache hinbiegt. Mich konnten die bisherigen Screenshots nicht begeistern. Außerdem werden sich viele an die komische, eckige 3D-Grafik gewöhnen müssen (wenn ich mir da Turok anschau ...)

Markus Stoye, Pfaffenhofen

TOTAL! meint:

Jeder, der das N64 bislang erleben durfte, ist da anderer Meinung. Zudem spricht der Rekordabsatz von 300.000 Geräten am ersten (!) Verkaufstag in Japan eine deutliche Sprache. Natürlich können wir verstehen, wenn viele das Warten leid sind und eher heute als morgen eine Next-Generation-Konsole vor den Fernseher stellen möchten. Wir sind jedoch davon überzeugt, daß



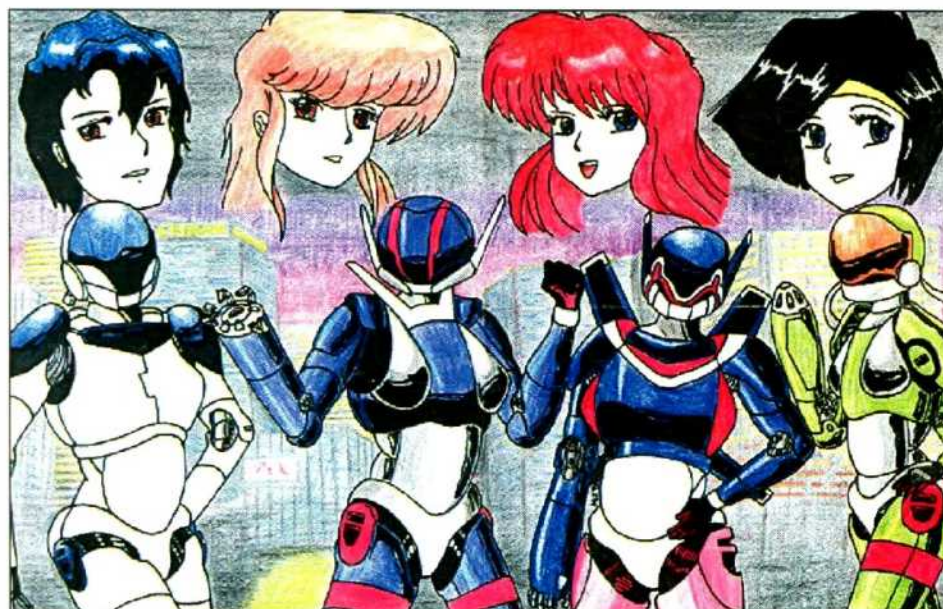
Daniel Kindinger überschwemmte uns geradezu mit seiner Bilderflut (vgl. S. 10 und Shorties)

alle, die heute eine Menge Geld in eine Notlösung investieren, jeder einzelnen ausgegebenen Mark nachweinen werden.

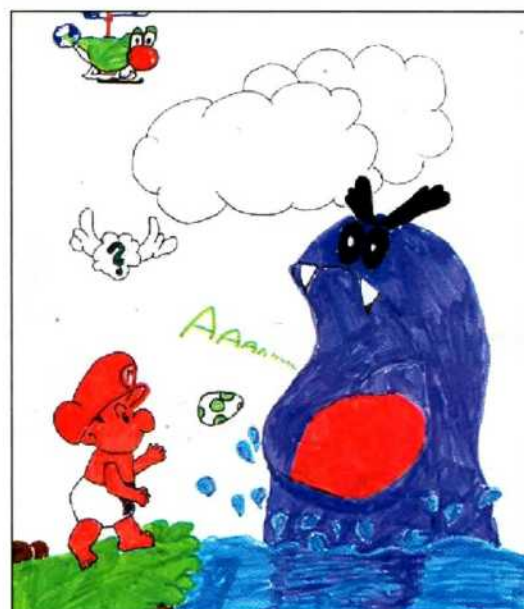
In den vergangenen Monaten sind wir häufig gefragt worden, ob es sich lohnt, auf das N64 zu warten. Wir haben immer deutlich gemacht, daß diese Frage jeder für sich selbst beantworten müsse. Nachdem jedoch das N64 seit einer Woche in unserer Redaktion Tag und Nacht in Betrieb ist, sind wir persön-

lich der Überzeugung, daß der 64-Bitter das Warten wert ist (nicht wegen Mario, sondern wegen der Genialität von Miyamotos neuestem Meisterwerk). Zumindest, wenn man sich nicht den Luxus mehrerer Konsolen leisten kann.

Was die Screenshots angeht, sollte jeder, der die Texte drumherum gelesen hat, mindestens einmal den Hinweis darauf gefunden haben, daß die Standbilder den Spielen in Bewegung nicht einmal ansatzweise gerecht werden können. Um diese Diskrepanz nachvollziehen zu können, muß man das N64 natürlich in Aktion sehen. Unsere Eindrücke dazu findet Ihr in dem ausführlichen N64-Special ab Seite 22 ...



Die „Bubblegum Crisis“ ist nicht spurlos an Mathias Lamberti aus Rehlingen vorbeigegangen. Wir empfehlen als Gegenmittel eine „1/2“ Portion „Ranma“



Yoshi's Island zum zweiten, von Jörg Kellermair aus Linz



Ob Alexander Indrich aus Kissing das „Uhrheberrecht“ an der Figur hat?

Graf-Zeppelin-Str. 20

24941 Flensburg

ManiaX

Spieleversand

0461/94000088

MULTIMEDIA VERTRIEBS GMBH

Neuheiten

SONY PLAYSTATION



STREETFIGHTER ALPHA
NHL FACE OFF
RISE 2
OLYMPIC SOCCER
OLYMPIC GAMES
ARCADE GREATEST GAMES
RESIDENT EVIL

JE DM **84,95**

SEGA SATURN



EURO 96 SOCCER
OLYMPIC SOCCER
OLYMPIC GAMES
NIGHT WARRIORS
SHELLSHOCK
DISCWORLD
VIRTUA GOLF

JE DM **89,95**

SNES

DONALD IN MAUI MALLARD
BREATH OF FIRE 2
FINAL FIGHT 3
TOY STORY

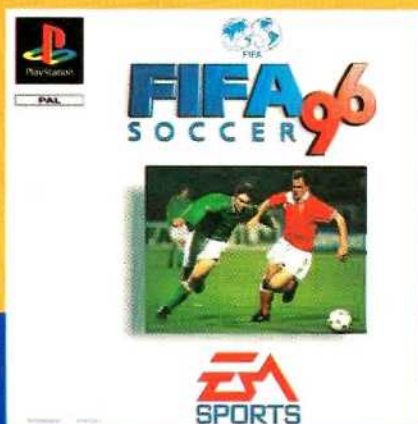
JE DM **129,95**

SONDERANGEBOTE

DAYTONA USA – SATURN
JUDGE DREDD – SNES
UNIRALLEY – SNES
KID CLOWN – SNES
WORLD CUP GOLF – PSX
WIPEOUT – PSX
WARHAWK – PSX
STRIKER 96

JE DM **69,95**

WEITER 5000 SPIELE AUF ANFRAGE



FIFA SOCCER 96

FÜR SATURN UND PLAYSTATION
NUR DM **69,95**



STAR TREK NEXT GENERATION

FÜR SNES
NUR DM **79,95**



PANZER GENERAL

FÜR PLAYSTATION
NUR DM **84,95**



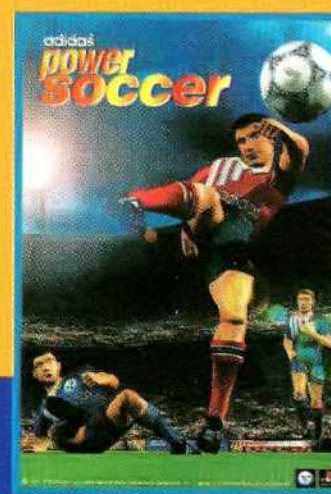
TRACK & FIELD

FÜR PLAYSTATION
NUR DM **99,95**



PINOCCHIO

FÜR SNES **129,95**
GAME BOY **59,95**



ADIDAS POWER SOCCER

FÜR PLAYSTATION
NUR DM **99,95**

VERSANDKOSTEN: 7,- DM ZZGL. NACHNAHMEGEBÜHR ■ AUSLAND 18,- DM
HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT ■ FORDERN SIE UNSERE KOSTENLOSE PREISLISTE AN!
TELEFON 04 61/9 57 40-88 ■ TELEFAX 04 61/9 57 40-87



TOTAL!

Nintendo ist nicht gerade zurückhaltend, wenn es um die Bewertung ihres Nintendo⁶⁴-Vorzeigetitels geht. Bereits vor der Veröffentlichung wurde „Super Mario 64“ als „Meisterwerk“ und „Bestes Videospiel aller Zeiten“ bezeichnet. Shigeru Miyamoto ist trotz des ganzen Rummels um seine Person und seine neueste Kreation auf dem Teppich geblieben. Während der Electronic Entertainment Expo in Los Angeles ergab sich für ausgesuchte Journalisten aus aller Welt die Gelegenheit, dem Meister einige Fragen zu dem aktuellen Mario-Abenteuer zu stellen. Wie immer erwies er sich dabei als äußerst bescheidener, freundlicher und humorvoller Mann, der es sich sogar nicht nehmen ließ, selbst zum Joypad zu greifen und ein paar Geheimnisse von Super Mario 64 vorzuführen. TOTAL! war für Euch natürlich mit dabei.

Julian Eggebrecht



MIYAMOTO



?: Herr Miyamoto, zweifellos ist die erste große Präsentation des Nintendo⁶⁴ in den USA zusammen mit einer fertigen Version von Super Mario 64 eines der größten Ereignisse der letzten Jahre im Reich der Videospiele. Bitte erzählen Sie uns doch ein wenig über Ihr neues Werk.

Shigeru Miyamoto: Super Mario 64 ist eines der ersten Spiele für die neue Konsole – deshalb sind im Spiel natürlich traditionell ganz klare Ziele vorgegeben, wie z. B. Bowser zu besiegen. Darüber hinaus wollten wir allerdings etwas ganz Neues und Einmaliges schaffen. Meiner Meinung nach ist Nintendo in erster Linie ein Spielzeughersteller, und mit diesem Spiel wollte ich einfach eine ganz neue Form von Spielzeug erschaffen – oder zumindest den Ansatz dazu. Traditionelle Videospieler werden natürlich bei Mario 64 viel Spaß haben, erleben die neue Form der Steuerung, können viele, viele versteckte Sachen finden und werden in den höheren Levels mit entsprechendem Schwierigkeitsgrad auch sehr gefordert. Andererseits können aber auch erstmalig Nicht-Videospieler viel Spaß mit Mario haben. Zwar werden Sie nicht alle Level erreichen, trotzdem aber ein echtes Spielerlebnis haben und jeden Tag neue Geheimnisse entdecken.

?: Wir wissen, daß Sie an Super Mario 64 sehr lange gearbeitet haben, doch gleichzeitig mußten Sie dazu noch viele andere Spiele und ihre Entstehung überwachen, damit das Nintendo⁶⁴ mit entsprechend guter Software auf den Markt kommen kann. Wie haben Sie es fertiggebracht, an so vielen Spielen gleichzeitig zu arbeiten?

S.M.: Tja, ehrlich gesagt hatte ich viele Probleme damit, mich entsprechend meiner Rolle als „Director“ voll auf Super Mario 64 zu konzentrieren. Seit ich Zelda fertiggestellt hatte, war meine Aufgabe bei Nintendo hauptsächlich die des „Producers“, der mehrere in der Entwicklung befindliche Spiele überwacht. Bei Mario 64 war ich seit langer Zeit erstmals wieder der echte Director – wenn ich aufhörte, daran zu arbeiten, stoppte auch der Rest des Teams. Es ist richtig, daß ich darüber hinaus viele andere Spiele als Producer geleitet habe. Um die Arbeitslast etwas zu mindern, setzte ich Mitarbeiter, die sich zuvor als Director bewährt hatten, als Producer ein, damit die Balance wieder gewahrt war. Trotzdem war dieser gesamte Prozeß keine leichte Aufgabe und ich denke, daß ich mich in Zukunft wieder hauptsächlich meiner Rolle als Producer widmen werde.



IM INTERVIEW

?: Was waren die größten Probleme bezüglich des Spieldesigns bei Marios Sprung von der zweiten in die dritte Dimension?

S.M.: Ich möchte die Konkurrenz nicht allzusehr kritisieren, aber ich bin der Meinung, daß abgesehen von Prügel- und Rennspielen niemand ernsthaft echte 3D-Spiele entwickelt. 3D-Spiele geben uns viele neue Möglichkeiten, die Welt, wie wir sie erleben, „echt“ in Spiele umzusetzen. Bei klassischen Umsetzungen von der realen 3D-Welt in eine 2D-Videospielwelt mußte man unglaublich viel Energien in das Austricksen des Spielers stecken, um ihm wenigstens ansatzweise eine 3D-Welt vorzugaukeln.

Bei den heute möglichen echten 3D-Spielen ist das größte Problem mit Sicherheit der Standpunkt des Betrachters – die Kamera also. Wenn Sie sich anschauen, wie die frei bewegliche Kamera Mario folgt, sind Sie vermutlich der Überzeugung, daß dies einfach zu realisieren sei. Allerdings bereitet dies echte Schwierigkeiten.

Ein gutes Beispiel wäre Mario in einem Labyrinth. Natürlich kann man das Geschehen aus Marios Betrachtungswinkel präsentieren. Ist aber die Kamera hinter ihm, muß das Problem gelöst werden, daß bei den meisten Bewegungen die Kamera durch eine Wand gestoppt wird – etwas, was für den Spieler sehr irritierend und frustrierend wäre. Genau diese Art einer echten Kameraführung, ähnlich eines Films, hat Mario 64 für uns so kompliziert gemacht.

?: Da SM 64 fertiggestellt ist, welchem Spiel werden Sie jetzt die meiste Aufmerksamkeit zukommen lassen?

S.M.: Ehrlich gesagt konnte ich in Super Mario 64 viele meiner Ideen nicht realisieren. Deswegen haben wir beschlossen, direkt mit einer Fortsetzung weiterzumachen, die jedoch mindestens anderthalb bis zwei Jahre in Anspruch nehmen dürfte. Natürlich ist 'The Legend of Zelda 64' eines der Spiele, auf das ich mich konzentrieren werde. Zuvor haben allerdings noch 'StarFox 64', 'Super Mario Kart R' und als allernächstes 'WaveRace 64' oberste Priorität.

?: Was wären denn einige der Dinge, die Sie gerne in einer Mario 64-Fortsetzung verwirklichen würden?

S.M.: Ich kann leider über Details gar nichts sagen, generell jedoch habe ich in bezug auf neue Welten und neue Level viele, viele Ideen, die Spielern gefallen dürften.

?: Wie würden Sie Super Mario 64 mit seinen Vorgängern in der Mario-Reihe vergleichen und einordnen? Ist es das beste Spiel der Serie?

S.M.: Mein ganz persönliches Gefühl ist ganz einfach Befriedigung, denn wir haben etwas wirklich Neues und Einmaliges geschaffen – etwas, das es in dieser Form vorher nicht gab. Ob dabei nun ein gutes oder schlechtes Spiel herausgekommen ist, kann ich nicht entscheiden. Dieses Urteil müssen Käufer und Spieler fällen, mir steht es ganz sicher nicht zu.

?: Inwieweit nutzt Super Mario 64 schon alle Fähigkeiten des N64, und wieviel Steigerung in zukünftigen Spielen halten Sie für möglich?

S.M.: Super Mario 64 nutzt meiner Meinung nach erst 60 % der Fähigkeiten der Hardware. In den nächsten Jahren und mit den kommenden N64-Spielen werden wir ganz sicher noch gewaltige Steigerungen erleben.

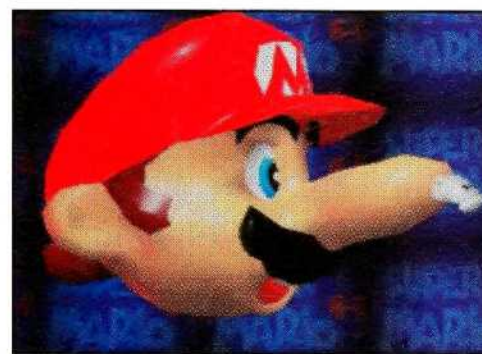
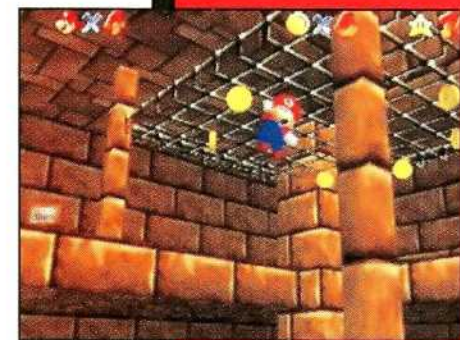
?: Fast alle Nintendo⁶⁴-Titel finden in 3D-Welten statt – die gesamte Videospiel-Welt ist geradezu 3D-verrückt. Ihr 'Yoshi's Island' wird als Höhepunkt aller 2D-

Spiele angesehen. Werden auf dem N64 in Zukunft 2D-Titel erscheinen?

S.M.: Oh ja, absolut! Obwohl das N64 im Herzen ein 3D-System ist, kann man seine Fähigkeiten auch dazu nutzen, ganz besondere und ungewöhnliche 2D-Spiele zu schaffen. Ich kann Ihnen verraten, daß ich zur Zeit tatsächlich an einem Yoshi-Spiel arbeite.

?: Super Mario 64 ist wie alle anderen N64-Spiele ein klassisches Modul-Spiel. Empfinden Sie den eingeschränkten Speicherplatz als Hindernis bei der Entwicklung?

S.M.: Ganz und gar nicht. Rückblickend betrachtet, wäre Super Mario 64 auf einem CD-ROM-System absolut unmöglich gewesen. Ich möchte damit nicht den Eindruck erwecken, ich hätte allgemein etwas gegen die CD-ROM-Technologie, im Falle dieses Spiels ist das allerdings meine ganz ehrliche Meinung.



SUPER MARIO 64

?: Wird denn die Super Mario 64-Fortsetzung den 64-DD-Massenspeicher benutzen? In bezug auf die Geschwindigkeitsvorteile von Modulen steht natürlich auch die Geschwindigkeit des 64 DD zur Debatte – wie wollen Sie mit dessen relativ langsamen Datentransferaten zurechtkommen?



Mario 64 ist ein Paradebeispiel für die konsequente Ausnutzung der Möglichkeiten einer 3D-Umgebung

S.M.: Wir haben uns noch nicht entschieden, welches der beiden Datenformate, Modul oder Disk, für die Fortsetzung von Super Mario 64 verwendet werden wird. Sollten wir allerdings das 64-DD-System benutzen, muß ich zugeben, daß wir mit den Problemen des langsameren Datentransfers konfrontiert sein werden und damit umgehen müssen. Allerdings ist die pure Datentransfer-Geschwindigkeit der Hardware nicht allein entscheidend. Viel wichtiger ist die Menge des Puffer-RAMs in der Konsole zum Zwischenspeichern von Daten. Gerade auf die Größe des RAMs bezogen, sollte das Nintendo⁶⁴ zusammen mit der 64-DD-Speichererweiterung allerdings genügend RAM besitzen, um diese Probleme zu lösen.

Rein technisch betrachtet haben Sie aber natürlich recht: Zwar ist das 64 DD verglichen mit normalen CD-ROMs sehr viel schneller, trotzdem kann es mit einem Modul in bezug auf die Geschwindigkeit beim klassischen Mario-Spiele-Typ nicht konkurrieren. Bei einem Zelda-ähnlichen Typ von Abenteuer- oder Rollenspiel bietet das 64 DD mit seinen teilweise beschreibbaren Disks jedoch viele, viele Vorteile und Möglichkeiten, die wiederum kein anderes Medium bieten würde.

?: Erzählen Sie uns doch bitte ein wenig von Ihrem Team in Japan. Wieviele Leute arbeiten mit Ihnen, und welchen Bildungshintergrund muß man mitbringen, um bei Nintendo in der Software-Entwicklungsabteilung arbeiten zu können?

S.M.: In meinem eigenen Team arbeiten ungefähr 150 Personen. Super Mario 64 haben ca. 40 Leute mit mir entwickelt – davon 20 auf

meinen größten Teil direkt von Kunsthochschulen und anderen speziellen Ausbildungsplätzen wie Filmhochschulen und ähnlichem.

„Auf einem CD-ROM-System wäre Super Mario 64 absolut unmöglich gewesen!“



Shigeru Miyamoto ließ es sich nicht nehmen, vor dem Interview Super Mario 64 persönlich zu demonstrieren. Seiner Meinung nach nutzt das Spiel erst 60 % der Fähigkeiten der N64-Hardware

se Firma es mir ermöglichen würde, diesen Traum zu verwirklichen und Leute mit meinen Ideen zu bezaubern.

der Tool-Seite, d. h. nicht das eigentliche Spiel, sondern diverse Hilfsprogramme zum Erstellen der Grafiken, Animationen und Level. Die restlichen 20 Mario-Team-Mitglieder setzten sich aus Spieldesignern, Programmierern, Sound-Komponisten und Spezialisten aus vielen anderen Gebieten zusammen. In bezug auf die Ausbildung rekrutieren wir hauptsächlich Programmierer mit Universitäts- und Hochschul-Ausbildung in den Bereichen Informatik und Technologie. Ungefähr 80 bis 90 % der Programmierer kommen aus diesen Bereichen, der Rest größtenteils von speziellen Computer-Schulen. Spieldesigner, Grafiker und andere kreative Mitarbeiter kommen

?: Das Nachrichtenmagazin „Time“ bezeichnete Sie vor kurzem als den Steven Spielberg der Videospiele, an Ihrem Erfolg gemessen, könnte allerdings auch Spielberg der Miyamoto des Films sein. Ist es beabsichtigt, daß Ihre Initialen „S. M.“ identisch mit denen von Super Mario sind, oder schlug einfach nur der Zufall zu?

S.M.: Hmm, ein interessanter Aspekt, es ist jedoch purer Zufall oder ganz einfach Glück!

?: Abschließend natürlich die Frage, was Sie im Reich der Videospiele noch nicht verwirklicht haben und was Sie schon immer einmal machen wollten. Was sind Shigeru Miyamotos Ziele?

S.M.: Eigentlich möchte ich mit meinen Kreationen nichts anderes, als Menschen zu überraschen. Ich kann mich z. B. noch gut erinnern, daß ich eifersüchtig wurde, als der Rubik's Cube [Anm. d. Red.: Zauberwürfel] auf den Markt kam, denn genau diese Art von Spielzeug hätte ich gerne selbst erfunden. Ich fing bei Nintendo an, weil ich das Gefühl hatte, daß die-

Ein Traum wird Wirklichkeit ...

Shigeru Miyamoto wurde 1953 in der Nähe von Kyoto geboren. 1977 wurde der studierte Industrie-Designer von Nintendo-Oberboss Hiroshi Yamauchi persönlich bei Nintendo eingestellt.

Schon zu Beginn seiner Arbeit als Spieleerfinder träumte Shigeru Miyamoto davon, ein Spiel zu schaffen, in dem er eine komplette Welt in Miniaturausgabe erzeugt. Nun, bis zur Vollendung dieser Vision wird es wohl noch bis zu „The Legend of Zelda 64“ für das 64 DD dauern, aber „Super Mario 64“ ist schon sehr nah dran. Näher zumindest als alle anderen Videospiele.

Die erste Idee für ein 3D-Mario hatte Miyamoto bereits, als er die Arbeit an „StarFox“ („StarWing“) für das Super Nintendo begann, also vor fünf Jahren. Da die Power des Super-FX-Chips für diese Art von Spiel nicht ausreichte, blieb es vorerst bei der Idee. Doch offenbar begannen er und sein Entwicklerteam schon damals, Konzepte und Designideen für ein 3D-Mario zu sammeln. Anders ist die Komplexität und das ausgefeilte Spieldesign von Super Mario 64 nicht zu erklären.

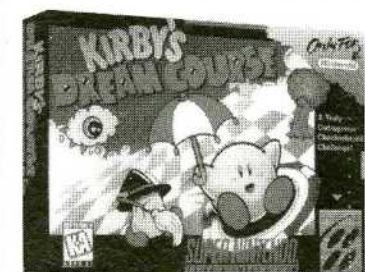
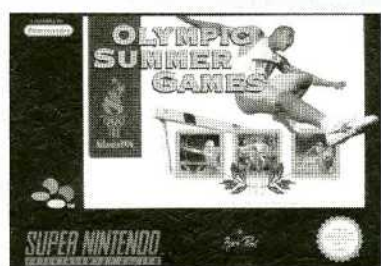
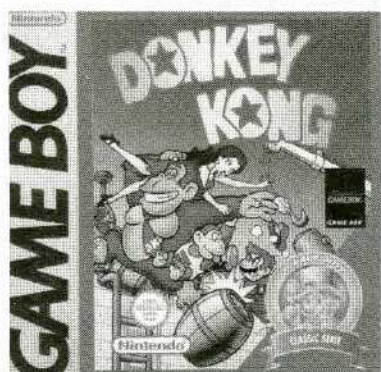
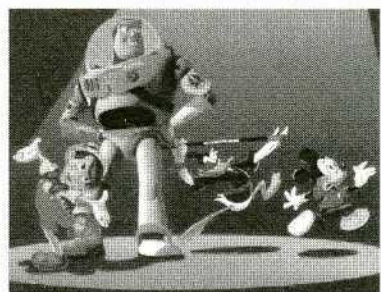
So ist auch Miyamotos Aussage in bezug auf andere 3D-Spiele verständlich, andere Entwickler würden das 3D-Konzept nicht zu Ende denken, und daß im Grunde das Spieldesign immer noch auf 2D-Spielen basiert.

Anteil an seinem Erfolg hat sicherlich auch seine Design-Philosophie: „Hardware ist wichtig, aber nicht so wichtig wie Ideen. Wenn man sich zu sehr auf die Technik konzentriert, erhält man Demo-Software, aber keine guten Spiele. Die Technologie ist nur ein Tool (Werkzeug), mit dem man Ideen umsetzen kann, um dem Gameplay eine neue Dimension zu verleihen!“

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 Rückschlag
anfordern. Bei Bestellung liegt dieses
natürlich bei.

SUPER NINTENDO:

S.N. ACTION PACK (GERÄT MIT YOSHIS ISLAND)	219,-
ACTION REPLAY PRO 3	99,-
BIG SKY TROOPER	49,-
DEMOLITION MAN	59,-
DONKEY K.C.2 SPIELEB.	24.80
CONTROLLER ORIG. NINT.	29,-
YOSHI'S ISLAND SPIELEB.	24.80
90 MINUTES E. P. GOAL	69,-
ADDAMS FAMILY VALUE	99,-
ASTERIX & OBELIX (DT. TEXTE)	129
BIG SKY TROOPER	89
DEATH UND RETURN OF SUPERMAN	89,-
DIRT RACER	59,-
DONALD IN MAUI MALLARD	129,-
DONKEY KONG COUNTRY 2	119,-
FIFA SOCCER 96	109,-
HUMANS	79,-
HUNGRY DINOSAURS	59,-
INTERN. SUP. SOCCER DELUXE	129,-
JUSTICE LEAGUE	59,-
LOST VIKINGS 2 (OKT.)	109,-
LOTHAR MATTHÄUS SUPER SOCCER	44,-
MICHAEL JORDAN	49,-
MICKY & MINNIE	109,-
MICRO MACHINES 2	119,-
MISSION IMPOSSIBLE	129,-
NBA GIVE'N GO	119,-
NBA LIVE 96	114,-
NHL HOCKEY 96	114,-
OLYMPIC SUMMER GAMES	119,-
PGA TOUR GOLF 96	119,-
PINOCCHIO	129,-
PAC MAN 2	79,-
PORKY 'S PIG 'S HAUNTED HOLLIDAYS	39,-
PRIMAL RAGE	129,-
REALM	119,-
SECRET OF EVERMORE (DT. BILDT.)	109,-
SPAWN (NOV.)	114,-
SPIROU	124
STARTREK NEXT GEN.	109,-
SCHLÜMPFE	109,-
STARTREK DEEP SPACE NINE	124,-
SUPER MARIO WORLD 2	99,-
SUPER MARIO ALL STARS	59,-
TETRIS & DR. MARIO CLASSIC	64,-
TETRIS 2	99,-
TERRANIGMA (SEPT.)	114,-
TIME COP	99,-
TOY STORY	119,-
TURBO TOONS	59,-
URBAN STRIKE	59,-
WATERWOLD	69,-
WARIO WOODS	89,-
WORLD MASTERS GOLF	109,-
WORMS	119,-
YOSHI'S ISLAND - SUPER MARIO W. 2	99,-
ZELDA CLASSIC	64,-

GAME BOY:

GAME BOY SPEC. EDIT. BLAU	99,-
ALLEYWAY	59,-
ASTERIX & OBELIX	69,-
ASTERIX	54,-
ADVENTURE OF LOLO	44,-

VIELE WEITERE SPIELE IM ANGEBOT: Z.B.: NBA JAM T.E. SN DM 44.- · NUR SOLANGE VORRAT REICHT!

ALLEWAY	49-
BC KID 2	59-
BOMB JACK	44-
DRAGONHEART	64-
EARTH WORM JIM	59-
FIFA'96	69-
HUGO	69-
MAX.....	44-
MICKY MOUSE V ZAUBERST.....	64-
NHL HOCKEY 96	69-
OLYMPIC SUMMER GAMES.....	59-
PGA TOUR GOLF 96	69-
POP UP	44-
SCHLÜMPFE.....	64-
SPIROU	59-
STREET FIGHTER 2	64-
SUPER MARIO LAND 2 CLASSIC.....	44-
SUPER RET. OF THE JEDI	69-
TETRIS 2	64-
TETRIS BLAST	64-
TOSHINDEN	64-
TOY STORY	64-
TOP RANKING TENNIS	59-
URBAN STRIKE	69-
WORMS	59-
ZELDA	69-

PLAYSTATION:

SONY PLAYSTATION	389.-
ALIEN TRILOGY	79.-
FADE TO BLACK.....	99.-
MAGIC CARPET	84.-
PANZER GENERAL	89.-
PETE SAMPRAS TENNIS.....	99.-
RITGE RACER REV.	94.-
SHELL SHOCK	89.-
THUNDERHAWK 2	89.-
WING COMMANDER 3	89.-
INT. TRACK & FIELD.....	89.-

SEGA SATURN:

SEGA SATURN MIT SEGA RALLY	479,-
SEGA SATURN GRUNDGERÄT	419,-
ALIEN TRILOGY	99,-
ATHLETIC KINGS (AUG.)	89,-
GUN GRIFFON	84,-
NEED FOR SPEED	89,-
SEGA RALLY	89,-
THUNDERHAWK 2	89,-
VIRTUA FIGHTER 2	99,-

ANGEBOT DES MONATS:

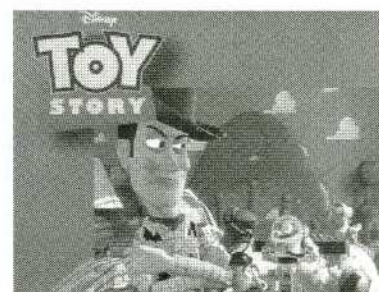
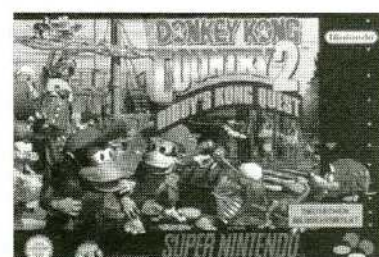
SUPER NINTENDO:

HEBERKE 'S POPOITTO	49-
KING OF DRAGONS	49-
KIRBY 'S DREAM COURSE	79-
KIRBY 'S GHOST TRAP	74-
KNIGHT OF THE RAUND	39-
SUPER BC KID	39-

GAME BOY:

DONKEY KONG CLASSICS44-

WARIO LAND CLASSICS44-



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

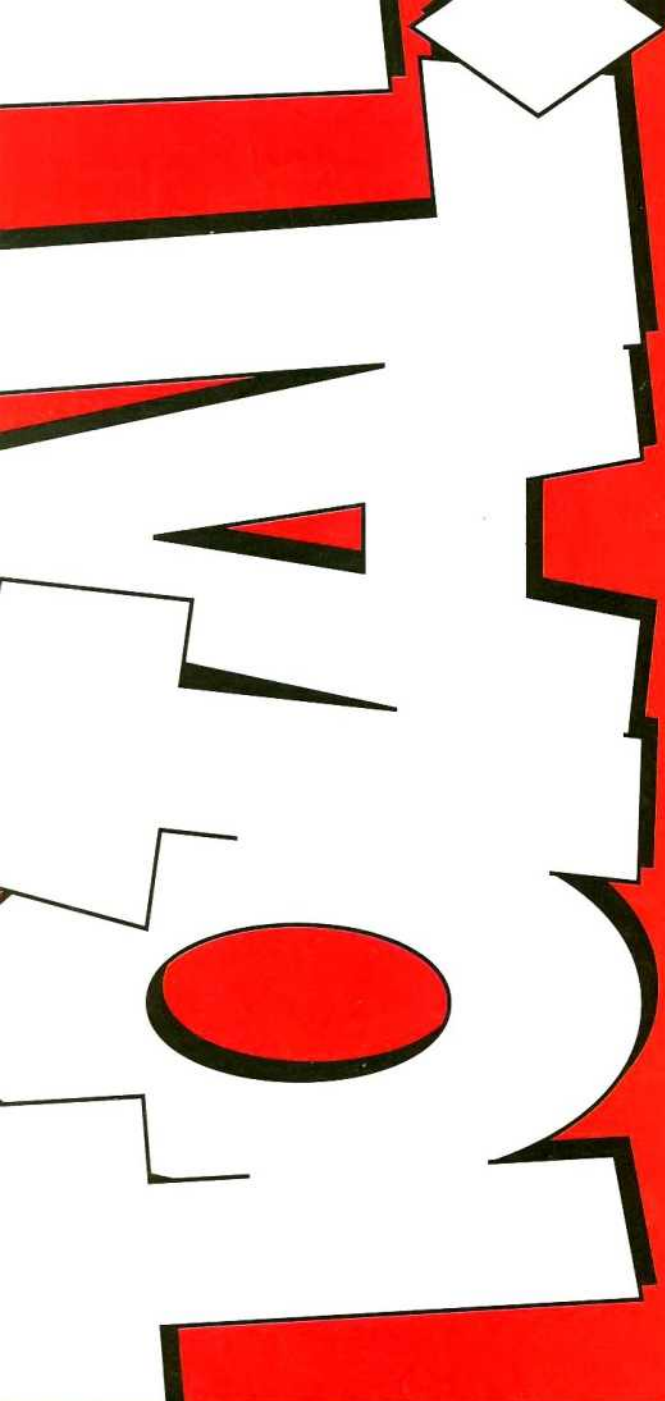
Preisirrtümer und
Änderungen vorbehalten;

AUSTRIA EXPRESS

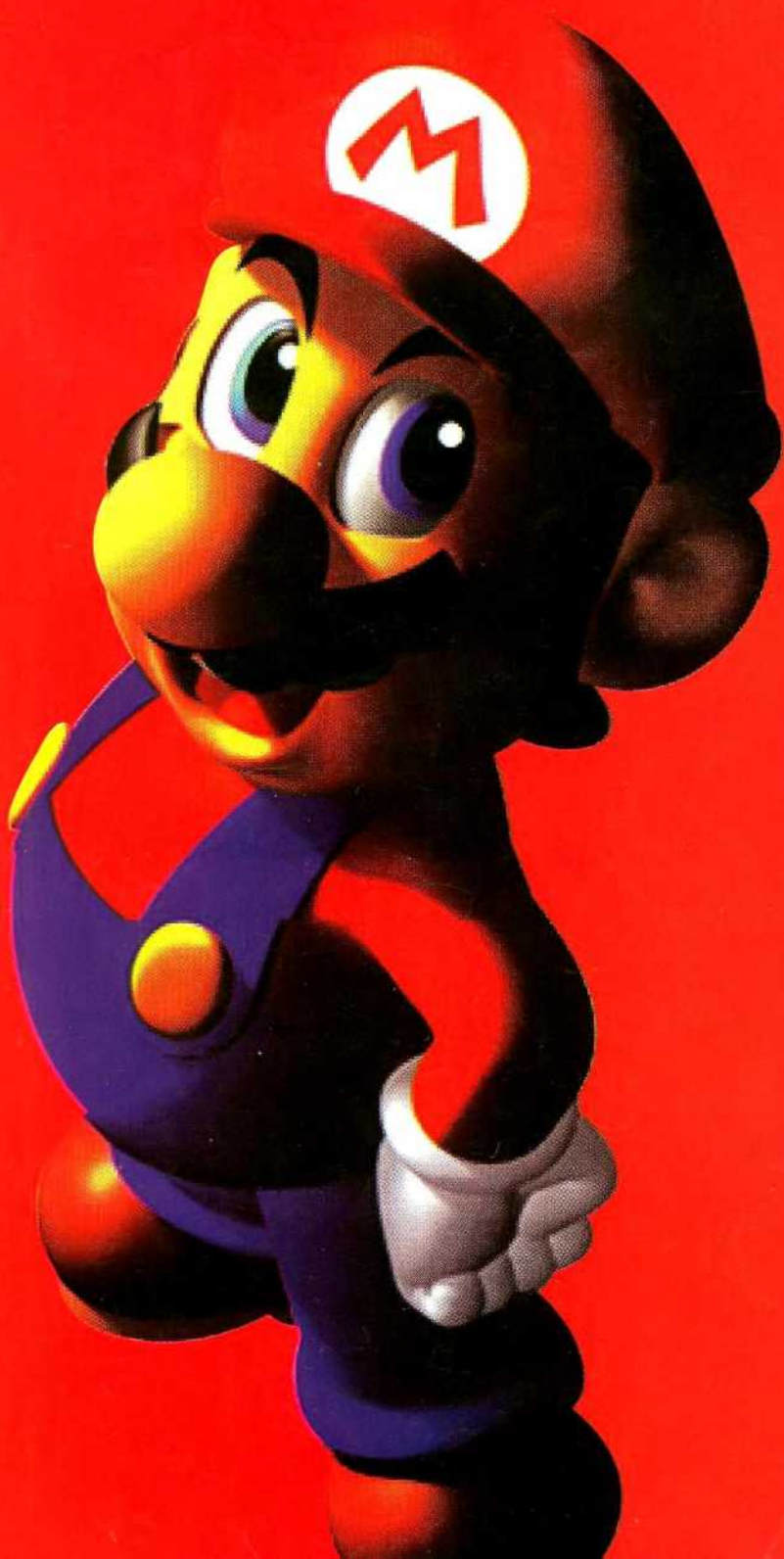
- SCHNELLSERVICE
JETZT AUCH FÜR UNSERE
KUNDEN IN ÖSTERREICH
 - LIEFERUNG IN 1-2 TAGEN
 - PORTO NUR NOCH DM 9,50
 - UMRECHNUNG:
1 DM = 7 ÖS
- TEL.: 0049-85173777**

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

0931-571601
oder **0931-571606**



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



Der Augenblick der Wahrheit

Sechs Jahre nach dem Super Famicom (hierzulande besser bekannt als das Super Nintendo) kam nach langer Verzögerung in Japan endlich der Nachfolger auf den Markt: Das in Zusammenarbeit mit Silicon Graphics entwickelte Nintendo⁶⁴, die leistungsfähigste Heimkonsole der Welt. Grund genug für uns, in einem siebzehnseitigen Special über das zu berichten, was hoffentlich Ende des Jahres auch uns erwartet.



Im tokyoter Technik-Mekka Akihabara waren nur vereinzelt die japan-üblichen Warteschlangen zu sighten. Dennoch war der Nintendo⁶⁴-Launch alles andere als ein Mißerfolg



Seltsamerweise sieht dieser frischgebackene N64-Eigentümer nicht sehr glücklich aus. Vielleicht liegt das ja am „geschmackvollen“ Packungsdesign. Links unten seht Ihr die US-Verpackung, die ab dem 30. 9. mit einem 249,95-\$-Aufkleber auf Abnehmer warten wird

TOTAL!



Das N64-Pad läßt sich theoretisch auf drei verschiedene Arten bedienen. Sowohl Super Mario 64 als auch PilotWings 64 nutzen die obere Variante mit Analogstick („3D-Stick“) und Buttons, das Steuerkreuz hat zumindest bei diesen beiden Spielen keine Funktion. Die Padbelegung läßt sich bei beiden Spielen nicht konfigurieren

Sonntag, 23.6.1996: N-Day, der Erstverkaufstag für das Nintendo⁶⁴ in Japan. Die Monate des Wartens, der Terminverschiebungen, der Versprechungen und des Hypes sind endlich vorüber – zumindest für die Japaner und all jene, die sich ein Importgerät zu horrenden Preisen leisten können.

Doch vor den Geschäften in Tokyos Elektronik-District Akihabara, dem Mekka der Videospiel-Fans, hatten sich nur wenige der in Japan bei bedeutenden Hard- und Software-Launchs obligatorischen Warteschlangen. Sollte das N64 etwa doch nicht den erwarteten Erfolg für Nintendo bringen? Weit gefehlt, denn bereits am ersten Tag gingen 250- bis 300.000 Einheiten der 64-Bit-Konsole über den Ladentisch. Der Grund ist u. a., daß Nintendo sein Vertriebsnetz ausgeweitet hat und das N64 nicht nur in den Spiel-Läden verkaufte. Außerdem konnten bereits Wochen zuvor Vorbestellungen abgegeben werden, wovon reichlich Gebrauch gemacht wurde.

Bereits nach wenigen Tagen war die Erstauslieferung von einer halben Million Geräte komplett ausverkauft. Das ergibt bei einem Einzelpreis von ca. 25.000 Yen einem Gesamtumsatz von nahezu 200 Millionen DM für die Hardware allein. Damit kann Nintendo den erfolgreichsten Konsolen-Release in der Geschichte für sich verbuchen.

DER ERFOLGREICHSTE HARDWARE-RELEASE DER GESCHICHTE

Natürlich wurden ebensoviele „Super Mario 64“-Module verkauft. PilotWings 64 erreichte eine Quote von ca. 60 %. Relativ erfolglos blieb der dritte Titel, ein obskures Schachspiel von Seta. „Shogi“ wurde von etwa 10 % der N64-Käufer erworben – für die westliche Welt ist dieser Titel nahezu bedeutungslos. Bis zum Ende des laufenden Geschäftsjahres (in Japan Ende Mai 1997) plant Nintendo nach eigenen Angaben, allein im Heimatland 3,6 Millionen Geräte zu verkaufen. In den USA sollen noch einmal 1,4 Millionen hin-



In Japan kostet das Nintendo⁶⁴ mit einem Pad ohne Spiel umgerechnet etwa 375 DM. In Deutschland wird es um einiges teurer sein (laut Nintendo „unter 500 DM“) – dem Zoll und der Mehrwertsteuer sei Dank ...

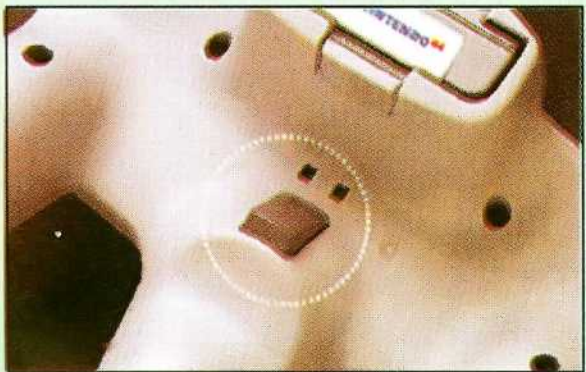
zukommen. Zum Vergleich: Sega und Sony haben jetzt, 18 Monate auf dem Markt, diese Menge weltweit noch nicht erreicht. Für Deutschland könnte dieser bahnbrechende Erfolg hingegen weniger erfreuliche Auswirkungen haben, denn momentan liegt die Nachfrage nach N64-Geräten über der Menge, die Nintendo produzieren kann. Der Release der Konsole in Deutschland bleibt also weiterhin ungewiß.



Links: Der Memory-Expansion-Slot auf der Oberseite des Gerätes ist für eine zukünftige Speichererweiterung vorgesehen



Rechts: So klein und schon eine Memory Card. Weder SM 64 noch PW 64 machen Gebrauch von ihr



Der Z- oder Trigger-Button auf der Unterseite des Pads. Bei Super Mario 64 wird er z. B. für den Butt-Stomp genutzt, bei PilotWings 64 dient er u. a. zum (ab-)schießen von Raketen oder Fotos



Auf den ersten Blick sieht der N64-Controller ungewöhnlich und erschreckend kompliziert aus. Doch das Pad liegt im Gegenteil sehr gut in der Hand und läßt sich kinderleicht bedienen. Die gelben Buttons dienen bei SM 64 und PW 64 zum manuellen justieren des Blickwinkels während des Spiels. Der blaue und grüne Knopf wird für diverse Aktionen genutzt. Auf der Rückseite befinden sich wie beim SNES L- und R-Buttons. Das rote ist natürlich die Start-/Pause-Taste



ausgeht, daß in Japan ohnehin jeder ein Super Famicom besitzt. **★** Zusätzliche Joypads, die neben der Standard-Farbgebung in rot, gelb, grün, blau und schwarz erhältlich sind, kosten 2.500 Yen (ca. 40 DM). Das Joypad besitzt auf der Unterseite einen Slot für Memory Cards (genannt Controller Pak, umgerechnet ca. 15 DM), auf denen z. B. Spielstände gespeichert werden können.

64-BIT-POWER FÜR UMGERECHNET 375 DM

Wieviele auf eine Karte passen, hängt davon ab, wieviele Informationen die einzelnen Spiele speichern. Zur Zeit nutzt nur das Shogi-Spiel die Memory-Card. Sowohl Mario als auch PilotWings speichern auf einer Batterie – bzw. auf einem sogenannten EEPROM, um genau zu sein – im Modul. **★** Zum Gerät selbst: Das N64 ist etwas kleiner in den Abmessungen als sein 16-Bit-Vorgänger (ca. 26x19x7 cm) und 880 g schwer. Die Unterseite weist wie das SNES einen Expansion-Port auf, an den später einmal das 64-DD-Laufwerk angeschlossen werden kann. Auf der Oberseite gibt es zudem eine kleine Klappe, die „Memory Expansion“ betitelt ist. Dort wird theoretisch eines Tages eine interne Speichererweiterung Platz finden – allerdings auch erst zusammen mit dem 64 DD. Die N64-Spiele kosten genausoviel

wie beim SNES: 9.800 Yen (~ 150 DM). Die Module ähneln denen vom SNES, sind jedoch an der Oberseite abgerundet und etwas kleiner (11,5x7,5x1,8 cm), dafür aber schwerer. Kein Wunder, schließlich enthalten sie wesentlich mehr Silicon (Mario und PilotWings haben beide 64 MBit). Im Vergleich zum SNES sind die Module zwar wahre Speichermonster, für eine Next-Generation-Konsole scheint es jedoch sehr gering. Umso erstaunlicher ist es, wie viel Spiel (und Spielwitz) Nintendo in diese 64 MBit gebannt hat. Doch lest selbst! Auf den folgenden Seiten stellen wir Euch Super Mario 64 und PilotWings 64 ausführlich vor.



Wer in Japan ein Nintendo⁶⁴ kauft, erhält zusammen mit dem Grundgerät einen Netzteiladapter, der in die Rückseite des N64 gesteckt wird, und ein Joypad in SNES-Farbgebung. Ein Videokabel ist nicht enthalten, da Nintendo (wohl zu Recht) davon

So stellen sich unsere englischen Kollegen den 64-DD-Untersatz vor. Ob es wirklich so aussehen wird, zeigt sich spätestens im November dieses Jahres, wenn in Tokyo erneut Nintendos Hausmesse stattfindet



N64 INFO:

Fragen und Antworten rund um das Nintendo⁶⁴

Auf den folgenden Seiten findet Ihr die Antworten auf die in den vergangenen Wochen in der Leserpost am häufigsten gestellten Fragen. Über Fragen wie „Wird Killer Instinct in Deutschland veröffentlicht?“ oder „Wird es einen SNES-/GB-Adapter geben?“ läßt sich höchstens spekulieren, da es von Nintendo dazu keine offiziellen Aussagen gibt. In einem Punkt könnt Ihr Euch jedoch sicher sein: Daß TOTAL! selbstverständlich auch in Zukunft über alle Nintendo-Konsolen berichten wird und keine News für SNES, GB oder NES auf Kosten des N64 unter den Tisch fallen läßt.



Das beste Videospiel aller Zeiten?!

Keine Nintendo-Konsole ohne Maskottchen Mario – auch das N64 bildet da natürlich keine Ausnahme. „Nicht schon wieder!“, wird vielleicht der eine oder andere stöhnen. Doch völlig zu Unrecht, denn Super Mario 64 ist weit mehr als eine Fortsetzung. Des Klemptners erstes 64-Bit-Abenteuer ist wirklich einmalig!

Kein Videospiel wurde jemals mit soviel Spannung erwartet wie „Super Mario 64“, und niemals zuvor hing so viel von einem Spiel ab. Nach Ansicht vieler Kritiker stand nicht weniger als die Zukunft Nintendos auf dem Spiel. War der jahrelange Hype rund um das Nintendo⁶⁴ gerechtfertigt, oder würde Big N seine Fans diesmal bitter enttäuschen?



Offensichtlich hat hier eine unbekannte Verehrerin ein Auge auf Mario geworfen ...



Wie die Ameise kann auch der Klemptner ein vielfaches seines eigenen Körpergewichtes tragen

TOTAL!

Der immense Druck, der durch den Hype im Vorfeld auf den Schultern von Mario-Erfinder Shigeru Miyamoto lastete, wurde durch Hiroshi Yamauchis vielzitierte Shoshinkai-Rede nicht gerade gemindert, als dieser Super Mario 64 als das „wahrscheinlich beste Videospiel aller Zeiten“ beschrieb.



Way of the Waigel: Trau' niemals einem hüpfenden Steinblock, auch wenn er noch so nett grinst

Kein Wunder, daß sich in unserer Redaktion vor dem 23. 6. seltsame Dinge abspielten. Vor allem Reza und Klaus, die sich auf der E3 am überfüllten Nintendo-Stand bereits einige Stunden des Probespielens erkämpften, konnten den „N-Day“ kaum noch abwarten. Reza weigerte sich bereits Tage vor dem Eintreffen des Gerätes, den Platz vor dem Fernseher zu verlassen, an den bald das N64 angeschlossen werden sollte. Klaus hingegen erwiderte auf jede Frage nur noch: „Das ist bedeutungslos, ich will Mario!“. Selbst Urlaubsanträge sollen die beiden zu dieser Zeit ungelesen bewilligt haben ...

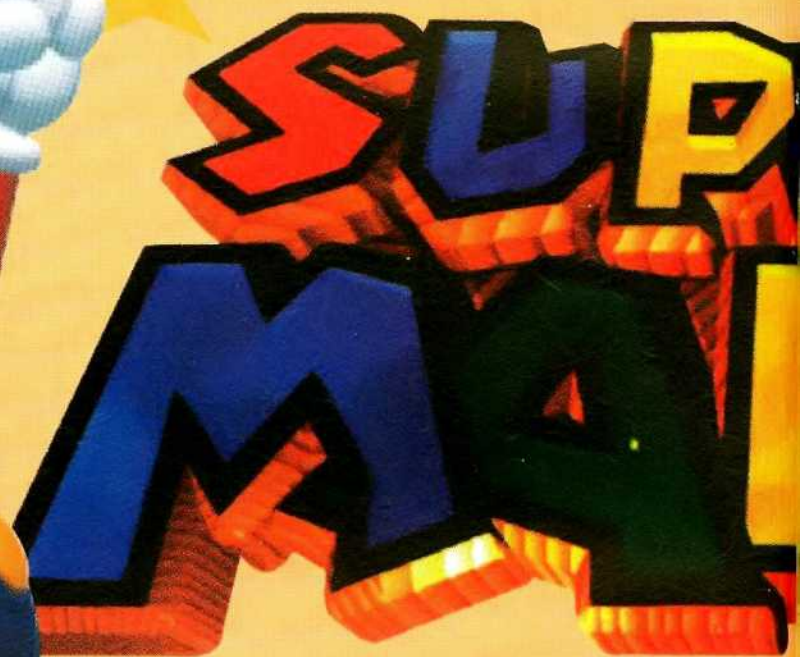
Anfangs nahmen die Kollegen dieses Verhalten noch mit Verwunderung auf, das änderte sich jedoch schlagartig, als das erste N64 per Eilbote aus Japan eintraf. Nach-

dem sich die Tumulte einigermaßen gelegt hatten und eine Reihenfolge am Joypad festgelegt war („Ich bin der Chef, ich spiele zuerst!“ – „Moment, ich bin auch der Chef ...“) und die Versuche einiger Personen, sich an das Joypad zu ketten, vereitelt werden konnten, ging es endlich los:

„It'sa mie, Mario!“ meldet sich der Klemptner mit unverkennbarem Akzent und hoher Stimme zu Wort und beginnt sein Abenteuer in einem Schloßgarten voller Bäume, Schmetterlinge und Vögel. Das folgende Abenteuer wird nicht nur zur Entdeckungsreise für Mario, auch dem Spieler eröffnet sich eine unbekannte Welt. Nach wenigen Augenblicken wird klar, daß Super Mario 64 eine Revolution darstellt.

Besonders die Analogsteuerung vermittelt ein ungewohntes Gefühl der Freiheit: Bei leichter Bewegung des 3D-Sticks schleicht Mario vorsichtig los, bei vollem Einschlag rennt er was das Zeug hält. Der Spieler kann in einer virtuellen Welt praktisch alles tun, was auch in der Realität möglich wäre: auf Bäume klettern, Hänge hinunterrutschen, im Schloßgraben schwimmen, tauchen, kriechen, laufen, rennen, springen usw. usw.

Doch Mario ist nicht nur vielseitiger denn je, noch nie wirkte ein Videospiel-Charakter so lebensecht:





MARIO 64



Er bewegt seinen Kopf und schaut sich um, blinzelt (!), und sogar seine Atmung wird durch Bewegung des Brustkorbs simuliert. Läßt man das Joypad für kurze Zeit unberührt, gähnt er und legt sich eine Weile aufs Ohr – außer in der Eiswelt, in der er bibbernd am Boden kauert und sich die Hände reibt! Viele seiner Handlungen begleitet er mit digitalisierten Ausrufen wie „Mamma mia!“, „Here we go!“ oder einem „Yahoo!“. Für Mario eher schmerzhaft Aktionen werden mit niedlichen Klagelauten kommentiert. Das verleiht dem kleinen Klemp-

ner nicht nur eine bezaubernde Persönlichkeit, sondern hat auch den positiven Nebeneffekt, daß (Groß-) Mütter dem „Hach ist der niedlich“-Effekt schutzlos ausgeliefert sind, was einem N64 als zukünftiges Weihnachtsgeschenk durchaus förderlich sein könnte ... Die Erkundung des Schloßgartens bestätigt, daß das N64 technisch allen anderen Konsolen haushoch überlegen ist – selbst unsere PC-Fans mußten zugeben, daß so etwas nicht einmal auf High-End-PCs möglich ist. Kein Ruckeln, keine Verzerr-Effekte, keine Pixelwüsten bei nahen

MEHR ALS EINFACH NUR EINE WEITERE MARIO-FORTSETZUNG

Objekten und eine nahezu unendliche Blicktiefe unterscheiden sich grundlegend von allem, was bislang in 3D-Spielen zu sehen war. Eine programmiertechnische Meisterleistung ist die freie Kameraführung, die es ermöglicht, das Geschehen aus allen Richtungen betrachten kann. Das stufenlose Verstellen des Blickwinkels ist jedoch nicht nur ein Gimmick, sondern eröffnet fast grenzenlose Möglichkeiten im Hinblick auf das Leveldesign. Doch diese Erkenntnis kommt erst, nachdem Mario das Schloß betritt. Türen und Gemälde führen den Helden in 15 grundlegend verschiedene Welten (plus einiger Bo-



Respektlos: Um Bowser zu besiegen, muß Mario ihn am Schwanz greifen und herumschleudern. Zweifellos einer der genialsten Endkämpfe der Videospiegelgeschichte



nuslevel): z. B. Lavaseen, das Innere eines Vulkans, Wüste samt Pyramide, unter Wasser, ein versunkenes Piratenschiff, eisige Schneelandschaften, Berge, ein Geisterhaus voller Rätsel und Geheimnisse oder Bowsters vertrackte Plattform-Level. Dabei klingt die Aufgabenstellung des Spiels relativ simpel. In jeder Welt gilt es, sechs Sterne zu finden. Jeweils einen weiteren Bonusstern gibt es für das Auf sammeln von 100 Münzen. Doch das ist bei weitem nicht so einfach, wie es sich anhört. Erste Erfolge stellen sich dank der exzellenten Analogsteuerung zwar auch für alle ein, die noch nie

ein Joypad in der Hand gehalten haben. Doch alle Sterne zu erlangen erfordert vor allem in den höheren Leveln nicht nur meisterliche Beherrschung des 3D-Sticks,

N64 INFO:

Wann kommt das N64 nach Deutschland und wieviel wird es kosten?

An Nintendos alter Aussage „Im Spätherbst 1996 für unter 500 DM“ hat sich noch immer nichts geändert. Die endgültige Entscheidung soll, wie berichtet, im September auf einer Händlerpräsentation verkündet werden.

Was kostet ein Importgerät?

Zum Redaktionsschluß dieser Ausgabe boten die meisten Importhändler das Gerät mit Pad und einem Spiel für ca. 1200 bis 1600 DM an. Das kann sich jedoch schnell ändern, sobald mehr Geräte verfügbar sind.



Wie bei Super Mario RPG muß Mario wieder einmal Sterne sammeln. Um die Prinzessin zu retten, benötigt Ihr mindestens 70. Insgesamt gibt es vermutlich 120. Bis zum Redaktionsschluß konnten wir uns bereits 118 unter den Nagel reißen



TOTAL!

Kuckuck! Beim beliebten Bowser-Schleudern segelt die Oberkröte nur wenige Zentimeter an der 'Kamera' vorbei

sondern auch in gehobenem Maße Gehirnakrobatik und Kombinationsvermögen. Eines der frühen High-

lights ist z. B. die Eisswelt. Eine Pinguin-Mutter bittet (per japanischer Texte) Mario darum, ihr Junges zu

finden, das einsam und verlassen auf dem Gipfel des Berges umherirrt. Dieses muß sich Mario unter den Arm klemmen und die eisigen Hänge auf seinem Hosenboden hinunterrutschen. (Es sei denn, Ihr benutzt den versteckten Teleporter.) Nun noch vorbei an einigen Gegnern, und der Familienidylle steht nichts mehr im Wege (1. Stern). Daraufhin fordert Euch ein Rieseninguin zu einem Wettrennen auf – vorausgesetzt, Ihr klettert durch den Schornstein in das Innere ei-

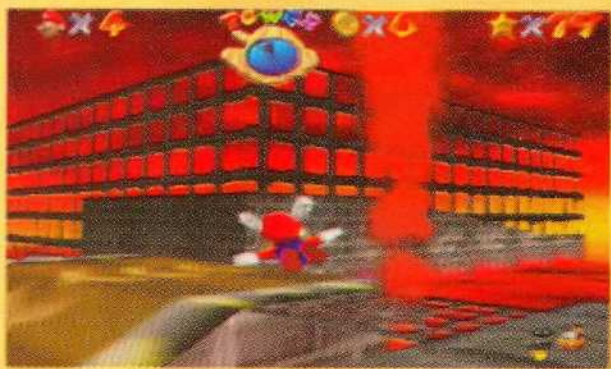
ner Hütte. Gewinnt Mario die halbsbrecherische Abfahrt – kein Problem, wenn Ihr die Abkürzung entdeckt –, bekommt er Stern Nummer 2. Einen Weiteren gibt es, wenn Ihr Mario mit einer Kanone auf eine entlegene Plattform schießt und mit einigen von Marios unzähligen Moves bodenlose Abgründe überwindet. Zuvor müßt Ihr jedoch noch von der fahrenden Seilbahn springen und mit der Bombe sprechen, versteht sich. (Leider steht in dieser Welt weder ein Flugextra noch die hilfsbereite Eule zur Verfügung, mit deren Hilfe Mario anderenorts fliegen kann.) Die nächste Aufgabe sieht vor, einen Schneemann zusammenzusetzen, aber das würde jetzt zu weit führen ... Offenbar hat sich noch kein Spieledesigner vor Miyamoto so inten-



„It's me, Mario!“. Vor dem Spielbeginn dürft Ihr mit einem 'virtuellen Handschuh' den Klempnerkopf verzerren.

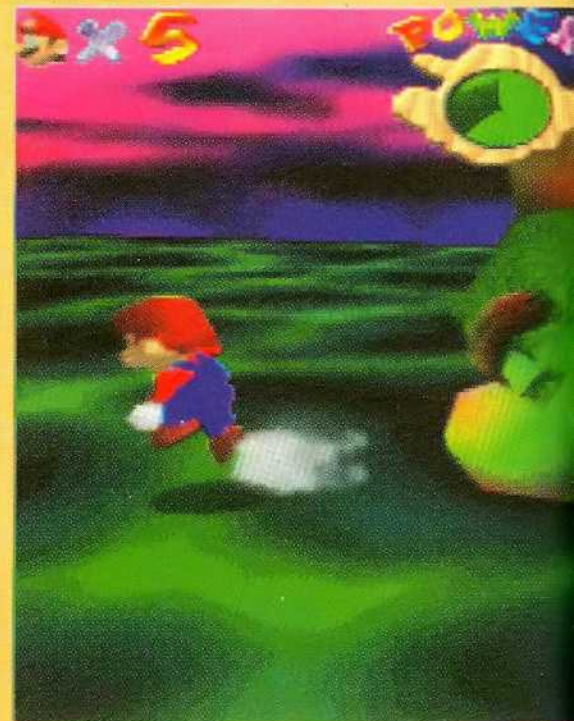


Der blaue Extra-Block verwandelt Marios Gestalt in unzählige wirbelnde Einzelteile. In dieser 'Form' kann er z. B. durch Gitterwände laufen



Das spannende Eisrutschen macht einen Heidenspaß. Die Analogsteuerung vermittelt ein brillantes 'Fahrgefühl'

Der Vor- und Abspann wird vom N64 in Echtzeit berechnet. Die leistungsstarke 64-Bit-Technik macht dabei Video-Sequenzen überflüssig



ER 64 RIO



dezu deprimierend wirken. Mit der kompletten Vorstellung von Super Mario 64 könnten wir die gesamte TOTAL!-Ausgabe füllen. Auf den folgenden Seiten stellen wir Euch die ersten Level vor. Wer glaubt, das sei schon alles, der irrt gewaltig. In den kommenden Ausgaben beschreiben wir Super Mario 64 Welt für Welt. Denn die Fülle der Aufgaben, Herausforderungen und Geheimnisse, die es zu meistern gilt, spottet jeder Beschreibung – und läßt die allgemeine Kritik an dem fehlenden CD-ROM des N64 absurd erscheinen. Was Miyamoto und sein Team an Abwechslung in das 64-MBit- (8 MByte) Modul gequetscht haben, bieten andere Firmen nicht einmal in Dutzenden von Spielen.

um fünf das Büro! Selten passiert es übrigens auch, daß sich unsere Anzeigenvertreter ebenfalls begeistert zeigen und sogar unsere Grafikerinnen freiwillig längere Zeit im Testraum verweilen, um auch mal einen Blick auf das Spiel zu werfen. Das bestätigt allerdings nur unsere Eindrücke der E3, nämlich, daß sich die Faszination von Mario 64 auch auf Personen überträgt, die normalerweise mit Videospielen wenig am Hut haben.

zigjährigen Geschichte der Video-, Computer- und Automaten Spiele. Es wird wohl lange dauern, bis es etwas Vergleichbares gibt. Vielleicht ja „The Legend of Zelda 64“?



Im Pausen-Modus könnt Ihr Euch einen Überblick über den Level verschaffen. Oder zumindest über Teile davon

siv Gedanken über die konsequente Ausnutzung der Möglichkeiten der 3D-Darstellung gemacht. Für die Konkurrenz sollte seine Aussage, daß er aufgrund der kurzen (!) Entwicklungszeit noch lange nicht alle Ideen in dem Spiel unterbringen konnte (s. Interview S. 14), gera-

tendo⁶⁴ auch wirklich lohnt, so läßt sich diese Frage ohne zu zögern mit ja beantworten. Denn niemals zuvor hat ein Spiel unseren Redaktionsalltag so nachhaltig durcheinandergewirbelt – woran allerdings auch PilotWings 64 maßgeblichen Anteil hatte. Die ersten drei Tage verließen die letzten Mariomanen jeweils morgens

Dieser Geniestreich läßt nur einen Wunsch offen: Daß Nintendo das N64 so schnell wie möglich nach Deutschland bringt. Denn ohne Zweifel ist Super Mario 64 das faszinierendste und einzig perfekte Spiel in der zwan-

Wer hätte gedacht, daß sich der gute, alte Koopa-Panzer vorzüglich als Surfbrett zweckentfremden läßt ...



Toad gibt wie immer gute Ratschläge – in Form von japanischen Texten



N64 INFO:

Was benötige ich, um ein japanisches N64 zu betreiben?

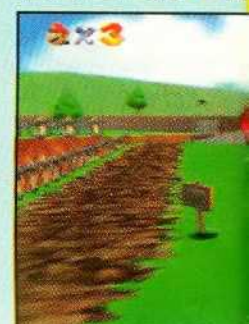
1. Einen Netzteiladapter für 110 Volt (gibt es beim Importhändler mit dazu, oder für wenig Geld im Elektroladen), 2. Ein Anschlußkabel für den Fernseher. Ihr könnt das AV- oder SVHS-Kabel vom SNES benutzen. Habt Ihr kein NTSC-taugliches Multinorm-TV, braucht Ihr noch einen PAL-/NTSC-Konverter, sonst bekommt Ihr nur ein Schwarzweiß-Bild. Ein RGB-Anschluß liefert zwar auf jedem TV mit RGB-Eingang Farbbilder, allerdings sendet das N64 von Haus aus kein RGB-Signal. Dazu müßt Ihr Euer Gerät umbauen lassen (s. S. 29).

SCHLOSS



Da ist es also, das Schloß der Prinzessin, auf dem sie von Bowser und dessen Kumpanen gefangen gehalten wird. Das Abenteuer beginnt im Schloßgarten, wo Ihr Euch in aller Ruhe mit Marios sagenhaften Fähigkeiten vertraut machen könnt

WELT 1



TOTAL!

WELT 2



Mit Hilfe der frei anwählbaren Spielperspektiven könnt Ihr Euch alles und jeden ganz genau anschauen. In Stage 2 gibt es neben diesen hungrigen Riesenpflanzen auch einen betonharten Zwischenboss

WELT 3



Auf den ersten Blick zieren lediglich eine Kanone, ein Schalter und ein paar Hinweisschilder diesen Level. Wie soll man da bloß alle Sterne finden? Taucht Ihr erst einmal in das Wasser ein, werdet Ihr neben einigen Meeresbewohnern auch bald das Wrack eines riesigen Schiffes finden – was wohl darin verborgen sein mag?

WELT 4



Auf dem bitterkalten Eisberg trifft Ihr auf eine Pinguin-Mutter, die ihre beiden Sprößlinge vermißt. Wenn Ihr die Findelkinder entdeckt und sie sicher zu ihrer Mama gebracht habt, lädt Euch diese noch zu einer genialen Rutschpartie ein

WELT 5



Im düsteren Geisterhaus seid Ihr vor nichts und niemandem sicher: Die schaurigen, kichernden Bewohner, schwebende Stühle oder auch ein gefräßiges Klavier haben es dort auf Euch abgesehen

WELT 7



Weit unter der Erde findet sich Mario in dieser Lava-Hölle wieder. Wer sich bis zu dem Vulkan vorankämpfen kann, erlebt in dessen Innern Schauriges ...

BOWSER 1



Ihr trefft im Verlauf des Abenteuers insgesamt dreimal auf Bowser. Doch jeweils bevor Ihr Euch ihm stellen könnt, wartet ein langer Weg auf mitunter sehr schmalen, schwebenden Plattformen auf Euch

WELT 6



Unterhalb des Schloßkellers sieht es nur auf den ersten Blick verlassen aus. In einer Grotte stoßt Ihr auf dieses drollige See-„Ungeheuer“. Ob es Euch weiterhelfen kann?

WELT 8



In der Wüste geht es drunter und drüber: Mit Hilfe der Flügelmütze kann die vom Treibsand überhäufte Gegend von oben erkundet werden, zudem erwartet Euch eine rasante Fahrt auf einem Koopapanzer, und wem es gelingt, in die Pyramide vorzustoßen, der muß sich mit einem „steinigen“ Zwischenboss rumschlagen



Nun geht es richtig los: Schon in Level 1 erwarten Euch riesige Gegner, ein munteres Wettrennen und vieles mehr

WELT 15



An dem Segelschiff über den Wolken kann man sich kaum satt sehen – doch dazu bleibt nur wenig Zeit, schließlich wartet die Prinzessin schon sehnsüchtig auf Euch

WELT 14



So langsam aber sicher wird's immer kniffliger: Im Räderwerk einer riesigen Uhr müßt Ihr Euch über Zeiger und Zahnräder hinweg bis ganz nach oben vorarbeiten. Je nachdem, zu welcher Zeit Mario durch das Zifferblatt springt, ändert sich der Ablauf im Inneren

WELT 11



Die fast vollständig unter Wasser gelegene Ortschaft kann nur bezwungen werden, wenn Ihr die Schalter findet, um den Wasserstand auf die jeweils notwendige Höhe zu bringen

WELT 10



In dieser Eiswelt erwarten Euch nicht nur turmhohe Schneemänner, sondern auch Eislabyrinth im Inneren eines Iglus – zieht Euch warrrrrrrr an!

BOWSER 3



Das große Finale ist in punkto Effekte kaum noch zu toppen. Auf einer schwebenden Plattform erwartet Euch ein wutentbrannter Bowser. Wenn Ihr es schafft, ihn in die Knie zu zwingen, habt Ihr die Prinzessin befreit – doch habt Ihr auch wirklich alle versteckten Sterne gefunden?

WELT 13



Auch diese Insel strotzt nur so vor toller Ideen. Ihr könnt das gesamte Areal auf zwei verschiedenen Wegen erforschen: als kleiner oder besonders großer Mario

WELT 12



Die Pilzinsel ist von abgrundtiefen Schluchten umringt. Um hier alle Sterne zu finden, bedarf es schon großer Fingerfertigkeit. Ob Euch dieser drollige Geselle wohl bei Eurer Suche weiterhelfen kann?

WELT 9



In den Tiefen des Meeres lauern gefräßige Haie und ein überdimensional großes U-Boot. Wenn Ihr alle Gefahren meistert, ist der Weg zum zweiten Treffen mit Bowser frei

BOWSER 2



Erst einmal bei Bowser angekommen, wird man sich wünschen, doch lieber einen anderen Weg eingeschlagen zu haben ...

N64 INFO:

Wie kann ich mein japanisches N64 per RGB-Kabel an meinen Fernseher anschließen?

Das N64 liefert am Multinorm-Ausgang zwar sowohl ein AV- als auch ein SVHS-Signal, aber kein RGB. Allerdings läßt sich das durch einen Umbau 'beheben'. Vermutlich bieten mittlerweile mehrere Importhändler diesen Umbau an, der erste war mal wieder Wolfsoft in Neuwied (Tel.: 02622/83517). Kostenpunkt inkl. Kabel, Color-Booster und HiFi-Anschluß: 99,99 DM. Dauer: ein Tag!



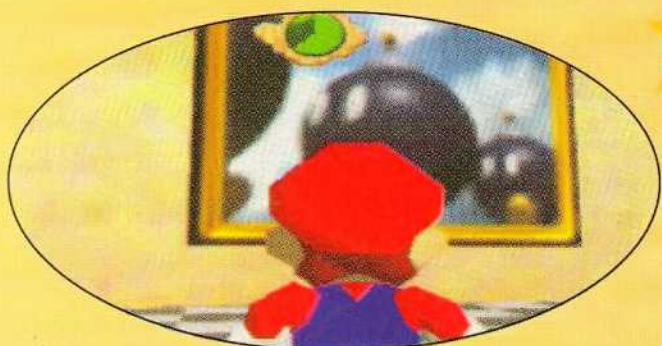
Marios Abenteuer beginnt!

Bereits im Schloßgarten hatten Ihr Gelegenheit, Euch mit der Steuerung vertraut zu machen und Marios unzählige Moves anzutesten. Die Gegner im ersten Level sind noch nicht sehr aggressiv, auch gewagte Sprünge sind noch nicht unbedingt vonnöten, trotzdem gibt es schon eine Menge zu entdecken: „Here we go!“

TOTAL!



Super Mario 64 präsentiert den Klempner im Gegensatz zu den 2D-Vorgängern im Polygon-Gewand. Von seinem knuddeligen Charme hat er den noch nichts eingebüßt – im Gegenteil. Kein Wunder, denn bei Nahansicht besteht sein Körper aus 1500 Polygonen. Neu ist übrigens auch, daß er bei Feindkontakt kein Leben, sondern Energie verliert. In dem Fall wird automatisch eine Power-Anzeige eingeblendet, die Auskunft über Marios derzeitiges Wohlbefinden gibt. Beim Tauchen zeigt sie zudem an, wann es an der Zeit ist, aufzutauchen und Luft zu holen



Ein Sprung durch ein Gemälde versetzt Mario in die erste von insgesamt 15 Welten



Glücklicherweise ist der Mega-Bow-Wow angekettet. Doch vielleicht zeigt er sich ja erkenntlich, wenn Ihr ihn befreit ...?



Mario beherrscht neben seinen verschiedenen Sprung-Techniken auch ein paar Kunststücke, wie zum Beispiel den Handstand auf einer Baumspitze



Nachdem Ihr in einem späteren Level à la Super Mario World den roten Hauptschalter entdeckt habt, kann Mario die erste Insel aus der Luft erkunden – und den sechsten Stern entdecken



Yoshi war offenbar der Lehrmeister für Marios durchschlagenden Butt-Stomp. Ausgelöst wird er mit dem Z-Button auf der Unterseite des Pads



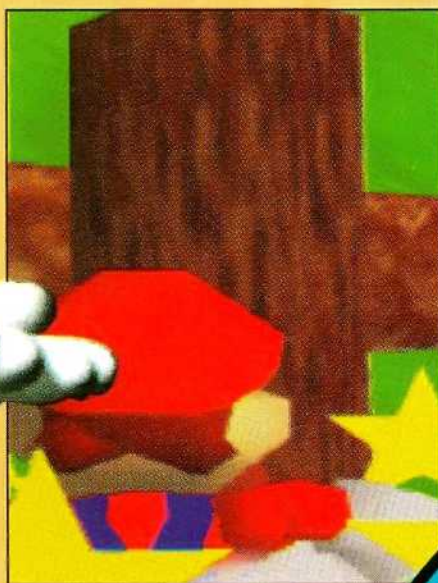
Dieser Koopa fordert Euch zu einem Wettrennen zum Gipfel des Hügels auf



Nicht nur unser Held, sondern auch alle anderen Charaktere in Super Mario 64 verfügen über absolut flüssige Bewegungsabläufe. Die rasanten Kamerafahrten sorgen für Dynamik, während grafische Effekte wie Lightsource-Shading jedem Szenario den gebührenden Glanz verleihen



Um den Obermütz in die ewigen Jagdgründe zu schicken, müßt Ihr ihn von hinten ergreifen und wegschleudern. Frei nach dem Motto: Wenn er auf dem Rücken liegt, ist (und hat) er verloren!



Sogar große Baumstämme kann Mario mit seiner Stampfattacke in den Boden rammen



Beim Wettrennen zum Berggipfel benutzt der listige Koopa eine Abkürzung. Schafft Ihr es dennoch ihn zu besiegen, werdet Ihr mit einem Stern belohnt



Vorsicht! Kommt Mario in die Nähe einer laufenden Bombe, fängt ihre Zündschnur Feuer. Nun gilt es, sich schnellstmöglich aus dem Staub zu machen, sonst knallt es! Greift Ihr Euch jedoch geschickt den Widersacher, kann Mario ihn seinerseits als Waffe einsetzen



Sobald Mario den ersten Stern gefunden hat, kann er die zweite Welt aufsuchen. Vorher steht jedoch noch eine rasante Rutschpartie auf dem Programm

N64 INFO:

Werden PAL- und NTSC-Spiele kompatibel sein? Wenn nicht, wird es einen Adapter geben?

PAL- und NTSC-Spiele werden mit Sicherheit nicht kompatibel sein. Bevor es keine PAL-Geräte gibt, kann natürlich auch niemand einen Adapter entwickeln. Falls es technisch möglich ist – und davon kann man ausgehen – werden kurze Zeit später auch Adapter erhältlich sein. Außerdem werden einige findige Händler dann sicherlich einen 50/60-Herz-Umbau anbieten.



Marios Kletterpartie

In der zweiten Etappe des Abenteuers muß Mario unter anderem einen hohen Turm erklimmen. Lebendig gewordene Felsblöcke und andere angsteinflößende Gegner machen unserem gepeinigten Helden dabei das Leben schwer. Doch auch dieser Spielabschnitt birgt neben diversen Sternen auch einige andere Geheimnisse in sich.

TOTAL!

Weder störendes Polygon-Ploppen noch das bei 3D-Spielen übliche 'Aufpixeln' naher Objekte trübt die makellose Optik bei Super Mario 64. Nicht einmal, wenn sich Objekte extrem nah vor der 'Kamera' aufhalten



Zuerst schlummert die Piranha-Pflanze noch friedlich vor sich hin. Nähert Ihr Euch vorsichtig, wird die Levelmusik ausgeblendet und Ihr könnt ihrem Schlaflied lauschen



Weckt Ihr die Pflanze auf, ist Vorsicht geboten. Italienische Klempner sind ihr Leibgericht ... Am besten, Ihr greift Euch eine der herumliegenden Kisten und werft damit aus sicherer Entfernung



Nachdem Mario das entsprechende Extra aufgesammelt hat, ist er vorübergehend unverwundbar. Unter Wasser kann er dank der schweren Flüssigmetallschicht die ihn umgibt, problemlos auf dem Grund umherlaufen



Der überdimensionale Obermotz der zweiten Welt versucht, Mario zu zerquetschen



Praktisch: Von einer Eule kann sich unser tapferer Held durch die Lüfte tragen lassen



Sobald Ihr in Welt sechs den grünen Hauptschalter betätigt habt, wird überall das Terminator-Extra aktiviert. Dieses ist nicht nur äußerst praktisch, sondern auch optisch ein wahrer Leckerbissen. Man beachte die simulierten Lichteffekte auf Marios 'Haut'



Kameramann 'Lakitu' gewährt Euch den totalen Überblick. Selbst sehr weit entfernte Plattformen sind noch gut zu erkennen



Ich schau Dir in die Augen, Kleiner! Einziger Lebenszweck der beweglichen Wände ist es, Mario von der Plattform zu stoßen



Einige Sterne fordern schon intensive Gehirnakrobatik oder ein wenig Glück, um entdeckt zu werden



Oftmals ändert sich der Levelaufbau, nachdem Ihr einen Stern eingesammelt habt. Die Kanone ist beispielsweise nicht von Anfang an zugänglich



Die Kanone ist der Schlüssel zu einem äußerst trickreich versteckten Stern – den entscheidenden Hinweis erhaltet Ihr spätestens, wenn Ihr den Abspann aufmerksam betrachtet. (Um das Spiel durchzuspielen, benötigt Ihr lediglich 70 der mindestens 120 Sterne.)



Erklimmt Mario die Fahnenstange, bringt ihm das nicht nur den Überblick, sondern auch ein Extraleben



N64 INFO:

Warum gibt es nur so wenige Spiele?

Zum Launch einer Konsole sind grundsätzlich recht wenige Spiele erhältlich. Auch SNES- und Saturn-Start wurden in Japan nur von drei Spielen begleitet. Bis die Geräte nach Deutschland kommen, hat sich die Situation in der Regel verbessert. Schon in wenigen Wochen werden weitere Spiele erscheinen (u. a. Waverace 64), bis zum Jahresende sollen es allein in Japan über 20 sein, aus den USA kommen noch weitere dazu. Wenn nur ein paar davon die Qualität von Super Mario 64 und PilotWings 64 erreichen, ist das weit mehr als genug.



Als zweiter Starttitel für das N64 steht PilotWings ganz im Schatten seines großen Bruders, Super Mario 64. Zu Unrecht, wie wir meinen, denn die Fortsetzung des SNES-Klassikers ist für sich genommen ebenfalls ein hervorragendes Spiel. Auch, wenn es nicht sehr action-reich zugeht ...

Jumpin' USA



Abgedreht geht es beim Jumble Hopper zu: Ihr müßt die USA von Westen nach Osten durchqueren



Mit Hilfe der Sprungstiefel ist dies kein Problem. Die Reise führt Euch über Gebirge hinweg ...



... und auch an weltberühmten Schauplätzen wie zum Beispiel der Freiheitsstatue vorbei.



Der Zielpunkt ist ein transparenter Riesen-Zylinder. Bei der Disziplin entscheidet Eure Zeit



Es ist gar nicht so lange her, da läutete unter anderem die Flugsimulation PilotWings als einer der ersten SuperNES-Titel die 16-Bit-Ära von Nintendo ein. Heute, gerade mal fünf Jahre später, deutet alles darauf hin, daß Big N mit PilotWings 64 (und selbstverständlich auch mit Super Mario 64) den Grundstein für ein mindestens ebenso erfolgreiches 64-Bit-Zeitalter gelegt hat. Zwar hat man am Erfolgsrezept festgehalten, indem die Grundelemente

des Vorgängers übernommen wurden, doch schon nach wenigen gespielten Minuten wird deutlich, daß dies auf keinen Fall ein Nachteil ist, denn um einen lauwarmen Aufguß des Vorbildes handelt es sich mit Sicherheit nicht. Grund dafür sind zwei entscheidende Komponenten: Einerseits konnte Nintendo mit Paradigm einen absoluten Profi in Sachen Flug- und Militärsimulationen für sich gewinnen, zum anderen bürgt die Projektleitung von Shigeru Miyamoto ein

Hanglider



Rocket Belt



Gyro Copter



Bird Man



Cannonball



weiteres Mal für die gewünschte Qualität.

PilotWings 64 entführt Euch auf vier verschiedene Inseln. Über Holiday Island erstreckt sich eine strahlend grüne Vegetation, wohingegen die schneebedeckte Eisberginsel mit zahllosen Gletschern übersät ist. Zudem

	HANGGLIDER	ROCKET BELT	GYRO COPTER
ビギナー クラス	100PTS	100PTS	100PTS
A証 クラス	189PTS	182PTS	190PTS
B証 クラス	270PTS	273PTS	272PTS
P証 クラス	272PTS	281PTS	272PTS

Zunächst stehen dem Spieler die drei Standard-Vehikel zur Auswahl. Erst wenn die zahlreichen Missionen auf den verschiedenen Inseln erfüllt sind, werden die weiteren Disziplinen freigelegt (siehe rechts)

WINGS 64



und somit auch in punkto Gewicht voneinander unterscheiden, was mitunter über eine geglückte Landung beziehungsweise einen jähen Absturz entscheiden kann – doch, der Reihe nach ...

Zu Beginn stehen mit dem Hanglider, dem Rocket Belt und dem Gyro Copter drei verschiedene Flugvehikel zur Verfügung. In insgesamt 27 Missionen gilt es, jeweils eine bestimmte Anzahl von Punkten und somit Schritt für Schritt die bronzene, sil-

berne und goldene Fluglizenz zu erringen. Die Aufgaben werden vor dem Start anhand einer Übersichtskarte, die sich im übrigen völlig frei drehen und zoomen lässt, erläutert. Diese sollte genauestens studiert werden, da selbstverständlich nicht unbedingt die direkteste, sondern vielmehr die durchdachteste Route zum Erfolg führt. Beim Hanglider, einem

herkömmlichen Drachenflieger, müssen beispielsweise Aufwinde ausgenutzt werden, die nicht nur sehr schön umgesetzt wurden, sondern neben den anzusteuern Zwischen- und Zielpunkten auf dem Radar verzeichnet sind. In anderen Flugetappen

wiederum ist eure Zielgenauigkeit in einem ganz anderen Bereich gefragt: Vor dem Abheben zeigt man Euch Aufnahmen von bestimmten Objekten, wie zum Beispiel einem Seeungeheuer, einem Kreuzdampfer oder auch einem Schornstein, von denen Ihr Fotos machen müßt. Eure (maximal sechs) Schnappschüsse werden nach der Landung begutachtet und anhand der Vorbilder entsprechend bewertet.

Feuer frei ...



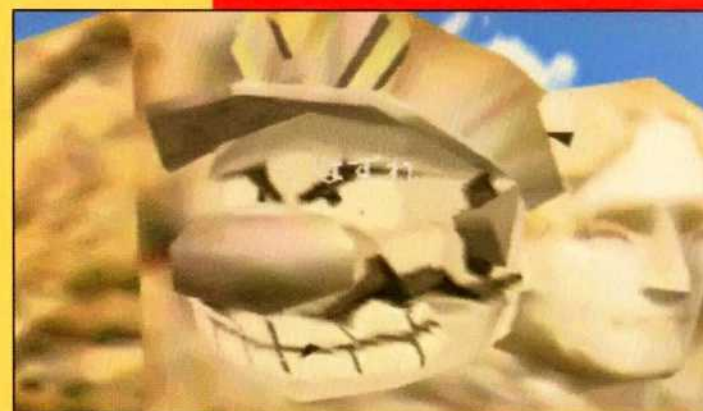
Beim Cannonball darf u. a. auf eine Zielscheibe unterhalb des Mount Rushmore geschossen werden



Das Ziel wird anvisiert, und unter Berücksichtigung des Windes wird die Schußkraft festgelegt



Sichere Schützen erhalten Punkte, andere wiederum zielen auch schon mal daneben



... was mitunter spektakuläre Folgen haben kann: Wenn es gelingt Mario im Gesicht zu treffen, verwandelt er sich in Wario!

Sky Diving



Jumble Hopper



 BIRD MAN	ホリディ	エバー フロスト	クレッセン	リトル ステイツ
エキストラ ゲーム	レベル1	レベル2	レベル3	
 CANNONEBALL	 96PTS	 90PTS	 90PTS	
 SKY DIVING	 97PTS	 96PTS	 99PTS	
 JUMBLE HOPPER	 94PTS	 100PTS	 91PTS	

Auch bei den zusätzlichen Missionen müssen Schritt für Schritt die Bronze-, Silber- und Gold-Embleme erkämpft werden. Alle errungenen Punkte bleiben dank Batterie auf dem Modul gespeichert

N64 INFO:

Wird es für das N64 ein Action-Replay-Modul geben?

Eine der beliebtesten Leserpost-Fragen ist die nach einem ARP für das Nintendo⁶⁴. Dazu ist folgendes zu sagen: Zu jeder halbwegs erfolgreichen Konsole gibt es ein ARP. Ob nun SNES, NES, GB, Mega Drive, Game Gear, Saturn oder PlayStation. Selbst PCs sind mit der Schummelmöglichkeit versorgt. Datel ist bereits dabei, die Technik des N64 auszuloten. Es ist also nur noch eine Frage der Zeit, bis ein N64-ARP erhältlich sein wird.



Während die Fotos nur beim Hang-glider vonnöten sind, wird das Durchfliegen von transparenten Ringen auch bei den Rocket-Belt- und Gyro-Copter-Missionen von Euch abverlangt. Letzterer ist ein motorisierter Segelflieger, bei dem Ihr zwar weniger mit den Aufwinden, dafür aber mit dem begrenzten Vorrat an Benzin zu kämpfen habt. Apropos kämpfen: Dieser kompakte Flieger ist mit Raketen ausgerüstet! Am Boden platzierte Zielscheiben müssen von Euch ins Visier genommen werden, in einer der höheren Stufen fordert Euch sogar ein schwimmender Metall-Gigant mit Irokesen-Haarschnitt zum Duell. Der Rocket Belt ist ein wendiger Raketenrucksack mit dem unter anderem kleine Plattformen anzusteuern sind. Sobald Ihr auf einer landet, erscheint eine weitere usw. Das Highlight dabei ist der Flug in einen Berg, der Euch durch verwinkelte Gänge bis hin zu einer wunderschönen Tropfsteinhöhle führt. Bei beiden Aufgabenstellungen sind nur Punkte zu ergattern, wenn Ihr flott zum Zielpunkt gelangt.

Rocket Belt



Die Missionen mit dem Raketenrucksack erfordern punktgenaue Landemanöver, denn man muß



sich von einer Plattform zur nächsten vorarbeiten. Es geht auch dabei um kostbare Zeit – außerdem gibt es nur begrenzt Treibstoff.



Sobald Ihr eine gewisse Anzahl von Punkten erreicht habt, sind neue Disziplinen mit weiteren 25 Missionen freigelegt. Beim Cannonball fungiert man als menschliche Kanonenkugel und schießt sich in Richtung rotweißer Zielscheiben. Genial ist auch das Fallschirmspringen: Zunächst müßt Ihr hoch über den Wolken mit drei computergesteuerten Partnern diverse Formationen fliegen, um daraufhin die Reißleine zu ziehen und sicher die Landemarkierung anzusteuern. Wahrscheinlich abgedreht sind die Sprungstiefel-Missionen (Jumple Hopper). Mit Riesensätzen könnt Ihr über Häuser, Wälder und ganze Gebirgsketten in Richtung eines transparenten Zielzylinders hüpfen. Als 'Goody' ist die Birdman-Option anzusehen, bei der als Flügelman bzw. -frau alle Handlungsstätten in aller Ruhe genaustens unter die Lupe genommen werden können, da Ihr mit dem Flatterman landen dürft, wo immer Ihr wollt.

PilotWings 64 besticht vor allem durch das unglaublich realistische Fluggefühl und die famose Atmosphäre, zu der unter anderem auch die größtenteils sehr passenden Musikstücke beitragen. Man merkt dem Spiel an, daß die Experten von Paradigm all ihre Erfahrungen mit eingebracht haben und diese wiederum



Als ganz besonders spannend entpuppt sich diese Disziplin: In schwindelerregender Höhe erwartet man von Euch verschiedene Formationsflüge, bevor Ihr die Reißleine ziehen und sicher mit dem Fallschirm landen müßt.

phantastisch umgesetzt worden sind. Die Witterungsverhältnisse wie strömender Regen oder wildes Schneetreiben sind genauso hübsch in Szene gesetzt, wie auch die unterschiedlichen Tageszeiten, wenngleich man sagen muß, daß in punkto Grafik ganze Arbeit geleistet wurde. Die unglaublich detaillierten Inseln (weltberühmte Schauplätze wie Cape Canaveral, der Grand Canyon, die Freiheitsstatue oder das Capitol inklusive) sehen nicht nur von weitem klasse aus, selbst beim Heranzoomen konnten wir beim besten (Un-)Willen keine groben Pixelungen entdecken. Doch auch spielerisch bleiben so gut wie keine Wünsche offen. Die Missionen sind ebenso abwechslungsreich wie zahlreich, und jedes der Flugvehikel bringt seine Reize mit sich. Der Hauptgrund dafür ist zweifelsohne die tolle Steuerbarkeit, die mit Hilfe des Analogsticks voll und ganz zur Geltung kommt.

Bedenkt man, daß PilotWings 64 einer der Erstlingstitel für das N64 ist und somit noch lange nicht die Hardware der Konsole ausreizt, kann man nur davon träumen, was uns in Zukunft noch alles erwartet.



ベストショット 13点



アルバムに載りますが? はい! 11点 (あと1枚可)

Bei manchen Missionen gilt es, Fotos von vorgegebenen Motiven zu schießen. Sobald Ihr die Objekte entdeckt habt, müßt Ihr sie in einem günstigen Winkel anfliegen, da nur wirklich gute Bilder in der Endabrechnung mit vielen Punkten belohnt werden.

WINGS 64



Mit dem raketenbestückten Gyro Copter können nicht nur Zielscheiben beschossen werden: Dieser finster dreinblickende Wasserbewohner schluckt insgesamt fünf Treffer, bevor er unter lautstarkem Protest die Segel streicht ...



Erst wenn Ihr die insgesamt 27 Missionen mit dem Drachenflieger, dem Raketenrucksack und dem Gyro Copter „auf silber“ absolviert habt, könnt Ihr die Bonus-Missionen, Birdman, Cannonball, Sky Diving und Jumble Hopper, in Angriff nehmen



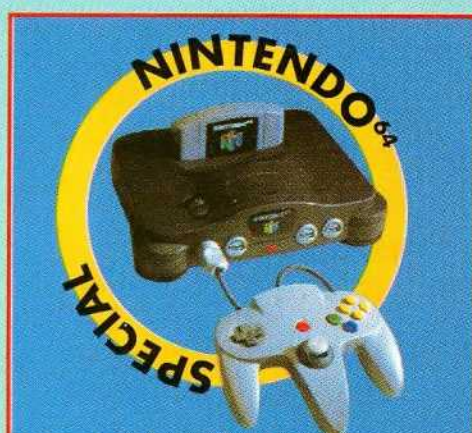
Als Birdman kann man das Leben in luftigen Gefilden genießen. Ab und zu kann man allerdings auch schon mal landen, um an das ein oder andere Extra zu gelangen ...



N64 INFO:

Was ist eigentlich das 64 DD genau und wann kommt es?

Das 64 DD ist ein zusätzliches Speichermedium (Speicherplatz 64 Megabyte, also achtmal so viel wie die Super-Mario-64- und PilotWings-64-Module), einem CD-ROM nicht unähnlich. Unterschiede sind jedoch die schnelleren Ladezeiten und die teilweise Beschreibbarkeit zum Speichern individueller Daten. Es soll auf der Shoshinkai im November vorgestellt werden. Der angekündigte Preis beträgt 15.000 Yen (~ 230 DM). Als erstes Spiel ist „The Legend of Zelda 64“ angekündigt.



Was bringt die Zukunft?

Für das Nintendo⁶⁴ sind mittlerweile weit über 50 Softwaretitel angekündigt. Unsere Übersicht umfaßt lediglich die 'sicheren' Projekte, wobei noch nicht ganz geklärt ist, ob an Donkey Kong 64 und Dragon Quest VII tatsächlich schon gearbeitet wird. Kommenden Monat wird Nintendo übrigens 20 japanische Dream-Team-Titel bekanntgeben. (Die genannten Termine entsprechen dem voraussichtlichen US-Release.)



Schon bald darf das neueste Bond-Abenteuer nachgespielt werden: **GoldenEye 007**



Einer der ersten Screenshots zum Action/Jump&Run **Freak Boy** (ehemals 'Stacker')



Mit über 130 Fahrzeugen geht es in **Body Harvest** gegen die Alien-Invasion



Cruis 'n USA schneidet in punkto Grafik für N64-Verhältnisse eher bescheiden ab



Ein First-Person-Shooter darf natürlich auch auf dem N64 nicht fehlen: **Doom 64**



Eine weitere Co-Produktion zwischen Nintendo und Rare bringt **Blast Corps** mit sich



Frisch aus Japan stammen die Screenshots zu Imageers **Baseball Game King**

Nintendo⁶⁴-Software

Area 51	Shoot 'em Up	Williams	1997
Baseball Game King	Sport	Imageer	1997
Blade and Battle	Shoot 'em Up	Kemco	1997
Blast Corps	Action	Nintendo/Rare	4. Q. 1996
Body Harvest	Action	Nintendo/DMA	3. Q. 1996
Bomberman 64	Action	Hudson Soft	1997
Buggie Boogie	Action	Nintendo/Angel Studios	4. Q. 1996
Creator	Strategie	Software Creations	1997
Cruis 'n USA	Rennspiel	Nintendo/Williams	3. Q. 1996
Donkey Kong 64	Jump&Run	Nintendo/Rare	1997
Doom 64	Action	Williams	4. Q. 1996
Dragon Quest VII	Rollenspiel	Enix	1997
Endorfun (Cu-On-Pa)	Action	T&E Soft	1997
FIFA International Soccer	Sport	Electronic Arts	1997
Freak Boy	Action/Jump&Run	Virgin	1997
Goemon/Mystical Ninja	Action/Adventure	Konami	1997
GoldenEye 007	Action/Adventure	Nintendo/Rare	4. Q. 1996
Hexen 64	Action	id Software	1997
Intern. Superstar Soccer	Sport	Konami	1997
Jikenbo	Rollenspiel	Hudson Soft	1997
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
Powerful Pro. Baseball	Sport	Konami	1997
Quake	Action	id Software	1997
Rave Racer	Rennspiel	Namco	1997
Robotech: Crystal Dreams	Shoot 'em Up	GameTek	4. Q. 1996
Robotron X	Shoot 'em Up	Williams	4. Q. 1996
Shadows of the Empire	Action	Nintendo/LucasArts	3. Q. 1996
Shogi	Schachspiel	Seta	(nur Japan)
Silicon Valley	Action	BMG/DMA	1997
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
Super Power Rider	Sport	Hudson Soft	1997
TetrisPhear	Puzzle	Nintendo/H'O	3. Q. 1996
The Legend of Zelda 64	RPG	Nintendo	1997 (64DD)
Top Gear Rally	Rennspiel	Kemco	1997
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
W. Gretzky's 3D Hockey	Sport	Williams	3. Q. 1996



Wayne Gretzky's 3D Hockey wird sicherlich ein absolutes Muß für alle Sport-Fans



Einer unserer Top-Favoriten für das N64 ist das Jet-Ski-Rennspiel **Waverace 64**



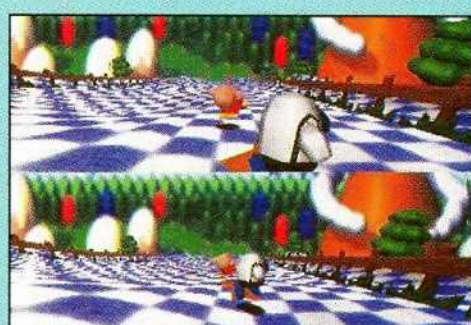
Die Fortsetzung des SNES-Klassikers **Star-Wing** sieht schon jetzt beeindruckend aus



Nicht nur Klaus und Reza warten schon sehnsüchtig auf **Super Mario Kart R**



Auf der E3-Messe hinterließ die frühe Version von **Killer Instinct** einen guten Eindruck



Der Vierspieler-Spaß **Kirby's Air Ride** war bislang nur auf diversen Videos zu sehen



Mission Impossible ist die Umsetzung des Action-Kino-Hits mit Tom Cruise

Gewinnt ein Nintendo⁶⁴

Am 23. Juni ist das Nintendo⁶⁴ in Japan erschienen. Wie kaum anders zu erwarten, war die begehrteste Konsole unserer Zeit innerhalb weniger Tage vergriffen. Alle Welt reißt sich um Nintendos neue Wundermaschine – dank GAME ZONE und TOTAL! habt Ihr die Möglichkeit, mit etwas Glück schon bald stolzer Besitzer des 64-Bitters zu sein!

Game
ZONE



**Zu gewinnen gibt es:
Ein Nintendo⁶⁴-Set
mit Super Mario 64
und PilotWings 64**

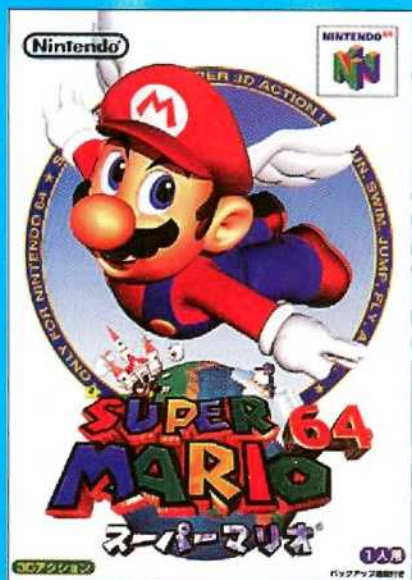
Wer an der Verlosung teilnehmen will, muß
folgende Frage richtig beantworten:

**Wann wurde der Mario-Erfinder
Shigeru Miyamoto geboren?**

(Kleiner Tip: Die Lösung findet Ihr
irgendwo in dieser Ausgabe!)

Schickt Eure Postkarte samt Lösung bitte an:

**TOTAL!
N64-Competition
Friedensallee 41
22765 Hamburg**



Einsendeschluß ist der 25.8.96.
Mitarbeiter des X-plain Verlages sowie der Firma
Game Zone dürfen (leider) nicht teilnehmen.
Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

TOY STORY

Auch das optisch beeindruckendste Kinoereignis des Jahres hat seinen Weg über die 16-Bit-Konsolen auf Nintendos Kleinsten gefunden. Erlebt mit Woody ein aufregendes Abenteuer im Land der Spielzeuge!



© The Walt Disney Company



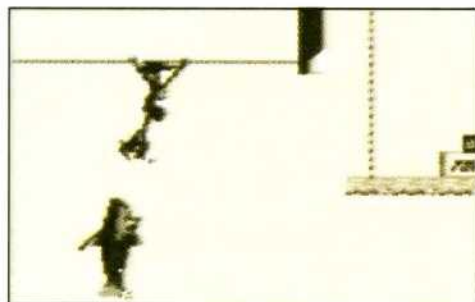
Im Kinderzimmer müssen Holzklötzchen aus dem Weg geräumt werden, damit Woodys gutmütiger Freund Rex ungehindert weiterlaufen kann. Der Cowboy hat alle Hände voll zu tun, den rasenden Dino im Zaum zu halten

Was wäre heutzutage ein erfolgreicher Disney-Film ohne eine Videospiel-Umsetzung auf diverse Systeme? „Toy Story“ folgt der alten Tradition und beglückt nun auch Game-Boy-User mit dem gleichnamigen Jump&Run.

In der Rolle der lebendigen Cowboy-Puppe Woody macht Ihr Euch auf, die abenteuerliche Rettung der

lisionsabfrage, was den Dauerspaß und damit auch den Spielfluß ungemünzt hemmt. Erschwerend kommt noch hinzu, daß Continues durch Einsammeln von Sternen erst mühsam erspielt werden müssen.

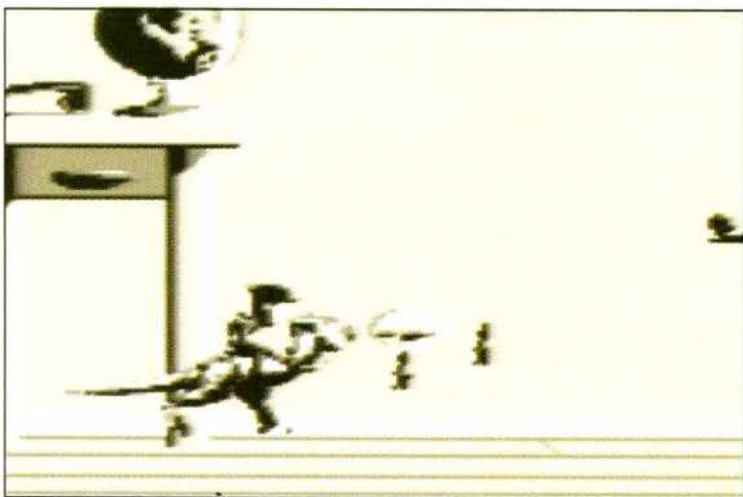
Ein Lob muß man der Grafikabteilung von Disney aussprechen. Trotz eingeschränkter GB-Fähigkeiten sind die



Sprites gut gerendert und animiert. Schade, daß die Hardware mehrere Figuren gleichzeitig auf dem Screen nicht ohne Ruckeln in den Griff bekommt.

11 LEVEL VOLLER GEFAHREN WARTEN AUF EUCH

Space-Ranger-Actionfigur Buzz Lightyear nachzuspielen. Im ersten Abschnitt, dem Kinderzimmer, müssen verschiedene Aufgaben gelöst werden, bevor der nächste betreten werden darf, um sich neuen Gefahren zu stellen. Unterwegs machen Holzlokomotiven und Gummihäie Woody das Leben schwer, die sich jedoch mit einem gezielten Peitschenschlag kurzzeitig außer Gefecht setzen lassen. Das spindeldünne Helden-sprite ist zwar schön groß und gut zu erkennen, jedoch bedarf es



Auf der Flucht vor den jähzornigen Spielzeugen muß Woody auf dem Gummidi-Dinosaurier Rex zahlreichen Hindernissen ausweichen

einer langen Gewöhnungszeit, die hektische Puppe sicher durch die Level zu steuern. Außerdem hat Toy Story eine äußerst mangelhafte Kol-

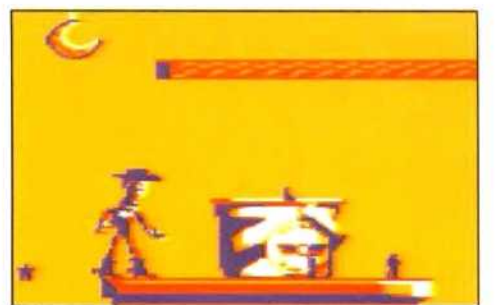
lisionsabfrage, was den Dauerspaß und damit auch den Spielfluß ungemünzt hemmt. Erschwerend kommt noch hinzu, daß Continues durch Einsammeln von Sternen erst mühsam erspielt werden müssen.

▲ **POSITIV!** ▲

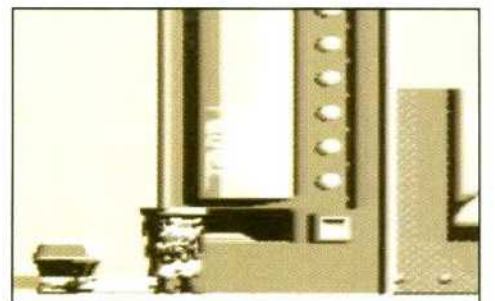
Schöne Rendergrafik und gute Animationen

▼ **NEGATIV!** ▼

Schwammige Steuerung, schlechte Kollisionsabfrage, hoher Schwierigkeitsgrad, nerviger Sound



Sogar die winzigen Spielzeugsoldaten sind sehr aufwendig animiert worden



Als Fast Foot getarnt durchwandern Woody und Buzz den Freßtempel Pizza Planet

ein klägliches Gedudel übrig. Die Soundeffekte wurden auf ein Minimum reduziert.

Toy Story ist eine Umsetzung der gleichnamigen SNES-Version (Test in TI 4/96). Selbstverständlich mußte das Programm für die Keksdose deutlich abgespeckt werden. So besteht das Spiel ausschließlich aus 2D-Jump&Run-Stages, „Micro-Machines“-artige Rennlevel wurden zum Beispiel weggelassen. Hätten sich die Spieldesigner ebensoviel Mühe wie die Grafiker gegeben, wäre aus Toy Story auch auf dem GB sicherlich ein Hit geworden. So reicht es nur zum unteren Mittelmaß.

Christian Henning

Gameplay

3-

Woody läßt sich sehr schwammig steuern. Die Kollisionsabfrage ähnelt einem Glücksspiel.

Dauerspaß

3-

Die schlechte Steuerung und der hohe Schwierigkeitsgrad lassen nicht so recht Freude aufkommen.

Grafik

2-

Toll gerenderte Sprites mit schönen Animationen lassen die Hardware beim Scrolling in die Knie gehen.

Sound

4

Dank des Lautstärkereglers kann auf den mißlungenen Sound beim Spielen verzichtet werden.

TOTAL-CHECK

Genre Jump&Run
Level 11
Schwierigkeit hoch
Continues erspielbar
Speicherkapazität 4 MBit
Erhältlich im Handel

FAZIT
3-

Telefon:
(ab 18.30 Uhr)
04192 / 899 268



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)

Comic-Umsetzungen sind besonders in diesen Tagen angesagt. Neben ‚Pinocchio‘ und ‚Donald‘ buhlt auch der wohl berühmteste französische Reporter um die Gunst der Nintendo-User.

TIM IN TIBET



Bei dem arroganten Hotelpersonal ist der Reporter nicht besonders beliebt

Lange ließ Infogrames die Fangemeinde auf eine GB-Umsetzung ihres jüngsten Werkes warten. Nun, zirka ein halbes Jahr nach Veröffentlichung der SNES-Version, ist „Tim in Tibet“ auch im Westentaschenformat zu erleben. Die Handlung hält sich strikt an die berühmte Comic-Vorlage von Hergé. Tim, als Zugreisender in Asien unterwegs, rettet einem einheimischen Jungen das Leben, woraufhin die beiden enge Freunde werden. Während er ihm zu Hilfe eilt, erlebt er ein spannendes Abenteuer nach dem anderen. In der Rolle von Tim müßt Ihr mehrere Straßen, Hotels und hügeliges Ge-



Gleich im ersten Level wird Tim von Zuggästen mit Kisten beworfen, denen er geschickt ausweichen muß. Große Kisten lassen sich auch transportieren und als Treppchen mißbrauchen



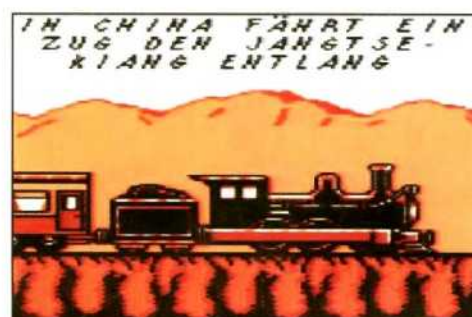
Für seinen Freund reist Tim um die halbe Welt. Auf dem Marktplatz von Nepal muß sich der Reporter mit den Einheimischen sowie mit wildgewordenen Gänsen herumschlagen



Die kleinen tibetischen Bergdörfer bergen viele Gefahren für den mutigen Abenteurer



Tschang und Tim schließen Freundschaft nachdem sie beide den Fluß überlebt haben



▲ **POSITIV!** ▲

Sehr dichte Story,
schön gezeichnete Figuren,
Paßwörter

▼ **NEGATIV!** ▼

Hoher Schwierigkeitsgrad
durch ungenaue Steuerung
und unfaire Gegner,
anspruchslöse Musik

birge durchlaufen, stößt dabei auf beißwütige Pudel, unfreundliche Server und andere feindlich gesinnte Gesellen, die Euch nach der Lebensenergie trachten. Ihr werdet von Kapitän Haddock und weiteren angenehmen Hergé-Charakteren mit kleinen Tips unterstützt. Tim hat zwei verschiedene Laufgeschwindigkeiten,

kann sich bücken, springen und sogar Gegenstände aufheben und tragen. Leider ist sowohl die Steuerung des Heldensprites als auch dessen Kollisionsabfrage sehr schlampig programmiert worden.

VIELE SCHÖNE CHARAKTERE, FREI NACH HERGÉS VORLAGEN

Besonders bei den Hauptcharakteren haben die französischen Grafiker großen Wert auf eine würdige Nachahmung des beliebten Comicstils gelegt. Dabei versäumten sie aber leider, die Hintergründe mit einigen Abwechslungen zu versehen. Die akustische Untermalung läßt sehr zu wünschen übrig. Eine nichtssagende Musik trällert leise im Hintergrund vor sich hin, während eine

Handvoll Soundeffekte das Geschehen im Vordergrund begleitet. Infogrames, bekannt für ihre schwierigen Spiele, wird ihrem Ruf auch bei Tim in Tibet gerecht. Trotz verschiedener Schwierigkeitsgrade und einem Paßwortsystem ist das Abenteuer ein harter Brocken. Deshalb ist es genau richtig für Hardcore-Spieler.

Christian Henning



Kapitän Haddock ist verschwunden. Ob die Putzfrau weiß, wo Tims Freund steckt?

Gameplay

3-

Tim läßt sich schlecht steuern, deshalb werden hüpfartige Passagen zum Glücksspiel.

Dauerspaß

3+

Trotz spielerischer Mängel weiß die gute Story auch längerfristig zu motivieren.

Grafik

3+

Die Sprites sind hübsch anzusehen und detailliert, wogegen die müden Hintergründe stark verblasen.

Sound

3-

Musik und Soundeffekte sind sehr nichtsagend und unterstützen auch nicht die Motivation im Spiel.

TOTAL-CHECK

Genre Jump&Run
Level 10
Schwierigkeit 3 Stufen
Continues Paßwörter
Speicherkapazität 1 MBit
Erhältlich im Handel

FAZIT
3

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
Demons Crest	pal	59,95
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
Pinocchio	us	99,95
Primal Rage	dt	109,95
Punch Out	pal	89,95
Theme Park	dt	119,95
Secret of Evermore	da	69,95
Star Trek-Next Gen.	pal	59,95
Stunt Race FX	dt	99,95
Tetris 2	dt	59,95
Tetris+Dr. Mario	pal	49,95
Tiny Toon	dt	139,95
Toy Story	dt	139,95

Weapon Lord	us	99,95
Wild & Wacky Sports	pal	59,95
Worms*	dt	109,95
WWF Arcade	dt	69,95
Yoshis Island	dt	109,95
Zelda III	dt	59,95
Action Replay 3	dt	89,95
Multitab 2 (Hudson)	dt	89,95

PlayStation 389,95

NHL Face Off	dt	99,95
Tohshinden 2	dt	89,95
Track & Field	dt	99,95

Saturn 444,00

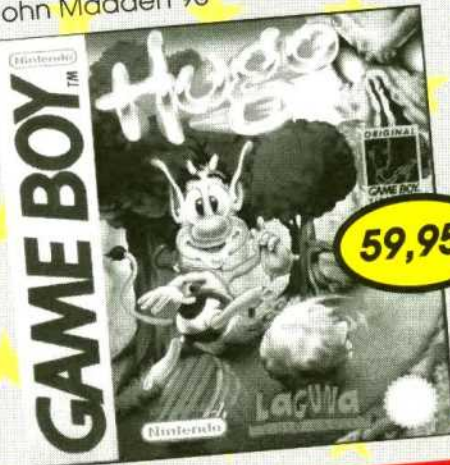
Euro Soccer	dt	89,95
Shockwave	da	79,95
Virtua Fighter 2	dt	89,95



139,95



99,95



59,95*



109,95



129,95

...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!

Nintendo 64

incl. Pad, Mario und Pilotwings

Preis a.A.

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.

KING GAMES

> Bestellungen von Spielen im Wert ab 250,00 sFr. portofrei! <

SEGA SATURN CH, 220 V

mit Scart-, oder US mit RGB-Kabel

399,00 sFr.

Software aus Europa, USA und Japan

Darius 2	84,00 sFr.
Earthworm Jim 2	79,00 sFr.
Keiou Yugekitai	84,00 sFr.
Sword & Sorcery	89,00 sFr.
Destruction Derby	79,00 sFr.
Euro 96	79,00 sFr.
Power Play Hockey	79,00 sFr.
Skeleton Warriors	74,00 sFr.
Dragon Ball z Leg.	89,00 sFr.
Impact Racing	79,00 sFr.
Shining Wisdom	79,00 sFr.
WWF Arcade	79,00 sFr.

SONY PSX CH

mit Scart-Kabel

349,00 sFr.

Software aus Europa und USA

Bust-A-Move 2	59,00 sFr.
Impact Racing	79,00 sFr.

Projekt Overkill	79,00 sFr.
Top Gun	79,00 sFr.
Deadly Skies	79,00 sFr.
On Side Soccer	79,00 sFr.
Resident Evil	79,00 sFr.
Tohshinden 2	79,00 sFr.
Earthworm Jim 2	74,00 sFr.
Power Play Hockey	74,00 sFr.
Skeleton Warriors	74,00 sFr.
Warhammer	79,00 sFr.
PSX-Umbau	89,00 sFr.
Mad Catz	99,00 sFr.
Kabellose Pads	69,00 sFr.

NEU • NEU • NEU • NEU • NEU

Nintendo 64 JP. System ab Ende Juni lieferbar	
Nintendo 64 inkl. Stromumwandler, 1 Joypad, AV Kabel, Pilotwings 64 und Super Mario 64	259,00 sFr.
Super Mario 64	Einführungspreis! 99,00 sFr.

NEU • NEU • NEU • NEU • NEU

Demnächst bei uns erhältlich

(Vorankündigungen 3. Quartal):

PSX Crash Bandicoot	PSX Die Hard Trilogy
PSX Formula 1	PSX Over Blood
PSX Pandemonium	PSX Tobal No. 1
N64 Cruisin' USA	N64 Golden Eye
N64 Star Fox 64	N64 Turok
N64 Super Mario Kart	

SAT Heart of Darkness	SAT Legend of Oasis
SAT Victory Goal 96	SAT Nights

Auch weiterhin Spiele für SNES, Mega Drive, 3DO und PC!

Jp. Soundtracks wie City Hunter, Dragon Ball Z, Tekken 2 usw.

Diverse Zeitschriften wie Game Fan, E.G.M. usw.

Eigener Reparatur-Service!

Viele Aktionen!

Spiele ab 19,50 sFr.!

King Games, ihr zuverlässiger Partner in der Schweiz, seit über 6 Jahren!

Besuchen Sie uns doch in unserem Laden:

Rathausgasse 4 • CH- 5600 Lenzburg

Telefon: 0041 - 62 - 892 02 87

Telefon Versand abends: 0041 - 56 - 667 31 30

lingsspielen. Yoshi hat sich seinen ersten Platz hauchdünn von Diddy zurückerobern können. Ob das so bleibt, entscheidet wie immer Ihr ganz allein!

Ein neues Gewinnspiel haben wir natürlich auch wieder für Euch organisiert.

In die unendlichen Weiten, die noch kein Mensch zuvor gesehen hat könnt, Ihr mit ein wenig Glück auch selber vorstoßen. Gewinnt 'Star Trek: The Next Generation' für Euer Super Nintendo!

GEWINNSPIEL



Mit freundlicher Unterstützung von LAGUNA

SNES

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

GB

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

Louvre TOTAL!

In dieser Ausgabe möchten wir besonders den vielen begnadeten Zeichenkünstlern unter Euch für die genialen Gemälde danken. Leider können wir aus Platzgründen nicht alle Kunstwerke auf den Chartsseiten verewigen. Seid also bitte nicht böse, wenn Ihr Ever Bild diesmal nicht in der TOTAL! findet. Selbstverständlich sind wir nicht nur für Bilder, sondern auch für Anregungen, Lob und Kritik zugänglich. Zögert also nicht, ein paar Zeilen mehr zu Euren Charts zu schreiben!

Redaktionstip

Eines der ersten Actionspiele für das SNES war Super Probotector von Konami. Das bleihaltige Roboterspektakel für zwei Spieler wartet mit genialen Grafikeffekten, bombastischem Sound und zahlreichen Leveln auf. Natürlich hat S. Probotector auch ein riesiges Waffenarsenal. Wenn Ihr Action pur sucht, zugreifen!





Melanie & Jenny Wichmann

Flops!

Nanu, die Flop-Charts ohne 'Power Rangers'? Schön, daß ein wenig Abwechslung in diese Rubrik kommt. Aber 'Rise of the Robots' bleibt uns nach wie vor erhalten.



Das Spiel hat Sly Stallone nun aber wirklich nicht verdient: 'Cliffhanger'



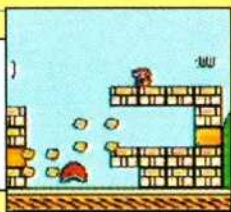
Alte Gewohnheiten wird man nur schwer los - 'Rise of the Robots' auch



Schön bunt isses ja, dieses 'Spectre' - aber viel mehr auch nicht

NES

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



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



3 SUPER MARIO BROS. 2
Jump&Run • Note: 2 • Test 8/94



4 PROBOTECTOR 2
Act./J&R • Note: 2+ • Test 4/94



5 SUPER MARIO BROS. 1
Jump&Run • Note: 2+ • Test 7/94



Special

Was wären Videospiele ohne fetzige Soundtracks und passende Effekte? Die Top Five der besten akustischen Untermalungen werden in dieser Ausgabe gewürdigt.

1 FINAL FANTASY III
Rollenspiel • Note: 1- • Test 2/95



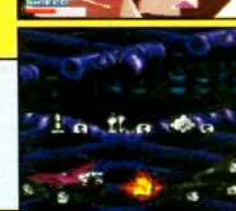
2 DONKEY KONG COUNTRY 1 & 2
J&R • Note: 1-/1- • Test 1/95, 1/96



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



4 ROCK 'N ROLL RACING
Rennspiel • Note: 1- • Test 8/96



5 ACTRAISER
Act./Strat. • Test folgt



Spietip von Eduard Wolf
Final Fantasy 3 (SNES)

Dieses Spiel ist einfach nur genial. Dank der Charaktere verfällt man richtig in den Bann des Spiels. Doch Vorsicht, dieses Game ist nicht zum schnellen Durchspielen gedacht! Um es richtig genießen zu können, sollte man sich ein paar Wochen Zeit nehmen.



Spietip von Gregor Fischer
Secret of Mana (SNES)

Ich bin ein Fan von Roll-Playing-Games und spannenden Adventures. Deshalb steht bei mir das unglaublich sagenhafte Secret of Mana selbstverständlich an allererster Stelle. Alle Genreinteressierten liegen bei Secret of Mana genau richtig.



Spietip von Lukas Wilde
Secret of Evermore (SNES)

Einmalige Grafik, traumhafter Soundtrack und ein faires Gameplay, das ist SoE. Die coole amerikanische Story zieht jeden sofort in ihren Bann. Jedem, der ein spannendes Action-Adventure sucht, kann ich SoE empfehlen.



Spietip von Ronny Nätsch
Mega Man (NES)

Mega Man hat eine der längsten Geschichten bei Nintendo. Vielfalt und große Auswahl sowie gute Kombination werden hier großgeschrieben. Meiner Meinung nach, ist Mega Man nach Mario der wichtigste Videospieleheld.

Dieses beidseitig bemalte Meisterwerk ist 125 x 90 cm groß und zielt nun unsere triste Wand im Testraum. Herzlichen Dank an die beiden fleißigen Künstler Melanie und Jenny. Tolle Arbeit, Mädels!



Melanie & Jenny Wichmann



Melanie & Jenny Wichmann

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 unter allen Einsendungen **ein SNES-Modul!!**

Gewinner vom vorigen Mal ist: Thomas Rühl aus Birkenau. Viel Spaß mit 'Hungry Dinosaurs'!

Ciao, bis nächsten Monat!

X-plain Verlag
TOTAL! Charts
Friedensallee 41
22765
Hamburg

Kurz nach dem japanischen Erscheinungstermin des Nintendo⁶⁴ traf ein sehnsüchtig erwartetes Paket bei uns in der Redaktion ein. Der Inhalt: ein Nintendo⁶⁴ mit Pad und zwei wunderbare Spiele. Seit diesem denkwürdigen Tag haben sich fast alle Redaktionsmitglieder verändert: Am schlimmsten hat es jedoch Klaus-Dieter erwischt; für ihn ist nur noch Fliegen schöner, und selbst das würde er zur Zeit wohl kaum gegen eine Runde PilotWings 64 oder Super Mario 64 eintauschen wollen. Seht Euch nur sein trauriges Gesicht an, wenn er das N64-Pad für kurze Zeit an einen Kollegen abgeben muß ...



Unsere persönliche Meinung zu:

Toy Story, GB, S. 40

Rock 'n' Roll Racing SNES, S. 66

King of Fighters '95 GB, S. 52

Super Mario 64 N64, S. 24

PilotWings 64 N64, S. 34

KLAUS-D.



Bevorzugte Genre: Action- und Rollenspiele
derzeitiges Lieblingsspiel: Super Mario 64

Irgendwie fühle ich mich an den König der Löwen erinnert. Eigentlich ist das Spiel ein Witz, dennoch wird es wohl eine Menge Fans finden.

Auch wenn ich mit meiner Meinung in der Redaktion alleine dastehe: RRR konnte mich noch nie so recht begeistern. Es ist mir einfach zu hektisch und chaotisch.

Dafür, daß der Game Boy für Beat 'em Ups nicht gerade die geeignetste Konsole ist, ist KoF '95 wirklich gut gelungen.

EM, Olympische Spiele, Formel 1, Freizeit, Urlaub, Wochenende, Schlaf, Freunde, Familie ... alles bedeutungslos! Super Mario 64 ist eine Offenbarung!

Nur Fliegen ist schöner? Nicht mal das, denn das Fluggefühl von PilotWings 64 ist realistischer als bei allen halbwegs vergleichbaren Computer- und Videospielen.

MITCH



Bevorzugte Genre: Prügelspiele
derzeitiges Lieblingsspiel: Rise of the Robots

Spielerisch ist das Game ja ohnehin nicht so ganz nach meinem Geschmack. Durch die fehlenden Farben kommt auch irgendwie kein rechter Bezug zum Filmvorbild auf.

Endlich mal all das tun dürfen, was während der Fahrstunden verboten war – da kommt Freude auf! Und bei der fetzigen Mucke sowieso ...

Eine beachtliche Leistung, das große Vorbild so gut ins Keks-dosenformat zu transferieren. Aber eigentlich warte ich ja immer noch auf ein Mario-Prügelspiel.

—

Cooler Flugfeeling, flotte Grafik, riesige Fluggebiete voller Überraschungen – da macht es richtig Spaß, mal in die Luft zu gehen.

THOMAS



Bevorzugte Genre: Rollenspiele
derzeitiges Lieblingsspiel: Secret of Mana

Auch bei Waterworld war man der Meinung, daß der Game Boy unbedingt versorgt sein sollte. Dieses Toy ist für mich nur eine müde Story – technisch und inhaltlich.

Tagelang habe ich mich von Division zu Division vorgedrängelt, und auch heute noch läßt das brillante RRR immer wieder auf ein paar heiße Runden ein.

So muß es sein: zwanzig Fighter und alle Special-Moves des Vorbildes. Primal Rage, MK 3 und Killer Instinct gehen dagegen unweigerlich in die Knie.

Ich glaube, Mario erlaubt vor sich selbst. Derart viel Freiheit in Sachen Räumlichkeit, Gameplay, Bewegung und Handlung war schon lange mein Wunschtraum.

Es ist schon ein Erlebnis zu sehen, was Nintendo und Paradigm Simulation auf die (N64-)Beine gestellt haben. Da eröffnen sich völlig neue Welten. Erstklassig!

KLAUS



Bevorzugte Genre: Shoot 'em Ups, Prügelspiele
derzeitiges Lieblingsspiel: Super Mario 64

Die Render-Grafik ist zwar für Game-Boy-Verhältnisse spektakulär, die mäßige Spielbarkeit von Toy Story täuscht jedoch nicht über spielerische Mängel hinweg.

Das rabiate SNES-Rennspiel ist auch nach knapp zwei Jahren noch äußerst unterhaltsam. Besonders im Zweispieler-Modus macht das Game Spaß ohne Ende.

King of Fighters '95 ist sowohl technisch als auch spielerisch eine gelungene Game-Boy-Umsetzung eines der besten Beat 'em Ups aus dem Hause SNK.

Meiner Meinung nach ist Super Mario 64 einer der beeindruckendsten Titel der Videospielgeschichte. Miyamotos neuester Geniestreich ist absolut unglaublich.

Das Warten hat sich gelohnt. PilotWings 64 demonstriert nicht nur die Hardware-Power des Nintendo⁶⁴, es macht auch höllisch viel Spaß.

CHRISTIAN



Bevorzugte Genre: Action, Jump&Run
derzeitiges Lieblingsspiel: Super Mario 64

Wieder einmal hatte sich ein Programmiererteam nur auf die tolle Kino-Lizenz verlassen und bemühte sich nicht, das Spiel zu einem Hit werden zu lassen.

Endlich mal ein Rennspiel nach meinem Geschmack: im Kreis fahren und die Gegner mit Raketen aus dem Weg räumen ... Born to be wild!

Langsam aber sicher wird auf dem Game Boy eine ansehnliche Palette von Prügel-spielen geboten. KoF '95 trägt seinen Teil auf eindrucksvolle Weise bei.

Ich bin unwürdig.

Wieso passen so viele riesige Level in so ein kleines, unscheinbares N64-Modul? Ach, wen stört's? Einfach spielen und nicht darüber nachdenken!

Die Wertungs-
erklärung:

★★★★★
TOTAL! genial!
Mehr davon!

★★★★
Gutes und interessantes Spiel!

★★★
Noch gut, aber nicht mein Ding!

★★
Lahme Gurke!
Brauche ich nicht.

★
Spiele, die die Welt nicht braucht!

Kurts Nachrichten

Ein bißchen Freizeit ...

Was machen die jungen Männer mit dem Traumjob eigentlich nach Feierabend? Diese und ähnliche Fragen treffen gelegentlich bei uns in der Redaktion ein, und so haben wir beschlossen, Euch einen kleinen Einblick in unsere knapp bemessene Freizeit zu gewähren.

Zunächst wäre da unser souveräner Chefredakteur Reza, der auch in seinen freien Minuten jedem Endgegner paroli bieten kann und die Schwierigkeitsstufe 'hard' allgemein als Aufwärmphase ansieht.

Musikalisch liegt er mit Klaus K. und Thomas auf einer Linie – Hip-Hop und Acid Jazz sind angesagt. Enger verbunden ist er jedoch mit Klaus-Dieter – das allerdings nicht aufgrund der täglichen 10–14 Stunden gemeinsamen Schaffens, vielmehr tragen die beiden 'Super Mario Kart'-Fans seit Monaten heiße Gefechte aus – Fortsetzung folgt mit 'Super Mario Kart R' (N64)! Klaus-Dieter verbringt seine Freizeit derweil mit dem Warten aufs amerikanische N64 (wegen der englischen Texte), nachdem er die Suche nach sehenswerten Fernsehsendungen aufgegeben hat. Doch das muß er auch nicht mehr, denn der 64-Biter läßt ihn (und er das Pad) nicht mehr los, und so ergeht es auch seinem Namensvetter Klaus K., der allen anderen Konsolen vorübergehend keinerlei Be-

achtung mehr schenkt.

Mitch ist derweil in die Prügelspielszene eingestiegen und hat sich dort auch schon einen gefürchteten Namen gemacht: Killer-Mitch – der Wolf im Schafspelz. Die restliche Freizeit verbringt er, wie auch Sportmuffel Thomas, am PC. Und Christian überlegt, ob er sich den Streß machen will, seine neu bezogene Wohnung zu streichen, oder gleich ins Büro zu ziehen, denn es hat ihn noch niemand länger als fünf Minuten außerhalb des Bürogebäudes gesehen.

Und wenn mal wieder gar nichts Besseres ansteht, versammeln sich alle zur kollektiven Wochenend-Arbeitsorgie in der Redaktion – so sieht eben ein echter Traumjob aus!

METROPOLIS

VIDEO UND COMPUTERSPIELE

Unterhaltungselektronik Handelsgesellschaft mbH, Natruper Str. 20, 49076 Osnabrück

GEBRAUCHTE SPIELE

SUPER NINTENDO		ANKAUF	VERKAUF	SONY PLAYSTATION		ANKAUF	VERKAUF
5 NES KONSOL + 1 PAD		70,00	119,90	EXTREME GAMES		30,00	59,90
NHLPA 93		10,00	29,90	ZEITGEIST		15,00	29,90
MARIO ALLSTARS		20,00	44,90	TOHSHINDEN		20,00	44,90
LOST VIKINGS		20,00	44,90	DEFCON 5		20,00	44,90
SECRET OF EVERMORE		40,00	69,90	LEMMINGS 3D		20,00	44,90
SECRET OF MANA		40,00	69,90	DISCWORLD		30,00	59,90
BATMAN FOR EVER		40,00	69,90	TEKKEN		20,00	44,90
SYNDICATE		20,00	44,90	STARBLADE		20,00	44,90
STUNT RACE FX		20,00	44,90	THUNDERHAWK 2		30,00	59,90
INTL S'STAR SOCCER		40,00	69,90	PSYCHIC DETECTIVE		30,00	59,90
STREET RACER		20,00	44,90	X COM		30,00	59,90
NBA JAM		20,00	44,90	VIEWPOINT		30,00	59,90
EARTHWORM JIM		20,00	44,90	RIDGE RACER		20,00	44,90
PITFALL		20,00	44,90	FIFA 96		30,00	59,90
WWF RAW		20,00	44,90	LOADED		40,00	69,90
FLASHBACK		20,00	44,00	LONE SOLDIER		40,00	69,90
YOUNG MERLIN		20,00	44,90	JOHNNY BAZOOKATONE		30,00	59,90
DINO CITY		10,00	29,90	TOTAL NBA		30,00	59,90
SPARKSTER		20,00	44,90	EXTREME PINBALL		30,00	59,90
WWF ARCADE		40,00	69,90	NBA JAM		20,00	44,90
ROAD RUNNER		10,00	29,90	PHILSOMA		20,00	44,90
ILLUSION OF TIME		40,00	69,90	REVOLUTION X		30,00	59,90
TURRICAN 2		30,00	59,90	TOTAL ECLIPSE		15,00	29,90
GOOF TROOP		20,00	44,90	DESTRUCTION DERBY		20,00	44,90
FINAL FIGHT 3		40,00	69,90	GALAXY FIGHT		30,00	59,90
NHL 95		30,00	59,90	RAIDEN PROJECT		20,00	44,90
RUBSY		20,00	44,90	WINNING 11		20,00	44,90
MEGAMAN X		20,00	44,90	COSMIC RACE		15,00	29,90
STARWING		10,00	29,90	GEX		30,00	59,90
EMPIRE STRIKES BACK		20,00	44,90	POWER SERVE		20,00	44,90
JURASSIC PARK		20,00	44,90	ROAD RASH		40,00	69,90
YOSHIS ISLAND		40,00	69,90	SHOCKWAVE ASSAULT		20,00	44,90
DONKEY KONG		40,00	69,90	THEME PARK		30,00	59,90
MEGA DRIVE		ANKAUF	VERKAUF	SEGA SATURN		ANKAUF	VERKAUF
MEGADRIVE 1 + 1 PAD		40,00	79,90	MYST		30,00	59,90
MEGADRIVE 2 + 1 PAD		60,00	99,90	SEGA RALLY		30,00	59,90
NFL QUARTERBACK		10,00	29,90	ASTAL		20,00	44,90
PITFALL		10,00	29,90	CYBERIA		20,00	44,90
SAMURAI SHOWDOWN		30,00	59,90	GEX		30,00	59,90
WIMBLEDON TENNIS		10,00	29,90	RAYMAN		30,00	59,90
LEMMINGS 2		10,00	29,90	MYSTERY MANSION		20,00	44,90
ALADDIN		20,00	44,90	BUG		20,00	44,90
THEME PARK		30,00	59,90	MAGIC CARPET		30,00	59,90
ETERNAL CHAMPIONS		10,00	29,90	VIRTUA FIGHTER		15,00	29,90
SOLEIL		30,00	59,90	VIRTUA FIGHTER R.MIX		20,00	44,90
MEGALOMANIA		10,00	29,90	WING ARMS		30,00	59,90
FIFA 95		20,00	44,90	TOHSHINDEN		40,00	69,90
PGA TOUR 3		20,00	44,90	SIM CITY		30,00	59,90
SYNDICATE		20,00	44,90	NBA JAM		20,00	44,90
SONIC & KNUCKLES		20,00	44,90	SHINOBI X		20,00	44,90
ALISIA DRAGON		10,00	29,90	FIFA 96		30,00	59,90
MEGA CD II		ANKAUF	VERKAUF	HANG ON		30,00	59,90
MEGA CD 2 KONSOLE		75,00	129,90	GHEN WAR		30,00	59,90
LUNAR 2		40,00	69,90	PANZER DRAGON 2		40,00	69,90
THUNDERHAWK		10,00	29,90	SHELLSHOCK		30,00	59,90
NBA JAM		10,00	29,90	LAYER SECTION		20,00	44,90
MICROCOSM		10,00	29,90	DAYTONA		20,00	44,90
STARBLADE		20,00	44,90	GRAN CHASER		15,00	29,90
SAMURAI SHOWDOWN		30,00	59,90	X MEN		40,00	69,90
BILL WALSH FOOTBALL		5,00	14,90	THEME PARK		30,00	59,90
MYSTERY MANSION		10,00	29,90	DIGITAL PINBALL		20,00	44,90
NEO GEO CD		ANKAUF	VERKAUF	HI VELOCITY		20,00	44,90
NEO GEO CD KONSOLE		175,00	249,90	THUNDERHAWK 2		30,00	59,90
SAMURAI SHOWDOWN 2		20,00	44,90	REAL 3 D O		ANKAUF	VERKAUF
SAMURAI SHOWDOWN 3		40,00	69,90	3 DO PAL/RGB KONSOLE		125,00	199,90
LAST RESORT		20,00	44,90	THEME PARK		20,00	44,90
FATAL FURY 3		30,00	59,90	CRASH N BURN		10,00	29,90
NAM 1975		20,00	44,90	FIFA SOCCER		20,00	44,90
VIEWPOINT		20,00	44,90	SYNDICATE		10,00	29,90
WINDJAMMERS		30,00	59,90	NEED FOR SPEED		30,00	59,90
MAGICIAN LORD		20,00	44,90	WING COMMANDER 3		30,00	59,90
GALAXY FIGHT		30,00	59,90	PANZER GENERAL		30,00	59,90
SAVAGE REIGN		30,00	59,90	MICROCOSM		10,00	29,90
BLUES JOURNEY		15,00	29,90	REBEL ASSAULT		20,00	44,90
BURNING FIGHT		15,00	29,90	STREETFIGHTER TURBO		20,00	44,90
ROBO ARMY		30,00	59,90	WORLD CUP GOLF		10,00	29,90
STREET HOOP		30,00	59,90	PEBBLE BEACH GOLF		10,00	29,90
ALPHA MISSION II		15,00	29,90	POWERS KINGDOM		10,00	29,90
KING OF FIGHTERS 94		15,00	29,90	GEX		20,00	44,90
ATARI JAGUAR		ANKAUF	VERKAUF	SHERLOCK HOLMES		10,00	29,90
JAGUAR + 1 PAD		75,00	129,90	TWISTED		10,00	29,90
CLUB DRIVE		10,00	29,90	SONSTIGES		ANKAUF	VERKAUF
TEMPEST 2000		20,00	44,90	MD 3 BUTTON PAD		5,00	14,90
THEME PARK		30,00	59,90	NEOGEO JOYBOARD		25,00	49,90
CHECKERED FLAG		10,00	29,90	GAMEBOY		30,00	49,90
ALIEN VS PREDATOR		30,00	59,90	TOPFIGHTER		40,00	69,90
SYNDICATE		20,00	44,90	DIVERSE ADAPTORS		AB: 14,90	
				GAMEGEAR		40,00	79,90

NEUE SPIELE & ZUBEHÖR

SUPER NINTENDO	NEU	SEGA SATURN	NEU	SONY PLAYSTATION	NEU
BRAINLORD	89,90	ALIEN TRILOGY	99,90	BUSTA MOVE 2	89,90
KIRBY'S GHOST TRAP	99,90	CASPER	99,90	X MEN	89,90
DONKEY KONG 2	119,90	STRIKER 96	99,90	TOHSHINDEN 2	109,90
FINAL FIGHT 3	99,90	PRO PINBALL	89,90	RISE 2	89,90
TOY STORY	129,90	RISE 2	89,90	CYBERIA	89,90
BOMBERMAN 4 (JP)	169,90	EARTHWORM JIM 2	89,90	CASPER	99,90
8 TREK DEEP SPACE 9	119,90	NIGHT WARRIORS	109,90	DESCENT	99,90
FRONT MISSION 2 (JP)	139,90	SHELLSHOCK	89,90	SHELLSHOCK	89,90
PINOCCHIO	129,90	SKELTON WARRIOR	89,90	DARKSTALKERS	89,90
LOST VIKINGS 2	109,90	DESTRUCTION DERBY	89,90	EARTHWORM JIM 2	99,90
PGA TOUR 96	129,90	DISCWORLD	89,90	IMPACT RACING	89,90
DONALD IN MAUI	139,90	EURO 96	99,90	RESIDENT EVIL	89,90
WORMS	129,90	3D LEMMINGS	89,90	SKELTON WARRIORS	89,90
MICRO MACHINES 2	129,90	WIPEOUT	89,90	STREETFIGHTER ALPHA	99,90
LUFIA	89,90	KING OF FIGHTERS 95	139,90	ADDIDAS SOCCER	99,90
EARTHWORM JIM 2	99,90	VAMPIRE HUNTER	129,90	BEYOND THE BEYOND	99,90
YOSHIS ISLAND	109,90	GUN GRIFFON	119,90	RIDGE RACER REV	99,90
ROBOTREK	89,90	GEX	119,90	EXECTOR	49,90
JOE & MAC 3	89,90	CONGO	109,90	AQUANAUTS HOLIDAY (JP)	99,90
HUNGRY DINOSAURS	89,90	IRON STORM	119,90	STREETFIGHTER (JP)	59,90
POCKY N ROCKY 2	129,90	PEBBLE BEACH GOLF JP	39,90	GROUND STROKE (JP)	69,90
HAGANE	59,90	VIRTUAL FIGHTER JP	39,90	JUPITER STRIKE	79,90
CHRONO TRIGGER	149,90	VICTORY GOAL JP	39,90	ASSAULT RIGS	49,90
CASTLEVANIA 2	109,90	CLOCKWORK KNIGHT JP	39,90	HI OCTANE	49,90
TIMECOP	119,90	JEWELS OF ORACLE	99,90	AGILE WARRIOR	49,90
TURRICAN 2	79,90	RETURN FIRE	99,90	STARBLADE	49,90
WARIO WOODS	79,90	SLAMDUNK	89,90	LENKRAD	149,90
ACTION REPLAY 3	89,90	WWF	89,90	ALIEN TRILOGY	99,90
F FANTASY 3 HINTBUCH	44,90	ROAD RASH	99,90	PARODIUS	49,90
SPIELEBERATER AB:	24,90	VIRTUAL SONIC	109,90	STARBLADE	49,90
MEGAMAN 7	119,90	PANZER DRAGON 2	99,90	CYBERSLED	49,90
TECMO SUPERBOWL 3	129,90	DR ROBOTNIKS	109,90	REVOLUTION X	49,90
WEAPON LORD US	129,90	PARODIUS	89,90	TOTAL ECLIPSE	49,90
IBM PC CD ROM	NEU	PHILIPS CD-I 50% REDUZIERT	NEU	MEGA DRIVE	NEU
DUKE NUKEM 3D	99,90	RESTPOSTEN RESTPOSTEN	59,90	M D 2 KONSOL	189,90
ABUSE	79,90	GAME GUN	59,90	GARFIELD	79,90
DESCENT 2	99,90	1 BOND COLLECTION	149,90	DONALD IN MAUI	79,90
CONQ OF NEW WORLD	94,90	CHAOS CONTROL	49,90	PAC ATTACK	69,90
MANIC KARTS	84,90	MICRO MACHINES	49,90	TOY STORY	109,90
ALBION	99,90	ZELDA ADVENTURE	49,90	PGA 96	79,90
DIE SIEDLER 2	89,90	LOST EDEN	49,90	NBA LIVE 96	99,90
MECHWARRIOR 2	99,90	FAMILY GAMES	29,90	MADDEN 96	99,90
BRAIN DEAD	99,90	FLASHBACK	29,90	COMIX ZONE	89,90
BIG RED RACING	89,90	BURN CYCLE	69,90	GAME GEAR	NEU
PGA 96	84,90	UEFA	39,90	LION KING	89,90
FIFA 96	99,90	NFL COLLECTION	39,90	LEGEND OF ILLUSION	39,90
SENSIBLE GOLF	79,90	WORLD CUP GOLF	39,90	ECCO 2	29,90
RAN TORE	69,90	STAR TREK	19,90	SONIC TRIPLE	49,90
BEAVIS & BUTTHEAD	89,90	MR BEAN	19,90	SUPER COLUMNS	39,90
CIVILIZATION 2	99,90	ANIMAL INSTINCT	29,90	DIE SCHLUMPF	79,90
CAPITALISM	89,90	PINOCCHIO	19,90	SPEEDY GONZALES	39,90
ANGEL DEVOID	79,90	ANGEKLAGT	29,90	MICRO MACHINES 2	69,90
PANZER GENERAL 2	79,90	DIRE STRAITS	29,90	TAZMANIA 2	39,90
SIM CLASSICS	89,90	BON JOVI	29,90	GAMEBOY	NEU
SILENT THUNDER	79,90	SADE	29,90	WORMS	69,90
CHRONOMASTER	99,90	UND VIEL MEHR	29,90	MEGAMAN 3	39,90
RISE 2	94,90	NINTENDO 4 JAPAN	NEUHEIT	MEGAMAN 4	59,90
ASSAULT RIGS	89,90	ULTRA 64 MIT MARIO	1249,90	MEGAMAN 5	49,90
SHIVERS	109,90	PILOT WINGS	249,90	TETRIS BLAST	69,90
EARTHWORM JIM	69,90	FARBIG CONTROLLER	119,90	BOMBERMAN	64,90
RAYMAN	69,90	MEMORY CARD	49,90	MADDEN 96	49,90
ALONE IN THE DARK	24,90	STAR WARS 64	VORB	ADAMS FAMILY	39,90
HAND OF FATE	24,90	WAVEBACK 64	VORB	PINBALL MANIA	59,90
WHALES VOYAGE 2	39,90	TETRISPEAR	VORB	ZUBEHÖR & SONSTIGES	NEU
10 GOLDEN GAMES	49,90	CRUISIN USA	VORB	PSX PAD	59,90
MYSTIC MIDWAY	39,90	NEO GEO CD 16 Bit	NEU	PSX MEMORY CARD	49,90
MEGAPAK 5	99,90	AEROFIGHTERS 3	129,90	PSX MAUS	59,90
		ART OF FIGHT 3 LIM ED	139,90	PSX ASCII PAD	69,90
		FATAL FURY 4	129,90	PSX 4 PLAYER ADAPT.	69,90
		GOWCAIZER	129,90	SATURN PAD	49,90
		CROSSED SWORDS 2	129,90	SATURN ACTION REPL.	89,90
		SENGOKU 2	119,90	SATURN ADAPTOR	69,90
		MUTATION NATION	79,90	SATURN LENKRAD	139,90
		FATAL FURY 2	89,90	SATURN MISSION STICK	149,90
		SOCCER BRAWL	79,90	MD NOMAD	399,90
		FATAL FURY SPECIAL	79,90	SNES SUPER KEY	29,90
		RIDING HERO	119,90	SNES ASCII PAD	39,90
		KING OF MONSTERS 2	79,90	SNES SPIELEBERATER	24,90
		GHOST PILOTS	119,90	GAMEBOY FARBIG	99,90
		DOUBLE DRAGON	129,90	PC GRAVIS PAD	24,90
		BURNING FIGHT	99,90	PC BURGER MAUS	59,90
		BLUES JOURNEY	109,90	PC TEAM SPORT SET	139,90
		MAGICIAN LORD	119,90	220/110 UMWANDLER	39,90
		WIND JAMMERS	119,90	NTSC/PAL UMWANDLER	129,90
		ALPHA MISSION 2	89,90	D K PUPPEN AB	49,90
		NAM 1975	89,90	32X CD SLAM CITY	19,90
				32X CD SUP WARRIOR	19,90

WEITERE GEBRAUCHTE TITEL AUF LAGER

WIR KAUFEN IHRE SPIELE AN!

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

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

SONSTIGE INFORMATION

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

Im Falle von Überlagerungen bei gebrauchten Spielen, können wir leider nicht immer alles ankaufen. Wir behalten uns vor unabhängig von unserer Preisliste, ein Gesamtangebot zugeben.

BESTELLUNGEN

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

ÖFFNUNGSZEITEN & VERSANDKOSTEN

Mo.-Fr. 10.00 bis 18.30 Uhr
Sa. 10.00 bis 14.00 Uhr
La. Sa. 10.00 bis 16.00 Uhr
Porto (Inland) : 6,00DM Post-Nachnahme : 6,00DM
Porto (Ausland Vorkasse) : 15,00DM

NACH ERSCHEINEN SIND DIE NEUERSTEN TITEL SOFORT BEI UNS ERHÄLTICH

VERSAND - BESTELLANNAHME OSNABRÜCK

0541-66016+66017
(FAX : 0541 - 66015)

Next Generation Konsolen

Ohne Spiel **399,90 DM** Ohne Spiel **449,90 DM**

JETZT MIT EINGEBAUTE MEMORY CARD!

NINTENDO 4 Mit Mario **1249,90 DM** Japan Import **299,90 DM**

NUR SOLANGE DER VORRAT REICHT

WIR LIEFERN ALLE NEUEN KONSOLN FREI-HAUS!

Vorbehalt: Unser Angebot ist freibleibend. Liefermöglichkeit, Irrtum sowie Zwischenverkauf müssen wir uns vorbehalten.

56 Jahre und kein bißchen müde.
Auch heute noch erfreut sich die
lebendige italienische Holzschnitzerei
größter Beliebtheit bei Jung und Alt.

PIN



Im Theater auf dem Jahrmarkt lassen die Strombolis die Puppen tanzen

Aus aktuellem Anlaß haben wir uns dazu entschlossen, das SNES-Abenteuer von „Pinocchio“ noch einmal vorzustellen (siehe TI 1/96). Sein Jump&Run-Debüt war eigentlich für das vergangene Weihnachtsgeschäft geplant, aus welchen Gründen auch immer hielt es Big N jedoch für klüger, mit der Veröffentlichung bis zum Sommer dieses Jahres zu warten.



Im zweiten Abschnitt hat die Grille Gemini alle Hände voll zu tun, ihren Lieblingslaternenpfahl gegen hinterhältige Nachtschwärmer zu verteidigen. Nur mit einem alten roten Regenschirm bewaffnet, ist dies wahrlich ein schwieriges Unterfangen

POSTITN!
Ideales Einstiegerspiel,
gute Animationen

Es ist schon eine ganze Weile her, daß die Walt-Disney-Film-Version von „Pinocchio“ in den Lichtspielhäusern dieser Welt urauf-

geführt wurde. Seit 1940 hat das Märchen vom hölzernen Knirps jedoch nichts von seinem Charme eingebüßt, und der Hauptcharakter ist sogar noch munterer denn je. Stets mit

PINOCCHIO HAT AUFWENIGDE ANIMATIONEN ZU BIETEN

einem fröhlichen Grinsen im Gesicht stolziert er durch neun unterschiedliche Level, die der Handlung des berühmten Films nachempfunden sind. Pinocchio muß sich seinen Weg nicht nur durch zweidimensionale Jump&Run-Stages bahnen, auf ihn warten unter anderem eine rasante Achterbahnfahrt sowie ein Ausflug auf den Grund des Meeres. Die Abschnitte variieren in ihrer Größe

je nach dem zuvor gewählten Schwierigkeitsgrad. Während für den ersten Level in der einfachsten Stufe nur wenige Minuten benötigt werden, gleicht der „Aufwärm-Abschnitt“ auf „Normal“ und „Hard“ einem handfesten Labyrinth. Danach ist der Holzpuppe eine kleine Verschnaufpause vergönnt, denn dann schlüpft Ihr in die Rolle der niedlichen Grille Gemini. Nur mit einem Regenschirm bewaffnet, verteidigt sie ihren Lieblings-Laternenpfahl gegen zu dringliche Motten.

NEGATN!

Für ein 24-MBit-Modul
etwas effektarm ausgefallen, wenige Musikstücke



Pinocchio und Gemini lassen sich gut steuern und verfügen über zahlreiche Aktionsmöglichkeiten. Jedoch erfordern die Trittversuche, mit de-

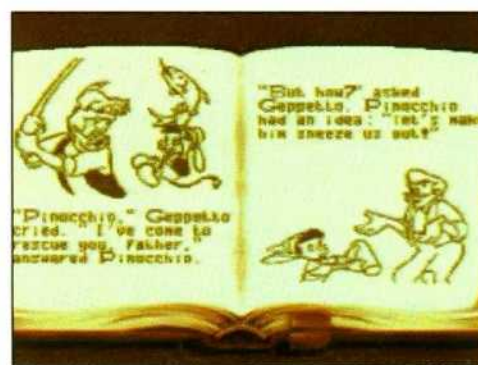
nen sich die Marionette zur Wehr setzt, ein wenig Übung. Der Glanz vergangener Disney-Zeiten wird auf dem SNES in wundervollen

Pastelltönen festgehalten. Man hätte in ein 24-MBit-Modul durchaus noch ein paar mehr Grafikeffekte packen können, anstatt es bei schlichten Hintergründen zu belassen. Musikalisch steht das digitale Abenteuer seinem großen Leinwandvorbild kaum nach. Fröhliche, aber leider nur wenige Musikstücke untermalen die einzelnen Abschnitte, und stilechte Soundeffekte begleiten die Action. Aufgrund seiner durchdachten Schwierigkeitsgrade eignet sich Pinocchio sehr gut für jüngere Spieler und Einsteiger. Und Dank der schwierigen Spiel-Modi wird auch Fortgeschritten eine würdige Herausforderung geboten.

Christian Henning



In den Docks begegnet Pinocchio seltsamen Schattenwesen, die nicht gerade zimperlich mit der kleinen Marionette umgehen. Mit viel Pech wird man mehrere Etagen tiefer geschleudert und muß den Berg erneut erklimmen



In grafisch unspektakulären Zwischenbildern wird die Handlung des Märchens erzählt



Gameplay

2

Bis auf die unkonventionelle Selbstverteidigung läßt sich Pinocchio ausgezeichnet steuern.

Dauerspaß

2-

Jüngere sind mit dem Easy-Mode gut beraten, während Erfahrenere auf höhere Stufen zurückgreifen können.

Grafik

2

Wundervolle Pastellfarben und hervorragende Animationen lassen die dürtigen Hintergründe verzeihen.

Sound

2-

Der Soundtrack ähnelt sehr dem Kino-Original, nur hätten es ein paar Stücke mehr sein dürfen.

TOTAL-CHECK

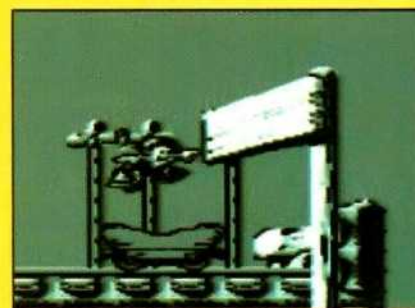
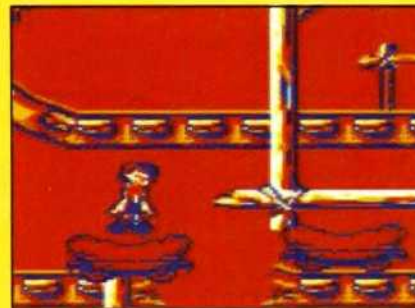
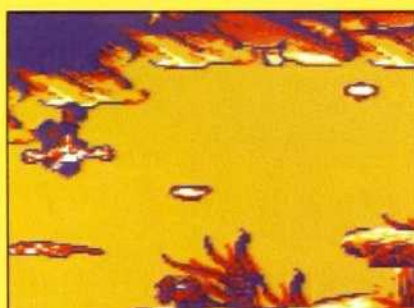
Genre Jump&Run
Level 9
Schwierigkeit 3 Stufen
Continues erspielbar
Speicherkapazität 24 MBit
Erhältlich im Handel

FAZIT

2

WUNDERWERK TECHNIK

Die Bilder von Pinocchios Game-Boy-Abenteuer in Ausgabe 6/96 waren von solch mäßiger Qualität, daß wir Euch nun mit besseren Screenshots versorgen. Wie Ihr unschwer erkennen könnt, verfügt auch der Westentischen-Pinocchio über zahlreiche wundervolle Animationsphasen.



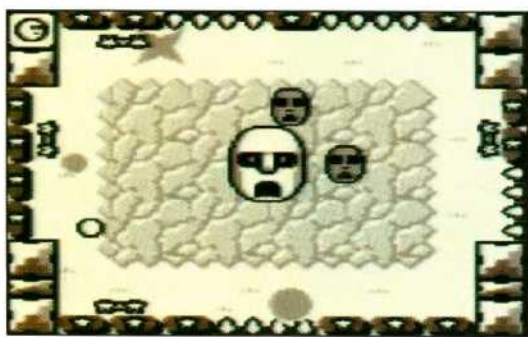
KIRBY'S BLOCK BALL

Nintendo im Kirby-Fieber: Nach einem Tetris-Verschnitt und einer Golfparodie für das Super Nintendo hat's nun erwartungsgemäß auch den Game Boy erwischt – und wie!



Der Endgegner in Level 4 – 5 ist, wie die meisten anderen, nicht ganz einfach zu besiegen, da alle vier Schläger im Einsatz sind und der Ball (Kirby) nicht die Stacheln am Rand berühren darf

Mitte der siebziger Jahre war ein simples Game namens 'Break-out' einer der Renner unter den Geschicklichkeitsspielen. Ähnlich wie die uralten Tennis-spiele ('Pong') auf Atari und Co beschränkte man sich bei der optischen Gestaltung auf einen Balken



Jeweils im letzten von fünf Abschnitten hat es Kirby mit ideenreichen, interessanten Endgegnern zu tun

(der den Schläger darstellt) und mehrere Reihen geordneter Kästchen im oberen Bildschirmbereich, die es mit einem kleinen Ball abzuschießen galt. Dabei wurden gelegentlich Extras freigesetzt, die z. B. die Größe des Schlägers veränderten oder auch die Geschwindigkeit des Balles erhöhten. Ende der 80er erfuhr die Spielidee mit 'Arkanoid' ein Revival. 'Kirby's Block Ball' orientiert sich zum

Großteil an diesen Vorlagen, mit dem kleinen Unterschied, daß sich Knuddel-Held Kirby höchstpersönlich in die Rolle des Balles begibt. Zudem wurde das Spielprinzip ordentlich aufgepeppt: Insgesamt elf Level mit jeweils fünf Abschnitten bieten reichlich

Abwechslung durch eine Vielzahl von Extras, Feinden und sogar Endgegnern. Kirby muß in manchen Levels mit bis zu vier Schlägern (einer an jeder Seite) auf dem Spielfeld gehalten werden. Dabei zerstört er die unterschiedlich angeordneten Blöcke in jeder

Arena, sammelt so Punkte ein und versucht, in Bonuslevel zu gelangen. Dank seiner Power Attacke, die durch richtiges Timing beim Schlagen aus-

gelöst wird, bläht sich Kugel-Kirby um ein Mehrfaches auf. Sinn und Zweck dieser Mutation ist, die ansonsten resistenten Power-Blöcke zerstören zu können, und bei einer Berührung mit den Stacheln am Bildschirmrand schad-

los zu bleiben. Weitere Extras wie Elektroschocker, Feuerball und Stein-Kirby sprechen für sich selbst. Die bereits erwähnten Bonuslevel, von denen es vier verschiedene gibt, sind quasi eigenständige Spielchen, die durch Anspielen eines Sternchens

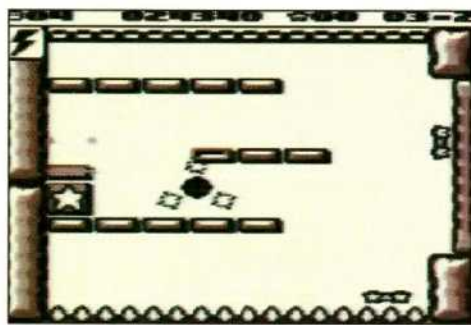
erreicht werden können und packende Abwechslung garantieren. Zum Beispiel müßt Ihr beim Bonusspiel Air Hockey gegen den Computer antreten, und versuchen, Tore zu schießen. Bei Star Catcher hingegen gilt es, möglichst viele Sterne einzusacken, die aus der Mitte des Spielfelds nach außen strömen – doch Vorsicht, es sind auch gefährliche Bomben darunter!

'Kirby's Block Ball' unterstützt erfreulicherweise den Super Game Boy, auf dem sich das Geschicklichkeitsspiel mit dem Oldie-Touch genau

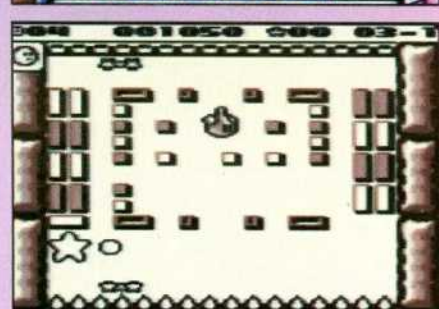
'BREAKOUT' MIT KIRBY – FRISCH UND INNOVATIV

wie auch dem Game Boy selbst hervorragend spielen läßt. Für Freunde des Genres und Reiselustige, die etwas Zerstreuung suchen, ist dieses Game ideal, Gameplay und Dauerspaß versprechen echte Kurzweil. Einen Wermutstropfen gibt's allerdings auch: Paßwörter oder ähnliches wurden ausgespart.

Thomas Hellwig



Kirby fegt mit dem vernichtenden Elektroschocker-Extra über den Bildschirm



Der Stern (unteres Bild, links) ist der Schlüssel zu einem der vier Bonusspiele. Air Hockey (oberes Bild) ist mit Abstand das spannendste davon, doch auch die anderen bringen eine Menge Fun mit sich



Gameplay 2+

Das an sich recht simple Spielprinzip wurde brillant umgesetzt und mit vielen Extras verfeinert.

Dauerspaß 2-

Ein Paßwortsystem hätte nicht geschadet. So müßt Ihr zum Durchspielen schon viel Zeit mitbringen.

Grafik 2

Die ordentliche Übersicht und die witzigen Ideen kommen besonders auf dem SGB zur Geltung.

Sound 3+

Bei diesem Spielprinzip sind Soundeffekte im Grunde Nebensache. Die Musik ist recht passabel.

TOTAL-CHECK

Genre Action
Level 11 à 5
Schwierigkeit ansteigend
Continues unendlich
Speicherkapazität 2 MBit
Erhältlich im Handel

FAZIT

2

VORSICHT!!! UNGLAUBLICHE, ABER WAHRE PREISE

Panasonic 3DO + Starblade 229.00 DM

Goldstar 3DO + FIFA 229.00 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
Civilization	us	129.00
Donald in Maui Malla	dt	129.00
Donkey Kon. Count.	dt	129.00
Donkey Kon. Count. 2	dt	129.00
Donkey Kong Count. 2	dt	119.00
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	89.00
Hebereke 2	dt	79.00
Illusion of Time	dt	109.00
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 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
-----------	----	--------

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

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

Super NES-Sonderangebote

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

Beavis and Butthead	dt	39.00
---------------------	----	-------

Captain Commando	dt	59.00
Champ.World Class S.	dt	69.00
Clay Mates	dt	39.00
Fievel Mauswanderer	dt	69.00
Ghoul Patrol	dt	44.00
Hebereke Popoon	dt	44.00
Hungry Dinosaurs	dt	59.00
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
Morph	dt	44.00
Operation Starfish	dt	59.00
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

Putty Squad	dt	59.00
Rap Jam	us	49.00
Revolution X	dt	59.00
Rise of the Robots	dt	49.00
Robocop vs. Termina.	us	39.95
Shaq-Fu	dt	44.00
Sink or Swim	dt	59.00
Tiny Toon	dt	39.00
Tiny Toon 2	dt	69.00
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
Cinch - Scart Adapt.	dt	10.00
Cinch Kabel m.Scart	dt	29.00
Cinch Kabel S.NES	dt	19.00
Donkey K. 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	99.99
Pro Pad SV-334	dt	29.00
Program Pad SV-337	dt	69.00
Speleib. Mario World	dt	24.80
SNES Speleiberater 2	dt	24.00
Speleiberater Zelda	dt	24.80
Scart Kabel S.NES	dt	19.00
Sidewinder Joystick	dt	59.00
Speleib. Donkey K.C.	dt	24.00
Speleib. Mario Worl.2	dt	24.00
Speleib. 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 Speleib.	dt	24.95
Top-Fighter Joystick	dt	79.00
Universal Adaptor	dt	39.00
Verlängerung Joypad	dt	15.00
WWF Raw Video VHS	dt	9.00

Gameboy

Adventure of Lolo	dt	44.00
Aladdin	dt	59.00
Alleyway	dt	44.00
Animaniacs	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
Mega Man 4	dt	49.00
Mega Man 5	dt	49.00
Mickey Mouse 5	dt	59.00
NBA Live 96	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

Schlumpfe (dt. Text)	dt	59.00
----------------------	----	-------

Space Invader (SGB)	dt	59.00
Star Trek Generation	dt	59.00
Super Mario Land 3	dt	59.00
Talespin-Käpt'n Balu	dt	59.00
Tetris 2	dt	59.00
Tim in Tibet	dt	59.00
Toy Story	dt	64.00
Wario Blast	dt	59.00

Waterworld	dt	49.00
------------	----	-------

Worms	dt	59.00
Zelda	dt	59.00

Gameboy-Sonderangebote

Addams Family 1	dt	39.00
Addams Family 2	uk	39.00
Alien 3	dt	34.99
Brainbender	dt	39.00
Cool Spot	dt	29.00
Double Dragon 3	dt	34.99
Ferrari: Grand Prix	dt	34.99

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
NBA Jam	dt	34.99
Sequest DSV (SGB)	dt	39.00
Spider-Man/X-Men	dt	34.99
Stargate	dt	34.99
Super Return o.t.Je.	dt	39.00
Terminator 2 (Judgme	dt	34.99
Tetris	dt	39.00
Track & Field	dt	39.00
USHAR Monst. Truck	dt	39.00
WWF King of Ring	dt	34.99

Chronicles o.t.Swrd.	dt	94.00
----------------------	----	-------

Cyberia	dt	89.00
---------	----	-------

D (Dining Table)	dt	84.00
Dark Crusaders	dt	89.00
Darkstalkers	dt	89.00
Deadly Skies	dt	89.00
Descent	dt	84.99
Destruction Derby 2	dt	99.00
Destruction Derby	dt	94.00
Die Horde	dt	89.00
Discworld kp.dt.	dt	89.00
Dream 18 Golf	dt	89.00
Dr. Need for Speed	dt	89.00
Earth Worm Jim 2	dt	89.00
Ecstatica	dt	99.00

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

Gameboy-Zubehör

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

3-DO

Alone in the Dark 2	dt	89.00
---------------------	----	-------

Casper	dt	99.00
Creature Shock	dt	89.00

Cyberia	dt	99.00
---------	----	-------

Descent	dt	99.00
Guardian Wars	us	99.00
Hell	dt	79.00
John Madden Football	dt	79.00
Johnny Bazoookatone	dt	79.00

PGA Tour Golf 96	dt	79.00
------------------	----	-------

Theme Park kompl.dt	dt	89.00
Waterworld Action	dt	99.00

3-DO-Sonderangebote

Deathkeep	uk	29.00
Dragon Lore	dt	29.00
Gex	uk	59.00
Gridders	uk	69.00
Mega Race	dt	29.00
Panzergeneral	dt	29.00

Rebel Assault	dt	49.00
---------------	----	-------

Return Fire Map o.D.	dt	29.00
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 3-Do + Fifa	dt	229.00
Goldstar Joypad	dt	59.00

3-Do FZ-10 + Starb.	dt	229.00
---------------------	----	--------

Sony PSX

A-Train	dt	99.00
---------	----	-------

Aaron vs. Ruth	dt	89.00
Actua Golf	dt	89.00
Adidas PS Soccer	dt	94.00

Alien Trilogy	dt	79.00
---------------	----	-------

Alien Trilogy	uk	79.00
---------------	----	-------

Alien Virus	dt	89.00
Alone in the Dark 2	dt	99.00
Aquanaut's Holiday	dt	99.00

Battl.A.Toshinden 2	dt	94.00
---------------------	----	-------

Battleground	dt	89.00
Beyond the Beyond	dt	94.00
Blazing Dragons	dt	89.00
Bloodfist	dt	89.00
Casper	dt	84.00
Chessmaster 3D	dt	89.00

Entomorph	dt	89.00
Epsilon Indi	dt	89.00
Extreme Pinball	dt	89.00

F1	dt	99.00
----	----	-------

Fade to Black	dt	89.00
---------------	----	-------

Frank Thomas Baseb.	dt	84.00
---------------------	----	-------

Galaxian 3	dt	89.00
------------	----	-------

Galaxy Fight	dt	89.00
Gex	dt	89.00
Goal Storm (Konami)	dt	94.00
Hi Octane (DA)	dt	83.00
Impact Racing	dt	89.00
Int. Champ. Soccer	dt	89.00
Int.Superstar Soccer	dt	99.00
Intern. Motocross	dt	89.00
Jewels of the Oracle	dt	89.00

John Madden 96	dt	89.00
----------------	----	-------

Jumping Flash 2	dt	*	99.00
Konami Open Golf	dt	*	99.00
Lemmings Play Paint.	dt		94.00
Loaded	dt		89.00
Lone Cyborg	dt		89.00
Lost Vikings 2	dt	*	94.00
Magic Carpet	dt		89.00
Mega Race	dt		89.00
Mission Impossible	dt		99.00

**Eben noch in der Spielhalle, jetzt schon auf Nintendos Game Boy:
„King of Fighters“ schickt sich an, Handheld-Fans ordentlich einzuheizen.**

KING OF FIGHTERS



Dank der Team-Edit-Option könnt Ihr die 15 Kämpfer zu Mannschaften zusammenfassen



Der junge Japaner Kyo Kusanagi ist der Hauptcharakter bei King of Fighters. Sein Vater gehört dagegen nicht zur Riege der Kämpfer, er übernimmt die Rolle eines Endgegners



Rabiat! Der Engländer Billy Kane setzt seinen Widersachern mit seiner Eisenstange zu



Nachdem Laguna der Game-Boy-Fangemeinde vor kurzem das gelungene ‚Toshinden‘ beschert hat, ist nun mit King of Fighters ein neues Prügelspiel im Taschenformat am Start. Vor knapp zwei Jahren

EINE TOLLE UMSETZUNG DES SNK-PRÜGELHITS

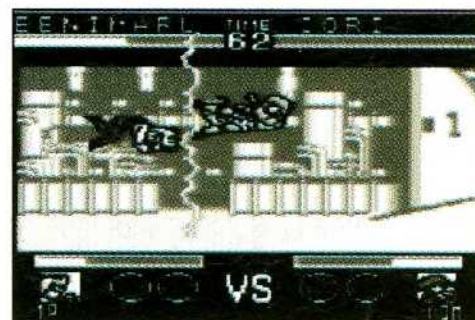
kam der erste Teil der Beat-'em-Up-Reihe in die Spielhallen. Eine Umsetzung für das Neo-Geo folgte kurz danach. Inzwischen ist schon der Nachfolger erhältlich und Fans von SNKs Konsole warten gespannt auf ‚The King of Fighters '96‘. Nun dürfen sich jedoch auch Besitzer von



Im Team-Battle-Modus kämpft jeder der Teilnehmer solange, bis er eine Runde verloren hat. Danach steigt der nächste Fighter in den Ring. Besonders im Netzspiel kommt hier eine Menge Freude auf



Familienbande: Die Art-of-Fighting-Lady Yuri Sakazaki ist die kleine Schwester von Ryo



**15 vielseitige Kämpfer,
Link-Option und
gelungene Grafik**



**Die Soundkulisse könnte
ein wenig abwechslungs-
reicher sein**

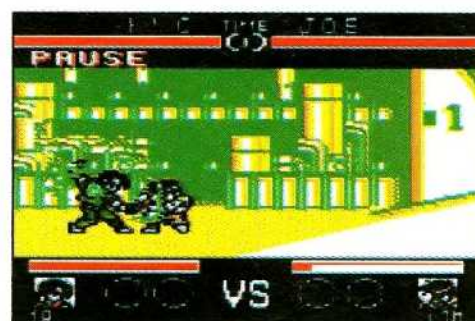
Nintendos Handheld an einer Version für den Game Boy erfreuen. Sage und schreibe 15 Kämpfer sind zusammengekommen, um sich im Rahmen eines alljährlich stattfin-

denden Turniers miteinander zu messen. Die Haudogen stammen zum Teil aus der bekannten ‚Fatal-Fury‘-Serie – beispielsweise die Ninja-Braut Mai Shiranui sowie die Gebrüder Bogard – und aus anderen SNK-Prügelhits. Ryo Sakazaki ist aus der ‚Art-of-Fighting‘-Trilogie bekannt, während Kyo Kusanagi, eigens für das King-of-Fighters-Turnier ins Leben gerufen wurde. Im Einspielermodus stellen sich Euch noch zwei Endgegner in den Weg. Habt Ihr diese besiegt, wird für jeden Fighter ein kurzer, aber individueller Abspann geboten. Zusätzlich zu dem normalen Versus-Spielmodus bietet das Game eine Team-Edit-Option, mit deren Hilfe Ihr Eure favorisierten Kämpfer zu drei-

köpfigen Mannschaften zusammenfassen könnt. Sogar an eine Link-Option wurde gedacht, heißer Zweispieler-Simultanaction steht somit nichts mehr im Wege.

DIE LINK-OPTION SORGT FÜR HEISSE ZWEISPIELER-ACTION

Um sich im Kampf durchzusetzen, verfügen die Recken neben durchschnittlich fünf Spezialattacken über ein recht großes Repertoire an Hieben, Tritten und Würfeln. Effektive Combos lassen sich schnell herausfinden und auch die vielseitigen Special-Moves gehen nach kurzer Einspielzeit leicht von der Hand. Darüberhinaus beherrscht jeder Kämpfer



Mit dem ‚Tiger Uppercut‘ kann Joe Higashi seine Widersacher durch die Lüfte wirbeln





Mit Terry Bogards 'Power Dunk' könnt Ihr problemlos mehrere Treffer auf einen Schlag erzielen. Dieser Move eignet sich bestens dafür, gegnerische Schlagkombinationen zu kontern



Die Super-Special-Moves könnt Ihr nur ausführen, wenn sich die entsprechende Energieleiste im Laufe eines Kampfes aufgefüllt hat. Dann steht diesen Attacken jedoch nichts mehr im Wege

einen besonders durchschlagkräftigen Power-Move, der jedoch nur verfügbar ist, wenn die entsprechende Energieleiste gefüllt ist. Diese spektakulären Attacken sind zwar nicht gerade leicht auszuführen, ziehen dem Kontrahenten aber meist einen Großteil seiner Energie ab.

RASANTE ACTION MIT 15 VIELSEITIGEN KÄMPFERN

Spielerisch ist King of Fighters rundum gelungen. Sämtliche Spezialattacken und komplizierte Kombinationen gehen leicht von der Hand. Auch hinsichtlich der Grafik hat die Handheld-Version des SNK-Prüglers einiges zu bieten. Wie es schon bei Toshinden der Fall war, wurden alle Kämpfer einer Verjüngungskur unterzogen. So unterscheiden sie sich zwar äußerlich von ihren Vorbildern, bezüglich ihrer Fähigkeiten stehen sie ihnen jedoch in nichts nach. Sämtliche Moves wurden dem Originalspiel entnommen, und sogar die Combos stimmen teilweise überein. Zwar sind die Charaktere besonders bei schnellen Spielzügen auf dem Mini-Display des Handheld nicht immer ideal zu erkennen, dank Super-Game-Boy-Unterstützung ist die Optik auf dem Fernseher dagegen deutlich übersichtlicher. Zudem erfreuen die verschiedenen anwählbaren Bildschirm-Farb-Settings das Auge des Spielers.

Das Kampfgeschehen wird von Original-Kompositionen begleitet, die den begrenzten Soundfähigkeiten

der Game-Boy-Hardware angepaßt wurden. Auch die Schlag- und Treffergeräusche sind nicht gerade ein Ohrenschmaus, wenngleich jedoch durchaus passabel.

Eines steht fest: Freunde schneller Prügelspiele, die mit Nintendos Handheld ausgestattet sind, werden bei King of Fighters voll auf ihre Kosten kommen. Hinsichtlich der Playability sind das bereits erhältliche Toshinden und King of Fighters zwar ungefähr gleichauf, bei Takaras neue-



Beat-'em-Up-Fans aufgepaßt! Schon seit einiger Zeit sind Game-Boy-Umsetzungen der Arcade-Prügler 'Samurai Shodown' und 'World Heroes 2 Jet' erhältlich.



Aufgepaßt! Neben diversen Combos beherrscht Art-of-Fighting-Veteran Ryo Sakazaki einen durchschlagkräftigen Super-Feuerball, mit dem er seinen Kontrahenten ordentlich einheizt

stem Streich sticht jedoch vor allem die Vielzahl der Kämpfer hervor. Aber auch der motivierende Schwierigkeitsgrad sowie zahlreiche weitere Features – wie zum Beispiel die äußerst unterhaltsame Link-Option machen King of Fighters zu etwas Besonderem. In Verbindung mit der

EIN ARCADE-HIT IM HOSENTASCHEN-FORMAT

überzeugenden technischen Präsentation und dem gelungenen Gameplay wird ein Programm geboten, das sich Game-Boy-User, die Spielen dieses Genres nicht abgeneigt sind, auf keinen Fall entgehen lassen sollten, selbst wenn sie Toshinden schon ihr eigen nennen.

Klaus Kock

Gameplay 2+

Die Charaktere sprechen sehr gut an, sogar komplizierte Combos gehen leicht von der Hand.

Dauerspaß 2+

Die fünfzehn Kämpfer, die Link-Option und der motivierende Schwierigkeitsgrad zeichnen das Game aus.

Grafik 2

King of Fighters bietet überzeugendes Charakter-Design in technisch gutem Gewand.

Sound 2-

Die Soundeffekte sowie und Musik wirken zwar etwas blechern, passen sich jedoch gut in das Geschehen ein.

TOTALI-CHECK
Genre Prügelspiel
Level 15 + 2 Kämpfer
Schwierigkeit 3 Stufen
Continues unendlich
Speicherkapazität 4 MBit
Erhältlich ab August

FAZIT
2+

SNES

1 Spieler

Disney/Nintendo

ca. DM 120

DONALD IN M



Publikumsliebbling Donald Duck verläßt seine Heimatstadt Entenhausen, um in der Südsee auf Schatzsuche zu gehen. Klar, daß dabei kein Auge trocken bleibt.



Ähnlich wie 'Pinocchio' (vergl. S. 48/49) erging es auch Donald im vergangenen Weihnachtsgeschäft. Sein SNES-Debüt wurde bis in den Sommer '96 verschoben. Grund genug, Euch das Game noch einmal vorzustellen.



Für halsbrecherische Abenteuer war die Comic-Ente bekanntlich schon immer zu haben. Sein neuestes Jump&Run führt Donald als Detektiv Maui Mallard (engl. mallard = Stockente) auf eine tropische Südseeinsel, wo hinter jeder Ecke Gefahren auf den Entenhausener warten. Sei es in einem verwunschenen Herrenhaus, einer hitzigen Lava-Höhle oder im tiefsten Dschungel, der Enterich hat alle Hände voll zu tun, seine Haut samt Federn zu retten. Ziel des Spiels ist es, das Verschwinden der Shabum-Shabum-Sta-



Marlowes Regel Nummer eins für Privatdetektive: Verliebe dich niemals in eine Klientin!

▲ POSTIV! ▲

Witziges Enten-Abenteuer mit sympathischem Titelhelden, prima Musik

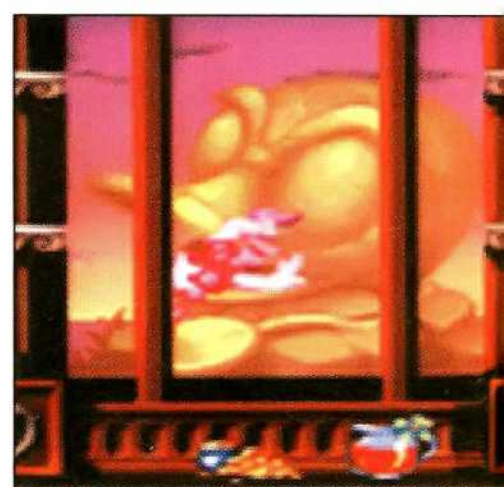
tue aufzudecken – ein Heiligtum des ortsansässigen Eingeborenentammes. Dabei stellen sich dem Möchtegern-Marlowe allerdings zahlreiche Unholde aus dem Tierreich in den



Weg, gegen die er sich mit seiner überdimensionalen Käfer-Wumme zur Wehr setzen muß. Ab dem zweiten Level kann sich Donald in eine waschechte Ninja-Ente

DONALD DUCK IST ALS DETEKTIV UND ALS NINJA UNTERWEGS

verwandeln. Statt der Schußwaffe schwingt der asiatische Superheld lieber einen flexiblen Kampfstock, mit dem Maui nicht nur Feinde aufmischt, sondern auch schwer zugängliche, höhere Stellen erklimmt. Voraussetzung für die Schattenkrieger-Action ist jedoch eine bestimmte Anzahl Yin-Yang-Münzen, die neben energiespendenden Erfrischungsgetränken und Schätzen in den Levels verborgen liegen. Letztere dienen als Eintrittskarte für Bonusstages, in denen



AUI MALLARD



Den stärksten Schuß erzeugt der rote Käfer



Immer wieder gern gesehen: der Streuschuß



Selbst wenn Zombies auf der Lauer liegen – auch eine Ninja-Ente darf mal durchhängen



Das ist Donalds unbegrenzter Standardschuß



Die weißen Schüsse sind besonders treffsicher

Paßwörter erspielt werden können. Schon nach kurzer Zeit fällt die unkomplizierte Steuerung angenehm auf. Selbst kniffligere Passagen sind ohne Fingerverrenkungen zu meistern, und die Käfer lassen sich in acht verschiedene Richtungen schießen.

„Donald in Maui Mallard“ bietet eine witzige und abwechslungsreiche Grafik in alter Disney-Tradition. Sowohl die Hintergründe als auch die Charaktere sind sehr detailliert dargestellt und technisch einwandfrei. Auch akustisch weiß das Entenspektakel zu überzeugen. Die Level werden von

▼ NEGATIV! ▼

Kaum wirklich neue Spielelemente, zu linear aufgebautes Leveldesign

passenden Tropen-Rhythmen unterlegt, während zahlreiche lustige Soundeffekte das Geschehen auf dem Bildschirm bestärken. Zugegeben, mit ‚Diddy Kong‘ oder gar ‚Yoshi‘ kann sich Donald nicht messen, denn dafür sind die einzelnen Level zu linear aufgebaut und wirklich neue Spielideen vermißt man. Trotzdem ist Donald in Maui Mallard ein hervorragend konzipiertes Jump&Run, das bestimmt nicht nur bei Genre-Fans Anklang finden wird.

Christian Henning



Gameplay

2+

Ob als Ninja oder als Privatdetektiv, Donald gehorcht Euren Padbewegungen in jeder Situation.

Dauerspaß

2+

Insbesondere die großen und abwechslungsreichen Level sorgen für lang anhaltenden Spielspaß.

Grafik

2

Disney at it's best. Herrliche Farben und überwitzige Animationsphasen zeichnen das Spiel aus.

Sound

2

Sogar in TV-Reise-Sendungen hört man selten passendere Südsee-Klänge. Gute Soundeffekte.

TOTAL-CHECK

Genre Jump&Run
Level 8
Schwierigkeit mittel
Continues erspielbar
Speicherkapazität 24 MBit
Erhältlich im Handel

FAZIT
2+

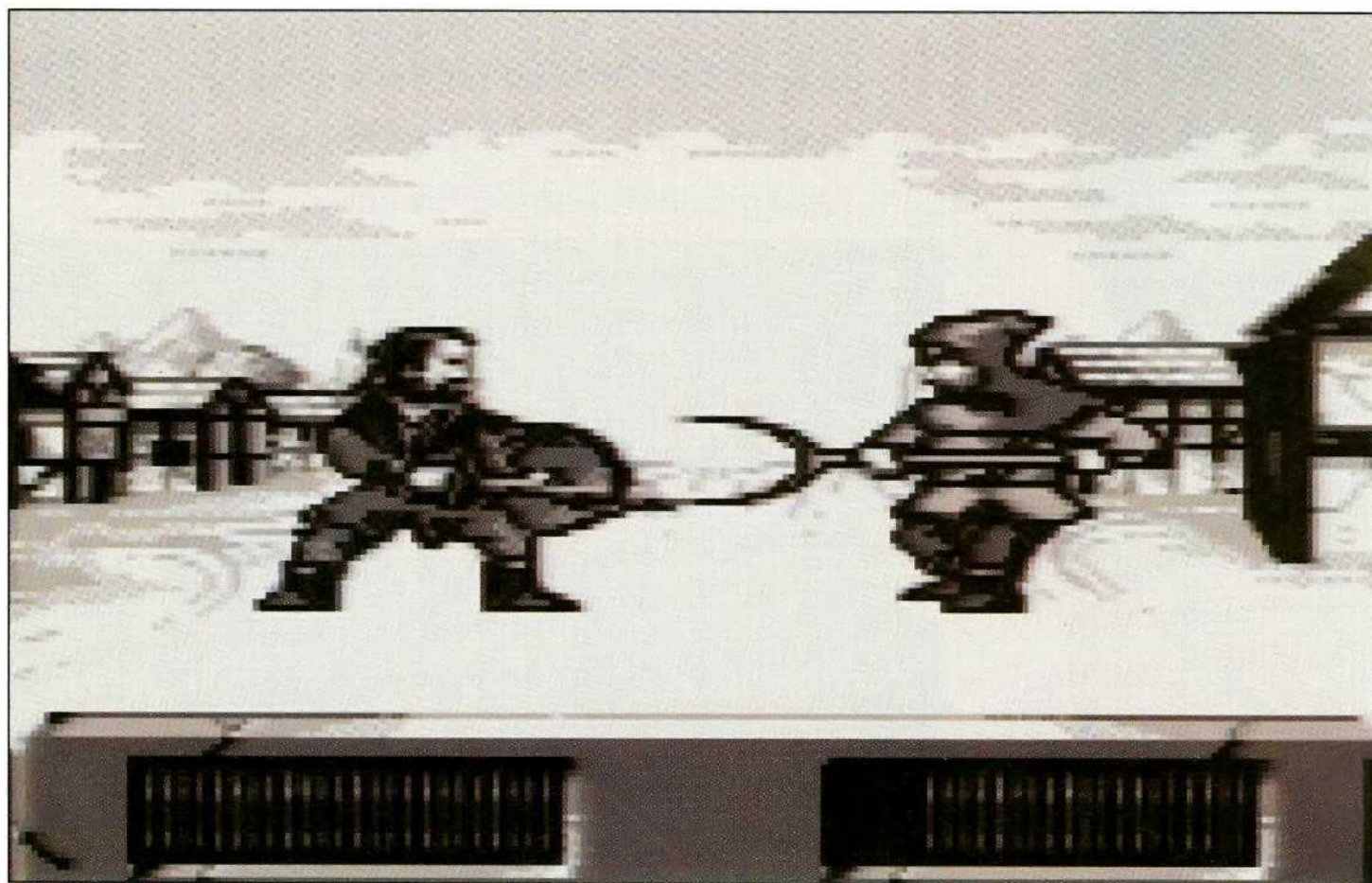
Hier haben Drachen nichts zu lachen: Ein einsamer Recke macht sich in dieser Filmumsetzung aus dem Hause Acclaim auf den Weg, um den schuppigen Untieren Manieren beizubringen und sein Königreich zu retten.

Vielleicht hätte sie ja doch jemanden fragen sollen, der sich mit sowas auskennt! Doch ganz offensichtlich hatte Königin Aislinn im entscheidenden Moment keine Gelben Seiten zur Hand, und so beging sie eine riesige Dummheit: Natürlich ist es verständlich, daß sie der Tod ihres Sohnes Einon etwas irritierte, aber statt einen Heiler oder Magier in Sachen Wiederbelebung zu konsultieren, wandte sie sich an den Dra-

POSTIN!

Solide Mischung aus Action und Adventure, Levelcodes

chen Draco. Dieser hatte im wahrsten Sinne des Wortes ein Herz für die Königin – oder zumindest die Hälfte seines eigenen für den dahingeschiedenen Prinzen. Solche Transplantationen entsprechen nun beim besten Willen nicht der Schulmedizin, und so ist es nicht weiter verwunderlich, daß es zu Komplikationen kam. Prinz Einon weilt nach dem Eingriff zwar wieder unter den Lebenden, erwies sich fortan jedoch als ein ziemlicher Fiesling, der, inzwischen zum König aufgestiegen, sein Volk gnadenlos



Auf seiner Reise begegnet Sir Bowen so manchem unliebsamen Zeitgenossen, der ihm ans Leder will. Dank der vielseitigen Schlagtechniken des Helden, haben diese Finsterlinge allerdings nur wenig zu lachen. Schließlich hat der Ritter eine Aufgabe zu erfüllen!

drangsalierte. Diese Tatsache schmerzte nicht nur das Volk und die arme Königmutter, sondern auch den Ritter Sir Bowen. Der war als

Lehrmeister des Prinzen eigentlich dafür zuständig gewesen, seinem Zögling Manieren und den Ehren-codex der Ritterlichkeit beizubrin-



Viele Hindernisse lassen sich mit dem richtigen Werkzeug beseitigen. Oftmals ist allerdings einiges an Laufarbeit nötig, bis das benötigte Item auch tatsächlich verfügbar ist



In den Einsamkeiten der Wildnis finden sich manchmal menschliche Niederlassungen

gen. Nun erweisen sich die ganzen Erziehungsversuche als hinfällig, und Sir Bowen ist natürlich mächtig

AUF DER SUCHE NACH DEM BÖSEN DRACHEN

sauer! Also schnappt er sich sein Schwert und macht sich auf die Socken: Vielleicht läßt sich mit der Ausrottung der Drachenplage ja das Schicksal wenden ...



Dienstleistungen gibt es nur gegen Bargeld, das erst einmal verdient sein will

Sir Bowens Reise führt durch verschiedene Regionen des Landes und wird zunächst ausschließlich in 3D-Perspektive aus der Sicht des Helden, der sich in 90°-Schritten

HEART



In der Dorfkeipe lassen sich interessante Bekanntschaften knüpfen. Nur indem sich Sir Bowen unter das Volk mischt, erhält er Informationen, die ihn auf seiner Reise weiterbringen



Ein gut gefülltes Inventar hilft bei der Überwindung so mancher Probleme!

drehen kann, dargestellt. Sobald der Ritter eine Karte für das jeweilige Gebiet gefunden hat, ist auch die Fortbewegung im Kartenmodus möglich, der schnellere Bewe-



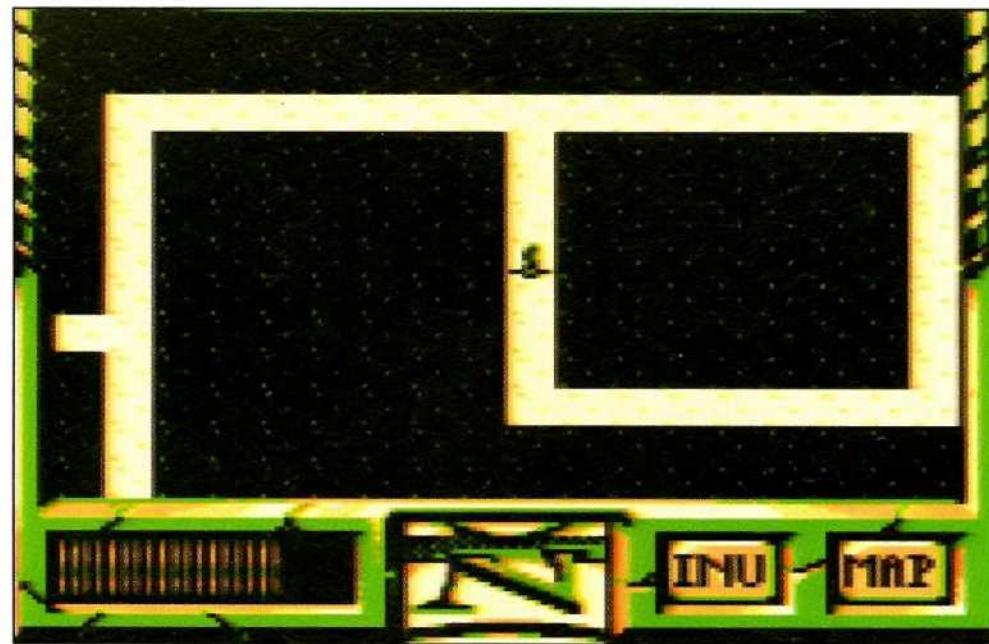
Kommt der fiese Drache erst einmal ins Blickfeld, ist das Levelende recht nah!

gung und bessere Orientierung ermöglicht, den Helden allerdings eventuell auch an bestimmten wich-

VON DER KINOLEINWAND DIREKT AUF DEN GAME BOY

tigen Punkten vorbeilaufen läßt. Von Zeit zu Zeit kommt es zu Begegnungen mit mehr oder weniger freundlichen Zeitgenossen oder auch Raubtieren, in diesen Fällen ist dann entweder ein kleines Gespräch oder ein Kampf angesagt. Im ersteren Fall hat Sir Bowen meist die Wahl zwischen verschiedenen Fragen und Antworten, die zu unterschiedlichen Ergebnissen führen können. Die Kämpfe wiederum werden aus der Seitenansicht darge-

stellt, dort kann der Held per Joypad und Feuerknopf verschiedene Kampf- und Blockaktionen tätigen. In jedem Gebiet gilt es, den Hort des örtlichen Drachens ausfindig



Für jeden einzelnen Abschnitt der Spielwelt gilt es, eine Karte zu finden. Mit ihrer Hilfe kann sich der Held wesentlich schneller fortbewegen, sieht dann aber wenig von der Landschaft

zu machen. Dazu ist unser Ritter auf tatkräftige Mithilfe der Bevöl-

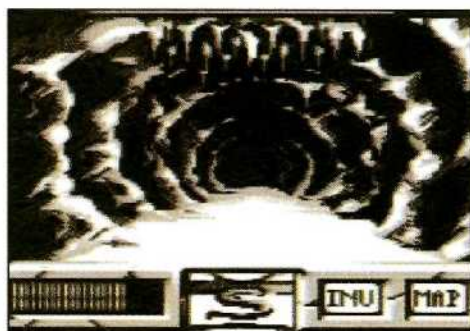
NEGATIV!

Mageres und zu offensichtliches Spielprinzip, wenig wirkliche Abwechslung

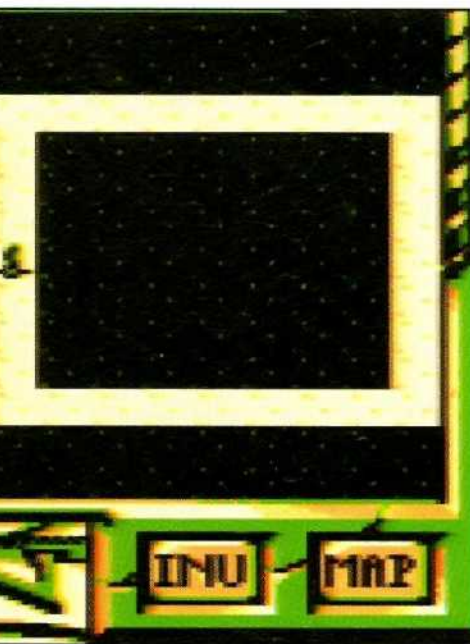
kerung angewiesen, die aber ihrerseits auf Gegenleistungen besteht. So hat der Held oft erst einige Aktionen zu tätigen oder Gegenstände zu finden, bis ihn jemand in das Labyrinth des Schuppenmonsters führt. Dort kommt es dann zu einem Schlagabtausch, und sofern Sir Bowen siegreich ist, geht es in die nächste Region, wobei Paßwörter freundlicherweise eine Pause und einen späteren Wiedereinstieg erlauben.



Auch Reisen durch düstere und geheimnisvolle Wälder gehören zum Heldenalltag



Leider werden die zu erfüllenden Aufgaben im Verlauf des Spieles zwar zahl- aber leider nur wenig abwechslungsreicher, so daß sich



sehr schnell ein Gefühl der Langlebigkeit einstellt. Letzteres wird noch verstärkt durch sich ständig wiederholende Landschaftsgrafiken und einen recht eintönigen Soundtrack, der sich aber immerhin abschalten läßt. Neben guten Augen dürfte für manche Spieler auch noch ein Wörterbuch zu empfehlen sein, denn die englischen Bildschirmtexte werden in ziemlich kleiner Schrift dargestellt, die eigentlich nur auf einem Super-Game-Boy ermüdungsfrei gelesen werden kann. Schade, daß aus der Filmvorlage (mit der übrigens doch recht frei umgegangen wird) nicht mehr gemacht wurde. Der Stoff der Fantasy-Geschichte hätte genug Material für ein wirklich spannendes und vielseitiges Abenteuer hergegeben.

Michael Anton

DRAGONHEART - Der Film

„Dragonheart“ erzählt die Geschichte von Sir Bowen, einem begeisterten Drachentöter, und Draco, dem letzten überlebenden Dra-



Dennis Quaid und Sean Connery (im virtuellen Drachenlook) geben sich die Ehre!



Die Mannen von Industrial Light & Magic bürgen für ein Feuerwerk an Effekten!

chen. Die beiden Erzfeinde müssen sich zusammenraufen, um gemeinsam das Königreich vor dem Untergang zu bewahren. Das Fantasy-Spektakel besticht vor allem durch die Spezialeffekte, die bei der Darstellung des Draco zum Einsatz kamen. Für sie zeichnen die Experten von Industrial Light & Magic verantwortlich, die auch schon in „Jurassic Park“ den Sauriern das Laufen beibrachten. „Verkörpert“ wird das Tierchen nämlich von keinem geringeren als Sean Connery, dessen Gesichtszüge und Mimik auf den virtuellen Drachen übertragen wurden. In den USA wurde der Film nicht so ganz der erhoffte Erfolg, der Deutschlandstart ist für den Spätsommer geplant.

Gameplay 3+

In den ersten Episoden sorgt das Adventure-Element noch für Spannung, baut aber später schnell ab.

Dauerspaß 3+

Leider fehlen im Verlauf des Spiels echte Überraschungen, die zum Weiterspielen animieren.

Grafik 2-

Die 3D-Grafiken und Zwischenbilder sind nett gemacht, hätten aber abwechslungsreicher sein können.

Sound 3+

So nett die mittelalterliche Musik auch klingt – einige Stücke mehr hätten es ruhig sein dürfen.

TOTAL-CHECK

Genre Action/Adventure
Level 8
Schwierigkeit ansteigend
Continues Paßwörter
Speicherkapazität 4 MB
Erhältlich im Handel

FAZIT
3+

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 letzten Teil unseres ultimativen Best-of-Reports, der Euch zeitlose Highlights der Spielewelt präsentiert. In dieser Folge kommen insbesondere jene altbewährten Helden zur Vorstellung, die wesentlich zum Ruf des SNES beigetragen haben. Wir wünschen viel Spaß mit Mario & mehr.

Michael Anton

Nr. 37

Super Mario-Allstars

Marios Gesammelte Werke

Eine Kultfigur wie unser hüpfender Klempner erinnert sich (und uns) natürlich gerne an seine Vergangenheit, und so bot es sich geradezu an, Marios Abenteuer auf dem NES auch allen SNES-Spielern zugänglich zu machen. Es kam zu einer der schönsten Compilations in der Spielegeschichte: Die All-Stars-Collection vereint nicht nur alle drei NES-Marios, sondern auch noch die legendären Lost Levels, die bis dato ob ihres beinhalten Schwierigkeitsgrades nur in Japan erschienen waren, in grafisch und akustisch aufgemotzter Version auf einem Modul. Ein gefundenes Fressen also für alle Mario-Ma-

niacs, das in keiner gut sortierten Sammlung fehlen sollte und einen guten Einblick in die Entwicklungsgeschichte des wohl bekanntesten Videospielhelden aller Zeiten erlaubt.



Auch Mario in seinem überaus praktischen Waschbärenkostüm gibt sich auf dem SNES die Ehre.



Bruder Luigi ist ebenfalls mit von der Partie, hier macht er gerade den eigentlich doch nicht so ganz zur Serie gehörenden zweiten Teil unsicher

Hersteller	Nintendo
Spieler	1
Genre	Jump&Run
Level	4 Einzelspiele
Schwierigkeit	ansteigend
Continues	Batterie
Speicherkapazität	16 MBit
Test in TOTAL!	9/93

FAZIT
1

Nr. 38

Super Mario Kart

Der rasende Klempner

Auch einem Jump&Run-Helden wird es mit der Zeit langweilig, immer nur auf armen Gumbas herumzuhüpfen oder mit Koopa-Panzern durch die Gegend zu werfen, und so sucht Mario nach Abwechslung. Die findet er zusammen mit einigen Kollegen auf den



Strecken der Kartrennbahn. In drei Ligen dürfen die Herrschaften ihre Talente im Umgang mit den kleinen Flitzern unter Beweis stellen – natürlich in der typischen Mario-Manier. Gute Steuerbarkeit, ausgetüftelte Schwierigkeitsstufen, abgespeicherte Rundenrekorde und gelungene Grafiken und Sounds machen das Spiel auch heute noch zu einem absoluten Renner (wie insbesondere zwei gewisse Reaktionsmitglieder immer wieder gerne bestätigen werden).

Ebenso interessant und reizvoll wie das Rennen ist auch der Battle-Modus ausgefallen, in dem sich zwei Spieler in verschiedenen Arenen das Leben schwermachen können.



Zu zweit ist das Kartfahren natürlich besonders Spaßig, sowohl im eigentlichen Renn- als auch im sogenannten Battle-Modus, bei dem Ballons abgeschossen werden

Hersteller	Nintendo
Spieler	1-2
Genre	Rennspiel
Level	3 Ligen
Schwierigkeit	je nach Liga
Continues	3
Speicherkapazität	4 MBit
Test in TOTAL!	10/93

FAZIT
1

Nr. 39

Super Mario World

Jump&Run-Nostalgie

Logisch, daß man einen altgedienten Charakter auch in neue technische Dimensionen mit hinübernimmt, und so gab Mario sein 16-Bit-Debüt in diesem Spiel, welches bei der Markteinführung des SNES teilweise zur



Verschiedene Ausrüstungsgegenstände verleihen dem Klempner besondere Fähigkeiten

Grundausstattung gehörte. Im Vergleich zu seinen 8-Bit-Brüdern weist das Game verbesserte Spielbarkeit und einige neue Elemente auf. Zu letzteren gehört insbesondere ein kleiner Dinosaurier namens Yoshi, der es noch sehr weit bringen sollte.

In den 96 Welten wird natürlich Jump&Run-Action pur geboten, die dem geneigten Spieler so einiges an Joypad-Artistik abverlangt. An schwer zugänglichen Stellen verbergen sich so manche Boni und Abkürzungen, die die Erforschung der Mario-Welt zu einem lange motivierenden Abenteuer machen. Unsere Empfehlung: Wer das Spiel noch nicht hat, sollte unbedingt zugreifen und mithüpfen!



Die Blöcke mit den Ausrufezeichen werden erst sichtbar, nachdem bestimmte Schalter betätigt wurden. Nur mit ihrer Hilfe werden bestimmte Regionen zugänglich

Hersteller	Nintendo
Spieler	1-2
Genre	Jump&Run
Level	96
Schwierigkeit	leicht-mittel
Continues	Batterie
Speicherkapazität	4 MBit
Test in TOTAL!	8/94

FAZIT
1

Nr. 28

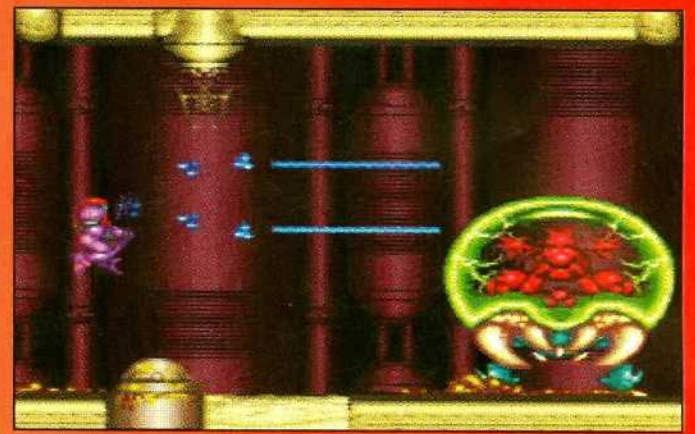
Super Metroid

Samus und die Aliens

Auch Samus Aran gehört zu den Veteranen im Videospieleben. Die Dame im Kampfanzug hatte sich schon auf NES und Game Boy in mehreren Abenteuern mit extrem lästigen Aliens herumschlagen müssen, eine SNES-Umsetzung war daher nur eine Frage



der Zeit. Die präsentiert sich dann zwar optisch eher schlicht, glänzt aber vor allem durch Abwechslung, Komplexität und Spielbarkeit. In sechs riesigen Welten gilt es, nach hilfreichen Ausrüstungsteilen zu suchen und sich mit zahlreichen Gegnern herumzuschlagen, wobei neben viel Action auch eine gehörige Portion Adventure und Strategie angesagt ist. Der Weg zum Showdown mit Mother Brain ist lang und hart, aber er lohnt sich auf jeden Fall. Ein Meilenstein des Genres, der zu Recht Kultstatus und eine große Fangemeinde hat.



Gib Metroiden keine Chance: Wo Samus hinschaut, da wächst so schnell kein Alien mehr. Allerdings müssen die vielen Extrawaffen erst einmal in den verzweigten Labyrinthen gefunden werden

Hersteller	Nintendo
Spieler	1
Genre	Action/Adventure
Level	6 Welten
Schwierigkeit	ansteigend
Continues	Batterie
Speicherkapazität	24 MBit
Test in TOTAL!	8/94

FAZIT
1

Nr. 41

Super Probotector

Kampfroboter in Aktion

Nach ihrem Einsatz auf dem NES durften die schwerbewaffneten Söldner-Roboter auch auf dem SuperNES ihr Können zeigen: Sechs Level voller Gefahren gilt es zu überwinden, wobei für eventuelle Meinungsverschieden-



Die riesigen Endgegner sind beeindruckend in Szene gesetzt. Jetzt nur nicht die Nerven verlieren!



Spektakuläre Effekte wie dieses ins Bild huschende Flugzeug sorgen immer wieder für Überraschungen

Von der klassischen Seitenansicht über die obligatorischen Fahr- und Fluglevel bis hin zu spektakulären Mode-7-Labyrinthen ist alles vertreten, was das Spielerherz begehrt. Zusammen mit beeindruckenden Grafikeffekten, gutem Soundtrack und prima Spielbarkeit entstand so eine Actionorgie allererster Güte, die auch heute noch ihren Reiz hat.

Hersteller	Nintendo
Spieler	1
Genre	Action
Level	6
Schwierigkeit	mittel/hoch
Continues	3
Speicherkapazität	8 MBit
Test in TOTAL!	4/94

FAZIT
1-

Nr. 42

Super Street Fighter II

Prügelspaß in Hochform



Durch die richtige Kombination der Attacks lassen sich oft verheerende Resultate erzielen. Bis dahin ist jedoch einige Übung notwendig ...

Von den zahlreichen Prügelspielen (nicht nur aus dem Hause Capcom) ist dies wohl das populärste – und das mit gutem Grund. Die zwölf verschiedenen Prügelknaben und -mä-

dels mit ihren individuellen Spezialattacken sind zu lebenden Legenden geworden, deren Ruf durch spätere, aufgemotzte Turbo- und Championship-Editionen nochmals aufgefrischt wurde. Ob man sich nun im Story-Modus allein vom Computer verprügeln läßt, oder sich im munteren Zweikampf mit einem Kumpel mißt: Selten hat eine deftige Keilerei so viel Spaß gemacht.

Puristen schwören zwar nach wie vor auf das Ur-Spiel, die Nachfolger sind aber ebenfalls ein guter Griff, wenn es um ein solides und geradliniges Prügelspiel ohne überflüssige Schnörkel geht. Bei diesem Spiel sollte man auf alle Fälle zuschlagen!



Hersteller	Capcom
Spieler	1-2
Genre	Prügelspiel
Level	12 Kämpfer
Schwierigkeit	einstellbar
Continues	unbegrenzt
Speicherkapazität	16 MBit
Test in TOTAL!	9/94

FAZIT
1

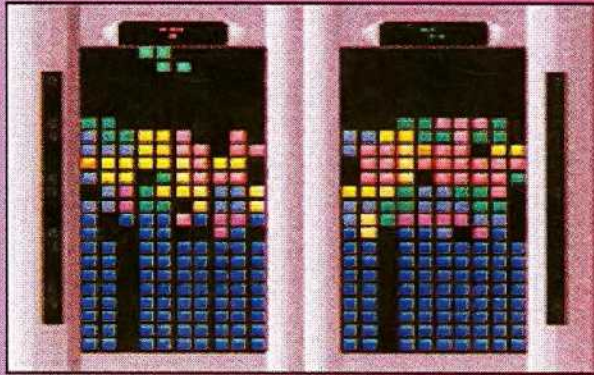
Nr. 43

Super Tetris & Bombliss

Hochstapeleien

Während die NES- und Game-Boy-Spieler praktisch ab Werk mit dem genialsten und suchtgefährdendsten Klötzchenspiel aller Zeiten bedient wurden, mußten sich SNES-Besitzer relativ lange gedulden. Dafür bekamen sie dann die Klotzstapelei gleich im Zweierpack, denn neben dem klassischen Tetris war gleich noch eine Variante enthalten, bei der die störenden Steine mit Hilfe von Bomben entfernt werden konnten. Die Kombination aus simplem, aber fesselndem Gameplay und verschiedenen Ein- und Zweispieler-Modi garantiert trotz schlichter Optik lang anhaltenden Puzzlespaß, den auch so manches grafisch bombastische Spiel nicht er-

reicht. Man mag von dem Genre halten, was man will: Eine Partie Tetris hat noch niemandem geschadet. (Als Alternative ist vielleicht „Tetris & Dr. Mario“ ganz interessant, das ebenfalls zwei Tetris-Clones bietet.)



Falls es Beschaffungsschwierigkeiten des betagten Spiels geben sollte, bietet sich die soeben als Classic wiederveröffentlichte Compilation mit Tetris und Dr. Mario an.

HerstellerBullet Proof Software
Spieler1-2
GenreStrategie
Level
Schwierigkeitansteigend
Continuesunendlich/Batterie
Speicherkapazität16 MBit
Test in TOTAL!10/93

FAZIT
2+

Nr. 44

Super Turrican II

Action-Orgie mit Niveau

Die Karriere von Turrican, jenem schießfreudigen Herrn im blauen Kampfanzug, begann eigentlich in der Welt der Heimcomputer. Die deutsche Softwareschmiede Factor 5 ließ es sich jedoch nicht nehmen, den Erfolgstitel auch für Konsolen umzusetzen.



Bereits der erste Teil für das SNES war beeindruckend – insbesondere angesichts der Tatsache, daß es sich dabei lediglich um ein 4-MBit-Modul handelte. Auf den 16 MBit von Teil 2 durften sich die Programmierer dann richtig austoben und schufen ein wahres Feuerwerk, sowohl in Sachen Grafik und Sound, als auch im Gameplay. Balleraction in technischer Perfektion ist angesagt, ein harter (aber fairer) Schwierigkeitsgrad sorgt für zusätzliche Langzeitmotivation. Die Abenteuer des extrem vielseitigen Kämpfers sollte man einfach gesehen haben, auch wenn man dabei des öfteren irgendwie an andere Spiele erinnert wird.



Sprite-Orgien ohne Ruckeln und Flackern sind nur eine der herausragenden Leistungen des Spiels. Da haben die Programmierer ihre Hausaufgaben wirklich gemacht!

HerstellerLaguna
Spieler1
GenreAction
Level18
Schwierigkeit3 Stufen
Continuesje nach Schwierigkeit
Speicherkapazität16 MBit
Test in TOTAL!7/95

FAZIT
1-

Nr. 45

Theme Park

Disneyland im Eigenbau

Das Leben eines Managers ist wahrlich nicht leicht, insbesondere dann nicht, wenn man mit dem Aufbau und der Verwaltung eines Vergnügungsparks beauftragt ist. Nicht nur, daß man sich um den generellen Aufbau und die Struktur des Parks Gedanken machen muß, zusätzlich hat man auch noch einige andere Aufgaben zu bewältigen.

Das Spektrum reicht dabei von der Festlegung der Eintrittspreise über Personalplanung und -einsatz bis hin zu solch eher ungewöhnlichen Details wie der Einstellung der Salzverwendung in den Pommes-Buden des Parks. Denn nur durch eine geschickte Abstimmung der unterschiedlichsten Faktoren ist der wirtschaftli-

che Erfolg des Parkes garantiert. Eine gelungene Kombination aus Strategiespiel und Wirtschaftssimulation mit einem originellen Hintergrund, die sogar Statistik-Muffel längere Zeit begeistern kann.



Selbst im Winter verirrt sich so mancher Besucher auf Euren hoffentlich florierenden Rummelplatz

HerstellerBullfrog
Spieler1
GenreStrategie
Level24
Schwierigkeiteinstellbar
ContinuesPaßwörter
Speicherkapazität12 MBit
Test in TOTAL!7/95

FAZIT
1-

Nr. 46

Ultima IV

Ärger mit den Gargoyles

Die eigentliche Heimat der Ultima-Saga ist die PC-Welt, dort hat sie inzwischen schon einen Umfang von acht Folgen erreicht. Der einzige Teil, der seinen Weg in die SNES-Gefilde fand, ist in Wirklichkeit der sechste Teil und präsentiert im Grunde nur einen Ausschnitt aus dem Epos, nach Meinung der Experten allerdings den besten. Denn die Story des Spiels hebt sich angenehm vom üblichen 'Gut-gegen-Böse' ab: Im Verlaufe des Geschehens erfährt der Held nämlich, daß er gar nicht so ganz der Strahlemann ist, für den er gehalten wird und muß schließlich sogar mit



Die Schreine und die in ihrer Nähe befindlichen Mondtore spielen eine wichtige Rolle im Abenteuer: Sie führen die Helden in gefährliche Dimensionen

den als Feinden angesehenen Gargoyles zusammenarbeiten, um beide Völker zu retten. Die grafische Gestaltung dieses Rollenspiel-Klassikers ist zwar nicht mehr ganz zeitgemäß und recht gewöhnungsbedürftig, für dieses Manko entschädigt jedoch die komplexe, abwechslungsreiche Handlung.



Beh Lem gets
37 points of damage!

In düsteren Dungeons kommt es des öfteren zu kleineren und größeren Auseinandersetzungen mit den örtlichen Monstern. Ein willkommenes Training für die Party ...

HerstellerFCI
Spieler1
GenreRollenspiel
Level
Schwierigkeitmittel
ContinuesBatterie
Speicherkapazität16 MBit
Test in TOTAL!8/94

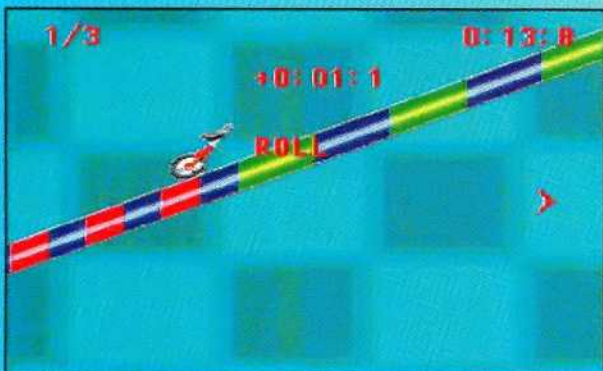
FAZIT
2+

Nr. 47

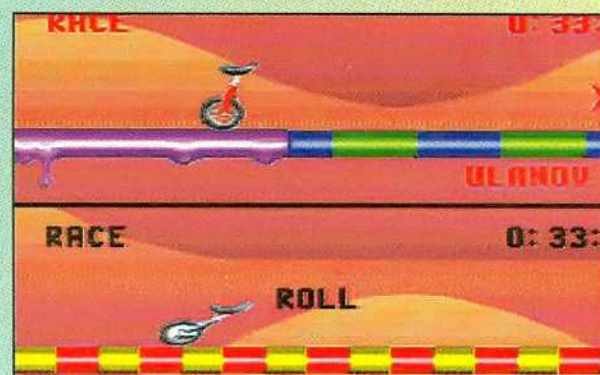
Unirally

Rasante Rennradelei

Es müssen nicht immer gleich zwei oder gar vier Räder sein, die packendes Rennspiel machen. Daß man auch mit Einrädern gehörig viel Spaß haben kann, beweist dieses Spiel. Auf unterschiedlichen Strecken muß das Ge-



schick im Umgang mit diesem doch recht ungewöhnlichen Gefährt unter Beweis gestellt werden. Je nach Strecke geht es dabei um besonders gute Rundenzeiten, auf anderen Kursen wiederum sind waghalsige Stunts zu absolvieren, um Punkte für die Highscore-Tabelle zu sammeln. Das etwas andere Fahrfeeling in Verbindung mit den vielen Spielmodi, zu denen unter anderem auch ein kompletter Liga-Modus für bis zu acht Spieler gehört, sorgt für viele unterhaltsame Stunden an der Konsole. (Die übrigens nicht verschwendet sind, denn die Bestzeiten lassen sich praktischerweise abspeichern.)



Die unterschiedlichen Farbmarkierungen auf den Strecken geben Aufschluß über den weiteren Verlauf derselben

HerstellerNintendo
Spieler1-8
GenreRennspiel
Level45 à 3
Schwierigkeit ansteigend/3 Stufen
ContinuesBatterie
Speicherkapazität32 MBit
Test in TOTAL!6/95

FAZIT
2+

Nr. 48

Utopia

Aufbauarbeit im Weltall

Wer schon alle Regionen von 'Sim City' erschlossen hat und sich nach neuen Herausforderungen umsieht, sollte seinen Blick auf dieses Modul richten. Dort ist nämlich Kolonialisierungsarbeit im Weltall angesagt: Aus einem kleinen Außenposten der Menschheit



muß ein blühender Stützpunkt werden, was natürlich nicht von heute auf morgen geht. Rohstoffe müssen entdeckt und abgebaut, neue Technologien entwickelt und eingesetzt werden. So ganz nebenbei muß man sich noch mit einigen nervigen Aliens aus der näheren Nachbarschaft herumärgern, so daß an ein ruhiges Siedlerleben kaum zu denken ist. Die komplexe Mischung aus Strategieelementen, Wirtschaftssimulation und Aufbauplanung sorgt trotz der wenigen Level für viele durchspielte Nächte. Wie beim klassischen Vorbild gibt es auch bei Utopia kein Ziel, so daß sich das Spiel im Prinzip bis in alle Ewigkeiten fortsetzen ließe.



Alles klar für die Konfrontation: Nur ein gut gefülltes Waffenarsenal hilft gegen die lästigen Aliens

HerstellerGremlin
Spieler1
GenreStrategie
Level10
Schwierigkeitansteigend
Continueskeine
Speicherkapazität4 MBit
Test in TOTAL!8/94

FAZIT
2+

Yoshi's Island

Yoshi in Bestform



Noch ist nicht alles verloren: Falls es Yoshi gelingen sollte, den entführten Mario wieder zu befreien, kann er die Reise ungestört fortsetzen. Im anderen Fall ist leider ein Leben verloren



Dank des eingebauten Spezialchips sind eindrucksvolle grafische Effekte möglich. Diese werden zwar sparsam eingesetzt, kommen dann aber besonders wirkungsvoll zur Geltung

Nach seinem Debüt in 'Super Mario World' und diversen Gastspielen in fremden Genres erhielt der sympathische kleine Saurier im offiziellen Nachfolger von SMW endlich die ihm zustehende tragende Rolle. Er muß nämlich den kleinen Baby-Mario sicher durch die Gefilde des Lebens geleiten, was angesichts der drohenden Gefahren gar nicht so einfach ist. Obwohl der Klempner dabei einmal nicht die Hauptrolle spielt, geht es dennoch im typischen Mario-Stil zur Sache, es wird also sehr viel gehüpft und gelaufen. Damit ist es aber noch lange nicht getan, denn der Dino hat noch einige andere Tricks auf Lager. Die geniale Kombination aus alten und neuen Elementen, die zahlreichen Bonusspiele und die abgedrehten Grafikeffekte haben diesem Spiel zu Recht die bislang höchste Wertung aller Zeiten eingebracht.



Zu Yoshis besonderen Fähigkeiten gehört es, mit Eiern zu schießen. Dabei ist genaues Zielen dringend angesagt

Hersteller	Nintendo
Spieler	1
Genre	Jump&Run
Level	54
Schwierigkeit	ansteigend
Continues	unbegrenzt
Speicherkapazität	16 MBit
Test in TOTAL!	10/95

BAZIT
1+

Zelda III - A Link to the Past

Kleiner Held auf großer Tour



Die Gegner, denen der Held im Verlauf des Spiels gegenübertritt, werden immer stärker und hinterhältiger. Aber glücklicherweise kann Link ihnen entsprechend Kontra geben



Überall in Hyrule sind Eingänge in unterirdische Dungeons zu finden. Jeder einzelne von ihnen steckt voller Gefahren und Aufgaben, die Link mit Kraft und Geschick meistern muß

Seine Talente als Monsterbändiger und Prinzessinnen-Retter hatte der spitzohrige Link schon in zwei NES-Spielen erfolgreich unter Beweis gestellt. Bei soviel Popularität durfte eine SNES-Umsetzung natürlich nicht fehlen, und so machte sich der schlagkräftige Winzling auf den Weg in die 16-Bit-Dungeons. In altbewährter Action-Adventure-Manier geht es durch zahllose monsterverseuchte Gewölbe, dank der vielen zu lösenden Rätsel, wird allerdings auch das Spielerhirn kräftig gefordert. Die Erforschung der riesigen und komplexen Welt von Hyrule hat auch heute noch nichts von ihrem Reiz verloren: Es gibt viel zu tun und noch mehr zu entdecken – diesen Klassiker muß man einfach gesehen haben. Zwar ist man inzwischen vielleicht etwas mehr grafische Opulenz gewöhnt, seinen Charme hat das Spiel aber nicht verloren.



Im Laufe seines Abenteuers findet Link viele praktische Gegenstände, die ihn auf seinem Weg weiterbringen

Hersteller	Nintendo
Spieler	1
Genre	Action-Adventure
Level	...
Schwierigkeit	ansteigend
Continues	Batterie
Speicherkapazität	12 MBit
Test in TOTAL!	8/94

BAZIT
1

1-2 Spieler (simultan)

Konami

ca. DM 70

Cowabunga!

Daß sich die berühmtesten Kanalbewohner nicht von einem kleinen Zeitreiseabenteuer abschrecken lassen, beweisen sie in ihrem Straßen-Prügelspiel-Debüt „Turtles in Time“.

Anfang der neunziger Jahre sorgten vier mutierte Schildkröten für großen Wirbel. Über Nacht waren die „Teenage Mutant Hero Turtles“ in aller Munde, und schon bald eroberten Cartoon-Serien, Comics und Spielfilme nebst dazugehörigen Merchandising-Artikeln die Kinderzimmer. Zu dieser Zeit steckte das SNES noch in den Kinderschuhen, und Konami sicherte sich schnell die „Schildkröten-Lizenz“, um ein Prügelspiel zu programmieren.

Die Oberfieslinge Shredder und Krang versuchen wieder einmal, die Weltherrschaft an sich zu reißen. Klar, daß die mutigen Reptilien diese Pläne durchkreuzen wollen, und da sie nicht einmal Shredders Foot-Gang aufhalten kann, werden Raphael, Donatello, Michelangelo und Leonardo von ihren Widersachern auf



Shredder müssen Gegner an den Kopf geschleudert werden, um ihn zu besiegen

Auch im wilden Westen geht die Post ab. Auf einem fahrenden Zug werden die phantastischen vier sogar von Reitern angegriffen

eine Zeitreise geschickt. In den unterschiedlichen Zeitepochen, von der Steinzeit bis zum 21. Jahrhundert, will jeder Bildschirmmeter mühevoll freigekämpft werden. Maximal zwei Spieler dürfen gleichzeitig in je einen Panzer der vier Schildkröten schlüpfen.

VIER MUTIERTE SCHILDKRÖTEN GEGEN DEN REST DER WELT

Vom jeweiligen Turtle abhängig, seid Ihr mit Kampfstock, Sai-Gabeln, Nunchakus oder Schwertern ausgerüstet, und so werden die Foot-Gang und andere Bösewichter dingfest gemacht.

Turtles in Time bietet nicht so viele Schlagvarianten wie zum Beispiel sein Genreverwandter „Final Fight“, und auch die Feindesschar erweist sich als nicht besonders abwechslungsreich. Doch dafür werden dem geneigten Spieler humorvolle Straßen-Fights geboten, die sogar durch einen Mode-7-Level unterbrochen werden. Die Grafik weiß besonders Fans der Zeichentrickserie zu gefallen. Zwar sind die Sprites nur mit den nötigsten Animationen ausgestattet, jedoch wartet das Programm mit kunterbunten Farben und einigen Grafikeffekten auf.

Akustisch zeigt sich dieses Game durchwachsen. Rhythmische Musiken untermalen das Gerangel zwar sehr stilecht, jedoch wird es nur durch eine Handvoll Cartoon-mäßiger

TURTLES IN TIME



Das Technodrome ist das Hauptquartier der Oberfieslinge Krang und Shredder. Seid vorsichtig, denn es ist sehr gut bewacht!



In den Abwasserkanälen treffen die Turtles auf den Rattenkönig, der mit Wassermine und Raketen auf die Helden losgeht. Schnelle Reflexe sind hier besonders wichtig

Kampfgeräusche aufgepeppt. Turtles in Time war seinerzeit ein echter Kassenschlager, mit dem sich Konami völlig zu Recht eine goldene Nase verdiente. Obwohl der Zahn der Zeit merklich an dem Kröten-spektakel genagt hat, besitzt das Programm immer noch, besonders für Fans, einen hohen Unterhaltungswert.

Christian Henning



Auch im Mode-7-Level ist rasante Mutanten-Action angesagt, denn die Foot-Gang ist stark

Gameplay

2-

Die unkomplizierte Steuerung ermöglicht flotte Prügel-Action, obwohl die Turtles ein wenig träge sind.

Dauerspaß

2

Trotz spielerischer Unterlegenheit gegenüber anderen Genrevertretern kommen Fans auf ihre Kosten.

Grafik

2-

Der Comic-Zeichenstil wird durch einige Grafikeffekte aufgewertet. Technisch ist der Prügler einwandfrei.

Sound

3

Die Musik lehnt sich an den Soundtrack der Cartoon-Serie an. Leider ist die Sprachausgabe nicht glasklar.

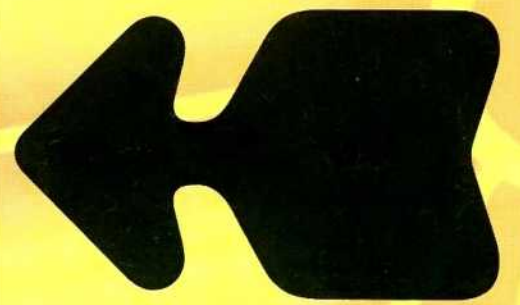
TOTAL-CHECK

Genre Prügelspiel
Level 10
Schwierigkeit 3 Stufen
Continues je nach Schwierigkeit
Speicherkapazität 8 MBit
Erhältlich im Handel

FAZIT
2-

So spielt Ihr morgen!

neXt Level informiert nicht nur über alles Wissenswerte aus dem Hause Nintendo, sondern verschafft Euch auch einen Blick über den Tellerrand: Neben ausführlichen Tests, News und Infos zu den 32-Bit-Konsolen, Sega Saturn und Sony PlayStation, gibt es zudem brandheiße Facts zu allen Systemen aus der Welt der Videospiele.



Ab sofort jeden Monat
für 4,90 DM bei Eurem
Zeitschriftenhändler!

Das neue
Multiformat-
Magazin Eurer
TOTAL-
Redaktion!

neXt Level 8/96 bietet Euch u. a. PlayStation-Tests und -Infos zu **Fade To Black** (die Fortsetzung des Flashback-Abenteuers), **A-Train** (die neueste Wirtschaftssimulation der Sim-City-Macher), **Destruction Derby 2** (Rennspiel und Crash-Einlage in einem), **Namco Prime Goal** (das Fußballvergnügen der Pac-Man-Erfinder); Saturn-Tests und -Infos zu **Nights** (Segas neuestes 3D-Abenteuer), **Exhumed** (Action pur im Doom-Stil), **Euro Soccer '96** (mit allen Teams der Fußball-EM), **Athlete Kings** (der ultimative 3D-Zehnkampf). Außerdem gibt es in den 16-, 32- und 64-Bit-Leveln umfassende **News** und **Facts** zu allen Konsolen, den Special-Report zum Action-Adventure **Heart of Darkness**, **Interviews** mit den Größen der Videospiele-Branche, Einsteigerhilfen für **Internet**-Interessierte, **PC**-Neuigkeiten, **Automaten**-Highlights aus der Spielhalle, **Zubehör**-Empfehlungen, **Tips&Tricks** und vieles mehr!

1-2 Spieler

Interplay

ca. DM 80



So sieht also die Zukunft des Rennsports aus: Auf verschiedenen Planeten treffen sich die abenteuerlichsten Typen des bekannten Universums – und sie bleiben sich absolut nichts schuldig ...

Die Sitten auf den Rennstrecken der Zukunft haben sich gehörig geändert, denn die Zeiten, in denen man schnelleren Konkurrenten bereitwillig Platz machte, sind eindeutig vorbei. Denn normalerweise macht sich ein echter Racer den Weg selbst frei, wozu erlaubt das Reglement schließlich hilfreiche Bordwaffen ...

EIN RENNESPEKTAKEL OHNE VIELE REGELN

Je nach Fahrzeug stehen verschiedene Systeme zur Verfügung, die allesamt nicht unbedingt dem heutigen Reglement entsprechen. Die einfacheren Fahrzeuge mit ihren kleinen Lasern und Nagelbrettern, die Gegner ins Schleudern kommen lassen, sind da nur der Einstieg, denn in den höheren Klassen werden natürlich stärkere Geschütze aufgefahren, beispielsweise Raketen und Splitterminen. Damit das Rennen nicht zu einer Zerstörungsgorgie ausartet, wurde der Einsatz dieser Argumentationshilfen jedoch limitiert: Maximal sieben Einsätze in einer Runde sind erlaubt, erst beim Überfahren der Start/Ziellinie wird der bordeigene Vorrat wieder vollständig aufgefrischt.

Neben der Verbesserung der Bewaffnung darf auch an der übrigen Ausstattung des Fahrzeugs gebastelt werden, u. a. stehen so praktische Upgrades für Panzerung, Motorleistung und Reifengrip zur Verfügung. Für solche Aktivitäten ist natürlich Bar-

MIT ROCKMUSIK UND ZIELSUCHRAKETEN

geld vonnöten, und das besorgt man sich durch die Rennen. Je nach Platzierung winkt eine mehr oder weniger fette Siegesprämie, doch auch während des Rennens darf schon verdient werden: Auf der Strecke liegen des öfteren Geldboni herum, die aufgesammelt werden können, weiterhin gibt es Prämien für Abschüsse und Überwindungen. Je nach Schwierigkeitsgrad umfaßt eine kom-

plette Rennsaison je zwei Divisionen auf drei bis sechs Planeten, es ist also genügend Zeit vorhanden, um Bargeld zu organisieren. Zu so einem deftigen Rennspektakel gehört natürlich auch eine passende musikalische Untermalung und die ist nun ganz und gar nicht futuristisch ausgefallen. Passend zum Titel des Spiels gibt es nämlich beinharte Rockklassiker von der guten alten Mutter Erde, unter anderem phantastische

Digi-Versionen von Deep Purples „Highway Star“ oder Steppenwolfs „Born to be Wild“. Zusammen mit der hervorragenden Sprachausgabe, die das Geschehen auf der Strecke in Echtzeit kommentiert, ergibt sich eine packende Rennatmosphäre. Es muß also nicht immer nur „Mario Kart“ (gelle, liebe Chefredaktion) sein: Wer nach einem exzellent gemachten, actionreichen Rennspiel sucht, der ist mit „Rock ‘n’ Roll Racing“ mit Sicherheit bestens bedient.

Michael Anton

ROCK 'N ROLL RACING



Einige freundliche Raketen ins Heck des Vorausfahrenden zeugen ganz eindeutig von den Überholwünschen des Hintermannes. Hoffentlich hält die Panzerung den Strapazen stand!



Nur an der Ziellinie gibt es Nachschub für die Bordwaffen. Je besser Ihr in den einzelnen Rennen abschnidet, desto besser könnt Ihr Euer Fahrzeug auch ausrüsten. Das ist bitter nötig, denn die seltsamen Typen, gegen die Ihr antretet, sind mit allen Wassern gewaschen

Gameplay

1-

Knallharte Rennaction, mit taktisch geschickt auszurüstenden Fahrzeugen – was will man mehr.

Dauerspaß

1-

Ob alleine oder zu zweit: Die rücksichtslose Raserei wird so schnell nicht langweilig.

Grafik

2

Zwar gibt es keine spektakulären Effekte, wohl aber rasantes, ruckelfreies Scrolling.

Sound

1

Fetziges Rockmucke und gelungene Sprachausgabe machen das Rennen zu einem wahren Erlebnis.

TOTAL-CHECK

Genre Rennspiel
Level 6 Planeten
Schwierigkeit 3 Stufen
Continues Paßwörter
Speicherkapazität 8 MBit
Erhältlich seit 1993



Wo geht's lang?

TOTAL! weiß die Antwort:
100 Seiten geballte
Tips und Tricks für nur **5,80 DM!**

Sonderband 3/96 • DM 5,80 • sfr 5,80 • 65 46

100% NINTENDO

TOTAL!

SONDERHEFT

DAS UNABHÄNGIGE MAGAZIN

- Donkey Kong Country 1+2
- Super Mario Kart
- Yoshi's Island
- Super Street Fighter II
- Earthworm Jim 1+2
- Super Mario World
- Toy Story
- Breath of Fire II
- Super Star Wars 1-3
- Secret of Mana
- Zelda IV (GB)
- Killer Instinct (GB)
- Mortal Kombat 3 (GB)

Tips & Tricks zu über 350 Spielen

Ab 30. August bei Eurem TOTAL!-Zeitschriftenhändler

Lösungen
ARP-Codes
Shorties
SuperNES
Game Boy
NES

X-PLAIN VERLAG

Sonderheft

Endlich! Am 30. August ist es soweit: Dann erscheint der **erste TOTAL!-Sonderband** dieses Jahres. Das Tips&Tricks-Special liefert Euch die besten Kniffe zu über 350 verschiedenen Spielen für SuperNES, Game Boy und NES. Zudem bieten wir Euch umfangreiche Komplettlösungen zu einem halben Dutzend SNES-Hits und obendrein einige hundert Action-Replay-Codes.

HIGHSCORE

Super Mario

Hier ist sie also endlich: die erste Auswertung unserer „Super Mario Kart“-Competition. Dank reger Beteiligung Eurerseits präsentieren wir Euch auf diesen Seiten die jeweils zehn besten Fahrer der vier Rennstrecken.

Die Spielregeln

Schließt Euer Super Nintendo über einen VHS-Videorekorder an Euren Fernseher an! Dabei müßt Ihr darauf achten, daß Ihr das Scart- bzw. Antennenkabel der Konsole in die richtige Eingangsbuchse des Rekorders steckt. Danach stellt Ihr auf einem freien Kanal die Frequenz Eurer Konsole ein. Nun braucht Ihr nur noch eine Videokassette, um Euren Rekordversuch aufzuzeichnen. Dabei müssen sowohl die Einstellungen im Optionsmenü, Fahrzeugwahl, das gesamte Rennen 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 der Stelle auch noch einmal erwähnen**, und auch ein Foto von Euch fänden wir toll. Steckt den Brief mitsamt Eurem zurückgespulten Tape in einen DIN-A4-Briefumschlag oder ein Päckchen und schickt es, um an den Highscores der TOTAL! 8/96 teilzunehmen, bis zum 25.8.96 an folgende Anschrift:

X-plain Verlag
„Highscore“
Friedensallee 41
22765 Hamburg



Mario Circuit 1:

1	Matthias Baumgarth (Donkey Kong Jr.)	0:53:82
2	Oliver Issing (Bowser)	0:54:58
3	Jan Wargalla (Bowser)	0:54:90
4	Bernd Fickinger	0:54:96
5	Mike Helmot	0:55:54
6	Emilio Cande	0:56:17
7	Benjamin Schwab	0:56:55
8	Thomas Schypior	0:56:65
9	Bernd Pfeiffer	0:57:55
10	Bernhard Rauch	0:57:86



Track No. 1: Der recht übersichtliche „Mario Circuit 1“ des „Mushroom Cups“ ist aufgrund seiner wenigen Kurven etwas für die Geschwindigkeitsfanatiker unter Euch



Track No. 2: Aufgepaßt! Mal sehen, wer von Euch die kleine Abkürzung auf der „Ghost Valley 2“-Strecke findet ...



Ghost Valley 2:

1	Bernd Fickinger (Koopa)	0:56:33
2	Oliver Issing (Bowser)	0:58:26
3	Matthias Baumgardt (Toad)	0:58:54
4	Thomas Schypior	0:58:90
5	Kay-Uve-Weisbrod	0:58:96
6	Emilio Cande	0:59:56
7	Mike Helmot	1:00:21
8	Jan Wargalla	1:00:85
9	Bernd Pfeiffer	1:09:05
10	Roman Hickl	1:14:14



Super Mario Kart HIGHSCORE

Bowser Castle 3:

1	Bernd Fickinger (Bowser)	1:36:55
2	Oliver Issing (Bowser)	1:43:00
3	Emilio Cande (Toad)	1:46:03
4	Matthias Baumgardt	1:50:60
5	Kay-Uve-Weisbrod	1:54:12
6	Jan Wargalla	1:56:41
7	Mike Helmut	1:59:20
8	Benjamin Schwab	1:59:43
9	Bernd Pfeiffer	2:00:21
10	Jenny Wichmann	2:07:34

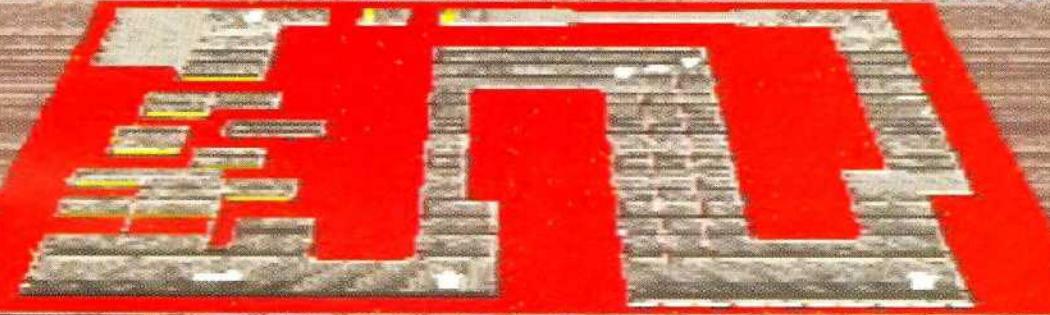


Gentlemen, start your engines ...

Wolltet Ihr schon immer einmal zeigen, daß ein bleifüßiger Rennfahrer in Euch steckt? Bei unserer großen „Super Mario Kart“-Competition habt Ihr die Gelegenheit dazu. Schnappt Euch das Pad, schnallt Euch an und laßt die Reifen glühen! Um teilzunehmen, müßt Ihr Euch jedoch an folgende Bedingungen halten: Es wird wahlweise im **150-ccm-Grand-Prix**- oder auf vielfachen Wunsch jetzt auch im **Time-Trial-Modus** gefahren. Nächstes Mal werden wir dafür eine eigene Highscore-Liste einführen. Mit welchem der acht Charaktere Ihr Euch auf die Piste begeben, ist Euch überlassen. Und da alle Teilnehmer unter gleichen Voraussetzungen starten sollen, sind nur **PAL-Super Mario Kart-Module** in Verbindung mit einer **deutschen Super-NES-Konsole (PAL, 50 Hz)** erlaubt. Sollten die Angaben in Eurem beigelegten Brief von denen der Videoaufzeichnung abweichen, erfolgt die gnadenlose Disqualifikation. Stellt sich heraus, daß jemand seine Bestzeiten unter Zuhilfenahme eines Cheats oder Action-Replay-Moduls erreicht hat, folgt ebenfalls der Ausschluß vom Wettbewerb. Schließlich soll es ein fairer Wettkampf sein.

Auf die Champions, die wir voraussichtlich in der Oktober-Ausgabe der TOTAL! küren werden, warten neben Ruhm und Ehre auch einige tolle Überraschungen ...

STAR CUP BOWSER CASTLE 3



Track No. 3: Achtung! In Bowser's Festung müßt Ihr Euer Go-Kart gut im Griff haben, sonst landet Ihr unweigerlich in der glühenden Lava

SPECIAL CUP RAINBOW ROAD



Track No. 4: Die „Rainbow Road“ wartet mit diversen Haarnadelkurven und einer Streckengabelung auf. Nur echte „Super Mario Kart“-Profis haben dabei eine Chance

Rainbow Road:

1	Bernd Fickinger (Toad)	1:23:18
2	Jan Wargalla (Toad)	1:29:43
3	Thomas Schypior (Toad)	1:32:55
4	Oliver Issing	1:33:90
5	Kay-Uve-Weisbrod	1:35:69
6	Emilio Cande	1:38:10
7	Mike Helmut	1:43:95
8	Matthias Baumgardt	1:45:88
9	Bernd Pfeiffer	1:48:73
10	Jenny Wichmann	1:50:16





Willkommen zu Marios großem Abenteuer! In unserer Komplettlösung wollen wir Euch mit einer geballten Ladung hilfreicher Tips und Tricks versorgen und gleichzeitig all jenen, die aufgrund technischer Probleme das Spiel auf ihrer Konsole nicht zum



Mario

Zauberspruch	FP	Stärke
Jump	3	25
Fire Orb	5	20
Super Jump	7	45
Super Flame	9	40
Ultra Jump	11	65
Ultra Flame	14	60



Marios Feuerattacken sind zwar etwas schwächer als die Sprünge, aber bei bestimmten (untoten) Gegnern das beste Mittel zum Sieg.

Beste Waffe: Lazy Shell (Rose Town)

Beste Rüstung: Hero Shirt

Charakterentwicklung:

Die Boni bei den Beförderungen sollten gleichmäßig auf normale und magische Angriffe verteilt werden. Zwar entwickelt sich Mario so in Sachen Hitpoints zum schwächsten Partymitglied, kann dies aber durch entsprechende Ausrüstung locker ausgleichen.



Mallow

Zauberspruch	FP	Stärke
Thunderbolt	2	15
HP-Rain	2	10
Psychopath	1	—
Shocker	8	60
Snowy	12	40
Star Rain	14	55

Mallows Thunderbolt erweist sich durch seine Massenwirkung für die Startphase als recht praktisch, auch ist er bis zur Spielmitte der einzige Heiler, den die Party besitzt.

Ein kleiner Nebeneffekt der Blitzmagie ist übrigens, daß sie bestimmte Gegner betäuben kann.

Beste Waffe: Sonic Cymbals (Bowser's Keep)

Beste Rüstung: Prince Pants

Charakterentwicklung:

Die ersten Beförderungen sollten in die magische Ertüchtigung investiert werden, später ist eine ausgewogene Verteilung zu empfehlen.



Geno

Zauberspruch	FP	Stärke
Geno Beam	3	40
Geno Boost	4	—
Geno Whirl	8	45
Geno Blast	12	50
Geno Flash	16	60

Genos Anfangsmagie erweist sich als sehr effektiv, in einigen Situationen stellt auch sein Boost-Zauber eine wertvolle Kampfhilfe dar.

Beste Waffe: Star Gun (Bowser's Keep)

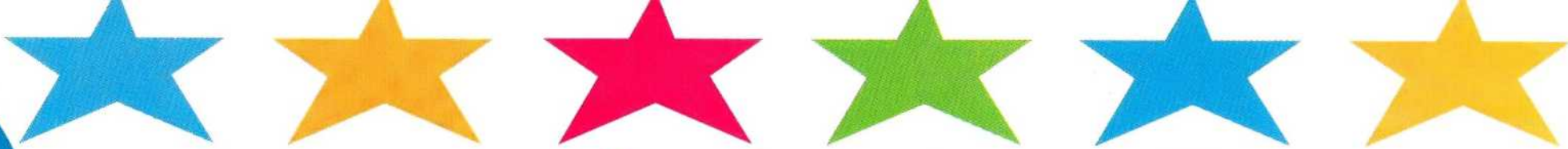
Beste Rüstung: Star Cape

Charakterentwicklung:

Da er relativ schwach zur Party stößt, sollte die erste Beförderung für Hitpoints verwendet werden.

Später entwickelt er sich zu einem ausgewogenen Charakter mit leichten Stärken im konventionellen Angriff: Seine Schüsse sind zwar etwas schwer zu timen, aber enorm kräftig.





Komplettlösung – Teil 1



Laufen bekommen, einen kleinen Einblick in das Geschehen geben. Im ersten Teil stellen wir Euch zunächst die einzelnen Charaktere vor und verraten Euch einige gute Möglichkeiten, die Reisekasse aufzubessern. Wir wünschen Euch viel Spaß!

Bowser

Zauberspruch	FP	Stärke
Terrorize	6	10
Poison Gas	10	20
Crusher	12	60
Bowser Crush	16	58

Bowser's magische Fähigkeiten sind zwar etwas begrenzt, aber immerhin nett anzuschauen.



Beste Waffe: Drill Claw (Bowser's Keep)

Beste Rüstung: Heal Shell

Charakterentwicklung:

Auch ohne besondere Hilfen entwickelt sich Bowser zu einem HP-Monster, die Beförderungen sollten also zu einem Drittel in Magie, der Rest in die übrige Stärke gesteckt werden. Recht praktisch: In

Bowser's Keep fühlen sich einige seiner ehemaligen Schergen durch seine Anwesenheit in der Party irritiert und fliehen!



Prinzessin Toadstool

Zauberspruch	FP	Stärke
Therapy	2	40
Group Hug	4	30
Sleepy Time	4	—
Come Back	2	—
Mute	3	—
Psych Bomb	15	60

Die heilerischen Talente der Prinzessin machen sie zu einem unverzichtbaren Partymitglied, der Rest ihrer Zauber ist dagegen eher Spielerei, denn die Flower Points lassen sich von anderen Charakteren meist effektiver einsetzen.

Beste Waffe: Frying Pan (Moleville)

Beste Rüstung: Royal Dress

Charakterentwicklung:

Die ersten Beförderungen sollten in Hitpoints gesteckt werden, danach ist ausgewogenes Training angesagt. Ein kleiner Trick: Auch wenn das Accessory vergleichsweise wenig Schutz bietet, sollte die Prinzessin stets eine Trueform Pin tragen. Die meisten Gegner verwenden Mushroom- oder Scarecrow-Attacken, die damit abgewehrt werden – und dank des Spruches Group Therapy ist die Party dann in der nächsten Runde wieder in alter Frische einsatzbereit.



Yoshi



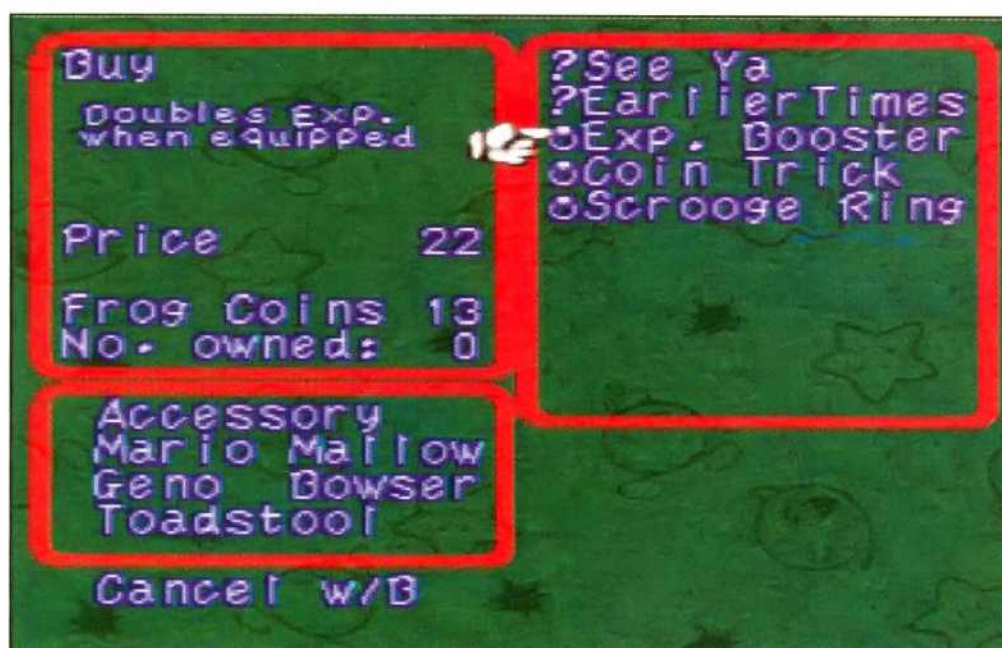
Leider gehört der sympathische Dinosaurier nicht zu Eurer Stammparty. Dennoch könnt Ihr Yoshis Dienste von Zeit zu Zeit in Anspruch nehmen. Schlagt Euch dazu über das Labyrinth von Pipe Vault nach Yo'sters Island durch und gewinnt dort das Wettrennen gegen Boshi. Als Belohnung erhaltet Ihr einige Yoshi Cookies.

Wenn Ihr diese während eines Kampfes einsetzt, erscheint der Grünling zu Eurer Unterstützung. Falls er es nicht schaffen sollte, einen der Gegner in ein Item zu verwandeln, hinterläßt er wenigstens ein Heilmittel als kleine Entschädigung. Der Cookie-Vorrat kann übrigens aufgefrischt werden.





LEICHTE WEGE ZU FROG COINS



Bei diesem Angebot kann man wirklich nicht widerstehen. Das nötige Kleingeld dafür muß allerdings erst einmal verdient werden und das kann einige Zeit dauern ...

Die grünen Froschmünzen sind begehrte, aber relativ rare Sammlerstücke. Eine begrenzte Anzahl von ihnen befindet sich in Truhen und an anderen Stellen (insbesondere im Piratenschiff lohnen sich Umwege), gegen Ende wünscht man sich jedoch mehr von ihnen. Speziell dann, wenn es beim Froschhändler in Seaside Town so praktische Items wie den Experience Booster oder den Scrooge Ring zu kaufen gibt.



An der Stelle muß man dann schon einiges tun, um die Reisekasse zu füllen.

Die erste Einnahmequelle, der Midas River Course ist ja schon recht früh im Spiel zugänglich und kann beliebig oft befahren werden. Allerdings ist die ganze Angelegenheit recht zeitaufwendig und auch nicht immer von Erfolg gekrönt,



denn die lästigen Fische können die Bilanz ganz schön durcheinanderbringen. Da ist es schon besser, wenn Ihr Euch einige Gegner

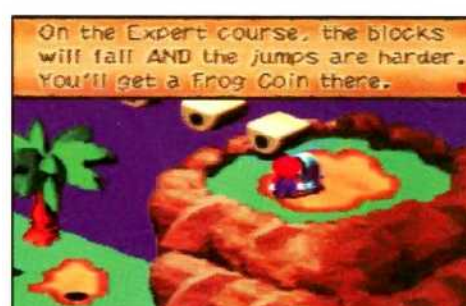


sucht, auf die man einfach nur draufspringen muß, um die begehrten Münzen zu erhalten. Die Wiggler zu Beginn des Forest Maze sind dafür recht praktisch, zehnmaliges Treffen bringt eine Münze. Und falls es nicht klappt und es zum Kampf kommen sollte, sind die Belohnungen in Sachen



Gold und Erfahrung auch nicht zu verachten. Etwas schwieriger zu treffen ist die Ameise in den Sandstrudeln von Land's End, es genügen allerdings auch schon drei Treffer auf den Kopf.

In Land's End können geübte Springer auch auf dem Expertenkurs der Sky Bridge gehörig absahnen, an



dieser Stelle liegt aber auch noch eine andere einträgliche Passage versteckt. Springt doch einfach mal in den Vulkan unterhalb der Brücke! Das Labyrinth führt Euch zu einer Tru-



he in den Kero Sewers, die bislang unerreichbar war. Für das darin enthaltende Cricket Jam läßt Frogfucious satte zehn Froschmünzen springen. Und dann ist da auch noch das recht gut versteckte Casino. Für dieses benötigt Ihr zunächst eine Eintrittskarte, die Ihr Euch nach dem Sieg über die Bos-



se im Booster Tower abholen könnt. Einer der beiden Herren zieht nach diesem Event ein Glücksspiel auf, das auf halber Höhe des Towers stattfindet. Wer etwa zwölfmal die richtige Hand errät, erhält als Belohnung die Bright Card. Mit dieser sucht Ihr nun in Bean Valley in dem Gebiet mit den fünf Röhren jene, die in einen Raum mit einem angeketeten Chomp in der linken Ecke führt. Springt in dieser Ecke dreimal nach oben, bis eine Plattform erscheint, und der Weg ist frei! Sobald Ihr genug gezockt habt, könnt Ihr die Bright Card auch wieder verkaufen, und zwar im Hotel von Marrymore. Der Verkaufspreis läßt sich übrigens durch Feilschen auf faire 10 Frog Coins hochtreiben.



Komplettlösung – Teil 1

SHOPPING IN MOLEVILLE

Nachdem die Probleme in der Mine von Moleville behoben sind, eröffnet einer der Pilzköpfe im Shop einen zusätzlichen Laden. Dort gibt es zwar im Verlauf des Spiels nur drei Gegenstände zu kaufen, die haben es aber in sich. Das erste Angebot ist der Luck Charme. Wird er während eines Kampfes verwendet, erscheint nach diesem Kampf das Yoshi-Hütchen-Spiel – allerdings löst sich das Item nach zehnmaliger Anwendung auf. Wesentlich öfter muß das zweite Item angewendet werden, und zwar durch die Prinzessin, die mit dem B'tub Ring ausgestattet sein muß. Nach zehnmaligem Gebrauch verwandelt sich das Mystery Egg in das Lamb's Lure, mit dem ein einzelner Gegner vom Bildschirm gefegt werden kann. Weitere 48 Anwendungen später verwandelt es sich in die Sheep Attack, die alle Gegner vom Bildschirm fegt, wofür es allerdings weder Erfahrung noch Gold gibt. Und gegen Ende des Spiels kann sich die Prinzessin in diesem Laden noch mit ihrer stärksten Waffe, der Bratpfanne, ausstatten.



Mit dieser Waffe macht das Schlagen richtig Spaß



GÄRTNERGEHILFE

Auf dem Weg ins Nimbus Land habt Ihr wahrscheinlich ein Item namens Seed eingesackt, mit dem zunächst nichts Rechtes anzufangen ist. Nachdem Ihr aber Dodo und Valentina besiegt habt, solltet Ihr unbedingt einen Abstecher an den rechten Rand der Wolkenstadt machen. Dort führt eine unsichtbare Brücke zu einem Shy Guy, der Euch den Fertilizer vermachet. Mit Saat und Dünger geht es dann zum Gärtner im hinteren Teil von Rose Village, und kurze Zeit später könnt Ihr die Lazy Shells für Mario in Empfang nehmen. Die Waffen-Shell ist die effektivste Waffe für Mario, die Rüstung macht allerdings etwas träge und sollte nur mit entsprechend ausgleichendem Equipment verwendet werden!



Keine Chance für dicke Gegner: Mario ist bestens ausgerüstet



MUSIKALISCHES

Um in den Shops am Toadpole Pond einkaufen zu können, müßt Ihr Toadofsky beim Komponieren helfen. Die Karte, die es für die richtige Melodie gibt, eröffnet Euch ein wahres Einkaufsparadies. Die erste gesuchte Melodie (So, La, Mi, Re, Do, Re, Do, Re) erfahrt Ihr entweder von der Tafel bei Frogfucius oder von der Kaulquappe links. Als nächstes ist der Song der Bergleute von Moleville (Mi, Do, So, Do, Re, La, Ti, Do) gefragt, die ultimativen Einkaufsmöglichkeiten gibt es dann gegen Ende mit dem Lied des Sterns aus Monstro Town (La, Ti, Do, Re, So, Do, Re, Mi).



Mit der richtigen Karte werden neue Items zugänglich



TIPS & TRICKS WANTED!

Hallo, Nintendo-Fans!

Wie immer sind wir auch in Zukunft auf Eure Hilfe angewiesen, ganz besonders, wenn es um das Nintendo⁶⁴ geht. Schickt uns also Eure gesammelten Tips & Tricks, Eure Cheats, Paßwörter, Levelcodes, Special-Moves und was sonst noch so in diese Rubrik paßt (z. B. für die Künstlerische Ecke!!!) 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 sehnüchtlig Eure Post! Schreibt an die untenstehende Adresse! Wir suchen T&T zu Game Boy, NES, Super Nintendo und Nintendo⁶⁴! Ob Ihr Modulcodes, Kurztips, Cheats oder umfangreiche Komplettlösungen beisteuert, ist egal: Jeder, der mitmacht und dessen Beitrag abgedruckt wird, hat die Chance, belohnt zu werden! Vergeßt jedoch nicht, Euren **Absender auch im Brief** anzugeben! Denn es lohnt sich! Unter allen Einsendungen verlosen wir jeden Monat **drei sechsmonatige TOTAL!-Freiabos!!!**

An dieser Stelle noch ein kleiner Hinweis: Denkt bitte daran, daß wir keinerlei Tips & Tricks zu indizierten bzw. verbotenen Spielen veröffentlichen können. Und noch etwas: Falls ein Trick mal nicht gleich funktionieren sollte, gebt nicht sofort auf! Manchmal müssen Tastenkombinationen sehr schnell und möglichst flüssig eingegeben werden. Sollte gar nichts klappen, dann ruft uns an, wir versuchen, Euch zu helfen!



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! 7/96 heißen:
Stephan Bukshat, Straubing
Carsten Werner, Worms
Daniel Wagner, Ostlutter

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

TIPS &

SUPER NES

Mega Man X2

Mega Man ist einer der vielbeschäftigsten Action-Helden auf dem gesamten Videospiel-Sektor. Besonders in Japan hat Rockman, wie er dort und ursprünglich heißt, enormen Zuspruch erfahren. Doch auch hierzulande weiß man die satte Action, mit der sich der gut gepanzerte Pixel-Rambo durch die Level kämpft, zu schätzen. Deswegen haben wir ein paar Tips zusammengestellt. An dieser Stelle schon einmal schönen Dank an Kai Scherhans und Christoph Sommerauer für ihre Beiträge.

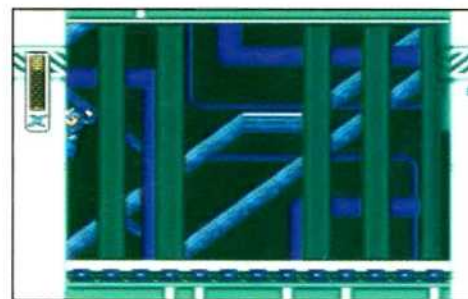
[Anm. der Red.: Auf Deine Frage nach Beschaffungsmöglichkeiten von NTSC-Konsolen (Super Famicom) zum problemlosen Spiel mit Super Mario RPG können wir Dir, Kai, nur raten, in die TOTAL!-Börse zu schauen, dort selbst zu inserieren, oder einen Versandhändler, der mit gebrauchten Konsolen handelt, anzurufen.]

Wire Sponge

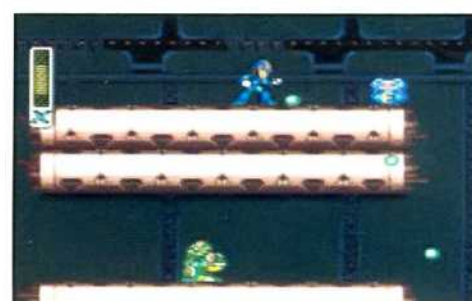
Paßwort: 5533 6885 3741 1551



Springt gleich am Anfang links an der Wand hoch! Oben befindet sich ein kleiner versteckter Raum mit einem Herz darin.



An der Stelle, wo Ihr die Stacheln am Boden mit Sprüngen auf die beweglichen Plattformen überwinden müßt, solltet Ihr von der ersten Platt-



form aus nach links oben springen. Benutzt den weiten Sprung mit A + B! Habt Ihr den kleinen Gegner auf dem Plateau besiegt, könnt Ihr mit Anlauf nach rechts springen. Dort solltet Ihr zunächst den Energietank und dann erst das darunter gelegene 1 Up einsammeln. Springt danach zur Sicherheit rechts an der Wand herunter!

Wheel Gator

Paßwort: 7821 7232 3121 2446



Wenn Ihr in das Flugzeug hinein geht, seht Ihr irgendwann eine Öffnung über Euch. Mit etwas Geschick könnt Ihr mit dem Dashsprung und dem S. Chain in die Öffnung gelangen und von Dr. Light den X-Buster bekommen. Leider könnt Ihr das Herz in dieser Stage erst später holen. Wheel Gator ist leicht mit dem S.Chain zu besiegen.

Bubble Crab

Paßwort: 5843 8382 3841 4426

Sobald der Fisch aus dem Raum links angeschwommen kommt, müßt Ihr vorsichtig unter ihm vorbeilaufen, dabei nicht schießen und die Wand hochklettern. Springt mit dem Dashsprung am obersten Rand von der Wand nach links ab! Wenn Ihr es

TRICKS

Shorties

richtig gemacht habt, findet Ihr Euch auf einer „Stufe“ wieder. Hüpf nun nach rechts an das Herz!

Flame Stag

Paßwort: 5835 6884 3744 4451
In dieser Stage solltet Ihr mit dem Dashsprung immer von Wand zu Wand springen und dabei den Buster aufladen. Wenn das Herzstück kommt, müßt Ihr mit dem aufgeladenen Buster die Schranke wegsprenken und das Herz holen. Bei Flame Stag könnt Ihr zwei Varianten versuchen.

1. Die Bubble Aura machen und ihn berühren, wenn er runter kommt. Danach müßt er mit den Feuerbällen schmeißen. Wenn er zwei geworfen hat, springt zu ihm und berührt ihn wieder!

2. Die zweite Variante: mit dem aufgeladenen Buster feuern was das Zeug hält.

Morph Moth

Paßwort: 8843 8282 3841 6426
Wenn Euch der Alien-Abklatsch stört, benutzt einfach die Bubble Aura. Für den Morph ist der S. Burner am besten geeignet. Wenn er den Müllsaber macht (zieht Müll in einem Strahl an), dasht zur Wand, hüpf auf ihn, macht den Dashsprung über Morph Moth, dasht wieder zur Wand und so weiter!

Magna Centipede

Paßwort: 7861 7232 3151 2446



Wenn der Abschnitt mit den Scheinwerfern überstanden ist und der mit dem fallenden Müll anfängt, müßt Ihr zurück zum letzten Gegner gehen. Neben ihm seht Ihr eine Öffnung. Springt dann an ihm hoch und holt oben das Herz! Sobald der Abschnitt mit dem fallenden Müll

überstanden ist, seht Ihr einen großen Abgrund. Benutzt den aufgeladenen S. Burner und den Dashsprung, um an die obere Öffnung nach dem Abgrund zu kommen! Benutzt den aufgeladenen Silk S. bei Magna Centipede damit er Euch nicht mehr mit dem Schweif angreifen kann.

Crystal Snail

Paßwort: 8283 1251 7211 2786
Irgendwann bekommt Ihr am Anfang den Walker, mit dem Ihr zurück in den ersten Abgrund springen müßt. Dort solltet Ihr Anlauf nehmen



men und so weit springen wie möglich. Wenn der Walker herunterfällt, müßt Ihr herausspringen und Euch mit S. Chain an der Wand festkrallen (Es benötigt ein wenig Übung!). Beim ersten Abgrund nach dem Zwischengegner laßt Ihr Euch dann fallen. Links unten könnt Ihr von Dr. Light den Helm bekommen. Crystal Snail ist eigentlich leichter mit dem Buster zu besiegen, aber Ihr könnt ihn auch mit dem Magnet M. fertigmachen. Wenn er seine Crystal Blobs wirft, könnt Ihr an der Spitze der Wand herumspringen, damit er Euch nicht erwischt.

Overdrive Ostrich

Paßwort: 4128 3854 3451 2581
Zerstört die violette Barrikade mit dem S. Wheel! Dahinter bekommt Ihr von Dr. Light den Dash in der Luft. Beim Herz müßt Ihr den S. Burner aufladen, die oben genannte Variante machen und dann im Fallen den S. Burner benutzen. Es kostet ein Leben, aber Ihr habt das Herz. Bei Overdrive Ostrich solltet Ihr andauernd den Chrystal H. machen, mit regelmäßigem Schießen kann er nämlich keinen Angriff mehr starten.

Letzte Items

Nun dürft Ihr in der Wheel Gator Stage das Herz holen. Ihr müßt rechts weiterlaufen, auf den nächsten Vorsprung, dort Anlauf nehmen, weit hoch springen und danach den aufgeladenen S. Burner benutzen. Ihr könnt nun auch in der Flame Stag Stage den Energietank holen. Dazu solltet Ihr gleich



am Anfang den Berg heraufspringen und den gleichen guten Trick wie in der Wheel-Gator-Stage anwenden.

X-Hunter Stage 1

Vorsicht bei den Wänden! Drückt zum Springen Y, B und A gleichzeitig! Violen ist einer der schwersten Endgegner. Ihr müßt dem Morgenstern ausweichen und ihn mit dem aufgeladenen Buster zunichte machen. Ladet danach Eure Energietanks wieder auf!

X-Hunter Stage 2

Bei den „Stufen“, die aus dem Wasser kommen, solltet Ihr auf der Ge-



genseite des Feuers bleiben, weil Ihr sonst von dem Feuer verbrannt werden könntet.

X-Hunter Stage 3

Sobald der Stachelabgrund da ist, müßt Ihr mit dem Dashsprung und dem aufgeladenen S. Burner darüberspringen. Agile ist dann eigentlich recht leicht. Weicht allem aus, versucht nicht in den Abgrund zu springen, und haltet Euch immer unter Agile auf! Ab und zu müßt Ihr an der Wand entlangklettern und Agile mit Magnet M. bombardieren.

X-Hunter Stage 4

Nun noch die Angaben, mit welcher Waffe Ihr die Endgegner gut besiegen könnt:

Wire Sponge: S. Slicer
Morph Moth: S. Burner
Magna Centipede: Silk S.

Bubble Crab: S. Wheel
Wheel Gator: S. Chain
Flame Stag: Bubble S.
Overdrive Ostrich: Crystal H.
Crystal Snail: Magnet M.

X-Hunter Stage X

Für diesen Level ist die volle Ausrüstung vonnöten. An der Stelle, wo eigentlich der Zwischengegner sein sollte, wartet Sigma mit seinem Mega-Man-Doppel. Wenn Ihr nun alle drei Einheiten von Zero gefunden habt, kommt sie, zerstört das Double und macht den Weg zu Sigma frei. Bei Sigma müßt Ihr den S. Slicer anwenden. Wenn er sich durchsichtig macht, dasht von einer Ecke zur anderen, und sobald er seine Sparks wirft, überhüpft sie einfach! Doch falls er sich auflädt, hüpf schnell an die Wand! Den Computer-Kopf könnt Ihr mit der S. Chain besiegen.

Ihr wollt gleich die X-Hunter Stage mit kompletter Ausrüstung spielen? Hier noch zum Schluß das Paßwort: 1615 3327 6688 3246

Kai Scherhans, Ravensburg und Christoph Sommerauer, Waldkraiburg

Wizardry V

Sebastian hat zwei nützliche Tips für das nicht ganz einfache Hexenmeister-Spiel Wizardry V herausgefunden. Hier sind sie:

1. Unendlich Energie: Wenn Ihr in Level 3 auf den Mad Stomper trifft, dann kauft ihm das Strange Item ab, identifiziert es und rüstet Euren Anführer damit aus! Begeht Euch dann im selben Level zum roten Pool, und schwimmt mit Eurem Anführer bis ganz nach unten! Nun müßt Ihr die auftauchenden Monster besiegen und die Schatztruhe öffnen. Ihr werdet unter anderem eine Figurine finden. Bei jeder Benutzung dieses Figürchens wird sich die Gesamtenergie Eures Charakters erhöhen, womit dann quasi unendlich viel Energie zur Verfügung steht.

2. Unendlich viel Geld: In Level 6 trifft Ihr auf Evil Eyes (Geht mehrmals durch den viertürigen Raum hindurch!). Klaut ihm ein Item! Es wird ein Locket sein. Identifiziert dieses Item als Gold Medaillon und verkauft es daraufhin im Shop! Satte 25.000 Goldstücke bringt das gute Ding ein. Wer noch mehr Geld benötigt, stiehlt dieses Locket einfach erneut. So läßt sich unendlich viel Kohle ansammeln.

Sebastian Günther, Dessau

TIPS & TRICKS *Shorties*

Super Mario World

Alle Besitzer eines Action-Replay-Moduls können bei Super Mario World in den Genuß eines 97sten Levels kommen. Aus aktuellem Anlaß – die Mario-Manie geht gerade um – erklären wir den nicht ganz einfach zu bewerkstelligenden Trick. Super Mario World hat eigentlich nicht 96 Level, sondern strenggenommen „nur“ 69 bis 83, je nachdem, was man alles als einzelnen Level zählt (z. B. Yoshis Haus, die Segmente von Bowser Castle et cetera). Gut, auf jeden Fall ist zwischen den vielen Bits und Bytes des Moduls noch etwas versteckt, das man mit viel gutem Willen als zusätzlichen Level ansehen darf. Leider benötigt Ihr aber ein Action Replay, um Euch von dessen Existenz überzeugen zu können. Für alle anderen bleibt der Trost, daß sie nicht allzuviel verpassen. Wie auch immer, folgende Beschreibung erklärt den Weg von Anfang an:



- Gebt den Parameter 7E0D D501 ein! (Mario läuft auf der Karte über Level, die bisher noch nicht geschafft wurden.)
- Startet das Spiel auf einem leeren Speicherfeld! Geht zu „Yoshi's Island 2“ (rechts vom Startpunkt) und schaltet das ARP ein! (Mario geht nun au-



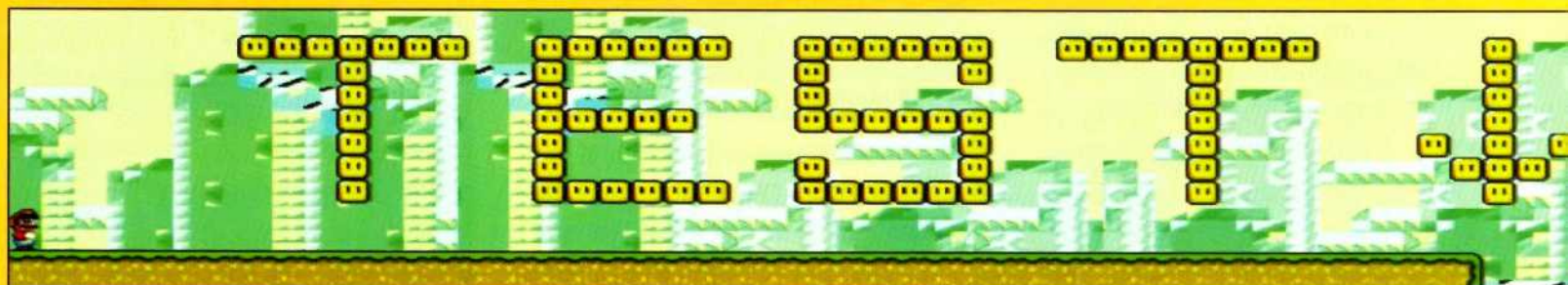
- tomatisch bis zur „Top Secret Area“.)
- Schaltet nun das ARP-Modul aus, und spielt das benachbarte Geisterhaus durch! Danach solltet Ihr den Spielstand speichern.
- Drückt Reset, gebt den Code 7E0D D502 ein, setzt das Spiel fort

- und begeben Euch zu „Donut Plains 1“ zurück. Aktiviert das ARP nun wieder! (Mario geht bis zur „Star Road“.)
- Danach schaltet Ihr das ARP wieder aus, spielt noch einmal das Geisterhaus durch und begeben Euch (auf dem „geheimen“ Weg über



den Kampf mit dem Riesengeist, Star Road wird aktiviert) in die Sternwelt.

- Zum Schluß aktiviert Ihr das ARP erneut und schaltet es an der Stelle wieder aus, an der Mario auf dem allerersten Stern stehen bleibt. Geht nun zum nächsten roten Punkt, schaltet das ARP ein usw. Wiederholt die Prozedur so lange, bis Mario auf dem Hügel in der Mitte steht! Dann schaltet Ihr das ARP ein letztes Mal aus und betretet den außergewöhnlich interessanten Zusatzlevel, der für Yoshis leider unpassierbar ist.



Wie immer präsentieren wir Euch in unserer 'künstlerischen Ecke' lustige und schöne Zeichnungen, die Ihr freundlicherweise Euren Tips und Tricks bzw. Le-

Die künstlerische ECKE

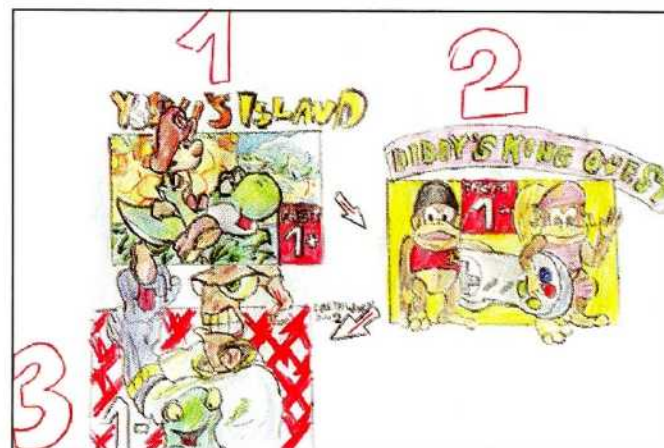
serbriefen beigelegt habt. Bitte denkt an Euren Absender auf der Rückseite der Zeichnung, fehlt er, erscheint Euer Name auch nicht im Heft! Also, dann ...



Diese beiden entzückenden Damen stammen von **Mathias Lamberti aus Rehlingen**. Die linke Schönheit zielt den Briefumschlag, wesentlich größer, nämlich im DIN-A4-Format, ist dagegen das rechte Fräulein. Liegt ihr Ursprung eventuell in einem Manga?



'Einer für alle' ist das Motto dieser kunterbunten Zeichnung von **Florian Baron**. Ähnlichkeiten mit lebenden Redaktionsmitgliedern sind nicht rein zufällig, und die dargestellte Handlung wirkt nur frei erfunden. Das Bild stellt also einen ganz normalen Arbeitstag in der TOTAL!-Redaktion dar! Schönen Dank, Flo!



Yoshi, Diddy und Earthworm Jim haben es **Daniel Kindinger** anscheinend besonders angetan. Seine drei Topfavoriten für das Jahr 1995 seht Ihr auf der unteren Zeichnung. Darüber präsentieren sich Crono und Ayla aus Chrono Trigger.

ACTION-REPLAY-CODES

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

Aufgrund der zur Zeit etwas dünn gesäten Codes für neue Spiele konzentrieren wir uns diesmal ganz auf die von Euch vermissten Parameter zu älteren und beliebten Spielen. Unsere Aktion 'Vermisste Codes' geht selbstverständlich weiter. Wer also noch bestimmte ARP-Codes sucht, kann sich an uns wenden, und wir werden versuchen, sie für Euch aufzutreiben und abzudrucken. Schreibt einfach an die nebenstehende Adresse und schaut in eine der kommenden Ausgaben!

SUPERNES

VERMISSTE CODES

Blackhawk

7E0F C706 unendl. Lebensenergie (außer bei Fall aus großer Höhe)
7E18 7A05 unendl. Hover-Bomben
7E18 7C04 unendl. Lebens-trank
7E18 7E07 unendl. Brückenschlüssel
7E18 820A unendl. Feuerbomben
7E18 8406 unendl. Levitator
7E18 7808 unendl. Lenkbomben
7E18 8602 unendl. Schrankenschlüssel

Parodius

7E00 980F unendl. Leben
7E00 8A0X Levelanwahl
7E1C 6B04 unendl. Schild
7E1C 680X Eigenschaften wählen
7E1D B201 +
7E1C 6602 unendl. Missiles
7E0C 1E01 Gegner werden bei Berührung vernichtet
7E00 9601 Unverwundbarkeit, Schiff ist voll mutiert
7E0A 5630 Schiff bleibt auch nach der grünen Glocke groß
7E0A 6C03 unendl. Wave bzw. Smartbombs

Sim City

7E0B A799 Population steigt schnell an

7E0B 9E4E unendl. Geld
7E00 4007 Free City anwählbar
7E0B 4DOX Monat bestimmen, X = {0, 1, ..., 9, A, B}
7E0B 4E0X Jahreszeit bestimmen, X = {1-4}
1 = Frühling
2 = Sommer
3 = Herbst
4 = Winter
7E0B 9DF9 keine Umweltverschmutzung
7E0B 1D00 stets Bankkredite möglich
7E03 F50X Geschenke, X = {1-F}

1 = Haus
2 = Bank
3 = Vergnügungspark
4 = Zoo
5 = Kasino
6 = Landgewinnung
7 = Polizei HQ
8 = Feuerwehr HQ
9 = Springbrunnen
A = Mario Denkmal
B = Messe
C = Windmühle
D = Stadtbücherei

E = Stadtpark
F = Bahnhof

Super Battletank 2

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

Super Off-Road

7E05 6313 unendl. Geld
7E06 2706 bester Motor
7E06 2306 beste Reifen
7E06 2B06 beste Stoßdämpfer

TIPS & TRICKS *Helpline*

Fragen

Star Trek: Deep Space Nine (SNES)

Meister Unbekannt aus Arnsberg würde sich über ARP- und Levelcodes sehr freuen, auch brennt ihm eine Frage ganz besonders unter den Nägeln: Wie läßt sich im Level 'DISYB' die Bombenproduktion stoppen?

Mega Man X2 (SNES)

Während Andreas Ostermayer für das letzte Paßwort dankbar wäre, plagt Nina Binkowsky ein anderes Problem: Sie sucht den Herztank im Level Crystal Snail. Wer kann helfen?



Zelda IV (GB)

Beate Sandleben und Martin Janisch würden sich über einige Hilfestellungen freuen. Ganz besonders interessiert sie, wo man den Frosch Wart findet und wie man eigentlich in die Teufelsvilla kommt.

Mystic Quest (GB)

Beate hat des weiteren ein kleines Problem, nachdem sie in Claive das Mädchen befreit hat. Auf dem weiteren Weg kommt man auf der Suche nach dem Dark Lord in einen Raum, in dem sich drei Gegner und zwei Bodenplatten befinden. Was ist in diesem Raum zu tun, damit man weiterkommt?

Antworten

Secret of the Stars (SNES)

Zunächst ein kleiner Tip für die nette Anruferin, der bei Sternzeit 20/6/96 so spontan nicht weitergeholfen werden konnte: Knapp zwei Stunden später kam der Geistesblitz! Bei der ominö-

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!!!

sen roten Quelle, die gegen Ende des Spiels aufgesucht werden soll, handelt es sich um den Teich im ersten Dungeon, den man ganz zu Beginn des Spiels erforschen mußte.



Illusion of Time (SNES)

Roland Schinner suchte bislang vergebens nach dem roten Juwel, das im Hotel in Euro versteckt sein soll. Hier ein kleiner Tip: Die Blumentöpfe im obersten Stockwerk sollten genauer untersucht werden ...

Breath of Fire II (SNES)

Alexander und Sebastian suchen an unterschiedlichen Stellen nach Auswegen. Der eine sucht seine Begleiter nach der Episode mit der Feuerschamanin, der andere

möchte aus dem weisen Baum wieder raus. In beiden Fällen kann ein Gespräch recht hilfreich sein, einmal mit einem netten Herrn am Dorfeingang, den Weg aus dem Baum weist einer der beiden Händler im Laden in der nördlichen Stadt.

Paladin's Quest (SNES)

Alf Brückner steckt nach dem Kampf mit Lokiarn in einem



Dungeon fest, bei dem bestimmte Türen nur mit Hilfe besonderer Gegenstände geöffnet werden können. Gemeint sind in diesem Falle die 'Sph'-Items, von denen Midia zumindest die Crown schon als Equipment bei sich haben sollte, weitere passende Items finden sich in den oberen Etagen des Dungeons. Mit den

angelegten (!) Items stellt man sich dann ganz einfach vor die entsprechende Türe und benutzt das passende Objekt.

Super Return of the Jedi (GB)

Dennis Krugel verrät Martin einige Levelcodes:

Level 1.2: SNKMTD

Level 1.3: RWVJBC

Level 2.1: TFGBMN

Level 2.2: HJMKPL

Level 2.3: QGTHGD

Level 3.1: PSVZKL

Level 3.2: SFPYSW

Level 4.1: CGGYQM

Level 4.2: KFGZXQ

The Adventures of Batman & Robin (SNES)

Rico Albrecht hilft Sebastian durch Level 7. Der Irrgarten läßt sich mit Hilfe der Röntgenbrille recht einfach durchqueren, anschließend werden drei Fragen gestellt. Die richtigen Antworten lauten:

1: Zickzacksymbol, Bogensymbol, senkrechter Strich

2: A-Key, C-Key, D-Key

3: H.B.

Danach kommt der Mittelboß, den man zunächst auf sich zukommen läßt und sich dann



mit einem Wandsprung hinter ihn stellt und ihn von dort bearbeitet. Beim Riddler sollte man, wenn er mit der rechten Hand auf den Boden schlägt, vorwärts laufen und möglichst nicht anhalten. Schlägt er mit links, sollte man den Trümmern ausweichen. Die nun folgenden Schachkönige sollte man möglichst weit auseinanderhalten und im Sprung nach ihnen treten. Sobald einer von ihnen erledigt ist, schießt der Riddler mit einem Laser. Ausweichen, links halten, einen Wandsprung am König ausprobieren – und das war dann auch schon alles, was zu tun ist.

TOTAL! 2/96

Specials: Nintendo⁶⁴-Report (mit Hard- und Software-Infos), Best of '95 – Tops & Flops, Genre-Durchblick: Prügelspiele
SuperNES-Tests: Secret of Evermore, WeaponLord, Urban Strike, Micro Machines 2, NHL Hockey '96, 90 Minutes European Prime Goal, Mighty Morphin Power Rangers ...
Game-Boy-Tests: Bomberman, Super Street Fighter II, Super Return of the Jedi ...
Tips&Tricks: Diddy's Kong Quest (Teil 1), WeaponLord (Teil 1), Chrono Trigger (Teil 1)
Sammelkarten: Diddy's Kong Quest, Chrono Trigger, Mortal Kombat



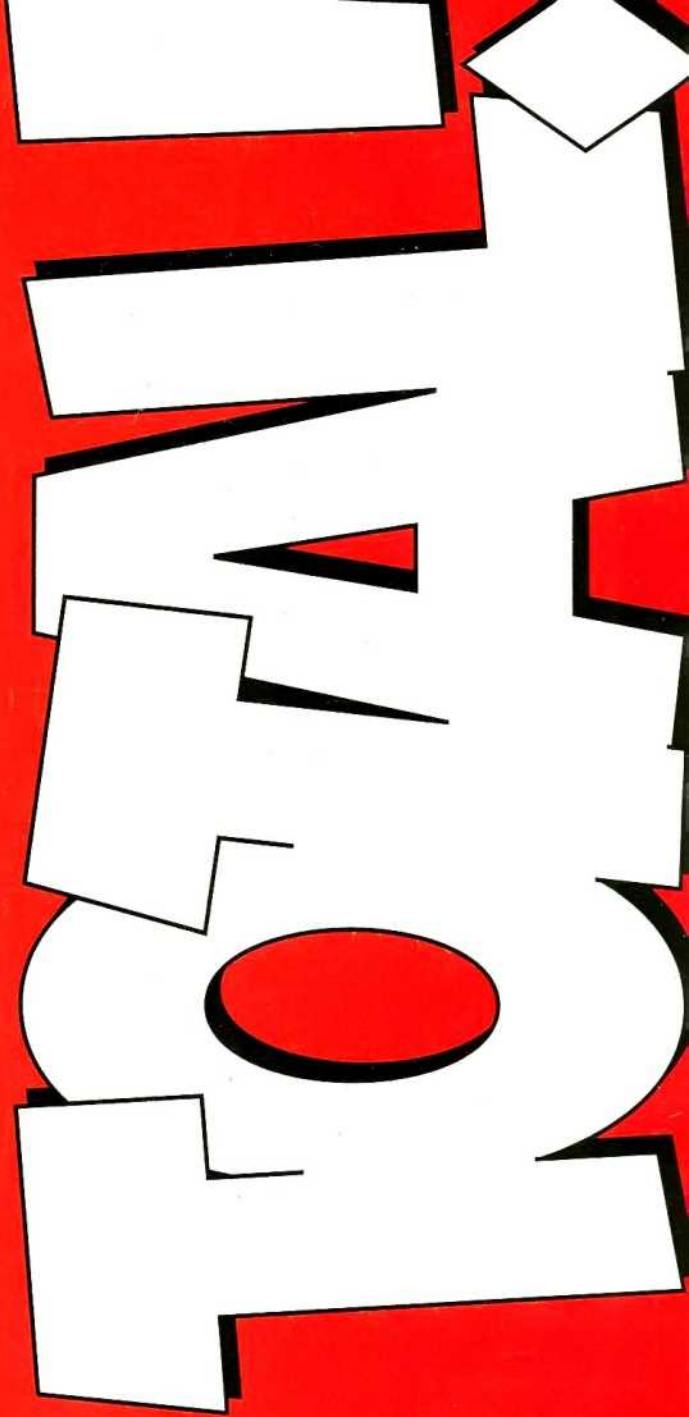
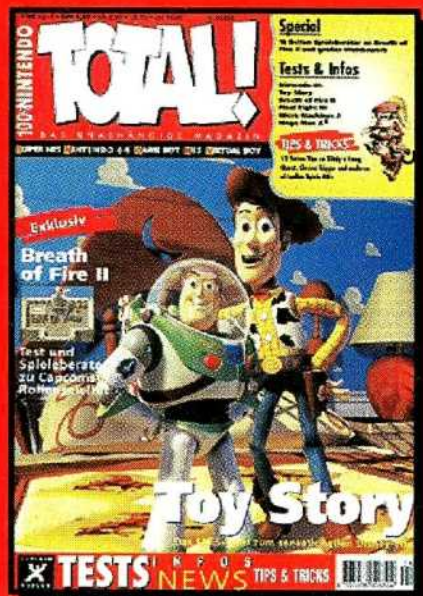
TOTAL! 3/96

Specials: Nintendo⁶⁴-Software, Parodius 3, Killer Instinct 2, Star Wars-Poster, Genre-Durchblick: Action-Adventures, Tips&Tricks-Lexikon
SuperNES-Previews: Breath of Fire II, Final Fight 3
SuperNES-Tests: FIFA Soccer '96, Waterworld, The Mask, Boogerman, NBA Live '96 ...
Game-Boy-Tests: Galaxian&Galaga, NFL Quarterback Club '96 ...
NES-Test: The Legend of Zelda
Tips&Tricks: Diddy's Kong Quest (Teil 2), WeaponLord (Teil 2), Chrono Trigger (Teil 2)
Sammelkarten: zwei Nintendo⁶⁴-Daumenkinos (Super Mario 64)



TOTAL! 4/96

Specials: 16-seitiger Breath of Fire II-Guide, Toy Story – Der Film, Goemon-4-Report
SuperNES-Preview: Mega Man X3
SuperNES-Tests: Toy Story, Breath of Fire II, Final Fight 3, Spawn, Kawasaki Superbikes ...
Game-Boy-Tests: Worms, Micro Machines 2 ...
NES-Test: Die Schöne und das Biest, Elite
Tips&Tricks: Diddy's Kong Quest (Teil 3), Chrono Trigger (Teil 3)
Sammelkarten: Earthworm Jim, Secret of Evermore



TOTAL! 5/96

Specials: Credits: Die TOTAL!-Redaktion stellt sich vor, Mega Man-Report, Killer Instinct 2-Poster, Die 50 besten SuperNES-Spiele (Teil 1)
SuperNES-Preview: Super Mario RPG
SuperNES-Tests: Civilization, Kirby's Dream Course, Kirby's Ghost Trap, Mega Man X3, Final Fantasy II ...
Game-Boy-Tests: Killer Instinct, Mortal Kombat 3, Mega Man 5, Primal Rage, Mickey Mouse ...
NES-Test: Gauntlet II
Tips&Tricks: Secret of Evermore, Diddy's Kong Quest (Teil 4)
Sammelkarten: Breath of Fire II, Killer Instinct 2, Mega Man



TOTAL! 6/96

Specials: Jubiläums-Report: Drei Jahre TOTAL!, Interview mit Mario-Erfinder Shigeru Miyamoto, Secret of Mana 2-Report, Die 50 besten SuperNES-Spiele (Teil 2), Genre-Durchblick: Klötzchenspiele, Genre-Durchblick: Strategie- u. Wirtschaftsspiele
SuperNES-Tests: Super Bomberman 4, Prehistorik Man, Frantic Flea, Sailormoon, Blazing Skies ...
Game-Boy-Tests: Battle Arena Toshinden, Pinocchio, Tetris Blast, Defender & Joust, Wave Race ...
NES-Tests: Star Wars ...
Tips&Tricks: Toy Story (Teil 1)
Sammelkarten: Toy Story, Killer Instinct 2, Nintendo⁶⁴
Poster: Battle Arena Toshinden



TOTAL! 7/96

Specials: E3-Messe-Report aus Los Angeles mit allen Infos zum Nintendo⁶⁴, Enix und seine Drachen, Die 50 besten SuperNES-Spiele (Teil 3)
SuperNES-Previews: Worms, Kirby Super Star
SuperNES-Tests: Super Mario RPG, Star Trek: Deep Space Nine, Goemon 5 ...
Game-Boy-Tests: Track & Field, Probotector, Adventures of Lolo ...
NES-Test: Pirates!
Tips&Tricks: Toy Story (Teil 2), Battle Arena Toshinden-Tips&Tricks-Poster
Sammelkarten: Super Mario RPG, Defender & Joust, Killer Instinct 2
Poster: Super Mario RPG

Ihr habt eine TOTAL!-Ausgabe verpaßt? Kein Problem! In unserem Heft-Shop könnt Ihr die Ausgaben der letzten sechs Monate nachbestellen!

☐ 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

☐ 7/96 DM 6,80

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:

Name

Straße

PLZ/Ort

Datum/Unterschrift

(Bei Jugendlichen unter 18 Jahren Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

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

KLEIN BÖRSE ANZEIGEN

SNES

Verkaufe Shanghai DM 50, Connors Pro Tennis DM 20, Tetris & Dr. Mario DM 25, The Brainies DM 30, Parodius DM 20 + Versand u. Nachnahme, alle dt. mit Anleitung u. Verpackung, Tel.: 08331-2509, Raimund

Suche TOTAL! 10/93, Maik Einfeld, Hallische Str. 11, 06246 Bad Lauchstädt, Tel.: 034635-22381, Maik



Batman Forever, Super Nintendo

Verkaufe Goof Troop, NBA Jam T.E., Plok, F-Zero, Kick-Off, Sim City, Super Game Boy, Action Replay, Preis nach Vereinbarung, Benjamin Reißner, Hauptstr. 80, 31840 Hess. Oldendorf, Tel.: 05152-4216, Benjamin

Verkaufe SNES mit zwei Joypads und 12 Spielen und Super Game Boy mit Beraterbuch für DM 600 VHS, Tel.: 0481-2856, nach 18 Uhr, Herbert

Der Wahnsinn! Tips, Tricks, Cheats, ARP-Codes, Paßwörter etc. auf über 300 DIN-A4-Seiten für nur DM 35 (für SNES und MD erhältlich), habe auch Spiele günstig abzugeben, Tel.: 0821-437995, Ralph

Suche Neuheiten, Modulsammlungen, Konsolen: SNES, GB, NES usw., suche auch Sony PSX und Saturn mit

Spielen, Tel.: 0641-970424, Kirsten
Habe Populous 2, Bomberman 2, Super Soccer uva., suche Dungeon Master, FF 1-3, Eye Of The Beholder, nehme auch Rollenspiele mit leerer Batterie! Tel.: 0341-6897916, ab 1.8., 17-20 Uhr, Enrico

Suche Breath Of Fire 1-2, Might & Magic 3, biete Secret Of Evermore, Alien3, Equinox, Zombie 1-2, All-Stars, Busts Loose, suche auch andere Prog-/Act-Adventures, auch 1 zu 2,



Chrono Trigger, Super Nintendo

Tel.: 09971-9201, Daniel

Verkaufe SNES-Spiel Yoshi's Island (noch originalverpackt), VB DM 60, Tel.: 030-5225571, René

Verkaufe SuperNES mit 9 Spielen und viel Zubehör für sage und schreibe DM 495, Tel.: 030-9443183, Steven

Suche für SNES: Might & Magic 2 und Lost Vikings, zahle DM 100 pro Spiel, Tel.: 06321-88339, ab 18.00 Uhr, Bernd

Kaufe SNES Adv. u. Rollenspiele, zahle gut, dt. u. US-Spiele, B. o. F. I + II, Chrono Trigger, Final F. II + III, 7th Saga, Soulblazer, Secret Of Mana und Strategiespiele, Tel.: 04529-624, ab 18 Uhr, Sönke

Verkaufe Prügelspiele für SNES, Fatal Fury I (dt.) DM 50, Fatal Fury II (dt.) DM 80, Art Of Fighting (dt.) DM 70, Paws Of Fury (dt.) DM 60, X-Men DM 60 uva., Tel.: 04529-624, ab 18 Uhr, Sönke

Verkaufe SuperNES-Spiele: Batman Forever (dt.) DM 60, Brain Lord (US) DM 100, Cybernator DM 45, Claymates (dt.) DM 55, Demolition Man (dt.) DM 65, Hulk (dt.) DM 45, Super Dropzone (dt.) DM 60, Vortex (dt.) DM 55, Tel.: 04529-624, ab 18 Uhr, Sönke

Verkaufe preiswert meine SNES-, NES- und GB-Spiele, Gratisliste von

Sascha Nilson, Gedelitzer Weg 19, 29471 Gartow

Hilfe! Suche Might & Magic 2, zahle gut oder tausche gegen 1 meiner Top-Games, Tel.: 06245-6043, Simon

Verkaufe Fever Pitch Soccer DM 60, Plok DM 20, Skinsgame (Golf, US) DM 50, Spiderman - X-Men DM 40, für GB Zelda 4 u. a., suche Chrono Trigger und TI 6/94 u. 12/93, Tel.: 08141-92476, Andreas

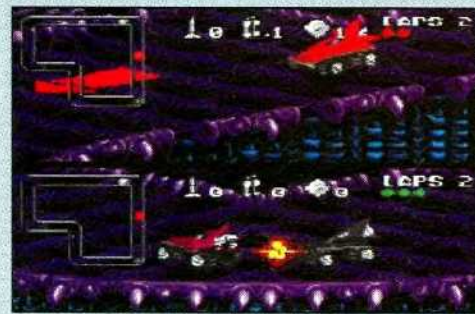
Verkaufe SNES mit 2 Controllern, 19 Spielen (Super Mario World 2, Theme Park) und Super Game Boy mit 2 Spielen, verlange DM 750, Tel.: 04144-4735, Maik

Verkaufe SNES, 2 Pads, Str. Fighter, Plok, Mega M. X, Samurai Shodown, Batman Forever, NBA Jam T. E., Hagane für DM 650 (NP DM 1300), Tel.: 09326-1207, Christian

Verkaufe Cool Spot DM 50, S. o. Mana DM 65, Plok DM 35, SF 2 DM 30, suche RRR, Magical Quest, Tetris Blast (GB), EWJ, TOTAL! 6/93, 4/94, 10/95, zahle gut! Tel.: 02241-79470, Martin

Verkaufe Secret of Everm. (dt.) DM 70, Illusion of G. (US) DM 50, Breath of F. (US) DM 50, Pop'n Twinbee DM 40, Lemmings II (dt.) DM 40, Kein Tausch, Tel./Fax: 0511-757516, Angelika

Verkaufe Super Turrican, Stunt Race FX, Super Aleste, Young Merlin, je DM 50, Verkaufe für PlayStation: wipEout, Thunderhawk 2, je DM 65, Tel.: 02244-4415, Rene (ab 18 Uhr)



Rock'n Roll Racing, Super Nintendo

Verkaufe SNES, SSF 2, Secret of Mana, NBA Jam T. E., Dragon, Pitfall, Actr. 2, Alien 3, FIFA Soccer, Axelay, SF 2, STNBA Basketball, SMW, Tel.: 02855-6077, Maik

Suche Eye of the Beholder, zahle bis



NBA Jam T. Edition, Super Nintendo

DM 50 und Alien 3 DM 40, Tel.: 04101-42608, Christian

Verk./Tausche über 50 Sp., z. B. Phalanx, K. Arthur, S. Conflict, Turn + Burn, Hulk, Spider-M., Batman, Capt. America, J. Park, R. o. t. Robots, Gaia, Slammaster, Madden 95, WC 1, Vortex, TOTAL! ab 6/93, Tel.: 02501-58613, Jörg

Suche Secret of Mana für DM 50, Chrono Trigger DM 75, Breath of Fire 1 + 2 für DM 60, Tel.: 02406-3797, Patrick Leu, Wepelen 49, 52134 Herzogenrath

Tausche Illusion of Time gegen Batman Forever und Top Gear 2 gegen Mystic Quest Legend, Tel.: 04103-5934, Nils

Tausche Theme Park, Super Metroid, Dragon, KO Boxing, R-Type, StarWing, FIFA, True Lies, S. o. Evermore gegen Tetris u. Dr. Mario, WWF Raw, Tel.: 03875-787252, Christian

Verkaufe Best of the Best, Turtles Fighters, Prince of Persia, Super Ghouls 'n' Ghosts, Mario Paint, Street Fighter 2, Castlevania 4, Zelda 3 für je DM 60, Tel.: 0291-8633

Ab sofort! An- und Verkauf von Gebrauchtspielen für NES, GB und SNES, Tel.: 05448-8569, H. Kouf, Mo.-Sa., 20- 22.00 Uhr

Verkaufe SNES mit 2 Pads, 1 Ascii-Pad, SGB, 4 Spieleberatern und 18 Spielen, z. B. DKC 2, Secret of Mana, ISSD usw., alles 100%ig o. k., VHB DM 1200, Tel.: 07181-3310, Stefan

Tausche/Verkaufe Virtual Soccer, SM All-Stars, S. Ghouls 'n' Ghosts, Flashback, Lost Vikings, Donkey Kong C., NBA Jam T. E., SMW 2 - Yoshi's Island, Joy-Pad Score Master- S.N., Tel.: 05361-66879

Verkaufe: Super Nintendo und Spiele u. a. Secret of Mana, Yoshi's

BÖRSEN-FORMULAR

(BITTE DEUTLICH IN BLOCKBUCHSTABEN SCHREIBEN!)

NAME

STRASSE

PLZ/ORT

TELEFON

Bitte kreuzt an, in welcher Rubrik Eure Anzeige erscheinen soll:

- ☐ SNES-Spiele
☐ NES-Spiele
☐ GAME-BOY-Spiele

- ☐ Hardware+Zubehör
☐ Sonstiges

Eine Kleinanzeige (maximal sieben Zeilen mit je 25 Anschlägen) kostet fünf Mark. Es besteht kein Anspruch auf Mitnahme der Anzeige für eine bestimmte Heftnummer. TOTAL! vermittelt lediglich die Kontaktaufnahme und kann für das daraus folgende Vertragsverhältnis nicht verantwortlich gemacht werden. TOTAL! kann und will die Seriosität der Anzeigeninhalte nicht überprüfen. Adressen und Telefonnummern müssen im Anzeigentext stehen.

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

NUR 5 DM

Island, International Superstar-Soccer, Pitfall usw. Spiele von DM 50-70. Tel.: 0431-529568, Michael

Verkaufe SNES Spiele wie Unirally, Rock'n'Roll Racing, Young Merlin und weitere tolle Titel für je DM 50, ein Super Gameboy für DM 60, zwei Spieleberater für je DM 10. Tel.: 03321-46897, André Mi.-Sa. ab 14.00 Uhr

Verk. SNES 28 Spiele, 4 Joypads, Action Replay, Super Gameboy mit Donkey Kong, alle TOTALI-Hefte, auch Specials für nur DM 1100. SNES umgebaut, Tel.: 02741-4214, Manuel



Rise of the Robots, Super Nintendo

Suche Probotector für SNES und verkaufe Gameboy Spiele für je DM 20, z. B. Duck Tales, Donkey Kong u. a. und Gameboy für DM 50. Tel.: 0041-61-9716556, Bernhard

Tausche WWF The Arcade Game gegen The Adv. of Batman and Robin und Beavis and Butthead gegen Action Replay Tel.: 07141-482328, Sven

Suche/Tausche suche sehr dringend Theme Park oder Yoshi's Island und würde es gegen drei Spiele tauschen, nämlich Indiana Jones, Mario 1 und Dr. Franken & s. Streeter Tel.: 02845-10304, Stefan

Tausche 3 Spiele gegen 1 Spiel und zwar Starwing, S.ghouls'n'Ghosts und Mystic Quest gegen Young Merlin. Michael Hüttner Göltzschthalblick 14 08236 Ellefeld Tel.: 03745-71926

Verk. SNES-Konsole und Zubehör für DM 200, außerdem 25 SNES-Spiele, darunter auch Neuerscheinungen von DM 40-70, z. B. WWF The Arcade Game, Mech Warrior 3050, Tel.: 06021-80520, Christian

Verkaufe Spiele für Nintendo-Konsolen. Spiele in gutem Zustand und mit Anleitung (u. mit Verpackung). Spiele zwischen DM 15-150. Tel.: 05942-841, Heiko

Suche SNES- Spiele. Tausche oder Verkäufe auch. Habe: Might & Magic 3, Plok, Metroid, Shadowrun... Suche für GB: Adventure und RPG's Tel.: 06359-4184, Andreas

Suche/Tausche Final Fantasy 2, Breath of Fire 1, Chrono Trigger Preis: VB. Oder Tausche gegen S.Turrican 2, Batman For., Pacman 2, Primal Rage usw. Tel.: 06104-44686, Murat (Anrufbeantworter)

Verk./Tausche über 30 Spiele z. B. Simearth, Robotrek, Chess, Bubsy, Lemmings, Starw. 2, D.Strike, L.Vikings, NHL '93, Madden '93, Tennis, Batman, Rushing Beat, Cyb. (alle US), Syndicate. Tel.: 02501-58613, Jörg

Verk./Tausche über 30 Spiele z. B. Joe+ Mac 2, Stuntrace, Valis 4,



Secret of Evermore, Super Nintendo

Shadowrun, Pinball, Kirby, Bizyland, UN-Squadron, Pop'n'Twinb., Smash TV, Gradius, Adams F., 7.Saga, Spanky (alle US) Tel.: 02501-58613

Achtung, hier ist die Chance einen 1A-SNES, Streetrac., Rise of R. Earthworm 1, 2 Pads (1 Ascii) u. nen 6-P-Adapter zu erwerben (neu DM 650) hier VB DM 300. Ach ja, Schnelle kriegen Bust's L.(frei) dazu. Tel.: 03761/2122, Volker

Verkaufe SNES-Spiele: Gaia, 7.Saga, Final Fantasy 1+2, Lord of the Rings, Paladin und Action Replay 3 fuer je DM 45. Tel.: 07021-42297, Florian

SNES-Spiele Tausche oder Verkäufe zw. DM 20-30, teilweise ohne Verpackung und Beschreibung: T2 Judgement Day, Choplifter 3, Outländer, Paperboy 2, Marioworld, Plok, Tinytoon, Roadrunner. Tel.: 06831/62371, Petra

SNES Secret of Evermore DM 50, Illusion of Time DM 70, Secret of Mana DM 70, NBA-Jam DM 35, Ferrari Grand Prix Challenge DM 35, Island Chase DM 35, Plok DM 50. Tel.: 0201-292055, Sonja

Verkaufe Mega Man DM 40, Zelda 3 DM 20, Streetfighter 2 Turbo DM 30, Turtles TM DM 50, Donkey Kong Country DM 50, Turtles in Time DM 20, Aladin DM 30, Mario Paint DM 30, Mystic Quest Legend DM 20. Tel.: 06205-32053, Timo

Tausche International Superstar Soccer, Mega Man 7 (Super NES) und B.C.Kid, Super Mario Land 1 u. 2 (Game Boy), suche JSSD, WWF-Wrestle, Mania Arcade mit Anleitung Tel.: 03321-454125, Philipp

Super Angebot Biete DM 85 + Versandkosten für Hint Book „Breath of Fire 1“ Tel.: 02161-541555, Jürgen

Verkaufe SNES- und GB-Spiele. Suche Ghostbusters für Master System 2. Nur von 19.00-20.00 Uhr Tel.: 09364/1604, René



Super Street Fighter II, Super Nintendo

Verk. diverse japanische KULTITEL z.B. Romancing Saga 2 (+Bücher) und 3, Far East of Eden, DQ VI etc., Preise zw. DM 65-85. zw. 19.00 und 20.00 Uhr Tel.: 03834-811747, Ronny

Verkaufe SNES, 2 Pads, 8 Spiele (Alien 3, Secret of Evermore) alles in einem Superzustand. Alles für DM 450. Tel.: 05232-17144, Dean

Suche Alles über Young Merlin, Tips und Tricks oder Komplett-Lösung, Hefte Nr. 6/93-10/94. Tel.: 069-87263, Sandy

Dringend! Kaufe CHRONO TRIGGER. Preis nach VB. Tel.: 0201/504451, René

Suche Neuheiten und Strategien u. Rollenspiele für SNES, auch Samml. mit Konsole, suche auch PSt. + Saturn-Spiele. Tel.: 04774-991104, Rainer

Suche Neuheiten für SNES, NES, GB, Sony PSt., Saturn etc.. Suche auch komplette Modulsammlungen + Konsolen für alle Systeme v. Nintendo, Sega + Sony PSt. Tel.: 0641-970436, Monika

Verkaufe Super Mario Allstars für

DM 40, Theme Park für DM 70 und Secret of Evermore für DM 70 - 80. Alle drei Spiele für DM 150. Tel.: 02243-5145, Nick

Verkaufe/ Tausche für SNES: Illusion of Time, Super Soccer, Rock'n'Roll Racing, Rise of the Robots, Vortex, Turtels, Indicar, T2, Phalanx, wir verkaufen zwischen DM 30 - 80. Wir tauschen auch. Tel.: 07143-59086 o. 50324, Jan u. Dominik

Verk. SNES- Spiele ca. 100 Stck. z.B. Young Merlin, Vortex, Wild Guns, Claymates, Batman Forever, Hulk, Urban Strike, Lost Vikings, Mickey Mania usw. Tel.: 04529-624, Sönke ab 18.00 Uhr

Verk. NES- Konsole + 4 Spiele für DM 150 und ca. 30 NES-Spiele, z.B. Zelda, Super Mario Bros., Metroid, Alien 3, Punch Out, usw.. Tel.: 04529-624 ab 18.00 Uhr

NES

Suche Mario 3, Zelda 1+2, Tetris, Dr. Mario, Wizards and Warriors, Dream Master, biete je DM 30. Tel.: 06421-43782, ab 20 Uhr, Ruth

Verk. NES - US + 50 Spiele für DM 590. Tel.: 04529-624, Sönke ab 18.00 Uhr

Verkaufe NES-Spiele wie Mario 1, Donkey Kong 1, 2, 3, Bomber Man, Pinball, Golf, Pac Man, 1942, Motocross, F 1 Urban, Twin Bee Karateca usw. Komplett DM 150. Tel.: 08171-6930, Ernst

GAME BOY

Verkaufe 10 Game Boy Spiele, z. B. Street Fighter 2, Mega-Man 2 u. 3, Super Mario Land 2, Tiny Toon, Kwirk usw. für DM 220, Tel.: 05221-23428, Ralf

Verkaufe GB inkl. Tragetasche mit den Spielen: Wario Land, Super Stars 2, Metroid, Tetris, Nemesis, Turtles 2 u. Solar Stricker für DM 170. Alle mit Verpackung. Neu ! Tel.: 06223-49897, Maik

Suche f. GB Final Fantasy 3. Tausche/Verkaufe Milow's Secret Castle, DK u. a. suche TOTAL! 6,7,10,11/93 u. 10,11/95 biete Club-Ztg. 94/95, Tel.: 03581-405245

Suche für GB Balloon Kid (gut erhalten und am besten mit Verpackung und Anleitung). Bezahle gut ! Tel.: 05493-644, Matthias

Verkaufe 3 GameBoy-Spiele: Tetris DM 10, Pinball Fantasies DM 30, Zelda IV DM 30-40, fragt nach Cristian Grauer, Tel.: 06703-3913, Christian

Suche dringend für GB Rollenspiele z. B. Final Fantasie Legend 1,2,3, Great-Greed und Mystic Quest. Tausche auch pro R.-Spiel 2 Spiele (Aktion Replay), Tel.: 05034-4172, ab 16 Uhr, Fabian

Suche alle für den Game-Boy erschienenen Star Wars-Spiele. Auch SNES und Indiana Jones. Tel.: 02362-43797, Ralf

Suche für GB das Spiel Glücksrad, suche auch Teil 1+2 der Komplettlösung von Yoshis Island. Tel.: 06351-36799, Gudrun

Suche Modulsammlungen + Neuheiten + Geräte für GB, SNES, NES usw.. Suche auch Sony PSt. + Saturn mit Spielen. Tel.: 0641-970424, Kirsten

Verkaufe GB-Spiele: Double Dragon 3, T 2, Mario & Yoshi, Wario Land für je DM 35. Turtles DM 30. Tel.: 02226-4896, Michael

HARDWARE

Verkaufe SNES mit 16 Spielen, z. B. DKC, Star Wars 2 + 3, Alien 3, 2 Controller, 2 Infrarot-Pads u. 1 Joyboard, Vhb DM 850, Tel.: 02383-1319, Björn

Verkaufe SNES mit 11 Spielen z. B. Theme Park, ISSD, Flashback, Mario All Stars, Zelda 3, 1 ASCII-Pad, 1 normales Pad, Stereo-AV-Kabel für DM 450, Tel.: 04823-6081, Birger

Top Preis! SNES, Scart u. ASCII-Pad Sow., 2 n. Pads sowie 19 Top-Spiele wie Demon's Crest, Parodius, RR Racing, Dragon, Mickey Mania usw., NES m. 4 Spielen gratis dazu, kpl. DM 750, Tel.: 030-5625308, Hardy

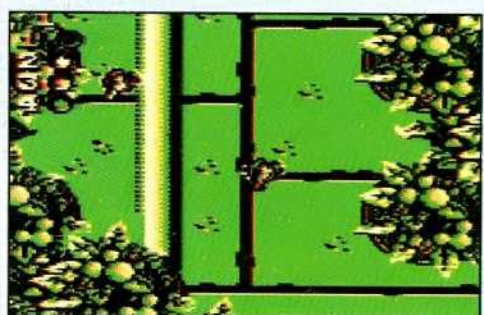
Verkaufe für SNES Infrarot-Joypad DM 60, Universaladapter DM 30, Hintbook für Final F.3 DM 40, Chrono Trigger DM 40, Prügelspiele, Scart-Kabel DM 25, Joypad m. Dauerfeuer DM 35, Tel.: 04529-624, ab 18 Uhr, Sönke

Verkaufe Game Boy mit 16 Spielen, 1 Netzteil, 1 Game Link-Dialogkabel und 1 Super Game Boy für DM 600, Tel.: 03473-810351, Thomas

Verkaufe SNES m. 38 Spielen + Zubehör, Chrono Trigger, FF3, DKC 1+2, SMW 1+2, SSF 2, Secret o. Evermore, Mana, B-Man 2, AOF, WH2 VB DM 1420, Game Boy + 38 Topspiele VB DM 578, Tel.: 07961-6593, ab 18 Uhr, Zhou

Verkaufe Mega Drive mit 13 Spielen und 2 Joypads für VB 300 DM oder Tausche gegen Sony PSX-Grundgerät, Tel.: 02366-55896, Dominic

Verkaufe NES-Konsole für 4 Spieler mit Kassette Mario Bros., Tetris, World Cup u. 8 weiteren Spielen z. B. Dr. Mario, U-Boot-Spiel, Eis Hockey, Capt'n Hook, Chip'n Dale, Preis VHS, Tel.: 039322-41858, Brigitta



Micro Machines, Game Boy

Verkaufe SNES mit 2 Joypads, US-Adapter, Chrono Trigger, Super Mario Kart, Rise of the Robots und Stunt Race FX für DM 350, Tel.: 05664-8377, Mathias

Suche Action-Replay 2 für SNES, nehme nur Angebote aus Köln an. Ich zahle max. DM 100, Tel.: 0221-493400, Dennis

Verkaufe Super Nintendo Grundgerät, zwei Pads DM 110, Asterix und Obelix DM 50, Illusion of Time DM 60, Flashback DM 45, Pitfall DM 50, Judge Dread DM 40., Tel.: 04561-3565, Michael

Verk. für SNES: Infrarot Joypad, Scart-Kabel, Super Nes-Konsole, Hintbooks für Final Fantasy 3, Chrono Tr., Fighter Stick, US-Adapter, Joyboard usw.. Tel.: 04529-624 ab 18.00 Uhr

SONSTIGES

TOTAL!-Sammlung 12/94 - 6/96 kompl. zu verk. suche, tausche, kaufe, verk. PSX Games, biete loaded, Thunderhawk 2 u. v. a. ruft an Tel.: 0451-595219, ab 16.00 Uhr, sonst Anrufbeantworter, Christian
Suche die Club-Nintendo Ausgaben 3/94, 1/95 und 2/95, zahle bis zu DM 10 pro Stück, Lukas Wilde, Im Rothen 17, 63801 Kleinstheim, Tel.: 06029-5194, Lukas



NHL Hockey '96, Super Nintendo

Suche Club Nintendo Magazine 1/89 - 2/91 und 1/92, zahle gut oder tausche gegen TOTAL! 6/93! Tel.: 0202-730891, Alexander
Suche gut erhaltenen Zelda3 Spieleberater, zahle DM 50, Tel.: 02131-543288, Mark
Suche alle TOTAL! von 6/93 bis 3/95 und 1/96, Tel.: 03473-810351, Thomas



Super Mario Kart, Super Nintendo

Suche TOTAL!-Ausgaben 7/93, 11/93, 12/93, 2/94, 2/95, 6/95 und 11/95, suche auch Final Fantasy Legend 3 für den Gameboy, Tel.: 02222-61954, Susanne
Ich kaufe alles von Todd Mc Farlane's Spawn. Hauptsächlich Figuren und Comics. Schreibt mit Liste an Christoph Deverling, Ackerleite 17, 95326 Kulmbach. Zahle sehr gut !!!
Verkaufe TOTAL!-Ausgaben 6/93 bis 4/96 gegen Höchstgebot! Nur komplett! Alle Hefte in 1A-Zustand! Tel.: 09406-2504, Claus
Suche dringend TOTAL! Ausgaben von 1994, wenn möglich auch 6, 7, 9/95, 1/96. Suche auch günstig GB u. SNES-Spiele. Tel.: 06056-3304, ab 16.00 Uhr, Andreas
Ich suche TOTAL!-Hefte 2/95, 10/95, 10/94, 8/94, 9/94, 11/94, 6/95, 9/95, 7/94, 3/95, 7/95, 1/94. Suche SNES-Spiele Lagoon, Soul Blazer. Tel.: CH-061-6410186, Urs verlangen
Wie bitte, Ihr seid noch nicht Mitglied im TOTAL!-Fanclub 2? Schreibt bitte ordentlich an Garching an der Alz, PLZ 84518, Aufotrstr. 3, Tel.: 08634-7733, meldet Euch bei Stefan!
Suche C-64 Spiele, alte oder neue, bezahle gut. Meldet Euch bei Steven Teubner, Tel.: 03734-7384, ab 2 Uhr
Suche VHS-Aufnahmen v. „Die Königin der 1000 Jahre“, „Odysseus 31“ und „Miyuki“, das damals auf TELE 5 lief. Tel.: 0871-26853, Slavisa ab 19.00 Uhr

Schweiz

KING GAMES

**Ihr zuverlässiger Partner
in der Schweiz,
seit über 6 Jahren!**

**Saturn
Playstation
N⁶⁴ & Zubehör
Japanische
Fanartikel**

**Besuchen Sie uns
doch in unserem
Laden:**

**Rathausgasse 4
CH- 5600 Lenzburg**

☎ 0041 - 62 - 892 02 87
Versand abends:
☎ 0041 - 56 - 667 31 30

Schweiz

**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**

Berlin

UFO GAMES

ANKAUF • VERKAUF • TAUSCH

**SONY
SATURN
SUPER NES
NINTENDO
MEGA DRIVE
MEGA-CD
GAME BOY
GAME GEAR
NEO-GEO CD
3 DO
PC**

Es lohnt sich, anzurufen!

UFO GAMES
Bundesallee 72
12161 Berlin
Tel./Fax: 030/859 36 35

Flensburg

**SOUND
&
VISION**

ManiaX
MULTIMEDIA VERTRIEBS GMBH

**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

Lübeck

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
Moislinger Allee 40 a
23588 Lübeck
Nur Versand!
Händleranfragen erwünscht!
0 45 1 - 8 71 75 55

Hamburg

Game Castle

**Das Videospieldepot
in Hamburg!**

Inzahlungnahme von Spielen

- Super Nintendo
- Nintendo⁶⁴
- Sony PlayStation
- Sega Saturn
- Panasonic 3DO
- Neo-Geo CD
- Sega Mega Drive
- Game Boy
- PC-Games
- Zubehör

Telefon: 040 / 390 50 62

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

Hamburg

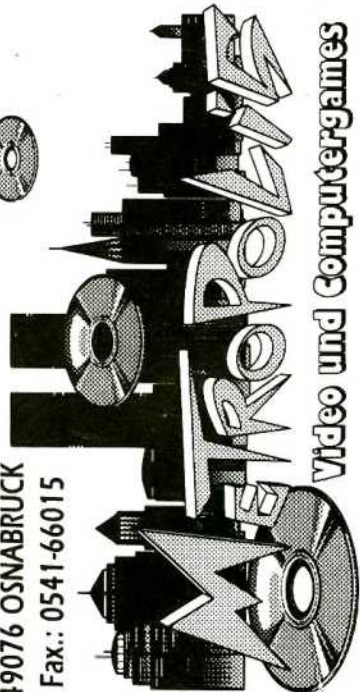


Große Reichenstraße 56
(Nähe Rathausmarkt)
20457 Hamburg
Tel.: (040) 33 03 60

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

Osnabrück

AN & VERKAUF VON
GEBRAUCHTEN VIDEOSPIELEN
PHILIPS
Nintendo
GAME BOY
GAME GEAR
SEGA
IBM - PC
CD-ROM
0541-
66016
66017



NATURER STR. 20
49076 OSNABRÜCK
Fax.: 0541-66015

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)

München



Munich
Software
Center

... wer sonst!

Grillparzerstr. 42
81675 München
Tel.: 089-470 21 22



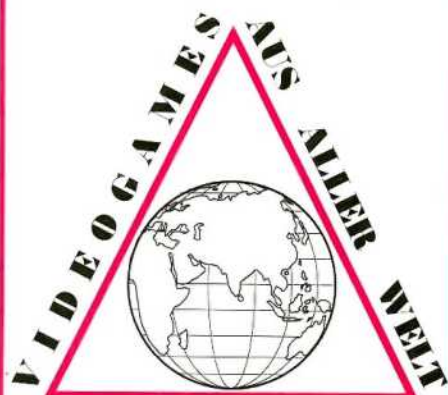
Häberlstr. 26
80337 München
Tel.: 089-53 41 15

Theresienstr. 152
80333 München
Tel.: 089-52 27 87



In Zusammenarbeit mit Playcom

Hamburg



SÖHNKE STORBECK

Versand • Verkauf
Elbgastrasse 28
22523 Hamburg
Tel./Fax 040-5702520

SONY PLAYSTATION

•
SEGA SATURN

•
3 DO

•
NEO-GEO

•
DEMNÄCHST
NINTENDO 64

•
PANASONIC M2

Umbauten • Zubehör • usw.

Langenfeld

Just!

WARENVERTRIEBSGmbH
NORDSTRASSE 18
40764 LANGENFELD

RESTPOSTEN
SONDERPOSTEN
JOYPADS
ACCESSORIES

SUPER NES
PLAYSTATION
GAMEBOY

nur für
WIEDERVERKÄUFER

FAX mit Gewerbenachweis an:
0 21 73 / 220-27

Würzburg

THEO KRANZ GAMES

VERSAND & LÄDEN

SATURN
PLAYSTATION
SUPER NINTENDO
MEGA DRIVE
GAME BOY
3DO
PC

HÄNDLERANFRAGEN
ERWÜNSCHT.

LADEN & VERSAND
TEL: 0931-561601
JULIUSPROMENADE 11
97070 WÜRZBURG

LADEN PASSAU
BAHNHOFSTR. 28
94032 PASSAU

München



Video- und Computer- spiele

Orleansstr. 63
nh. Ostbahnhof
81667 München

Tel.: 089 - 480 29 13
Fax: 089-488 07 4

SCHAU VOR

Erwin denkt sich: Wunderbar,
nun ist das N64 da!
Doch aus der Freude wird schnell Leid,
denn knapp bemessen ist die Zeit.
Jeder will das Ding mal testen,
und das stundenlang am besten.
Erwin weiß nicht was er dachte,
als er's mit zur Schule brachte.
Freunde hat er nun ganz viele,
jeder reißt sich um die Spiele.
Doch in der zweiten großen Pause,
die Lehrer mögen's ihm verzeih'n,
geht Erwin flugs nach Hause
und spielt mit Mario allein!

Obwohl wir derzeit kaum noch vom N64
wegzukriegen sind, wird die neue **TOTAL! 9/96**
am 28.8.96 im Regal Eures
Zeitschriftenhändlers zu finden sein –
natürlich mit frischen Infos zum
Nintendo⁶⁴!

Sport und Adventure

Der 16-Bit-
Markt ist noch
lange nicht tot.
Entgegen vie-
ler Prognosen
werden Super-
Nintendo-Be-
sitzer weiterhin
mit Software

bedient: So stehen 'Prince of Persia 2 – Shadow and the Flame' und 'Winter Gold' für das vierte Quartal '96 auf dem Programm. Während sich der Prinz in grafisch aufwendigen Szenarien auf die Befreiung seiner Liebsten konzentriert, wird bei 'Winter Gold' in sechs Events von bis zu acht Teilnehmern sportliche Ertüchtigung verlangt. Der integrierte Super FX-Chip verspricht viel fürs Auge, wie die Bilder deutlich beweisen. Kommenden Monat wissen wir mehr!



Marios Wunderwelt

Was wir Euch in dieser Ausgabe vor-
gestellt haben, war nur ein kleiner
Vorgeschmack auf das was noch
kommt; Marios 64-Bit-Abenteuer wür-
de glatt einen ganzen Sonderband
füllen, wollten wir Euch alle Geheim-
nisse bis ins Detail präsentieren. Kom-
menden Monat zeigen wir Euch des-
halb weitere Level-Highlights des
Spiels auf vielen Bildern. Freut Euch
auf interessante Infos
rund um Mario 64 und
Nintendos Wunderkon-
sole!



Neues für den 16-Bitter

Das Zusammenspiel von Rare und Nintendo
funktioniert prima: DKC und DKQ begeisterten
bereits eine breite Masse. Nun steht der Nach-
folger 'Donkey Kong Country – Dixie's Double
Trouble' ins Haus. Neue Charaktere (Kiddy
Kong) sowie eine gewohnt phantastische Gra-
fik schmücken das mit Spannung erwartete Se-
quel. Wir nehmen den Jump&Run-Knaller aus-
führlich für Euch unter die Banane,
Entschuldigung, Lupe natürlich.

Eisenhart

Acclaim bringt Marvel-Helden und
auch hauseigene Comic-Fighter in
ihrem neuen Actionspiel 'Ironman / X-
O Manowar: In Heavy Metal' auf
dem Game Boy zusammen. Freunde
rasanter Jump&Run-Action werden an-
gesichts des verwendeten Motion-Cap-
turing-Verfahrens leuchtende Augen be-
kommen. Und wenn das Game so um-
fangreich wie der Titel lang ist, wer-
den uns im August packende Spielstun-
den erwarten.

Gelüftete Geheimnisse

Der Startschuß zur ultimativen
Komplettlösung des Rollenspielhammers
'Super Mario RPG' ist bereits in dieser



Ausgabe gefallen. Wer
sich noch kein taugliches
Super Nintendo besorgt
hat, um die Import-Version
auch einwandfrei spielen
zu können, der hat noch
bis zur kommenden
TOTAL! (Ausgabe 9/96
erscheint am 28. August)

Zeit. Denn dann heißt es: Auf in die zweite
Runde! Nichts soll Euch verborgen bleiben!

TOTAL!

I M P R E S S U M

Chefredaktion: Reza Abdolali (rz) (ViSdP),
Klaus-Dieter Hartwig (kdh)

Redaktion: Michael Anton (man), Thomas Hellwig
(th), Christian Henning (ch), Klaus Kock (kk)

Freie Mitarbeit: Julian Eggebrecht (je)

Grafikleitung: Britta Jakobsen

Grafik: Heinke Vogt, Nicole Bischof

Verlagsleiter: Sven Jakobsen

Anzeigenleitung: Michael Gremilza (ViSdP),
Tel.: 040 – 39 88 37 – 88, FAX: 040 – 39 50 43

Druck: Evers Druck GmbH, 25697 Meldorf

Verlag: X-plain Verlag GmbH, Friedensallee 41,
22765 Hamburg, Tel.: 040 – 39 88 37 – 0,
FAX: 040 – 39 50 43

Abo-Betreuung: Regina Steiner, AVC, Bahndamm
9, 23617 Stockelsdorf, Tel.: 0451 – 490 42 26,
Telefax: 0451 – 490 42 03

Titel: © Nintendo

Nachdruck nur mit vorheriger, schriftlicher Geneh-
migung durch den Verlag. Keine Haftung für
unverlangte Manuskripte, Fotos etc.

TOTAL! erscheint am vierten Mittwoch jedes Monats
zum Einzelpreis von DM 6,80. Der Jahresbezugspreis
(12 Ausgaben) für ein TOTAL!-Abonnement beträgt
im Inland DM 72,-, im Ausland DM 120,-.

TOTAL! erscheint als Lizenzausgabe mit freundlicher
Genehmigung von Future Publishing Ltd. & Pearson
New Entertainment Ltd., beide London/UK.

VOLKSPORT No 2

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

MEGA DRIVE

Action Replay	89,90
6 Button Joypad	29,90
Joypad Verlängerung	9,90
4 Spieler Adapter	69,90
Aero the Acrobat 2 d	29,90
Aliensoldier d	79,90
Animaniacs d	49,90
Andre Agassi Tennis d	39,90
Arch Rivals d	29,90
Ariel d	49,90
Arrowflash d	29,90
Art of Fighting d	49,90
Atomic Runner d	29,90
Balljacks d	29,90
Ballz d	29,90
Baseball 2020	39,90
Batman Return d	29,90
Battleloads d	29,90
Bill Walsh d	19,90
Bonkers d	49,90
Bugs Bunny d	69,90
Captain Planet d	29,90
Castlevania d	29,90
Chakan d	29,90
Chiki Chiki Boy d	29,90
Chuck Rock d	49,90
Chuck Rock 2 d	49,90
Cool Spot us o. Verp.	9,90
Comix Zone d	59,90
Corporation d	19,90
Crackdown d	29,90
Crudedudes d	29,90
Cyborg Justice d	29,90
Death & Ret Superman d	69,90
Demolition Man d	69,90
Dino Dini Soccer d	39,90
DJ Boy d	29,90
Donald Duck Maui M.	79,90
Double Clutch d	39,90
Double Dragon d	39,90
Double Sports d	49,90
Dracula	39,90
Dschungelbuch d	79,90
Dune 2 komp. deutsch	49,90
Dynamite Duke d	39,90
Dynamite Headdy d	39,90
Ecco 2 d	39,90
Empire of Steel	39,90
Eternal Champions d	39,90
Ex Mutants d	19,90
F 117 Night Hawk d	39,90
Fatal Fury d	39,90
Fatal Rewind d	29,90
Fifa '96 d	89,90
Galahad d	29,90
Generations Lost d	39,90

Grand Slam Tennis d	49,90
Gynoug d	39,90
Havoc d	39,90
Izzy's Quest d	69,90
Ishido d	39,90
Jewel Master d	29,90
John Madden '92 d	29,90
John Madden '93 d	39,90
Judge Dredd d	39,90
Jurassic Park 2 d	39,90
Justice League d	39,90
King of Monsters d	39,90
Landstalker komp. deutsch	59,90
Last Battle d	39,90
Lemmings d	39,90
Lemmings 2 d	39,90
Maximun Carnage d	39,90
Megaman Wily Wars d	29,90
Megaturrican d	39,90
Mickey Mania d	49,90
Mighty Max d	29,90
Miss Pacman d	49,90
Mr. Nutz d	39,90
Mutant League Football d	29,90
Mystic Defender d	29,90
NBA TE d	39,90
NBA Allstar d	49,90
NHL '93 d	39,90
NHL '96 d	89,90
Normy's Beach Babe d	29,90
Ottifanten d	39,90
Paperboy d	29,90
Paws of Fury	29,90
Pete Sampras d	49,90
PGA Tourgolf '96	89,90
Phelios d	29,90
Pirate of Dark Water d	49,90
Pitfall d	39,90
Primal Rage d	69,90
Pro Move Soccer d	19,90
Psycho Pinball d	69,90
Punisher d	49,90
Radical Rex d	39,90
Ranger X d	39,90
Revolution X d	79,90
Rise of the Robots d	39,90
Risky Woods d	39,90
Ristar d	39,90
Robocop vs Terminator d	49,90
Rocket Knight Adv. d	39,90
Schlumpfe eu	49,90
Shadow of Beast d	29,90
Shadow of Beast 2 d	29,90
Shaq Fu d	49,90
Skidmarks	89,90
Skitchin d	29,90
Slam Master d	39,90

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/ip	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 Bazookatone 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 Comand d	49,90
Chronotrigger us	139,90
Clayfighter 2 eu	59,90
Claymates eu	49,90
Crazy Chase d	49,90
Crazy Sports eu	49,90
Cybernator eu	49,90
Daze before Christmas d	49,90
Demons Crest d	39,90
Dirt Trax FX d	79,90
Donkey Kong Country eu	89,90
Donkey Kong Country 2 eu	99,90

Donald Duck Maui M.	129,90
Dr. Franken eu	39,90
Dropzone eu	49,90
Dschungelbuch eu	79,90
Fever Pitch Soccer d	69,90
Fatal Fury 2 eu	79,90
Final Fantasy 3 us	139,90
Flintstones eu	89,90
Flintstones the Movie eu	69,90
Frantic Flea d	69,90
Ghoulpatrol d	39,90
Hagane d	39,90
Hebereke Popoitto d	39,90
Hulk d	39,90
Humans d	59,90
Hungry Dinosaurs d	69,90
Hurricanes d	29,90
Illusion of Time eu	49,90
International Soccer 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
Packy & 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
Tot 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

LIEFERBEDINGUNGEN
us = amerikanisches Spiel, d = deutsch
oder europäisch (PAL) je nach
Verfügbarkeit. 1 = japanisches Spiel, eu =
europäisches Spiel (PAL). Anleitungen
sind in der jeweiligen Landessprache.
Wir liefern ausschließlich aufgrund
dieser Bedingungen. Alle Preise
verstehen sich inkl. MwSt. Lieferung,
Irrtum, Preisänderung vorbehalten. Wir
haben nicht für die Kompatibilität der
Spiele oder Adapter. Umtausch wegen
Nichtgefallen ist generell
ausgeschlossen. Bei defekter Ware
behalten wir uns das Recht vor, die
defekte Artikel auszutauschen, zu
reparieren oder gutzuschreiben. Alle
Sendungen an uns müssen ausreichend
frankiert sein. Umtauschungen
nehmen wir nicht an. Wir berechnen für
Porto- und Versandkosten DM 9,90.
X- Games Spielwaren Vertriebs GmbH
Orleansstr. 63, 81667 München, Fax:
089 / 488074

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

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

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 Codefinders findest Du direkt Codes für die neuesten Games!
- ★ **ZEITLUPEN-FUNKTION** - Hiermit kannst Du die Spielgeschwindigkeit von 100% bis auf 10% verringern.
- ★ **ADAPTER-FUNKTION** - Hiermit kannst Du amerikanische und japanische Games auf einer deutschen Konsole spielen.
- ★ **LIEFERUMFANG** - Action Replay™, deutsche Anleitung, Registrierkarte für den ACTION-REPLAY-CLUB (siehe rechts unten), EUROSISTEMS-GARANTIE-Siegel und Codebuch mit einer großen Anzahl von Codes.

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

ACTION REPLAY™ FÜR MEGADRIVE™

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

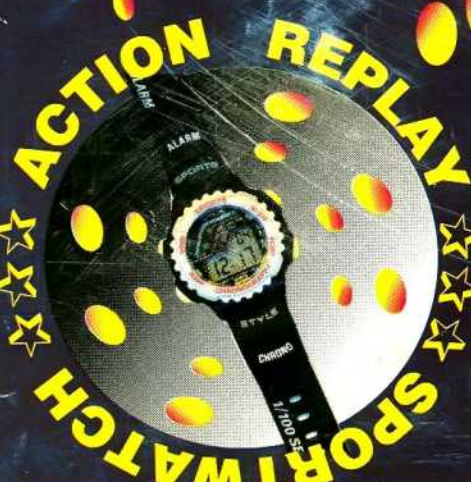
**ACTION REPLAY™, "ISHIDO"-GAME
 UND UHR ALS KOMPLETT-PAKET**
 (SOLANGE DER VORRAT REICHT)

DM 99,-

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

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

FÜR MASTER SYSTEM™ DM 79,-
FÜR GAME BOY™ DM 59,- **FÜR NES™ DM 99,-**
ALLE PREISE SIND KOMPLETT-PREISE,
INKLUSIVE ACTION-REPLAY-TAUCHERUHR



ACTION-REPLAY-UHR

Wenn Du dein Action Replay direkt bei Dataflash bestellst, ist die Action-Replay-Sportwatch im Preis inbegriffen. Diese Sportwatch gibt Dir die Möglichkeit, die 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 59,-**
 für Megadrive™ **DM 39,-** für SNES™ (PROGR.) **DM 59,-** für den Einsatz von Master System™-Games

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



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

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

DATAFLASH GmbH
WASSENBERGSTR. 34
46446 EMMERICH

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

VISA
MasterCard

"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.