

100% NINTENDO

TOTAL!

DAS UNABHÄNGIGE MAGAZIN

SUPER NES NINTENDO⁶⁴ GAME BOY NES VIRTUAL BOY

Special

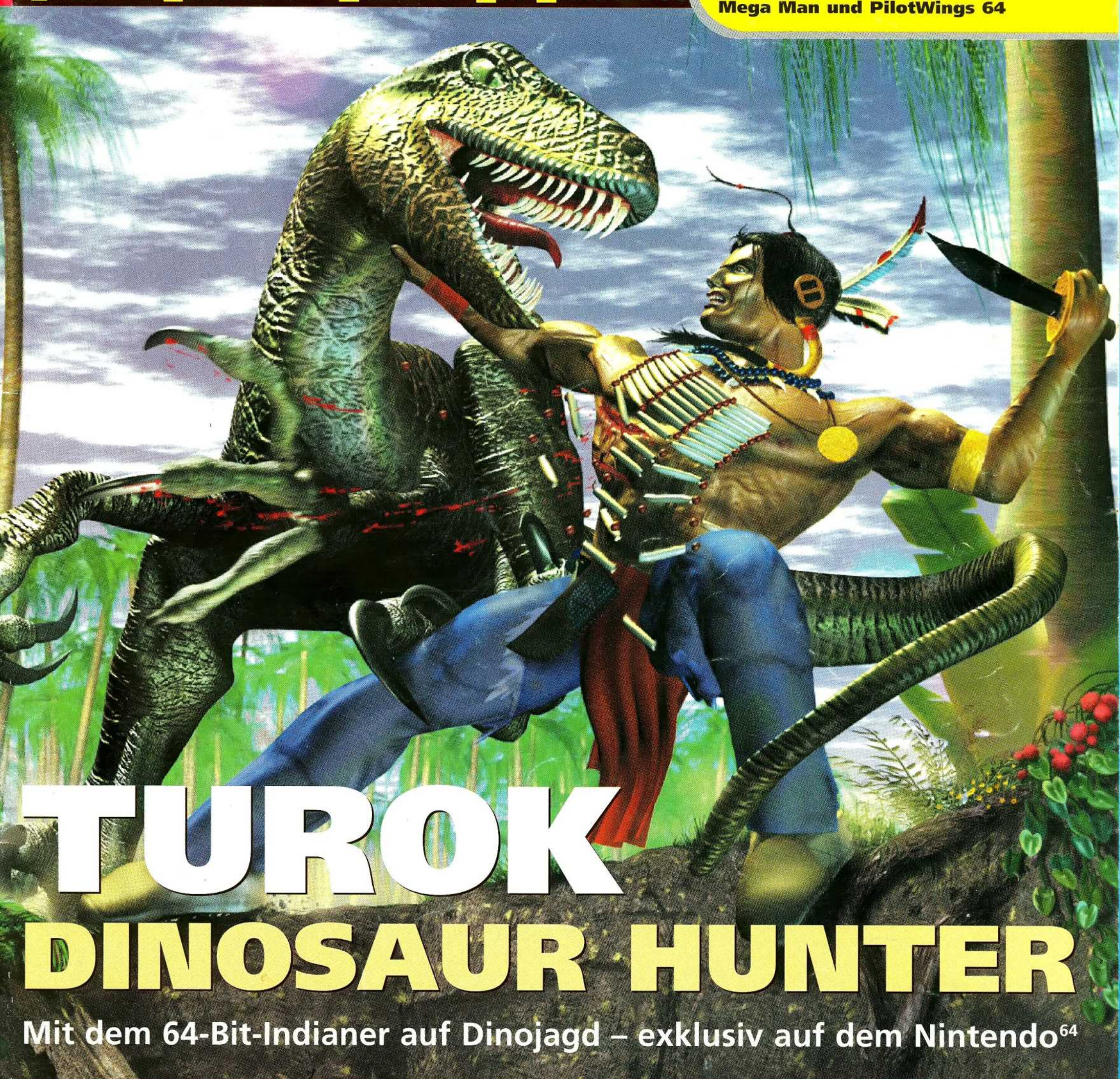
Donkey Kong Country 3
– Dixie's Double Trouble
(SNES) im Preview

Tests & Infos

- Prince of Persia 2 (SNES)
- Super Mario 64 (N64)
- Olympic Summer Games (SNES+GB)
- Lufia 2, neue Square-RPGs (SNES)
- Street Fighter Alpha (SNES)

Poster

Mega Man und PilotWings 64

TUROK
DINOSAUR HUNTERMit dem 64-Bit-Indianer auf Dinojagd – exklusiv auf dem Nintendo⁶⁴

TOTAL!

Wünsch Dir was!

Kaum ist das erste 96er TOTAL!-Sonderheft erschienen, arbeitet Dein TOTAL!-Team bereits an der nächsten Ausgabe. Damit auch dieses Sonderheft ganz Deinen Vorstellungen entspricht, starten wir die Aktion

„Wünsch Dir was!“

- **Zu welchem Spiel benötigst Du noch Tips & Tricks oder ARP-Codes?**
- **Welchen Videospiel-Helden wolltest Du schon immer einmal auf einem Poster sehen?**
- **Hast Du Fragen zu Konsolenhardware oder Zubehör?**
- **Welches Spiel bedarf nach Deiner Meinung unbedingt einer Komplettlösung?**

Schreib uns bis zum **25. September 1996** einen Brief mit Deinen Wünschen und Fragen, oder fülle einfach die Postkarte auf Seite 19 aus!

Die Antworten findest Du dann im nächsten TOTAL!-Sonderheft.

Unsere Adresse lautet:

**X-plain Verlag
Wünsch Dir was!
Friedensallee 41
22765 Hamburg**

Du weißt ja, Dein Wunsch ist uns Befehl!





EDITORIAL

Die Ruhe vor dem Sturm

Nach dem ganzen Rummel um das Nintendo⁶⁴ kehrt nun langsam wieder Ruhe ein in den Redaktionsalltag des TOTAL!-Teams. Alle Sterne und Yoshi sind bei *Super Mario 64* entdeckt, bei *PilotWings 64* sind fast alle Missionen perfekt durchgespielt, und das nächste N64-Spiel, *WaveRace 64*, erscheint erst in einem Monat. Zeit genug also, den ganzen Tag auf der faulen Haut zu liegen und fünf gerade sein zu lassen ...

So zumindest sieht das Idealbild aus, die Realität gestaltet sich jedoch ganz anders. Denn schließlich wollen wir Euch auch in dieser Ausgabe wieder mit den interessantesten News rund um die Nintendo-Konsolen versorgen. Neben einem weiteren Einblick in Miyamotos Meisterwerk *Super Mario 64* können wir Euch brandheiße News über den kommenden Nintendo⁶⁴-Action-Hit *Turok – Dinosaur Hunter* präsentieren. Noch ist der Dinosaurier jagende Indianer hierzulande zwar weitestgehend unbekannt, wir sind jedoch davon überzeugt, daß er Ende des Jahres zu einem der populärsten Videospielhelden avanciert sein wird.

Apropos populär: Obwohl sich Nintendo bezüglich der Rückkehr der überaus erfolgreichen gerenderten Affen noch bedeckt hält, ist es uns gelungen, exklusive Bilder und Infos zu *Donkey Kong Country 3* zu organisieren. Damit dürfte diesen Monat auch endlich das beispiellose Software-Sommerloch für den 16-Bitter zu Ende gehen – in den kommenden Monaten sollte es wieder ausreichend News für die etablierten Nintendo-Konsolen, SNES und Game Boy, geben.

Viel Spaß mit dieser Ausgabe wünscht Euch wie immer

E U E R
KOMPETENTES
TOTAL!
TEAM

TUROK – DINOSAUR HUNTER

Die kommende Nintendo⁶⁴-Software wirft ihre Schatten voraus. Der First-Person-Shooter 'Turok' verspricht beinhardt Action im Vorzeitalmbiente. Auf den indianischen Helden Turok warten hitzige Gefechte mit grausigen Urzeitmonstern und die große Aufgabe, das Universum vor der Zerstörung zu bewahren. Genauer erfährt Ihr in unserer umfassenden Reportage über den Ex-Comic-Helden ab Seite ...



72



DONKEY KONG COUNTRY 3

22

Nintendo läutet die dritte Runde des opulenten Grafik-Hammers ein. Neue Charaktere, wie z. B. der niedliche Kiddy Kong, feiern nun ihren Einstand, und natürlich erwarten den geneigten Spieler wieder eine Menge Gags und knifflige Aufgaben im brandaktuellen Jump&Run von Rare. TOTAL! präsentiert Euch ein ausführliches Preview mit vielen schönen Screenshots und haufenweise interessanten Infos zum Spielinhalt. Laßt Euch den Mund wäßrig machen ab Seite ...



SUPER MARIO 64

Wem die Vorstellung der ersten beiden Level in der vorigen Ausgabe noch kein Leuchten in die Augen gezaubert hat, der ergötzt sich entweder am genialen TOTAL!-N64-Video, oder er ist bereits stolzer Besitzer der Wundermaschine und Super Mario 64. Alle anderen werden Bauklötze staunen, denn was die in dieser Ausgabe beschriebenen Level drei,



vier und fünf des Super-Moduls so alles zu bieten haben, ist schlichtweg überwältigend. Unbedingt reinschauen! Der Ausflug ins 64-Bit-Zeitalter beginnt auf Seite ...

52

REPORTAGEN

Nintendo⁶⁴-Special:

Super Mario 6430

Im zweiten Teil unserer detaillierten Level-Übersicht zu Shigeru Miyamotos Geniestreich befassen wir uns mit den Abschnitten drei, vier und fünf. Was (Super) Mario auf seiner Suche nach den 120 Sternen so alles erlebt, haut selbst erfahrene Spieler vom Hocker.
Level 3 ab Seite30
Level 4 ab Seite32
Level 5 ab Seite34

PilotWings 6434

Die Geheimnisse und speziellen 'Ausflugziele' der genialsten Flugsimulation der Konsolengeschichte bringt Euch TOTAL! in diesem Special nahe.

Turok50

Viele beeindruckende Screenshots der allerneuesten Version von Turok werden das Herz eines jeden Action-Liebhhabers höher schlagen lassen.

Turok-Interview56

Interview mit den Designer von Turok.

Donkey Kong Biographie60

Das Leben des Kong: Seit weit mehr als 10 Jahren dauert nun schon der Siegeszug des Jump&Run-Helden an. TOTAL! zeigt alle Stationen der beliebten Figur von Shigeru Miyamoto auf.

WETTBEWERBE

Virgin7
Highscore-Competition68
Action-Replay-Codes79

PREVIEWS

SNES

Donkey Kong Country 3 – Dixie's Double Trouble22

Unsere sechsstufige Vorschau auf Nintendos wohl letztes großes Highlight für das Super Nintendo wird alle Freunde der Affenbande mehr als begeistern.

Prince of Persia 2 – The Shadow and the Flame28

Das erste Abenteuer des jungen Prinzen ist nun beinahe schon so lange her, daß wohl niemand mehr mit einer Fortsetzung für das SNES gerechnet hat, zumal es den zweiten Teil ebenfalls seit geraumer Zeit für PCs zu erstehen gibt.

TESTS

SNES

Olympic Summer Games38

Schuhe aus und rein in den gemütlichen Sessel: U. S. Gold lädt zum heimischen Pantoffelsport.

PRINCE OF PERSIA 2 – THE SHADOW AND THE FLAME

Super-Nintendo-User der ersten Stunde werden sich vielleicht besonders gut an den orientalischen Prinzen erinnern können. Seit Jahren springen auch PC-Besitzer auf der Flucht vor dem bösen Großwesir von Dach zu Dach, um die Holde Prinzessin zu ehelichen. Und nun kommt endlich eine Fortsetzung des Klassikers auf den deutschen Markt: Ever TOTAL!-Team ließ sich die Möglichkeit, schon einmal vorab ins Spiel zu schauen, natürlich nicht nehmen ...

50

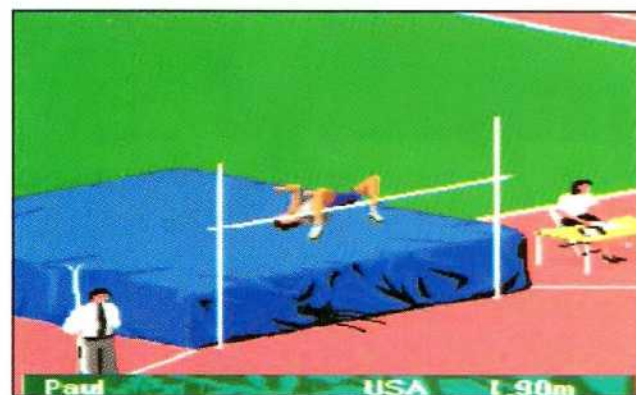
TOTAL



OLYMPIC SUMMER GAMES

54

Die Olympischen Spiele sind vorbei, der ganz große Ansturm der Sportsimulationen blieb leider, für manche aber auch zum Glück aus. U.S. Gold steht somit allein auf weiter Flur: Die SNES-Variante bietet acht Spielern in zehn Disziplinen die Gelegenheit, Medaillen am heimischen Bildschirm neu zu verteilen, und auch Game-Boy-Besitzer dürfen zu sportlichen Höchstleistungen ansetzen. Tests ab Seite ...



TOTAL-Classics

ActRaiser64

Ein bißchen Jump&Run, eine gehörige Portion Strategie und vor allem satte Action – diese Merkmale machen ActRaiser zu einem interessanten Genre-Mix, den wir im Rahmen der Classic-Reihe noch einmal Revue passieren lassen.

The Lost Vikings66

Drei Wikinger auf der Flucht aus einem fremden Raumschiff – viele Rätsleinlagen inbegriffen. Auch bei diesem Oldie mischen sich mehrere Genre zu einem packenden Abenteuer.

GAME BOY

Olympic Summer Games40

Im gleichen Zuge mit der Super-Nintendo-Version erreicht Euch diesen Monat auch eine Fassung für den 'Lütten'. Inhaltliche Unterschiede und spielerische Differenzen zum großen Bruder erfahrt Ihr im ausführlichen Test.

Game-Boy-Classic-Reihe58

Anläßlich der jüngst von Nintendo erdachten Classic-Serie für den Game Boy – so macht man den kleinen Kasten wieder attraktiv – bieten wir einen kurzen Überblick über das Spiele-Angebot im Set.

TIPS & TRICKS

Super Mario RPG:

Komplettlösung, Teil 272

Natürlich geben wir Euch auch in diesem Monat wieder zahlreiche Tips rund um das Mario-Abenteuer – eine Komplettlösung für alle Besitzer des Moduls und ein überaus interessanter Bericht für alle Rollenspiel-Freaks unter Euch.

Shorties	76
Action-Replay-Codes	79
Helpline	80

RUBRIKEN

Editorial	3
News	6
Leserbriefe	8
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.	
Charts	42
Poster: PilotWings 64	44
TOTAL!-Intern	48
TOTAL!-Labor	49
Börse	82
Händlerregister	84
Impressum	86
Vorschau	86

CLASSICS

14

Wie jeden Monat stellen wir Euch auch im September wieder Leckerbissen vergangener Tage vor. Diesmal lassen wir den Action/Strategie-Hit 'Act Raiser' und das knifflige 'The Lost Vikings' Revue passieren. Und wer auf den Geschmack gekommen ist, der kann die TOTAL!-Börse durchforsten, falls der eine oder andere Titel noch in seiner Sammlung fehlt.



DONKEY KONG BIOGRAPHIE

Anfang und Mitte der 80er Jahre glühten die Automaten-Sticks, unzählige Markstütkolonnen kullerten unaufhörlich ins Innere der Freizeitschlucker. Ein neuer Videospiele-Held war geboren: der affige Großmeister des Jump&Runs, Donkey Kong! TOTAL! dokumentiert den Werdegang der beliebten Figur von Shigeru Miyamoto in mehreren Schritten – Teil 1 ab Seite ...

56



TIPS & TRICKS

Aufgrund der wenigen neuen Spiele mangelt es den Tips & Tricks derzeit etwas an Cheats und Paßwörtern. Trotzdem haben wir wichtige Schummeleien, Specials-Moves (zu WWF Wrestlemania – The Arcade Game) und interessante Tips für die Rollenspiele Secret of Mana und Final Fantasy III für Euch zusammengetragen. Aus aktuellem Anlaß geben wir Euch ebenfalls hilfreiche Tips zu ActRaiser, dem Action-Strategie-Oldie. Außerdem beliefern wir alle Action-Replay-User wie immer mit zahlreichen Parametern und den heißbegehrten 'Vermissen Codes'. Die künstlerische Ecke ist natürlich auch wieder prall gefüllt mit Euren hervorragenden Zeichnungen.



76

TOTAL! NEU



Bilder oben: Treasure Hunter G
Bilder unten: Rudra's Treasure

NEUES AUS DEM HAUSE SQUARE

Nicht nur Fans des Rollenspiel-Genres haben allen Grund zur Freude. Die japanische Softwareschmiede Square hat ihre beiden letzten Titel für das Super Nintendo angekündigt.

In „Treasure Hunter G“ müssen sich vier Charaktere – darunter ein Violine spielender Affe – durch eine finstere Welt voller Gefahren kämpfen. Neben dem neuen ‚Action-Point-Battle-System‘, bei dem Ihr die Charaktere auf einem speziellen Kampfbildschirm dirigieren könnt, wartet das Game mit einer außergewöhnlichen Optik auf. Ähnlich wie das grandiose ‚Super Mario RPG‘ bietet Treasure Hunter G tolle Render-Grafik. Bei „Rudra's Treasure“ handelt es sich ebenfalls um ein geradliniges Super-Nintendo-Abenteuer. In einer mystischen Fantasy-Welt muß sich die Gruppe der Titelhelden mit verärgerten Göttern, erzürnten Dämonen und zahllosen monströsen Kreaturen herumschlagen, um ganz nebenbei ihre Heimat vor dem drohenden Untergang zu bewahren.

Die beiden neuesten Werke aus dem Hause Square erscheinen vorerst leider nur im Land der aufgehenden Sonne. Daß ein Deutschland-Release folgt, ist äußerst unwahrscheinlich.



LUFIA 2 (SNES)

Nachdem der erste Teil von ‚Lufia‘ vor knapp drei Jahren auf den Markt kam, arbeitet Taito nun an der Fortsetzung des Rollenspiels.

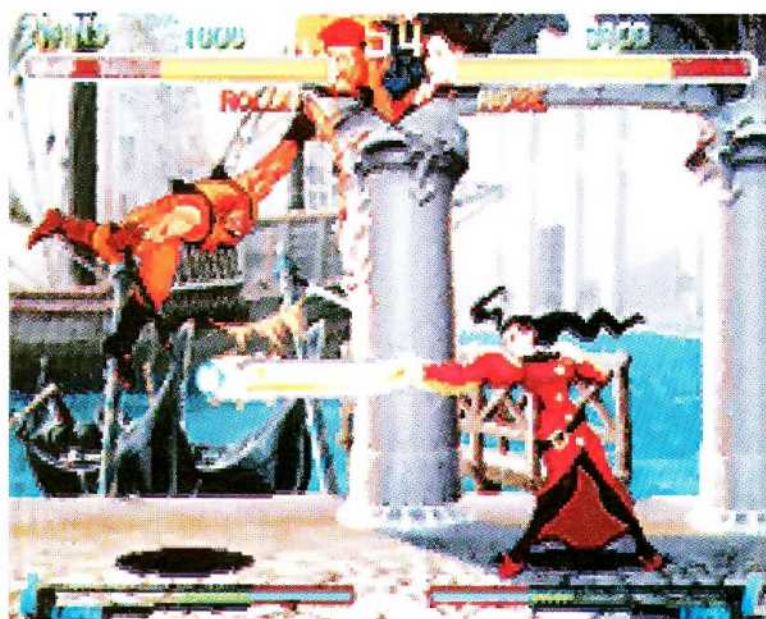
Genre-Fans dürfen sich mit „Lufia 2“ auf ein recht unkonventionelles Abenteuer gefaßt machen. So spielt die Handlung 100 Jahre vor der ersten Episode. Ihr begleitet den Helden Maxim durch sein gesamtes Leben. Dabei begegnet Ihr einer Vielzahl von skurrilen Gestalten und müßt eine Menge gefährlicher Abenteuer bestehen. Im Gegensatz zu dem technisch recht unspektakulären Vorgänger wartet Lufia 2 mit einer generalüberholten Grafik auf. Die farbenprächtigen Szenarien fallen ebenso positiv auf wie die liebevolle Gestaltung der Charaktere. Da der Vorgänger hierzulande nicht offiziell erschienen ist, (siehe TOTAL! 4/94 Import-Test ‚Lufia and the Fortress of Doom‘) kommt Taitos neuestes Werk in einer komplett eingedeutschten Version voraussichtlich Ende November unter dem Titel „Lufia“ auf den Markt.



Wie es schon beim recht erfolgreichen Vorgänger der Fall war, gibt es auch bei Lufia 2 eine Menge zu entdecken



Aufgepaßt! Bei Taitos neuestem Rollenspiel treffen die Helden auf eine Vielzahl geheimnisvoller Kreaturen



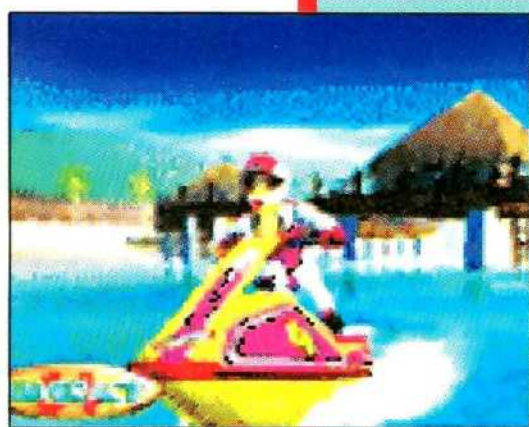
STREET FIGHTER ALPHA 2 (SNES) - UPDATE

In der vorangegangenen TOTAL!-Ausgabe haben wir Euch erste Bilder von „Super Street Fighter Alpha“ präsentiert, nun gibt es brandaktuelle Neuigkeiten von Capcoms Prügelspiel-Hammer. Sage und schreibe 18 Kämpfer sollen sich in Super Street Fighter Alpha ein Stelldichein geben. Neben alten Bekannten wie Ken, Ryu, Sagat und Chun Li sind auch Guy und Sodom aus Capcoms ‚Final Fight‘ angetreten, um in den Super-Nintendo-Ring zu steigen. Auch speziell für Super Street Fighter Alpha ins Leben gerufene Charaktere wie beispielsweise das Schulmädchen Sakura und der mysteriöse Gen sind mit von der Partie. Sämtliche Special-Moves, die bereits bei dem tollen Arcade-Original für Furore sorgten, sollen ebenso enthalten sein, wie eine Vielzahl an malerischen Hintergrundgrafiken. Auch in punkto Animationen soll die SNES-Umsetzung dem großen Vorbild sehr nahekommen. Zwar wurde noch kein genauer Termin für den Deutschland-Release genannt, Nintendo meldete angeblich jedoch schon Interesse am Vertrieb im Westen an. Japanische SNES-Fans können sich voraussichtlich schon im Herbst an Capcoms Beat‘em-Up der Superlative erfreuen.



BIG N HÄLT DIE WELT IN ATEM

Nach dem sensationellen Japan-Launch des Nintendo⁶⁴ gab der fernöstliche Software-Gigant kürzlich bekannt, welche Spiele in diesem Jahr voraussichtlich noch auf den japanischen Markt kommen sollen. Neben bereits bekannten Nintendo⁶⁴-Projekten, sind auch einige Überraschungen wie beispielsweise die Fortsetzung des futuristischen Super-Nintendo-Rennspektakels „F-Zero“ dabei. Der Rollenspielexperte Enix kündigte vor kurzem „Wonder Project J2“ für Nintendos 64-Bitter an. Bei diesem Action-Adventure wird es sich wahrscheinlich um einen der ersten Third-Party-Titel für das N64-Massenspeichermedium 64DD handeln.



September

Wave Race 64

Nintendo

Oktober

TetrisPhe

H₂O/Nintendo

November

Super Mario Kart R

Nintendo

GoldenEye 007

Rare/Nintendo

Body Harvest

DMA Design/Nintendo

Blast Corps

Rare/Nintendo

Dezember

Kirby's Air Ride

HAL/Nintendo

StarFox 64

Nintendo

Buggie Boogie

Angel Studios/Nintendo

Climber

Nintendo

Golf

Nintendo

F-Zero 64

Nintendo

Yoshi's Island 64

Nintendo

DAS 2. - JAHR

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

Zu gewinnen gibt es ...

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

Die Preisfrage dieses Monats lautet: „Welche Farbe hat der Bösewicht Major Mucus?“

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

TOTAL! • Virgin 9/96 • Friedensallee 41 • D-22765 Hamburg

Einsendeschluß: 22.9.1996. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.
Mitarbeiter des X-plain Verlages und der Firma Virgin dürfen nicht teilnehmen.



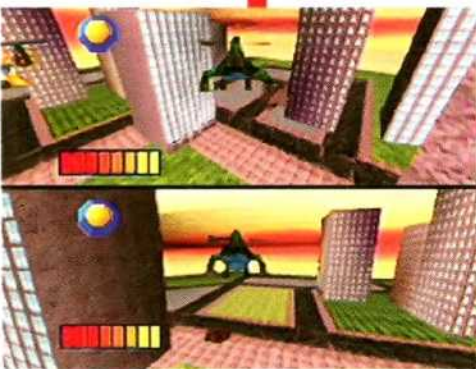
TOTAL! NEU

BLADE AND BARREL (NINTENDO⁶⁴)

Immer mehr Softwareschmieden springen auf den rollenden Nintendo⁶⁴-Zug auf. Neben dem Evolutionsspektakel 'Creator' und der Querfeldein-Raserei 'Top Gear Rally' arbeiten die Entwickler Software Creations zur Zeit an „Blade and Barrel“, das in Japan voraussichtlich von Kemco vertrieben wird. Auf dem SNES haben sich die Japaner durch Spiele wie 'Lagoon' und 'First Samurai' einen Namen gemacht, mit ihrer dritten N64-Ankündigung betritt Kemco neues Terrain. „Blade and Barrel“ ist eine futuristisch angehauchte Panzer- und Helikoptersimulation. Das Spiel wartet mit über 20 Missionen auf, in denen Ihr Eure Fähigkeiten als Kampfpilot und Panzerfahrer unter Beweis stellen könnt. Zudem bietet Blade and Barrel eine Mehrspieler-Simultan-Option, mit deren Hilfe sich bis zu vier Nintendo⁶⁴-Freaks heiße Gefechte liefern können. In den USA bringt GT Interactive 'Blade and Barrel' unter dem Titel 'Ultra Combat' auf den Markt. Ein Erscheinungsdatum wurde bis zum jetzigen Zeitpunkt jedoch noch nicht bekanntgegeben.



Für Abwechslung ist gesorgt: Kemcos Blade and Barrel bietet neben futuristischen Panzern auch schwerbewaffnete hypermoderne Kampfhubschrauber

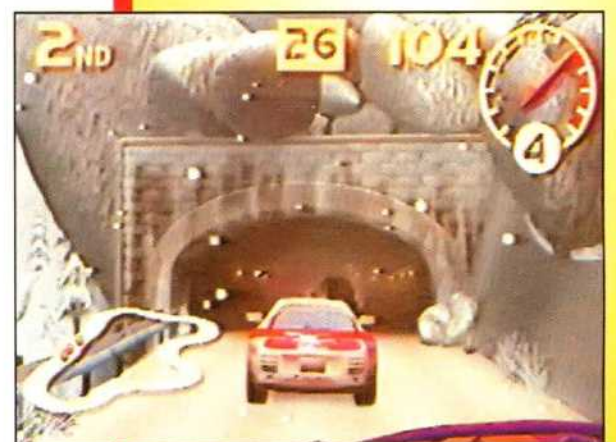


TOP GEAR RALLY (NINTENDO⁶⁴)

Den meisten Super-Nintendo-Usern dürfte die Top-Gear-Rennspiel-Reihe bekannt sein. Zur Zeit arbeitet Kemco unter anderem an „Top Gear Rally“ für Nintendos nagelneuen 64-Bitter. Zwar befindet sich die PS-lastige Querfeldein-Raserei noch in einem sehr frühen Stadium der Entwicklung, doch schon die ersten Screenshots – die von einer SGI-Workstation mit Nintendo⁶⁴-Emulator stammen – sind äußerst vielversprechend. Bislang stehen zwei Rennfahrzeuge zur Verfügung, ein schnittiger Porsche sowie ein geländegängiger Pick-Up. Die Anzahl der Strecken ist noch nicht bekannt, und auch ein Erscheinungsdatum steht noch nicht fest. Nintendo⁶⁴-User und solche die es werden wollen dürfen sich mit Top Gear Rally auf ein furioses Rennspektakel freuen.



Via Splitscreen können sich zwei Spieler auf den staubigen Rallye-Strecken heiße Kopf-an-Kopf-Rennen liefern



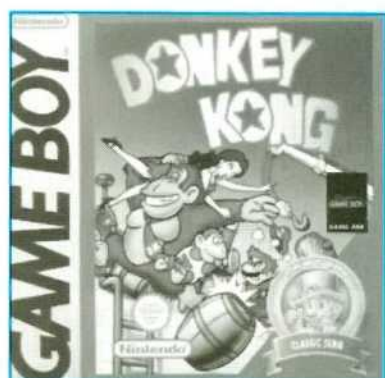
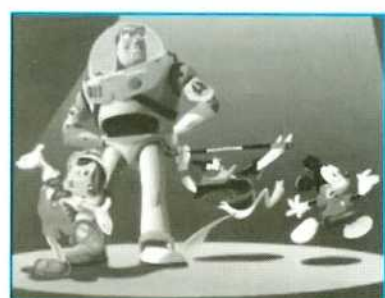
NINTENDO NACHSCHUB

Jump&Run-Fans, aufgepaßt! Mit the „Lost Vikings 2“ präsentiert Acclaim die Fortsetzung des erfolgreichen Super-Nintendo-Games (siehe Classic-Test auf S. 66). Und auch den Schlümpfen steht nach einer kurzen Ruhepause ein neues Abenteuer bevor. Beide Sequels erscheinen voraussichtlich im Herbst diesen Jahres. Besitzer von Nintendos Kleinstem kommen ebenfalls auf ihre Kosten. Mit „Street Racer“ präsentiert Ubi Soft eine Umsetzung des chaotischen Super-Nintendo-Rennspektakels. Wenn alles gutgeht, dürfen Game-Boy-Fans ab Oktober durchstarten.

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,-
CONTROLLER ORIG. NINT.	29,-
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,-
HUMANS	79,-
HUNGRY DINOSAURS	59,-
INTERN. SUP. SOCCER DELUXE	129,-
JUSTICE LEAGUE	59,-
LOST VIKINGS 2 (OKT.)	109,-
LOTHAR MATTHÄUS SUPER SOCCER	44,-
MARIO KART - CLASSIC	59,-
MICHAEL JORDAN	49,-
MICKEY & 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	109,-
PGA TOUR GOLF 96	119,-
PINOCCHIO	129,-
PAC MAN 2	79,-
POP'N TWIN BEE	49,-
PORKY'S PIG'S HAUNTED HOLLIDAYS	39,-
REALM	119,-
SECRET OF EVERMORE (DT. BILDT.)	109,-
SPAWN (NOV.)	114,-
SPIROU	124,-
SPIDERMAN	99,-
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,-
TOP SECRET SPIELEBERATER	24,80
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	89,-
YOSHI'S ISLAND - SUPER MARIO W. 2	99,-
ZELDA CLASSIC	64,-

GAME BOY:

GAME BOY SPEC. EDIT. BLAU	99.-
ASTERIX & OBELIX	69.-
ASTERIX	54.-
ADVENTURE OF LOLO	44.-
ALLEWAY	49.-
BRAINBENDER	29.-
BC KID 2	59.-

BOMB JACK

DRAGONHEART	64-
DR. MARIO	54-
HUGO	69-
KIRBY 'S BLOCK BALL	59-
KIRBY 'S PINBALL LAND	59-
MAX	44-
MICKEY MOUSE V ZAUBERST	64-
NHL HOCKEY 96	69-
OLYMPIC SUMMER GAMES	59-
POP UP	44-
PINOCCHIO	64-
SCHLÜMPFE	64-
SPIROU	59-
SUPER MARIO LAND 2 CLASSIC	44-
SUPER RET. OF THE JEDI	69-
TETRIS BLAST	64-
TOSHINDEN	64-
TOY STORY	64-
TOP RANKING TENNIS	59-
ZELDA	69-

PLAYSTATION:

SONY PLAYSTATION	379.-
ANDRETTI RACING (SEPT.).....	94.-
ALIEN TRILOGY	79.-
DIE HARD TRILOGY (SEPT.)	94.-
FORMEL 1.....	99.-
MAGIC CARPET	79.-
PETE SAMPRAS TENNIS.....	99.-
RIDGE RACER REV.....	94.-
SHELL SHOCK	89.-
TEKKEN 2 (SEPT.).....	99.-
WING COMMANDER 3	89.-
INT. TRACK & FIELD.....	89.-

SEGA SATURN:

SEGA SATURN MIT SEGA RALLY	469,-
SEGA SATURN GRUNDGERÄT	394,-
ALIEN TRILOGY	99,-
ATHLETIC KINGS (AUG.)	89,-
DAYTONA USA	49,-
DIE HARD TRILOGY (SEPT.)	89,-
GUN GRIFFON	84,-
NIGHTS	94,-
ROBOTICA	49,-
STORY OF THOR 2	84,-
SEGA RALLY	89,-
VIRTUA FIGHTER 2	99,-

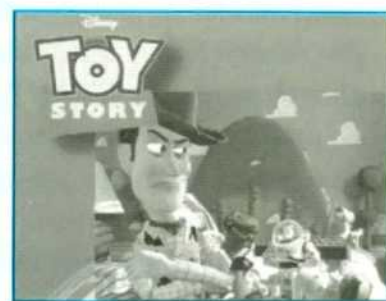
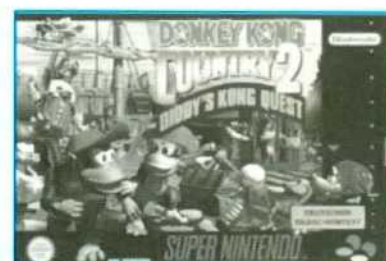
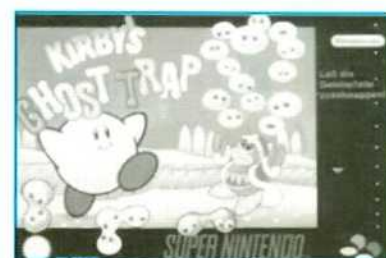
ANGEBOT DES MONATS:

SUPER NINTENDO:

DEMOLITION MAN.....	59.-
HEBEREKE 'S POPOITTO.....	49.-
KIRBY 'S DREAM COURSE.....	79.-
KIRBY 'S GHOST TRAP.....	74.-
KNIGHT OF THE ROUND.....	39.-
SUPER BC KID.....	39.-

GAME BOY:

DONKEY KONG CLASSICS	44.
JUNGLE STRIKE	34.
ROBOCOP VS. TERMINATOR	39.
THE FLINTSTONES	39.
WARIO LAND CLASSICS	44.



- 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 6,90
 - UMRECHNUNG:
1 DM = 7,5 ÖS
- TEL.: 0049 - 85 17 37 77**

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

0931-571601
oder **0931-571606**



Ein herzliches „Moin, moin!“ an Birthe Schrader aus Hamburg

Hallo!

Nun haben wir diesen Monat schon fünf Seiten für die Leserpost reserviert, und noch immer können wir nur einen Bruchteil der Zeichnungen unterbringen, die wir gerne präsentieren würden. Wir bedanken uns bei allen, die sich die Finger wundgezeichnet und -geschrieben haben – vielleicht seid ihr ja demnächst unter den Auserwählten. Die beiden Bilder ohne Absender in TOTAL! 8/96 (Yoshi und Rayman) stammen übrigens von Jochen Hahn aus Strullendorf!

Falls ihr uns einen Brief mit Fragen geschickt habt und Euren Namen nicht auf den folgenden Seiten wiederfindet, solltet ihr dennoch einmal reinlesen – die meisten abgedruckten Fragen wurden in vielen Eurer Briefe gestellt. Vielleicht findet ihr ja eine Antwort, die auch Euch interessiert. Diesen Monat drehte sich fast alles um das N64 und Super Mario 64, überrascht haben uns die vielen Fragen zu uns und unserem Beruf.

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 & Fotos! Unsere Adresse lautet:

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



Neben der netten Manga-Dame auf dem Briefumschlag erhielten wir von Petra Rödiger noch eine weitere tolle Zeichnung. Vielen Dank!

Believe the Hype!

Ich war eben in einem Geschäft in der Stadt und dort sah ich es: das sehnsüchtig erwartete Nintendo⁶⁴. Wie gebannt starrte ich auf den Bildschirm und beobachtete vollkommen überwältigt, wie sich Mario in 3D fortbewegte.

Der Verkäufer drückte mir ein Joypad in die Hand und sagte: „Hier, versuch's auch mal!“

Ich konnte es nicht fassen, aber nun bin ich in der Lage, mir selbst ein Urteil zu bilden. Und das lautet folgendermaßen: Adios, Sega und Sony! Saturn und PlayStation sind quasi über Nacht vollkommen veraltet. Es steht nun zu 100 % fest, daß Nintendo die Marktführung endgültig an sich reißen wird. Jetzt weiß ich auch, warum Miyamoto als der beste Spieleentwickler der Welt bezeichnet wird.

Ich besitze ein SNES und einen Game Boy und weiß, wie gut Nintendo ist. Aber das stellt alles in den Schatten. Ich habe bislang noch nicht einmal auf den dicksten Pentiums ein Spiel gesehen, das auch nur annähernd an Super Mario 64 herankommt.

Ich muß schon zugeben, auch wenn ich noch so sehr von Big N überzeugt war, begann ich doch langsam zu zweifeln, ob Nintendo sich diesmal nicht doch überschätzt hatte – wegen der ganzen Terminverschiebungen, da das N64 momentan die teuerste Konsole ist etc. Doch der heutige Tag hat alle meine Zweifel auf einen Schlag zerschmettert. Ich kann es nur noch einmal wiederholen: Vergesst alles, was ihr bisher gesehen habt, verbrennt sämtliche 32-Bit-Konsolen und spart schon einmal für das Beste, für die ultimative Konsole überhaupt! Es lohnt sich!

Sandro Isoletta, Weißenthurm

(Anm. d. Red.: Die 32-Bitter bitte nicht in geschlossenen Räumen und nur unter Aufsicht der Erziehungsberechtigten verbrennen ... Halt, war nur 'n Scherz!)

Carolyn Brunhöber aus Faßberg schlägt ein interessantes Tauschgeschäft vor. Beizeiten sollten wir das mal ausdiskutieren ...



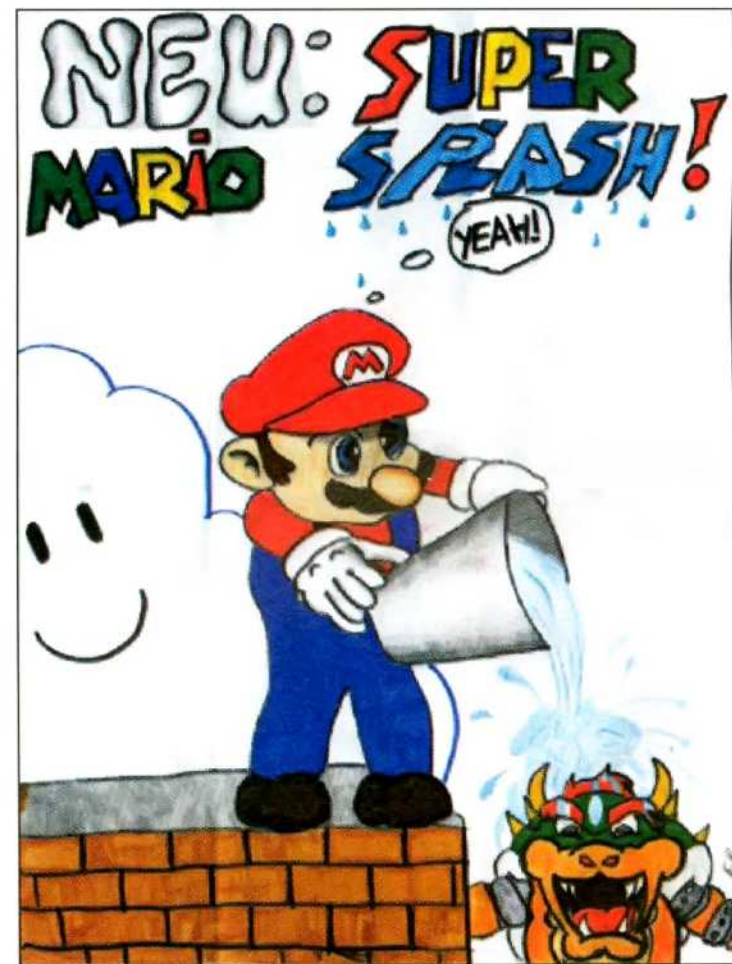
Ich habe mir vor kurzem ein Nintendo⁶⁴ bestellt, und es ist gestern angekommen. Ich bin ausgeflippt. Ich habe es dem Postmann aus der Hand gerissen, das Paketpapier auseinandergerissen, das N64 sofort an meinen Fernseher angeschlossen und den Powerschalter förmlich eingeschlagen. Als dann MARIO auf meinem Bildschirm erschien, habe ich einen Luftsprung gemacht. Als ich dann das Gesicht von Mario in alle Richtungen verzerrt hatte, habe ich den Startknopf gedrückt. Waaaaahnsinn, die Animationen sind so genial, daß ich nur noch am Spielen bin. Ich kann mir vorstellen, daß ihr hin und weg seid. Und PilotVings 64 erst: ohne Ende genial! Das Nintendo⁶⁴ ist wirklich die beste Konsole, die es jemals auf dem Konsolenmarkt gegeben hat. Da können Sony und Sega gleich einpacken. Abschließend habe ich jedoch noch ein paar Fragen:

1. Was findet ihr persönlich besser, PlayStation oder Saturn?
2. Was macht ihr eigentlich den ganzen Tag in Eurer Redaktion? Nur Spiele testen, oder nur am N64 rumhängen?
3. Was muß man tun, damit man bei Euch mitarbeiten kann?

Andreas Beewen, Diepholz

TOTAL! antwortet:

1. Wir finden weder die eine noch die andere Hardware besser oder schlechter. Persönliche Vorlieben gibt es lediglich bezüglich der Software. Und da sind die Geschmäcker natürlich auch bei uns verschieden. Tendenziell liegen die Vorlieben der beiden ‚Kläuse‘ z. B. eher bei den Saturn-Spielen (kk: Renn- und



Aus gegebenem Anlaß noch einmal der Hinweis: Bitte vermerkt auf jedem Brief und der Rückseite jedes Bildes Euren Namen! So können wir als Urheber dieses Werkes leider nur E. R. angeben

Prügelspiele, kd: Shoot 'em Ups), Thomas und Christian bevorzugen 3D-Shooter und Rennspiele auf PSX. Mitch wartet natürlich auf den siebten Teil einer gewissen RPG-Serie, Reza und unser Redaktionsneuling Marco finden ihre bevorzugten Spiele auf beiden Geräten etwa gleichmäßig vertreten.

2. Auch wenn diese Aussage unglaublich erscheint: Die meiste Zeit verbringen wir tatsächlich mit arbeiten! Texte schreiben, Korrekturlesen, Screenshots ‚graben‘, Bilder bearbeiten, mit den Kolleginnen der Grafik um Textmengen und Bildanzahl feilschen, mit den Herstellern telefonieren und Testmuster, Infos, Competitions usw. organisieren, Heftpläne erstellen, um ein oder zwei Tage zusammenhängenden Urlaub im Jahr kämpfen, Berge von Post lesen, Wertungen ausdiskutieren, die Herstel-

TOTAL! LESERSPIEGEL

Teil 32



Nach eigenen Angaben ist **Urs Bieri** zwar nicht mehr besonders stolz auf sein ‚Yoshi's Island‘-T-Shirt, dafür ist er aber im Besitz einer seltenen TOTAL!-Ausgabe. Interessierte können sie ja vielleicht bei ihm nachbestellen ...

ler wegen der „ungerechten Unterbewertungen“ ihrer Spiele trösten, auch die „weniger guten“ Spiele ausgiebig testspielen usw. usw. Nach dem Eintreffen des N64 haben wir allerdings tatsächlich Arbeit Arbeit sein lassen, Telefon, Türklingel und Fax abgeklemmt und uns eine Woche lang im Testraum verbarrikadiert.

3. Man (oder Frau) muß sich zuallererst einmal bewerben – wie bei jedem anderen Beruf auch mit Lebenslauf, Lichtbild, Bewerbungsschreiben, evtl. Probetext usw. Ein paar Grundvoraussetzungen sollten natürlich gegeben sein: gute Deutschnoten und Fremdsprachenkenntnisse (mind. Englisch). Positiv wirken sich Abitur, evtl. Mitarbeit an einer Schülerzeitung o. ä. aus. Natürlich sollte man (oder Frau) zudem alle Konsolen seit Erfindung des Halbleiters kennen.

Ich finde es gemein von Euch, daß Ihr so viel von Mario 64 bringt. Als ich den Bericht in Ausgabe 8/96 über Mario 64 laß, wurde ich total verrückt auf das Spiel, nur leider ist das N64 für mich zu teuer. Dabei ist SM 64 ein Spiel, von dem ich schon immer geträumt habe. Ich liebe Jump&Runs, aber alle bisherigen Spiele waren nicht das Richtige.



Christian Schütz aus Niederkrüchten sandte uns nicht nur zahlreiche Bilder, sondern auch „den unabhängigen Brief“

Ich möchte ein Spiel, das ein Jump&Run ist, bei dem man nicht einfach nur durch die Level hüpfet, sondern es muß auch etwas dauern, bis man so ein Spiel durch hat. Außerdem sollten schon Rätsel darin vorkommen, denn das Gehirn sollte beim

Spielen ja nicht abgeschaltet werden. Als ich den Bericht über Mario 64 laß, wußte ich sofort, das ist das Spiel, was ich mir schon immer gewünscht habe. Leider dauert es noch, bis es das N64 in Deutschland gibt. Ich be-



Emanuel Becker aus Seebuch zählt offenbar auch zu den unzähligen FF-Fanatikern

neide Euch richtig, daß ihr das Vergnügen habt, SM 64 zu spielen.

Wie seid Ihr eigentlich zu Eurem Beruf gekommen? Ich glaube, sowas würde mir auch sehr gut gefallen.

Daniela Günther, Kamen

TOTAL! antwortet:

Bei Mitch liegt diese Entscheidung schon so lange zurück, daß er sich angeblich nicht mehr erinnern kann. Sicher ist nur, daß er vor seiner TOTAL! Zeit an der ASM mitgewirkt hat. Reza hat seinerzeit durch seinen Sieg bei einem Videospiel-Wettbewerb auf sich aufmerksam gemacht. Thomas und Klaus-D. sind über aufwendige Tips&Tricks für die GAMERS (Shinobi

2, GG, Rocket Knight Adventures) zum TOTAL!-Team gestoßen. Christian wollte nach eigenen Angaben schon für ein Nintendo-Spielemagazin arbeiten, bevor er überhaupt „Mario“ buchstabieren konnte. Klaus K. und Marco schließlich haben sich einfach auf Anzeigen hin bei uns beworben. (Weitere Infos findest Du übrigens in den TOTAL!-Credits in Ausgabe 5/96.) Im Grunde genommen hat sich einfach jeder irgendwann einmal entschlossen, sein Hobby zum Beruf zu machen. Für alle, die etwas für Videospiele übrig haben, sicherlich nicht die schlechteste Wahl. Auch wenn's manchmal recht stressig zugeht – bereut hat die Entscheidung jedenfalls noch keiner. Denn Berufe, die wirklich Spaß machen, sind ansonsten wohl eher dünn gesät.

Ich muß Euch Recht geben mit dem Nintendo[®]. Es ist wirklich genial. Bei mir in der Nähe gibt es einen Importhändler. Er hat letzte Woche das japanische N64 bekommen. Ich habe Mario 64 gespielt und bin nicht mehr

davon losgekommen. Was Mario alles kann! Und die Grafik! (Boah, uff, ächzt! Haben, haben, haben!) Am genialsten waren die Effekte unter Wasser. Aber 1000 DM dafür ist mir ein wenig zu teuer.

Mein Bruder war im Juni in L.A. Er sagte, er habe dort MK4 gespielt, und ich sagte, das war bestimmt UMK3. Gibt es einen MK4-Automaten?

Mike Künzel, Hamburg

TOTAL! antwortet:

Nein. In den USA tauchen zwar immer mal wieder Testversionen von kommenden Automaten auf, allerdings wäre dieser dann an der gesamten internationalen Fachpresse vorbeigegangen – was recht unwahrscheinlich ist.



Thomas Mende aus Cottbus ließ sich – wie viele andere auch – von unserem N64-Special inspirieren

Mehr SNES-Tests!

Bisher hielt ich Euer Magazin für das beste, was es auf dem Markt gibt. In letzter Zeit geht es mir aber total auf die Nerven, daß darin nur noch ellenlange Berichte über Importspiele oder das N64 zu finden sind. Was bringen mir Tips zu Super Mario RPG, wenn ich keine 200 DM habe, um es zu kaufen?

Ich würde mir wünschen, bis zum Erscheinen des N64 mehr SNES-Spiele bei Euch zu finden.

Saskia v. d. Burg, Königswinter

TOTAL! antwortet:

Wir würden uns auch freuen, mehr SNES-Spiele testen zu können. Das Problem ist nur: Es gibt momentan kei-

GEWINNER
aus
TOTAL! 6/96

TOTAL!-Geburtstags-Competition

EA Sports: Oliver Kern, Alzey-Schaffhausen; Sebastian Fricke, Bad Lauterberg; Michael Finke, Obertshausen; Olaf Rohde/Corinna Götsch, Rellingen; Michael Koslowski, Braunschweig (Module); Wiki Tan, Frankfurt/Main; Gerald Laner, A-Volders; Christian Bobach, Nenzenheim; Marc Fislage, Ibbenbüren; Jörg Huwe, Munsingen-Auingen (T-Shirts)

VIRGIN: Allesandro Saiko, Mauern; Marc Huber, CH-Hettingen; Andreas Maier, Saulgau; Peter Kaiser, Nürnberg; Dennis Rughöft, Kirchheim/N.; Matthias Kirchenmayer, Fr-Hochdorf; Johannes Piroth, Weilerbach; Dominic Wanrooy/Chris Pellens, Grefrath; Andreas Zurbriggen, CH-Saas Fee; Ruben Jochheim, Wattenscheid (EWJ 2); Yves Pikur, Jena; Alexander Schmidt, Dinslaken; Sven Peterßen, Bremen; Florian Gerber, CH-Hausen a/A; Daniel Militaru, Wiesbaden; Robin Köhler, Hamburg; Maik Bartusch, Suschow; Kim Illguth, Berlin; Christian Stickling, Gütersloh; Markus Dauth, Neu-Isenburg (DS9); Ingo Peters, Borkum; Peter Warnke, Emden; Emilio Conde, Hildesheim; Jennifer Warnest, Gengenbach; Rainer Baumbach, Kleinau (Videos)

NINTENDO: René Becker, Korschenbroich; Sabrina Maier, München; Tobias Lindner, Berlin (Toy Story); Sandra Bauscher, Niederdorfelden; Infran Wirjawan, Bad Homburg; Sandra Witt, Dietmannsried (Yoshi); Martin Huber, Königsbrunn; Michael Panter, Jarmen (Ghost Trap); Jürgen Rau, Senzig; Bernhard Schelling, CH-Obfelden (DKC2); Tim Walter, Ahorn Eicha (Asterix&Obelix); Daniel Wittlake, Dortmund (Kirby); Marco Liesmann, Amelinghausen (Link)

ACCLAIM: Klaus Gottschling, Nürnberg; Benjamin Becker, Düren; Bruno Behrends, Düsseldorf; Ronny Nikolaus, Volkenshagen; Christin Böttcher, Bremerhaven (Boogerman); Andreas Karosser, Bad Feinbach; Cat Dentalla, Lauchhammer (Wrestemania); Andreas Drangert, Fürstenberg; Andreas Reiter, Bobingen (Rev. X); Mario Strunk, Kirchen; Werner Müller, Schäbisch Hall; Martin Glas, Forchheim; Jasmin Barfs, Emden; Pia-Patricia Zbick, Tamm (StarGate); Matthias Bönicke, Zappendorf; Sascha Marzahn, Oldenburg; Daniel Reich, Frankfurt; Markus Meyer, Osteel (WWF Raw); Jutta Fischer, Waldmünchen; Peter Kis, A-Wien (Jedi)

KONAMI: Stefan Recht, Hude; Tino Riedel, Berlin-Wannsee; Robert Späth, Berlin (ISS Deluxe); Luca Kunz, CH-Thalwil; René Hennig, Niederkassel; Karl-Heinz Scharkorwski, Hamburg (Track&Field); Birgit & Judith Staber, Schechen; Melanie Wichmann, Schenkzell; Jana Junkuhn, Tharandt; Birgit Buchholz, Hamburg; Anja Stempel, Fulda; Heike Lingelbach, Mannheim; Katjana Brandt, Idar-Oberstein; Jessica Leufen, Köln; Christina Knöpfle, Blumberg 1; Murat Orkun, Norderstedt; Jens und Patrick Zerczinski, Dresden; Volker Ney, Glienicke/Nordbun; Matthias Baldauf, Enzisweiler; Michael Gärtner, Garbsen; Timo Zacher, Rülzheim; Horst Maciejovsky, Thondorf; Danny Schalk, Hausneindorf; Christof Eke, Rinteln; Dejan Pekez, CH-Emmenbrücke (Uhren&Baseballcaps)

Herzlichen Glückwunsch!

RPG-Corner

Welcher Adapter für welches Spiel?

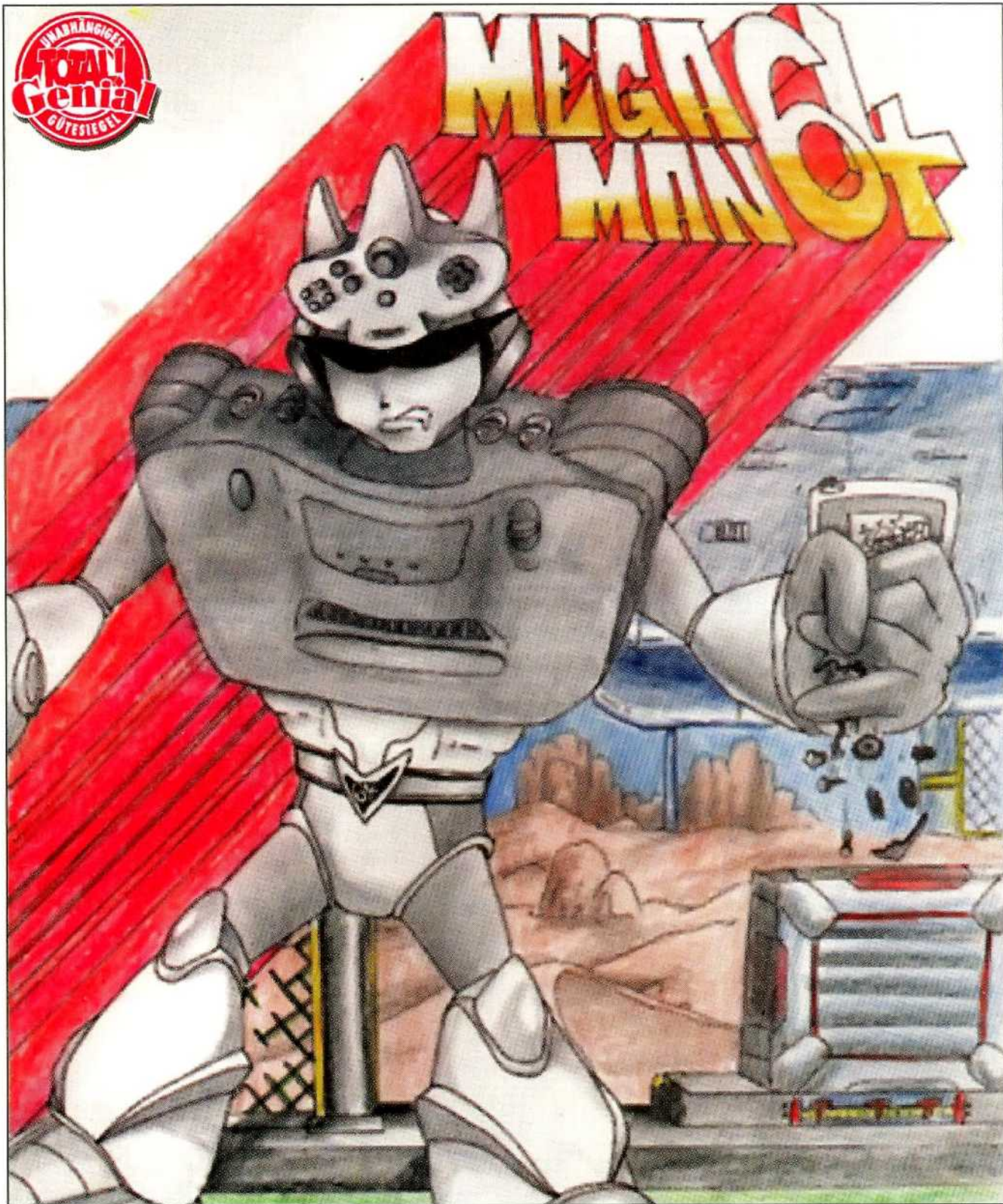
In letzter Zeit erreichen uns zahlreiche Briefe mit Fragen wie: „Ich möchte mir Chrono Trigger/ Final Fantasy III etc. kaufen. Mit welchem Adapter läuft das Spiel auf einer PAL-Konsole?“. Natürlich können wir nicht alle Rollenspiele in sämtlichen Adapter-Varianten komplett durchspielen, um diese Fragen 100%ig zu beantworten.

Dem geeigneten Rollenspieler bleibt angesichts der wenigen offiziellen Deutschland-Releases nur der Griff zum Import-Modul. Da die US-Module nicht in ein europäisches Gerät passen, müssen Adapter für die richtige Anpassung sorgen. Welche Probleme treten dabei auf, und welches der vielen Angebote ist die richtige Wahl? Hier findet Ihr eine kurze Übersicht.

Bauartbedingt ist der ‚Modulturm‘, der beim Einsatz eines Action Replays entsteht und recht anfällig für Wackelkontakte ist. Ein kleiner Stoß an das Gerät, sei es auch nur, um den Schalter umzulegen, kann dabei unter Umständen schon ausreichen, um Spielstände zu löschen. In dieser Hinsicht erweisen sich der Universal-Adapter von Fire und seine mögelfähigen Brüder X-Terminator I und II als wesentlich stabiler, gleichzeitig funktionieren sie normalerweise auch in solchen Fällen, bei denen das Action Replay versagt. Paradebeispiel dafür ist Final Fantasy III: Bei Verwendung eines Action Replays als Adapter können einige Menübildschirme nicht bedient werden – ein Phänomen, das bei den Fire-Produkten nicht auftritt. Allerdings spielt auch noch ein anderer Aspekt mit, denn ein Frisieren der Konsole mit einem 50/60-Hz-Umschalter löst nicht nur die Probleme mit dem Action Replay, sondern zeigt auch mit Fire-Adaptoren den kompletten Abspann des Spiels, der auf 50-Hz-Geräten normalerweise abbricht.

Nach unseren Erfahrungen laufen (bis auf ‚Super Mario RPG‘) alle als US-Import erhältlichen Rollenspiele problemlos mit den Fire-Produkten, wobei die Konsole allerdings mit einem Umschalter ausgerüstet sein sollte. Bei diesem Umbau kann aber normalerweise auch gleich noch der Modulschacht ausgefeilt werden, was den Einsatz von Adaptern (außer zu Mogelzwecken) natürlich gänzlich überflüssig macht. (Allerdings steigt dadurch wieder die Gefahr von Wackelkontakten ...)

SNES-Umbauten bietet z. B. die Firma Wolfsoft in Neuwed an (Tel.: 02622/83517). Zum Preis von ca. 100 DM erhaltet Ihr einen 50/60-Hz-Umbau (inkl. ausgefeiltem Modulschacht), so daß auf Eurem SNES mit Ausnahme von ‚Super Mario RPG‘ und ‚Parodius 3‘ garantiert alle PAL- und NTSC-Spiele problemlos und absturzsicher laufen.



Eine der beeindruckendsten (und größten) Zeichnungen, die wir bislang erhalten haben, stammt von Michi Tewiele, Bocholt. Der N64-Mega-Man ist wirklich kultig – obwohl wir die Sache mit dem Game Boy nicht so nett finden

ne! Wir sind uns sehr wohl bewußt, daß es Euch keinen Spaß macht, am Ende jedes Textes „sorry, aber dieses tolle Spiel gibt es nur in Japan“ lesen zu müssen. Leider wirkt sich das alljährliche **Software-Sommerloch** zusammen mit dem Ausklingen der SNES-Ära besonders kraß aus. Wir gehen aber davon aus, daß sich die Lage in den kommenden Monaten wieder bessern wird. Als kleine Entschädigung haben wir weder Kosten noch Mühen gescheut, Euch einen Vorabbericht über **Donkey Kong Country 3** zu präsentieren. Die ‚Komplettlösung‘ für Super Mario RPG solltest Du viel-

leicht einfach als Inhaltsangabe betrachten. Es kann doch auch ganz interessant sein, über dieses Spiel zu lesen ohne es zu besitzen, oder? Autozeitschriften berichten ja auch über Nobelkarossen ab 250.000 DM aufwärts. Obwohl sich von den Lesern wohl über 99,999 % niemals im Leben einen Ferrari leisten können.

Look who's coming to dinner

Kann man Euch auch mal in der Redaktion besuchen, um zu sehen, wie und ob Ihr arbeitet. Ihr könntet ja (wenn



Nicht nur das N64, auch Tarik Belahouel aus Wülfrath ist ganz offensichtlich in der Lage, Gouraud-Shading darzustellen



Alexander Schönfels aus Gemünden hat eine große Starparade organisiert



Magus zierte den Briefumschlag von Nathalie Martin aus Birstein

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

A.B. GAMES

Andreas Bender

Ankauf & Verkauf
von Videospielen
und Geräten

Action Replay III

Actraiser II	dt	59,95*
Addams Family	us	39,95*
Addams Family I	us	29,95*
Addams Family II	us	29,95*
Aero the Acro Bat	dt	69,95*
Asterix & Obelix	dt	129,95
Animaniacs	dt	69,95*
Arcana	us	79,95*
Art of Fighting	dt	69,95*
Batman Forever	dt	69,95
Batman & Robin	dt	79,95*
Battletoads	dt	49,95*
Battletoads	us	39,95*
Battlet. vs. D. Dragon	dt	79,95
Battlet. vs. D. Dragon	dt	59,95*
Bill Laimbeer's Basketb.	us	39,95*
Brawl Brother	dt	39,95*
Casper	dt	119,95
Captain Commando	dt	49,95
Congo	dt	109,95
Campion W.C.Soccer	dt	59,95*
Clayfighter	dt	99,95
Claymates	dt	39,95
Cybernator	dt	49,95*
Darius Twin	dt	89,95*
Daze before Christmas	dt	69,95*
Donkey Kong Country I	dt	99,95*
Donald in Mau Mal.	dt	129,95
Demolition Man	dt	99,95
Donkey K. Country	dt	139,95
Donkey K. Country II	dt	124,95
Dragon's Lair	dt	59,95*
Dragon	dt	69,95*
Dschungelbuch	dt	99,95
Dschungelbuch	dt	79,95*
Fifa Int. Soccer	dt	89,95*
Fifa '96	dt	109,95
Fatal Fury I	dt	59,95*
Fatal Fury II	dt	99,95
Fighting Spirit	dt	59,95*
Final Fight III	dt	109,95
First Samurai	dt	49,95*
Flintstones	dt	79,95*
Gods	dt	49,95*
Ghoul Patrol	dt	49,95*
Harley's Hum. Adv.	dt	49,95*
Hebereke Popoitto	dt	69,95
Hulk	dt	39,95
Humans	dt	99,95
Hyper V-Ball	dt	59,95*
Int. Superstar Soccer	dt	79,95*
Int. Superstar Soccer II	dt	129,95
Izzy's Olympic	dt	79,95
Jimmy Connors	dt	99,95*
Joe&Mac III	dt	129,95
John Madden'94	dt	59,95*
Judge Dredd	dt	69,95*

Justice League

Ka Blooey	dt	99,95
King of Dragons	us	49,95*
King Arthur's World	dt	99,95
Kirbys Ghost Trap	dt	89,95*
Kirbys Dream Course	dt	99,95
Krustys Fun House	dt	109,95
Krustys Super Fun House	us	39,95*
König der Löwen	dt	49,95*
Last Action Hero	dt	79,95*
Leathal Weapon	dt	59,95*
Legend	dt	39,95*
Magie Boy	us	59,95*
Magical Quest	dt	89,95
Magical Quest	dt	69,95*
Maximum Carnage	us	49,95*
Mega Man X	dt	89,95*
Metal Warriors	dt	69,95*
Michael Jordan	us	59,95*
Mickey&Minnie	dt	89,95*
Mickey Mania	dt	99,95
Mighty Max	dt	89,95
Mr. Nutz	dt	79,95
Mystical Ninja I	dt	69,95*
Mystical Ninja I	us	79,95*
NBA All Star Chall.	dt	29,95*
NBA Basketball	dt	69,95*
NBA Give'n Go	us	39,95*
NHL'96	dt	129,95
Out to Lunch	dt	109,95
Parodius	dt	49,95*
Paws of Fury	dt	59,95*
Pinocchio	dt	49,95*
Prehistoric Man	dt	129,95
Plok	dt	89,95
Pop'n Twinbee I	dt	89,95
Pop'n Twinbee II	dt	89,95
Pop'n Twinbee II	dt	59,95*
Power Drive	dt	129,95
Power Ranger	dt	89,95*
Push Over	us	59,95*
Revolution X	dt	69,95
Rise of the Robots I	dt	69,95
Rise of the Robots I	dt	39,95*
Robocob vs Terminator	dt	69,95*
Run Saber	dt	69,95*
Schlümpfe	dt	39,95
Secret of Mana	dt	89,95*
Secret of Mana	dt	109,95
Skülljagger	us	59,95*
Skyblazer	us	49,95*
Slammaster	dt	69,95*
Slammaster	dt	99,95
Slammaster	dt	59,95*
Soccer Shootout	dt	59,95*
Spankey's Quest	us	89,95
Sparkster	dt	59,95*
Sparkster	dt	59,95*
Spectre	dt	79,95
Spectre	dt	59,95*
Spectre	dt	49,95

Spot goes to Hollyw.

Star Trek DS Nine	dt	119,95
Star Trek Next Gen.	dt	129,95
Stargate	dt	119,95
Stargate	dt	79,95
Streetfighter II	dt	59,95*
Streetfighter II	dt	49,95*
Stuntrace FX	us	39,95*
Super Dropzone	dt	69,95*
Super Dropzone	dt	69,95
Super Ghouls 'n Ghosts	dt	49,95*
Super Hockey	dt	49,95*
Super Mario All Stars	dt	69,95*
Super Mario All Stars	dt	69,95
Super Mario Kart	dt	59,95*
Super Mario World II	dt	109,95
Super Pang	dt	69,95*
Super Probotector	dt	79,95*
Super Punch Out	dt	69,95*
Super Punch Out	dt	89,95
Super Punch Out	dt	49,95*
Super Punch Out	us	29,95*
Super Turrigan I	dt	59,95*
Super Turrigan I	dt	59,95*
Superm. Dead&Ret.	dt	29,95*
Soccer Kid	dt	99,95
Swat Kats	dt	69,95*
Syndicate	us	99,95
Syndicate	dt	69,95
Syndicate	dt	59,95*
Tetris II	dt	109,95
Tetris & Dr. Mario	dt	109,95
Taz Mania	dt	99,95
The Lost Vikings	dt	79,95
The Lost Vikings	dt	39,95*
The Lost Vikings	us	29,95*
Theme Park	dt	109,95
Time Slip	dt	109,95
Tiny Toon	dt	49,95
Top Gear II	dt	49,95*
Turbo Toons	dt	99,95*
Turtles Tourn.Fighters	dt	89,95
Unirally	dt	99,95
Urban Strike	dt	79,95
Utopia	dt	59,95
Val D'Iserre Champ.	dt	99,95
Warios Woods	dt	79,95*
Wild Guns	dt	69,95*
World Cup USA'94	dt	69,95
World Cup Striker	dt	99,95
World Heroes I	dt	69,95*
World Heroes I	dt	59,95*
World League Baseb.	us	65,95*
Worms	dt	59,95*
Worms	dt	119,95
WWF Wrestl Arcade	dt	119,95
X-Men	dt	89,95
Yogi Bear's	dt	89,95
Yoshi's Cookie	dt	79,95
Zelda III	dt	49,95*
Zombies	dt	49,95*
Zool	dt	49,95*

ADVENTURE, STRATEGIE & ROLLENSPIELE

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

HINTBOOKS

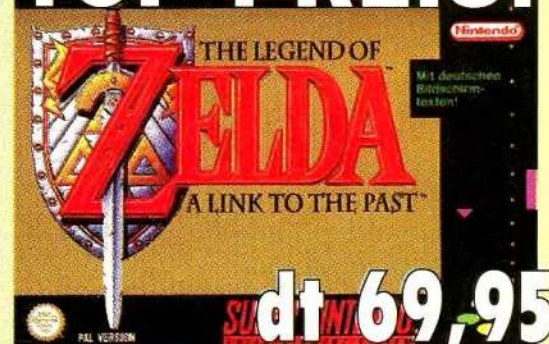
Donkey Kong II	dt	24,95
Final Fantasy III	us	59,95
Final Fantasy III (PlayerGuide)		49,95
Chrono Trigger	us	49,95
Super Mario W.2	dt	24,95

WIR NEHMEN EUER
SUPER NINTENDO
INKLUSIVE Eurer
SPIELESAMMLUNG IN
ZAHLUNG!!!

PLAYSTATION

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

TOP PREIS!



dt 69,95

ADVENTURE, STRATEGIE & ROLLENSPIELE



dt 89,95

dt 39,95



dt 99,95



us 129,95



us 149,95



dt 129,95



us 129,95



dt 109,95



us 149,95



us 129,95

Annahmeverweigerung, den von uns gelieferten Waren, begehnen 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

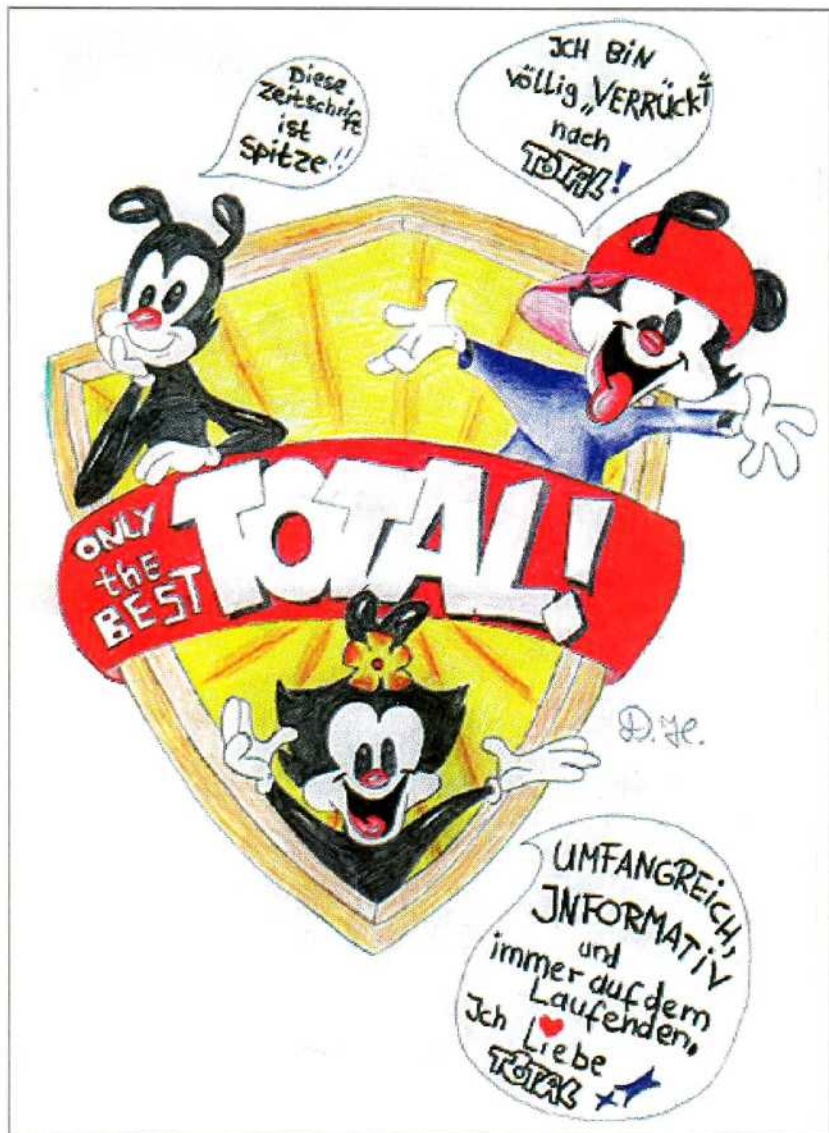
Spiele mit * sind Gebrauchsgegenstände • Komplette kostenlose Preislisten für Sony PlayStation, Sega Saturn und Mega Drive bitte anfordern!!!

FGArtDept. AZ07/96 ABG-TOTAL

es Euch nicht zu peinlich ist) ein paar Fotos von Euren Räumlichkeiten herausbringen. M.F.

TOTAL! antwortet:

Besuche in unserer Redaktion sind aus Zeitgründen leider kaum möglich. Eventuell läßt sich so etwas aber mal als Competition-Gewinn einrichten. Schließlich brauchen wir Vorbereitungszeit, um überzeugend Arbeit vorzutauschen (siehe Frage 2 von Andreas Beewen) ... Fotos unserer Redaktionskatakomben folgen demnächst – sobald wir die Berge leerer Pizzaschachteln und Colaflaschen beseitigt haben und unsere Visagistin aus ihrem Erholungsurlaub zurück ist.



Unserer besonderer Dank geht an Daniela Heinrich aus Kelsterbach. Wakko, Yakko und Dot sind eine gelungene Abwechslung zu Mario, Mega Man und Mana

„Super Mario Kart“-Wettbewerb

1. Stimmen die Zeiten in der Tabelle?
2. Ist es egal, ob man groß oder klein fährt?
3. Wieviele Rennen muß man aufnehmen?
4. Ist es egal, ob man es im 50, 100, 150 ccm oder im Time Trial aufnimmt?

Oliver Erndwein

TOTAL! antwortet:

1. Wir konnten auch nach intensiver Suche keine Druckfehler entdecken.
2. Ja. Allerdings wirst Du mit Mini-Fahrern kaum Bestzeiten aufstellen können.
3. Niemand ist gezwungen, alle vier Strecken zu fahren. Ihr könnt auch nur Zeiten für eine Strecke schicken.
4. Gewertet werden 150 ccm und Time Trial (in unterschiedlichen Wertungen).

RPG-Corner 2

1. Als ich kürzlich bei einem Händler anrief, riet er mir davon ab, Chrono Trigger zu kaufen, da es Probleme mit Adaptern gäbe. Mit welchen Adaptern kann man das Spiel denn spielen?
2. Thema Umbau: In TOTAL! 9/95 habt Ihr von Händlern berichtet, die Umbauten vornehmen. Gibt es dieses Angebot noch?

Ingmar Rahn, Northheim

TOTAL! antwortet:

1. Uns ist nichts über Inkompatibilitäten von Chrono Trigger bekannt. (Wir haben es auf einem umgebauten SNES durchgespielt.) Da wir eine Menge ARP-Codes zu Chrono Trigger bekommen, sollte es mit einem ARP als Adapter eigentlich laufen. (Ohne Gewähr!)
2. (s. Kasten auf S. 12)

Läuft Final Fantasy III normal auf deutschen SNESen?
Christian Hentschel, Adelebsen

TOTAL! antwortet:

Nein, nur per Umbau oder Adapter. Im letztgenannten Fall gibt es allerdings diverse Probleme (s. Kasten auf S. 11). Außerdem stürzt FF III bei jedwedem Adaptern im Abspann ab.

In einer Anzeige habe ich unter dem Abschnitt SNES-Rollenspiele den Titel Secret of Mana 3 gesehen. Ist dies ein Druckfehler, oder gibt es in Japan wirklich den dritten Teil der Mana-Sage?

Martin Hapering, Oberhausen

TOTAL! antwortet:

Gemeint ist SoM2. Der Fehler liegt darin, daß der Originaltitel des Spiels Seiken Denetsu 3 lautet (Teil 1 ist das Game-Boy-Spiel Mystic Quest).

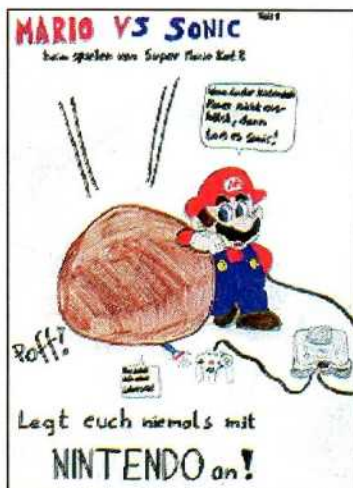
Maßlose Wertungen?

1. Ich habe vor kurzem in einer anderen Zeitschrift gelesen, daß Super Mario RPG 2 und Alien Trilogy für das N64 erscheinen sollen. Stimmt das?
2. Werdet Ihr bei der Wertung für das N64 neue Maßstäbe setzen oder nach SNES-Maßstäben bewerten?
3. Welches sind Eure Lieblingsfußballclubs? Pauli, oder?

Sven Gebauer, Hamburg

TOTAL! antwortet:

1. Eine ganze Reihe von Spielen sollen angeblich für N64 angekündigt sein. Allerdings entspringen die meisten Titel eher den über-eifrigen Marketingabteilungen der Firmen (oder der Internet-Gerüchteküche) als den Entwicklungsabteilungen. Zu Alien Trilogy gibt es keine offizielle Verlautbarung. Nintendo plant eine N64-Fortsetzung von Super Mario RPG, allerdings ohne Beteiligung von Square. Eine offizielle Ankündigung gibt es aber noch nicht.
2. Grafik und Sound bewerten wir immer entsprechend der Hardwarefähigkeiten. Die entscheidenden Faktoren, Gameplay und Dauerspaß, sind weitestgehend systemunabhängig. Für N64-Spiele wird es jetzt sicherlich nicht TOTAL!-Genies hageln, nur weil die Grafik besser ist. Schließlich bewerten wir GB-Spiele auch nicht automatisch schlechter als SNES-Games, nur weil die Grafik schwarzweiß ist! Super Mario 64 sprengt hinsichtlich des Gameplays alle bekannten Maßstäbe. Allerdings hat Big N damit die Meßlatte enorm hoch gelegt – alle kommenden N64-Spiele werden sich an diesem Meilenstein messen lassen müssen.
3. Fußballfanatismus ist bei uns dünn gesät. Natürlich interessiert uns das Schicksal unserer lokalen Fußballclubs (vor allem St. Pauli). Im Stadion wirst Du jedoch nur Reza antreffen – allerdings nicht am Millerntor, sondern im Volksparkstadion.



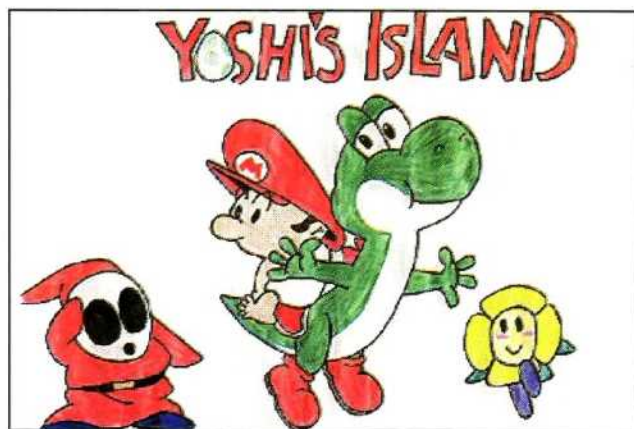
Hallo, Robert Wurm aus Hainersdorf: Natürlich kannst Du uns Fortsetzungsgeschichten schicken – falls keine Sonic-Fans ihr Veto einlegen

Schnellschuß

1. Wenn man jetzt ein N64 aus Japan holt, hat man dann irgendwelche Vorteile gegenüber der Euro-Version, was die Hardware betrifft?

2. Wie findet Ihr eigentlich, daß XXXIX die beiden Spiele schon bewertet hat? (Super Mario 64: 97 %, PilotWings 64: 85 %) Stimmt Ihr zu?

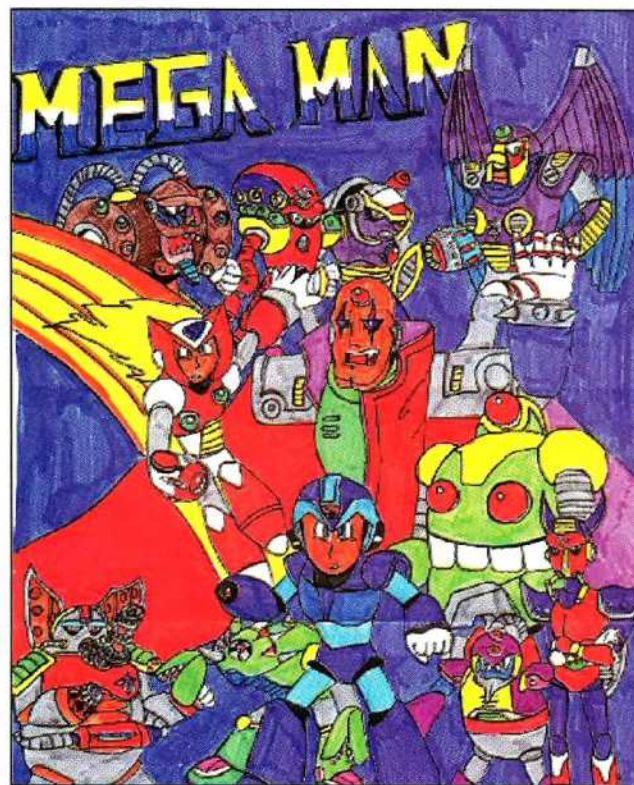
Gürkan Günay, Kaltenkirchen



Hallo, Andreas Meissner aus Bad Sooden-Allendorf: Natürlich kannst Du Deine Bilder auch in Zukunft an uns schicken ...

TOTAL! antwortet:

1. Nein. Es sei denn, die Spiele werden nicht ordentlich PAL-angepaßt. In dem Fall wären die Euro-Spiele aufgrund des 50/60-Hz-Unterschiedes 17 % langsamer. Allerdings gibt sich Nintendo immer recht viel Mühe mit ihren PAL-Versionen.
2. Nicht ganz. Wenn man ein Spiel über alle Maßen lobt und nicht einen einzigen Kritikpunkt vorweisen kann, sollte man auch den Mut haben, die Höchstwertung zu geben. Offenbar schreckte man aber – im Hinblick auf Sega- und Sony-User – vor den 100 % zurück. Abgesehen davon finden wir es eigenartig, daß



Hallo, Fleur (?) aus Emmelshausen! Ob es Mega-Man-Comics auch in Deutschland geben wird, ist uns nicht bekannt

Mega Man 6 für NES:

Nach unserem Aufruf in Ausgabe 7/96 haben wir überraschend viele Zuschriften erhalten. Wir hoffen, bis zur kommenden Ausgabe ein Statement von Nintendo zu diesem Thema zu erhalten.

Ich hätte gern MM 6, weil ich von der Serie einfach nicht genug kriegen kann. Die Spiele sind für mich mit die besten für das NES. Ich würde es sehr schade finden, wenn dieses Loch in der Serie für immer bestehen würde. Darum ist es mein sehnlichster Wunsch, daß Mega Man 6 herauskommt. Überhaupt finde ich es schade, daß kein NES-Spiel mehr herauskommt. Was bleibt uns NES-Spielern denn überhaupt noch übrig, als der Gang zum Flohmarkt ...

Holger Arnold, Leipzig

Super NES

Animaniacs 2	dt	124.00
Asterix & Obelix	dt	124.00
Biker Mice from Mars	dt	99.00
Casper	dt	119.00
Castlevania Vampire	dt	129.00
Chrono Trigger	us	139.00
Civilization	us	129.00
Dirt Racer FX	dt	89.00
Donald in Maui Malla	dt	129.00
Donkey Kong Count. 2	dt	119.00
Dracula X (16 MB)	dt	129.00
Dragon Ballz	dt	124.00
Dschungelbuch	uk	79.00
Earth Worm Jim 2	dt	89.00
Final Fight 3	dt	99.00
Flintstones - Movie	dt	89.00
Hebereke 2	dt	79.00
Int.S.Soccer Deluxe	dt	119.00
Izzy's Quest	dt	109.00
Jungle Strike	dt	79.00
Kawasaki Superbikes	dt	89.00
Kid Clown Crazy Cha.	dt	79.00
Kirbys Ghost Trap	dt	84.99
Lobo	dt	129.00
Lost Vikings 2	dt	99.00
Lothar Matthäus	dt	99.00
Lufia 2	us	140.00

Mario World 2	dt	109.00
Marvel Super Heroes	dt	99.00
Mega Man X 3	dt	99.00
Mickey & Minnie	dt	99.00
NHL Hockey 96	dt	109.00

Olympic Sum. Game.	dt	109.00
Pinocchio	dt	129.00
Primal Rage	dt	79.00
Secret of Mana kp.dt	dt	109.00
Secret of Evermore	dt	109.00
Spirou	dt	109.00
Star Trek: Next Gen.	dt	89.00
Star Trek: Deep Space	dt	109.00
Super Mario RPG	dt	129.00

Terranigma	dt	119.00
Tetris & Dr. Mario	dt	89.00
Tim in Tibet	dt	129.00
Toy Story	dt	129.00
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
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
Blackhawk	uk	59.00
Bubsy 2	dt	69.00
Captain Commando	dt	59.00
Cut Throat Island	dt	69.00
Fievel Mauswanderer	dt	69.00
Ghoul Patrol	dt	44.00
Hebereke Popoon	dt	44.00
Hungry Dinosaurs	dt	49.00
Hurricanes	dt	46.00
John Madden 95	dt	39.00
Justice League	dt	59.00
Legend	dt	49.00
Magic Boy	dt	49.00
Mario All Star Clas.	dt	59.00
Mario Basler Soccer	dt	69.00
Mario Kart Classic	dt	59.00
Mario Paint mit Maus	dt	39.00
Marko's Magic Footb.	dt	69.00
Mega Man X	uk	69.00
Metroid	uk	59.00
Morph	dt	44.00
Parodius	dt	39.00
Pierre le Chef	dt	69.00
Pink Panther	dt	49.00
Pocky & Rocky 2	dt	69.00
Pocky & Rocky	dt	69.00
Porky Pig's H.Hol.	dt	69.00
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

Waterworld	dt	49.00
Worms	dt	59.00
Zelda	dt	59.00

Super NES-Zubehör

Vortex	dt	39.00
Vortex	us	49.00
Warlock	dt	49.00
Zero the Kamikaze	dt	44.00
Zoop	dt	59.00
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
Cinch - Scart Adapt.	dt	10.00
Cinch Kabel S.NES	dt	19.00
Donkey Kong Anhänger	dt	4.90
Game Mage 2	dt	69.00
Game Wizard	dt	39.00
Infrarot Joypad	dt	49.00
Joypad (Nintendo)	dt	39.00
Performer Lenkrad	dt	99.99
Pro Pad SV-334	dt	29.00
Program Pad SV-337	dt	69.00
Scart Kabel S.NES	dt	19.00
Spieleb. Mario Worl.2	dt	24.00
Spieleb. Donkey 2	dt	24.00
Spieleb. Donkey K.C.	dt	24.00
Super Key Adapter	dt	29.00
S.NES ohne Spiel	dt	199.00
Tecno 517 Joypad	dt	28.00
Top Secret Spieleb.	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
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
Cut Throat Island	dt	49.00

Donald in Maui Ma.	dt	64.00
---------------------------	-----------	--------------

Donkey Kong Land 2	dt	69.00
---------------------------	-----------	--------------

Donkey Kong Land	dt	49.99
Dr. Mario	dt	49.00
Earth Worm Jim	dt	49.00
Hugo	dt	59.00
Iron Man XO	dt	59.00
Itchy & Scratchy	dt	59.00
John Madden Footb.96	dt	49.00
King of Fighters 95	dt	59.00
Kirbys Block Ball	dt	59.00
Kirbys Dream Land 2	dt	59.00
Mega Man 5	dt	49.00
NHL Hockey 96	dt	49.00
Nigel Mansell's Worl	dt	59.00
Olympic Summer Games	dt	59.00

Pinocchio	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
Spirou	dt	59.00
Super Mario Land 3	dt	59.00
Talespin-Käpt'n Balu	dt	59.00
Tim in Tibet	dt	59.00
Toy Story	dt	64.00
Wario Blast	dt	49.99

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
Adventure Island 1	dt	39.00
Alien 3	dt	34.99
Bomb Jack	dt	39.00
Brainbender	dt	39.00
Cool Spot	dt	29.00
Double Dragon 3	dt	34.99
Ferrari: Grand Prix	dt	34.99
Fidgett's	dt	39.00
Hunchback	dt	39.00
John Madden 95	dt	39.00
Mario & Yoshi	dt	39.00
Max	dt	39.00
Mega Man 3	dt	39.00
NBA Jam	dt	34.99
Pomp Up	dt	39.00
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

VORSICHT!!! UNGLAUBLICHE, ABER WAHRE PREISE

Panasonic 3DO + Starblade 229.00 DM

Goldstar 3DO + FIFA 229.00 DM

Tetris	dt	39.00
Track & Field	dt	39.00
WWF King of Ring	dt	34.99

Gameboy-Zubehör

Game Boy schwarz	dt	109.00
Game Boy transparent	dt	99.00
Game Boy Clear View	dt	9.00
Game Boy mit Tetris	dt	139.00
Game Boy ohne Spiel	dt	99.00
Game Boy Licht + Lup	dt	29.00
Game Boy FM-Tuner	dt	24.00

Chessmaster 3D	dt	89.00
Chronicles o.I.Sword	dt	89.00
Converse Hard Core H	dt	99.00

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

Jetzt bestellen per Internet

Infos unter E-Mail-Adresse:

INFO@PLAYCOM.DE

Nintendo 64

Pilot Wings	jp	249.00
-------------	----	--------

Nintendo 64-Zubehör

Nintendo 64 +Ma.+PW.	jp	1199.00
Nintendo 64 o.Spiel	us	479.00
Nintendo 64 + Mario	jp	1099.00

3-DO

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

Casper	dt	99.00
Creature Shock	dt	89.00
Decathlon	dt	89.00
Descent	dt	99.00
Guardian Wars	us	99.00
Waterworld Action	dt	99.00

3-DO-Sonderangebote

Deathkeep	uk	29.00
Dragon Lore	dt	29.00
Driving Need f.Speed	dt	29.00
Escape from Monster	dt	29.00
Fifa Soccer	dt	29.00
Foes of Ali	dt	29.00
Gridders	uk	69.00
Immercenary	dt	29.00
John Madden Football	dt	29.00
Mega Race	dt	29.00

PGA Tour Golf 96	dt	29.00
-------------------------	-----------	--------------

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

Return Fire Map o.D.	dt	29.00
Road Rash	dt	29.00
Sesame Street Numb.	us	29.00
Sewer Shark	us	49.00
Sherlock Holmes	uk	29.00
Shock Wave	dt	29.00
Shock Wave Op.Jumpg.	dt	29.00
Shock Wave 2	dt	29.00
Space Hulk	uk	29.00
Super Wing Commander	dt	29.00

Syndicate (DA)	dt	29.00
-----------------------	-----------	--------------

Theme Park kompl.dt	dt	29.00
Wing Commander 3	uk	29.00

3-DO-Zubehör

Arcade Joypad 3-Do	dt	39.00
Goldstar Joypad	dt	59.00
Goldstar 3-Do + Fifa	dt	229.00

Panason. 3DO&Star.	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
Aquanaut's Holiday	dt	99.00

Battle 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

Dimm & Witt	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
Ecstasica	dt	99.00
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
G-Police	dt	99.00

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

Galaxy Fight	dt	89.00
Gex	dt	89.00
Gunship 2000	dt	99.00
Hi Octane (DA)	dt	83.00
Impact Racing	dt	89.00
Int.Superstar Soccer	dt	99.00
Intern. Motocross	dt	89.00
Jewels of the Oracle	dt	89.00

John Madden 97	dt	89.00
-----------------------	-----------	--------------

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

Myst	dt	89.00
-------------	-----------	--------------

Namco Museum P. 1	dt	94.00
--------------------------	-----------	--------------

Namco Museum Piece 2	dt	* 99.00
NBA Live 96	dt	89.00
NCAA Basketball	dt	* 89.00
NFL Game Day	dt	94.00
NFL Quarterback '97	dt	* 84.00
NHL Face Off	dt	99.00
Olympic Soccer	dt	84.00
Olympic Games	dt	84.00
Onside Soccer	dt	* 89.00
Parasite	dt	* 94.00
Parodius Deluxe	dt	89.00
Philosoma	dt	89.00
Pinball (Ocean)	dt	* 99.00
Plades of Rage	dt	* 99.00
Poed	dt	89.00
Pool Champion	dt	89.00
Powerplay Hockey	dt	* 84.00
Primal Rage	dt	89.00
Prime Goal Ex	dt	* 99.00
Pro Pinball the Web	dt	84.00
Probotector	dt	* 99.00
Prowler	dt	* 89.00
Psychic Detective	dt	84.00



Stammleser und -zeichner Ronny Nikolaus aus Volkenshagen ist nicht der einzige, der gerne Secret of Mana 2 spielen würde

die maximale Anzahl der gesammelten Sternen auf den SM64-Bildern 23 beträgt (also gut ein Fünftel der Gesamtmenge; das entspricht noch nicht einmal zehn Stunden Spielzeit). Damit kann man gerade einmal die Hälfte der Level begutachten. Bei PilotWings 64 hingegen vermissen wir Bilder von Cannonball, Sky Diving und Jumble Hopper. Diese neun Bonusmissionen müssen erst durch entsprechend gute Flugwertungen in den 27 Standardmissionen freigelegt werden. Aber man muß wohl Abstriche machen für den schnellsten Test in Deutschland ...

Sechs Richtige

Wie groß sind die Chancen, bei einem Wettbewerb in der TOTAL! zu gewinnen?

Marcel Johnen, Simmerath

TOTAL! antwortet:

Eine Menge Glück braucht Ihr auf jeden Fall. Für die 3-Jahre-TOTAL!-Competition (ca. 90 Preise) sind mehrere Tausend Karten eingegangen. Bei 'kleineren' Wettbewerben liegt die Zahl meist deutlich niedriger. Die N64-Verlosung (TOTAL! 8/96) bricht jedoch alle Rekorde: Nachdem die Ausgabe zehn Tage auf dem Markt ist, haben wir bereits fast viertausend (!!!) Karten erhalten. Unsere Briefträgerin droht bereits mit Streik ...

Dies & das

1. Kommt Luigi in Super Mario 64 vor?
2. Haben NES und Game Boy noch Zukunft?
3. Wieviel wird der 32-Bit-Game-Boy kosten?
4. Hat der Igel noch eine Chance?

Husam Al-Hasan & Udo Vogel, Euskirchen



Das Sumpfmonster aus Secret of Evermore ist eine der beiden tollen Zeichnungen von Nadine Meier aus CH-Hüntwangen



Von Metroid-Fan Hismatow Gasinua aus Freising stammt dieses geniale (aber wohl nicht ganz freihändig gezeichnete) Kunstwerk. Da wir uns nicht für einen von beiden entscheiden konnten, küren wir dieses Mal zwei Künstler des Monats

Lesertreff

In Ausgabe 7/96 haben einige von Euch Interesse an einer Rubrik für Brieffreundschaften angemeldet. Erste Zuschriften sind mittlerweile bei uns eingegangen. Wenn Ihr also mit gleichgesinnten Nintendo-Fans in Kontakt treten möchtet, oder eine Art Fanclub für Rollenspiele, NES-Fans oder ähnliches gründen wollt, sollte sich mit Zettel und Stift bewaffnen und einen Brief an die Leserpost schicken. Wir empfehlen zudem, neben Eurem Alter noch Eure Interessengebiete (Hobbys und/oder Lieblingsspiele) mit anzugeben.

Florian Reichart

Ruderatshofenerstr. 81 b
87616 Marktoberdorf
Geb. 30. 9. 79

Hobbys: Videospiele, Fußball, TOTAL!, Musik, mit ein paar Freunden zusammen selber Videogame-Magazine herstellen
Ich besitze ein Super Nintendo, einen Game Boy, hoffentlich bald auch ein N64
Lieblingsspiele: SNES: Mana, Yoshi, BoF II, DKQ, Mario Kart; GB: Zelda IV, DK Land, Mystic Quest, Worms, FIFA 96

Tobias Birr (15)

Spornweg 6
44321 Dortmund

Hobbys: SNES/GB spielen, aufs N64 warten, Gitarre spielen, Musik hören, ins Kino gehen (Zuschriften ab 15 Jahren)

Birthe Schrader

Heidhorst 17
21031 Hamburg

Thomas

Schneider (27)

In den Wiesen 1
97855 Trennfeld

Ronny Nickolaus

Haus 7
18184 Volkenshagen
Lieblingsspiele: SNES: Zelda III, Mana, Unirally, Mario Kart, Evermore, GB: Mystic Quest, Kirby's Dreamland 1 + 2, B.C. Kid 2, Mario's Picross

TOTAL! antwortet:

1. Luigi scheint in vorzeitigen Ruhestand gegangen zu sein. Nachdem er in Yoshi's Island nur noch als Entführungsoffer auftauchte, wurde er bei Super Mario RPG sogar in die Anleitung verbannt. Bei Super Mario 64 kommt er nun überhaupt nicht mehr vor. Wo immer Marios Bruder auch sein mag, das TOTAL!-Team wünscht ihm auf jeden Fall alles Gute!

2.+3. Dem NES bleibt nur noch die Ehre, als derzeit meistverkaufte Konsole und Grundstein für Nintendos Erfolg in die Geschichte einzugehen. Um den GB hingegen ist es weiterhin blendend bestellt, sonst hätte Nintendo auf der E3 nicht den Game Boy Pocket angekündigt. Der 32-Bit-Nachfolger ('Project Atlantis') ist vorerst wieder abgetaucht - in absehbarer Zukunft soll er nicht erscheinen.

4. Jein. Es sind zwar derzeit neue Sonic-Spiele für Mega Drive, Saturn und Arcades in der Entwicklung, allerdings scheint eine Wachablösung bevorzustehen. Segas großer Hoffnungsträger für Saturn ist zur Zeit Nights, ein neuer Charakter des Sonic-Teams.

Fortsetzungen

1. Ich habe gehört, daß Capcom an Street Fighter III arbeitet. Stimmt das?

2. Ist ein Mega-Man-Spiel für das N64 geplant?

Christian Schütz, Niederkrüchten

TOTAL! antwortet:

1. Gerüchtweise ja, allerdings gibt es dazu noch keine konkreten Aussagen seitens Capcom.

2. Bis dato hat Capcom noch keine N64-Titel bekanntgegeben. Wir gehen aber davon aus, daß Mega Man spätestens 1997 sein 64-Bit-Debüt feiern wird.



Graf-Zeppelin-Str. 20

24941 Flensburg

ManiaX

MULTIMEDIA VERTRIEBS GMBH

Spieleversand

0461/94000088

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

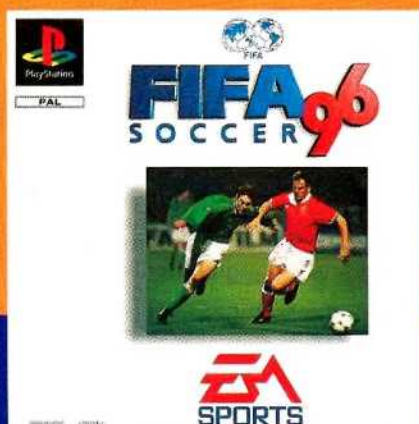
JE DM **129,95**

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



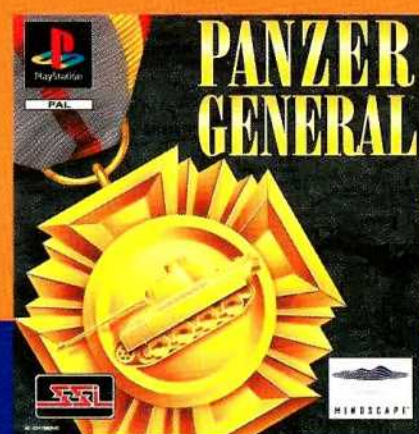
FIFA SOCCER 96

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**



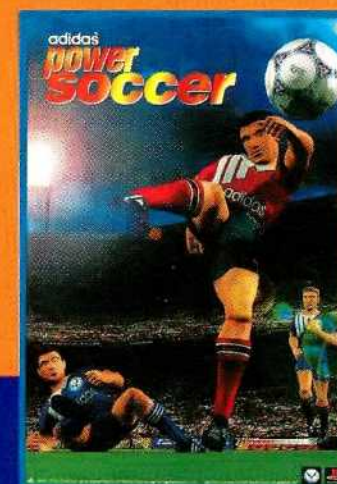
TRACK & FIELD

FÜR PLAYSTATION
NUR DM **99,95**



PINOCCHIO

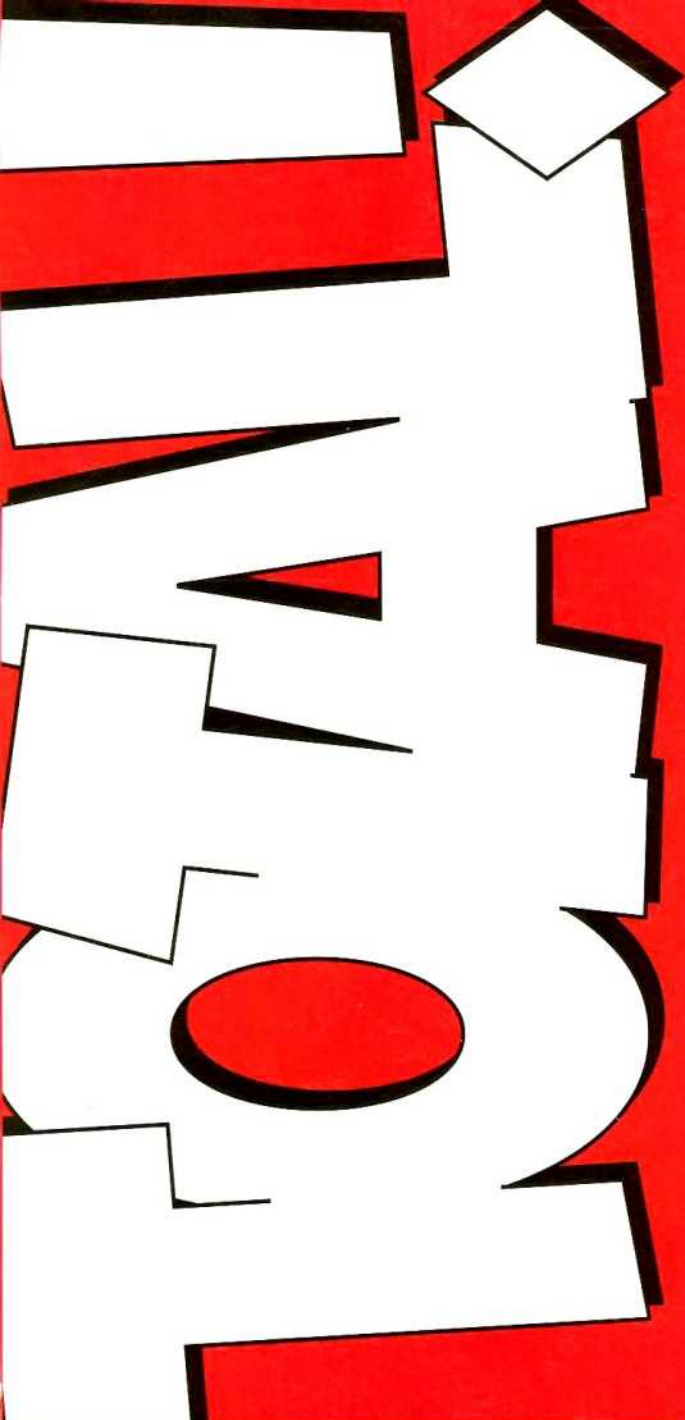
FÜR SNES **129,95**
GAME BOY **59,95**



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



Abo-Aktion



Das Dankeschön an 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!

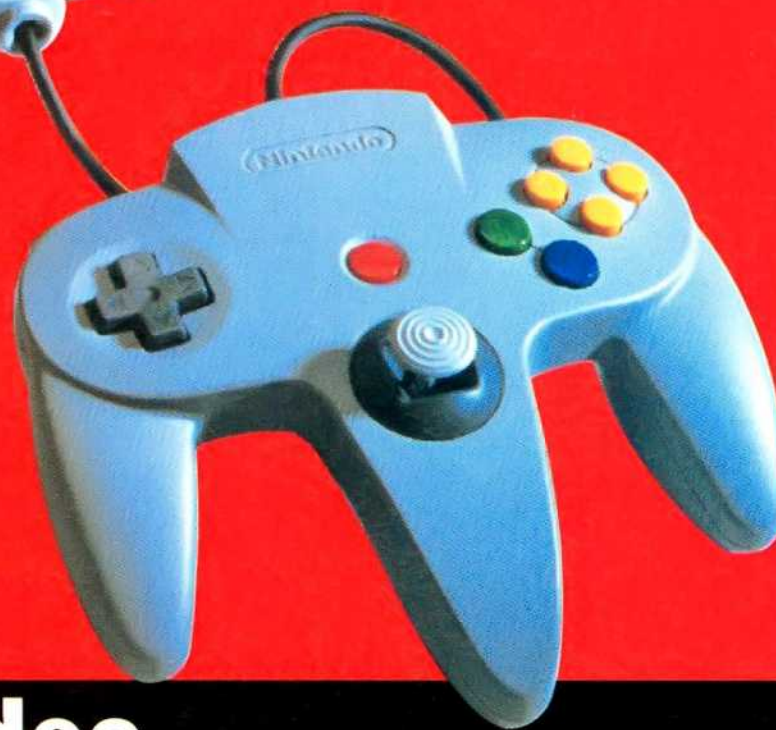
Jedem, der jetzt TOTAL! für zwölf Monate abonniert,
**schenken wir ein brandheies
Nintendo⁶⁴-VHS-Video!**

SUPER MARIO 64

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



PILOT WINGS 64



Infos zum Video

Das 30minütige VHS-Video zeigt Euch die Welten des einmaligen ‚Super Mario 64‘- Abenteuers (Infos ab Seite 30) und entführt Euch mit ‚Pilot-Wings 64‘ (S. 36) in die Lüfte.

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



Abokarte ausfüllen

SNES

1-2 Spieler

Rare/Nintendo

ab November

DIE LEVELKARTEN



Auf diesen Levelkarten reisen Dixie und Kiddy durch den Dschungel auf der Suche nach ihren Freunden. Dabei stehen ihnen verschiedene Fahrzeuge, wie ein Flugzeug oder ein Motorboot zur Verfügung. Da Ihr am Ende jedes Levels eine Fahne hißt, könnt Ihr auf dieser Karte genau Eure Fortschritte nachvollziehen und sehen ob Ihr auch keine Bonusgegenstände oder die DK-Münze vergessen habt.

Kiddy hat sicher keine Probleme gegen die beiden Kremplings

Darauf haben sicher viele gewartet: Die Erfolgsstory um Donkey Kong auf dem Super Nintendo geht in die dritte Runde und ist besser als je zuvor. Die Hauptrolle übernehmen diesmal Dixie Kong und eine neue Figur namens Kiddy Kong. Euch erwartet vielleicht das letzte echte Highlight auf Nintendos 16-Bit-Konsole.

Weihnachten 1994 war 'Donkey Kong Country' eines der meistgekauften Spiele überhaupt, und Teil zwei ist bis heute, immerhin mehr als ein halbes Jahr nach seinem Erscheinen, auf den vordersten Plätzen der Verkaufs-Charts zu finden. Die Fangemeinde der ersten beiden 'Donkey Kong Country'-Spiele auf dem Super Nintendo ist riesengroß, und es ist somit auch nicht verwunderlich, daß Rare einen dritten Teil seines Verkaufsschlagers produziert. Auch nach dem Erscheinen des N64 in Japan, braucht Ihr also keine Angst haben, daß Ihr für Eure Lieblingskonsole keine tollen Spiele mehr bekommen werdet. Nintendo wird vielmehr die Zeit bis zum Verkaufstart

PERFEKTIONIERTES „ACM“

der Traumkonsole in Europa, mit dem einem oder anderen Highlight für das Super Nintendo erträglicher machen. Auf der E3 in Los Angeles wurden die ersten spielbaren Level von DKC 3 der Öffentlichkeit vorgestellt, die äußerst beeindruckend waren. Um eine noch detailliertere und flüssigere Grafik als in den ohnehin schon unvergleichlichen ersten beiden Spielen zu erreichen, wurde das ACM-Entwicklungssystem (Advanced Computer Modelling) perfektioniert und holt nun sicher das bestmögliche aus der Hardware heraus. Das Ergebnis werden noch plastischere Hintergründe, frischere Farben, besser animierte Figuren und ein wesentlich umfangreicheres Spiel sein. Laut Rare soll die Spielzeit deutlich länger als die des zweiten Teils sein.

Die Story fügt sich nahtlos an DKC 2 an. Nach ihren haarsträubenden Abenteuern in 'Diddy's Kong Quest' nehmen Diddy, Dixie und Donkey ihren wohlverdienten Urlaub, den sie gemeinsam im Dschungel verbringen. Dort

DONKEY KONG COUNTRY DIXIE KONG DOUBLE



verleben sie eine unbeschwehte Zeit, bis Dixie eines Morgens das Verschwinden der anderen beiden feststellen muß, ohne daß sie irgendwas davon mitbekommen hätte. Natürlich macht sie sich sofort





DIXIE KONG TRY KONG'S Trouble!



Rotierende Fässer und Buchstaben zum Einsammeln kennt Ihr schon. Auch die Affen-Lady ist keine Unbekannte mehr



Trotz seiner Jugend ist Kiddy bärenstark



von ihrem mächtigen Boss KAOS befehligt werden, nur so wimmelt. Doch natürlich muß Dixie dieses Problem nicht alleine lösen. Sie bekommt Hilfe von Funky Kong, einem erfahrenen Affen, der sich gut im Dschungel auskennt und ihr Kiddy Kong vorstellt, ein wahres Riesenbaby von einem Affen, mit Bärenkräften und wenig Grips. Er beherrscht so manchen Trick, der im Kampf gegen die Kremlings äußerst nützlich

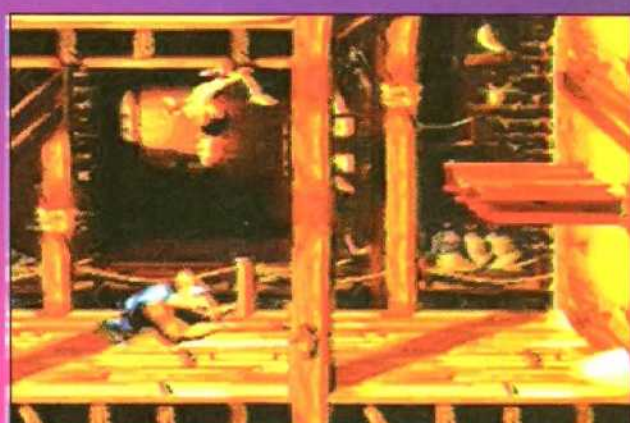
Links seht Ihr wie Koin die DK-Münze als Schild mißbraucht



ist. Durch seine enorme Stärke kann er Dixie in die entlegensten Winkel werfen und somit sonst unerreichbare Extras einsammeln. Werft Ihr aber Kiddy, entwickelt er

KIDDY, DAS RIESENBABY

auf die Suche nach ihren Freunden und bemerkt schnell, daß es im ganzen Dschungel von einer neuen Rasse Kremlings, die





REKOIL

die Durchschlagskraft einer Kanonenkugel und durchbricht so fast alle Hindernisse, die den beiden im Weg stehen. Trifft er auf eine massive Wand, prallt er ab, rollt wie ein Faß auf dem Boden herum und gibt Dixie so die Möglichkeit, auf ihm heil durch größere Kremlinformationen zu balancieren. Ihr werdet all diese Tricks dringend brauchen, um die acht riesigen Level zu überstehen — vom stillen Orangatanga-See bis zur geheimen Vulkan-Welt Krematoa, die Ihr erst betreten dürft, wenn Ihr Euch als würdig erwiesen habt. Gemeinsam machen sich unsere beiden Helden auf die Suche nach KAOS' geheimen Labor, um herauszufinden, was mit Donkey und Diddy passiert ist. Denn nach Aussage von Rare

DONKEY COUNTRY DIXIE KO Double Tro



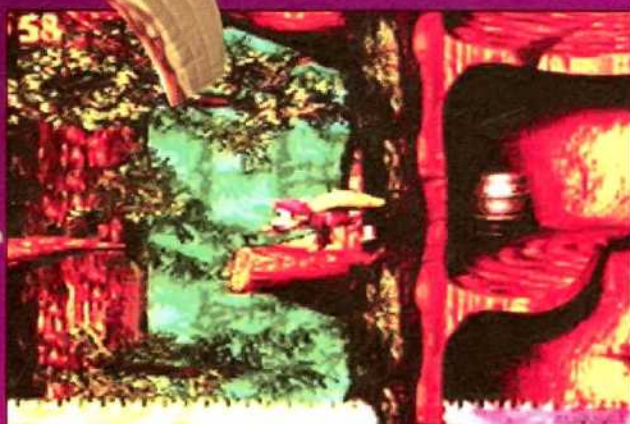
Der cholerische Schneemann ist einer der Endbosse, die sich zwischen Euch und Eure Freunde stellen



Funky kong bietet Euch wieder seinen Reiseservice an. Zur Auswahl stehen diesmal verschiedene Boote



If you need to save your game, call here any time...



Der äußerst merkwürdige Banana Vogel bringt Euch in die Speicherhöhle zu Wrinkly Kong!

KONG RY 3 NG'S ouble!



cherhöhle fliegt. Habt Ihr alle Banana Vögel gefunden, winkt eine besondere Belohnung am Ende des Spiels. Aber es gibt auch die altbekannten DK-Münzen, die diesmal nicht nur gefunden und eingesammelt werden, sondern erst von Koin, einem ziemlich gerissenen Krempling, erobert werden müssen, der die Münzen als eine Art Schild benutzt. Schafft Ihr es, alle DK-Münzen einzusammeln, belohnt Euch Funky Kong mit einem Motorboot oder Flugzeug (das steht noch nicht fest), mit dem Ihr ei-

Nicht alle Mitglieder der Bärenfamilie sind Euch freundlich gesinnt



Anstelle von Wrinklys Kongschule und Crankys Affenmuseum aus DKC 2 hausen in den Leveln nun überall Bären, die die Rolle der Item- und Informationsverkäufer übernehmen. So könnt Ihr im Laden von Bazaar Bear nützliche Power-Ups erwerben und von Blunder Bear erfahren, wie man am besten den nächsten Endgegner besiegen kann. Die Zwillinge Benny und Bjorn bewachen den Ski-Lift im eisigen Razor Ridgelevel.



DIE BÄRENFAMILIE



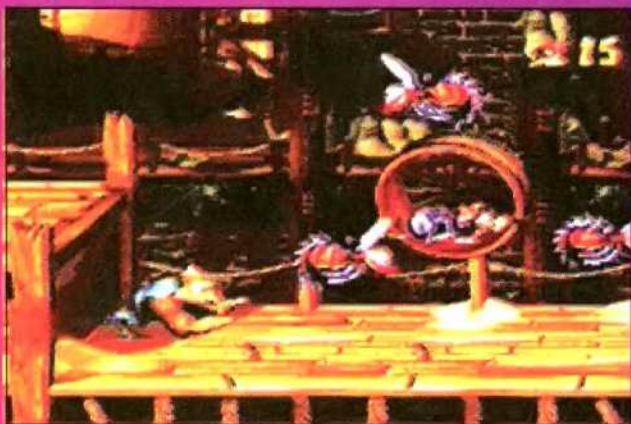
Jeder Bär hat eine andere Aufgabe und hilft Euch, wenn Ihr nett fragt



Irgendwo versteckt lebt Boomer, der das Geheimnis der Lost World bewahrt



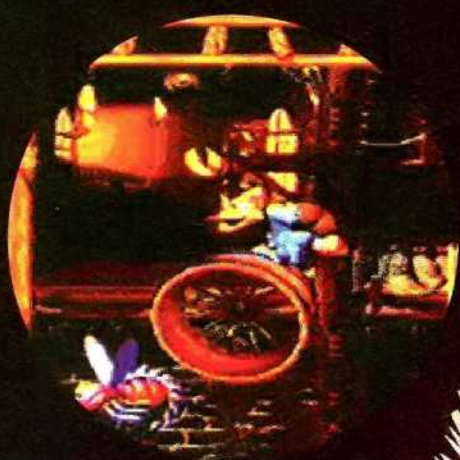
Hauptfigur des dritten Donkey Kong-Abenteurers ist Dixie



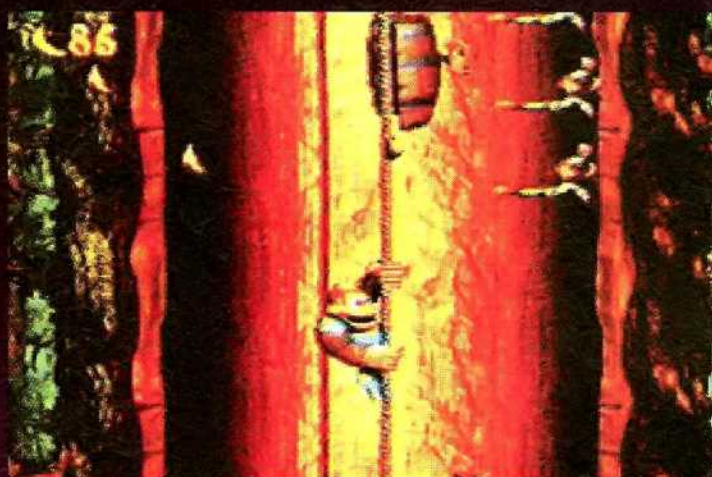
Für die winterlichen Landschaften hat Rare ganz neue Schnee-Effekte kreiert



DONKEY KONG COUNTRY DIXIE KO Double Tro



Trotz Strampelanzug und Schnuller ist Kiddy ein harter Bursche



Im Inneren eines Baumes benutzt Kiddy ein halbes Faß als Schild

nen geheimen Teil der Levelkarte erreichen könnt. Auf dieser Levelkarte könnt Ihr außerdem ganz genau Eure Fortschritte verfolgen. Am Ende jedes absolvierten Levels wird eine Fahne gehißt, die stolz im Wind flattert, wenn Ihr alle Bonusgegenstände gefunden habt, ansonsten aber schlaff herunterhängt. Ein Extra-Wimpel symbolisiert zusätzlich den Fund der DK-Münze des jeweiligen Levels.

Besondere Mühe hat sich Rare mit der Gestaltung der neuen Endgegner gemacht. So nutzen die acht Bosse, wie beispielsweise eine Riesenspinne oder ein Schneemann, die dritte Di-



NEUE TIERFREUNDE



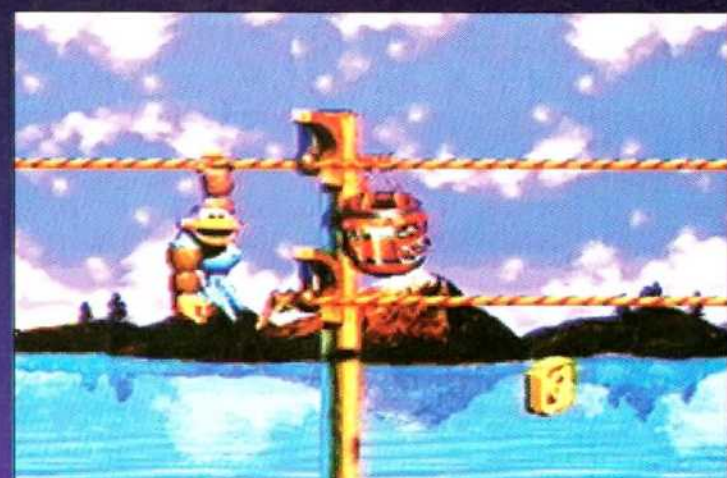
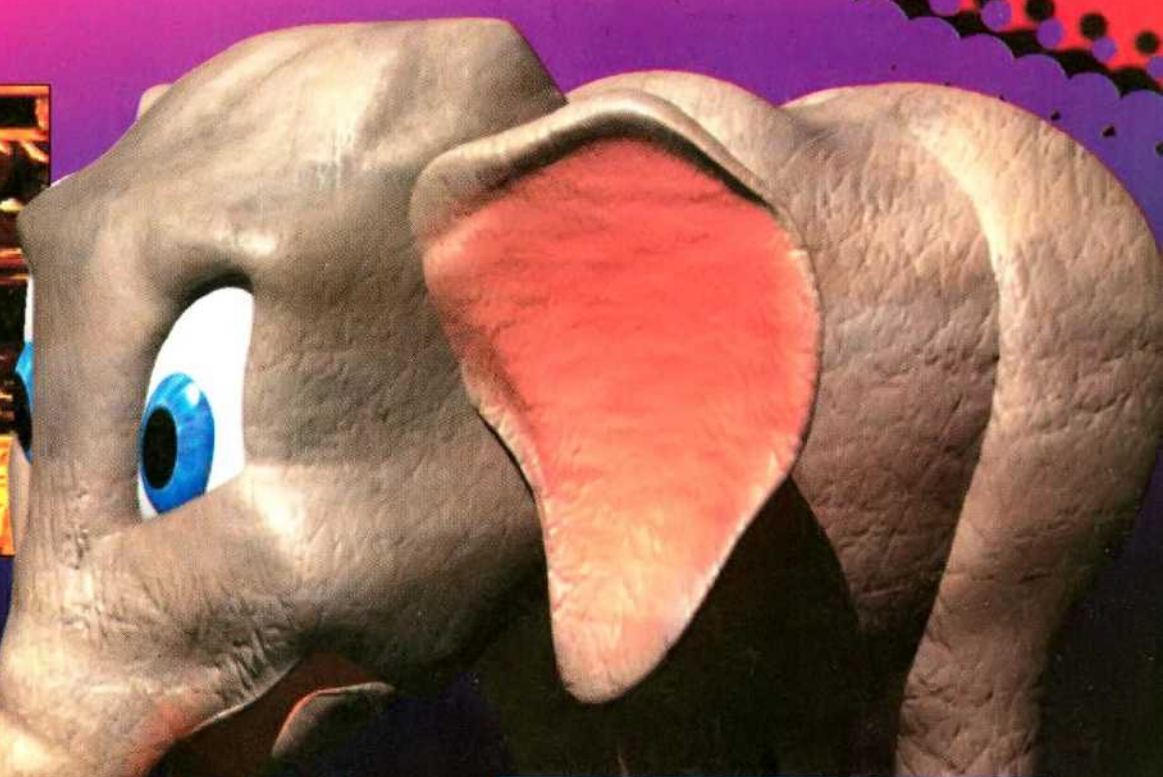
Zwei neue Tierfreunde stehen unseren beiden Helden zur Seite. „Elephant“, der Elefant, kann aus seinem Rüssel Wasser spritzen und ist kräftig genug, auch Kiddy Kong auf seinem Rücken zu tragen. Der mysteriöse „Paralle Bird“ kann nicht geritten werden. Er fliegt nur über den Köpfen der Kongs und vollzieht ihre Bewegungen und Sprünge nach, so daß ansonsten unerreichbare Extras eingesammelt werden können.



KONG RY 3 NG'S ouble!



Je tiefer Dixie bei ihrem Ausflug in die alte Mühle vordringt, auf um so mehr unfreundliche Nagetiere trifft sie



mension und greifen überraschend aus der Tiefe des Raumes an. Trotz der mittlerweile zweiten Fortsetzung der Abenteuer um Donkey Kong auf dem Super Nintendo bietet DKC 3 so viele innovative Ideen und technische Verbesserungen, daß es sich lohnen wird, bis Weihnachten zu warten, um dann das vielleicht ultimative, zweidimensionale Jump&Run spielen zu können. Donkey Kong bleibt neben Mario das wichtigste Zugpferd auf den Nintendo-Konsolen und ist immer wieder für eine Überraschung gut.

DAS ENDE DER TRILOGIE ?

Marco Häntsch



Die deutlich leichtere und beweglichere Dixie macht bei den Klettertouren im Wald eine bessere Figur als Kiddy



Dieses Bild werdet Ihr bei Euren Abenteuern mit der Affenbande sicher häufiger zu Gesicht bekommen.

SWANKY KONG



Auch Swanky, das Showtalent des Affen-Dschungels, ist wieder mit von der Partie und präsentiert neue Bonusspiele, in denen Ihr wichtige Extras gewinnen könnt. In verschiedenen Wurf- und Sprungspielen müßt Ihr Euch gegen Cranky Kong oder im Zweisspieler-Modus gegen einen menschlichen Mitspieler durchsetzen, um an die begehrten Preise zu kommen.



SNES

1 Spieler

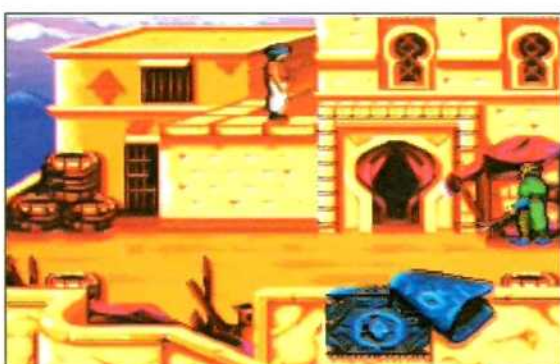
Titus

4. Quartal 96



Ein falscher Sprung, ein unachtsamer Tritt – auf den Prinzen warten eine Menge Fallen

Einer der ersten Titel für das Super Nintendo war Prince of Persia. Das mit viel Action und einer Menge Rätsel gespickte Jump&Run-Abenteuer war die Ideen-Vorlage für so manchen erfolgreichen Genre-Verwandten, wie z. B. 'Flashback' oder 'Blackhawk'. Genau wie damals, versucht auch in 'Prince of Persia 2' ein zorniger Großwesir dem sportlichen Helden die Freundin hinterm Rücken wegzuhiraten. Schließlich gibt's einen Haufen Zaster abzustauben und obendrein die Aussicht auf ein Leben als Sultan. Doch die Rech-



nung will nicht so recht aufgehen, denn die holde Prinzessin interessiert sich nur für ihren tapferen Schönlings. Aus Wut über die Ablehnung der jungen Dame hetzt der Bösewicht seine Soldaten auf den Prinzen,



PRINCE OF PERSIA 2

The Shadow and the Flame

Ein alter Bekannter schickt sich an, das SNES erneut mit seinen orientalischen Abenteuern zu bereichern.

Der zweite Teil von 'Prince of Persia' hat nun endlich den Sprung vom PC aufs Super Nintendo geschafft.

um der Sache ein wenig nachzuhelfen. Nun verbleiben der Sultans Tochter lediglich 60 Minuten, sich zu entscheiden. Und dem Prinzessinnen-Schwarm bleibt folglich nur das eine: Flucht.

In enger Anlehnung an den ersten Teil kämpft sich der Held mit seinem Sarazenen-Säbel durch Katakomben, versucht die Rätsel verschlossener Türen zu lösen, und schwingt sich auf seinem Weg über gefährliche Abgründe. Selbstverständlich

DIE PRINZESSIN IM HERZEN, DEN WESIR IM NACKEN

lauern die Schergen des Wesirs hinter jeder Ecke. Gäbe es hier und da nicht auch mal auffrischende Energie-Häppchen und andere Extras zu erhaschen, wäre



der Arme glatt aufgeschmissen. 'Prince of Persia 2' macht spielerisch und in punkto Rätseleinlagen bislang einen guten Eindruck, wenn auch die Animationen nicht unbedingt das Gelbe vom Ei sind. Grafisch erinnert das späte Sequel zuweilen an das packende Blackhawk, zudem ähneln sich die Bewegungsabläufe stark. Insgesamt scheint da ein interessantes Action/Jump&Run in den Startlöchern

Eine verschlossene Tür ist für den agilen Helden nur kurzzeitig ein wirkliches Hindernis

zu stehen, das besonders Kennern der Abenteuer von Conrad Hart gefallen könnte.

Was Euch im einzelnen in den atmosphärischen Leveln erwartet, können wir Euch voraussichtlich schon

in der kommenden TOTALI-Ausgabe im Test berichten. Dann wird sich zeigen, ob der Prinz Manns genug ist, seine Auserwählte zu retten und sich in die Riege erfolgreicher SNES-Helden einzureihen.

Thomas Hellwig



METROPOLIS

VIDEO UND COMPUTERSPIELE

Unterhaltungselektronik Handelsgesellschaft mbH, Natruper Str. 20, 49076 Osnabrück

GEBRAUCHTE SPIELE

SUPER NINTENDO	ANKAUF	VERKAUF
S NES KONSOL + 1 PAD	70,00	119,90
NHLPA 93	10,00	29,90
MARIO ALLSTARS	20,00	44,90
LOST VIKINGS	20,00	44,90
SECRET OF EVERMORE	40,00	69,90
SECRET OF MANA	40,00	69,90
BATMAN FOR EVER	40,00	69,90
SYNDICATE	20,00	44,90
STUNT RACE FX	20,00	44,90
INTL S'STAR SOCCER	40,00	69,90
STREET RACER	20,00	44,90
NBA JAM	20,00	44,90
EARTHWORM JIM	20,00	44,90
PITFALL	20,00	44,90
WWF RAW	20,00	44,90
FLASHBACK	20,00	44,90
YOUNG MERLIN	20,00	44,90
DINO CITY	10,00	29,90
SPARKSTER	20,00	44,90
WWF ARCADE	40,00	69,90
ROAD RUNNER	10,00	29,90
ILLUSION OF TIME	40,00	69,90
TURRICAN 2	30,00	59,90
GOOF TROOP	20,00	44,90
FINAL FIGHT 3	40,00	69,90
NHL 95	30,00	59,90
BUBSY	20,00	44,90
MEGAMAN X	20,00	44,90
STARWING	10,00	29,90
EMPIRE STRIKES BACK	20,00	44,90
JURASSIC PARK	20,00	44,90
YOSHIS ISLAND	40,00	69,90
DONKEY KONG	40,00	69,90

MEGA DRIVE	ANKAUF	VERKAUF
MEGADRIIVE 1 + 1 PAD	40,00	79,90
MEGADRIIVE 2 + 1 PAD	60,00	99,90
NFL QUARTERBACK	10,00	29,90
PITFALL	10,00	29,90
SAMURAI SHOWDOWN	30,00	59,90
WIMBLEDON TENNIS	10,00	29,90
LEMMINGS 2	10,00	29,90
ALADDIN	20,00	44,90
THEME PARK	30,00	59,90
ETERNAL CHAMPIONS	10,00	29,90
SOLEIL	30,00	59,90
MEGALOMANIA	10,00	29,90
FIFA 95	20,00	44,90
PGA TOUR 3	20,00	44,90
SYNDICATE	20,00	44,90
SONIC & KNUCKLES	20,00	44,90
SLAMMERS	20,00	44,90

MEGA CD II	ANKAUF	VERKAUF
MEGA CD 2 KONSOL	75,00	129,90
LUNAR 2	40,00	69,90
THUNDERHAWK	10,00	29,90
NBA JAM	10,00	29,90
PRINCE OF PERSIA	5,00	14,90
LAWN MOWERMAN	5,00	14,90
TOM CAT ALLEY	10,00	29,90
CHUCK ROCK 2	5,00	14,90
MYSTERY MANSION	10,00	29,90

NEO GEO CD	ANKAUF	VERKAUF
NEO GEO CD KONSOL	175,00	249,90
SAMURAI SHOWDOWN 2	20,00	44,90
SAMURAI SHOWDOWN 3	40,00	69,90
LAST RESORT	20,00	44,90
FATAL FURY 3	30,00	59,90
NAM 1975	20,00	44,90
VIEWPOINT	20,00	44,90
WINDJAMMERS	30,00	59,90
MAGICIAN LORD	20,00	44,90
GALAXY FIGHT	30,00	59,90
SAVAGE REIGN	30,00	59,90
BLUES JOURNEY	15,00	29,90
BURNING FIGHT	15,00	29,90
ROBO ARMY	30,00	59,90
STREET HOOP	30,00	59,90
ALPHA MISSION II	15,00	29,90
KING OF FIGHTERS 94	15,00	29,90

ATARI JAGUAR	ANKAUF	VERKAUF
JAGUAR + 1 PAD	75,00	129,90
CLUB DRIVE	10,00	29,90
TEMPEST 2000	20,00	44,90
THEME PARK	30,00	59,90
CHECKERED FLAG	10,00	29,90
ALIEN VS PREDATOR	30,00	59,90
SYNDICATE	20,00	44,90

SONY PLAYSTATION	ANKAUF	VERKAUF
MAGIC CARPET	30,00	59,90
ZEITGEIST	15,00	29,90
TOHSHINDEN	20,00	44,90
DEFCON 5	20,00	44,90
LEMMINGS 3D	20,00	44,90
DISCWORLD	30,00	59,90
SPACE GRIFFON JP	20,00	44,90
STARBLADE	20,00	44,90
THUNDERHAWK 2	30,00	59,90
PSYCHIC DETECTIVE	30,00	59,90
X COM	30,00	59,90
VIEWPOINT	30,00	59,90
RIDGE RACER	20,00	44,90
FIFA 96	30,00	59,90
TEKKEN JP	20,00	44,90
LOVE SOLDIER	40,00	69,90
JOHNNY BAZOOKATONE	30,00	59,90
TOTAL NBA	20,00	44,90
EXTREME PINBALL	30,00	59,90
NBA JAM	20,00	44,90
PHILSOMA	20,00	44,90
REVOLUTION X	15,00	29,90
TOTAL ECLIPSE	15,00	29,90
DESTRUCTION DERBY	30,00	59,90
GALAXY FIGHT	30,00	59,90
RAIDEN PROJECT	20,00	44,90
WINNING 11	20,00	44,90
COSMIC RACE	15,00	29,90
TWISTED METAL	30,00	59,90
POWER SERVE	20,00	44,90
ROAD RASH	40,00	69,90
SHOCKWAVE ASSAULT	20,00	44,90
THEME PARK	30,00	59,90

SEGA SATURN	ANKAUF	VERKAUF
MYST	30,00	59,90
SEGA RALLY	30,00	59,90
ASTAL	20,00	44,90
CYBERIA	20,00	44,90
GEX	30,00	59,90
RAYMAN	30,00	59,90
MYSTERY MANSION	20,00	44,90
BUG	20,00	44,90
MAGIC CARPET	30,00	59,90
VIRTUA FIGHTER	15,00	29,90
VIRTUA FIGHTER R.MIX	20,00	44,90
WING ARMS	30,00	59,90
TOHSHINDEN	40,00	69,90
SIM CITY	30,00	59,90
NBA JAM	20,00	44,90
SHINOBI X	20,00	44,90
FIFA 96	30,00	59,90
HANG ON	30,00	59,90
GHEN WAR	30,00	59,90
EURO 96	40,00	69,90
SHELLSHOCK	30,00	59,90
LAYER SECTION	20,00	44,90
DAYTONA	20,00	44,90
GRAN CHASER	15,00	29,90
WIPEOUT	40,00	69,90
THEME PARK	30,00	59,90
DIGITAL PINBALL	20,00	44,90
HI VELOCITY	20,00	44,90
THUNDERHAWK 2	30,00	59,90

REAL 3 D O	ANKAUF	VERKAUF
3 DO PAL/RGB KONSOL	125,00	199,90
THEME PARK	20,00	44,90
CRASH N BURN	10,00	29,90
FIFA SOCCER	20,00	44,90
SYNDICATE	10,00	29,90
DEATH KEEP	30,00	59,90
WING COMMANDER 3	30,00	59,90
PANZER GENERAL	30,00	59,90
MICROCOSM	10,00	29,90
REBEL ASSAULT	20,00	44,90
STREETFIGHTER TURBO	20,00	44,90
WORLD CUP GOLF	10,00	29,90
PEBBLE BEACH GOLF	10,00	29,90
POWERS KINGDOM	10,00	29,90
GEX	20,00	44,90
SHERLOCK HOLMES	10,00	29,90
TWISTED	10,00	29,90

SONSTIGES	ANKAUF	VERKAUF
DIVERSE PADS	AB: 4,90	
NEOGEO JOYBOARD	25,00	49,90
GAMEBOY	30,00	49,90
TOPFIGHTER	40,00	69,90
DIVERSE ADAPTER	AB: 4,90	
DIVERSE KABEL	AB: 14,90	

NEUE SPIELE & ZUBEHÖR

SUPER NINTENDO	NEU
BRAINLORD	89,90
KIRBY'S GHOST TRAP	89,90
DONKEY KONG 2	119,90
FINAL FIGHT 3	99,90
OLYMPIC GAMES	119,90
BOMBERMAN 4 (JP)	169,90
S'TREK DEEP SPACE 9	119,90
FRONT MISSION 2 (JP)	139,90
ZELDA	69,90
LOST VIKINGS 2	109,90
PGA TOUR 96	129,90
DONALD IN MAUI	139,90
WORMS	129,90
MICRO MACHINES 2	129,90
LUFIA	89,90
EARTHWORM JIM 2	99,90
YOSHIS ISLAND	109,90
ROBOTREK	89,90
JOE & MAC 3	89,90
HUNGRY DINOSAURS	89,90
POCKY N ROCKY 2	129,90
HAGANE	59,90
CHRONO TRIGGER	139,90
CASTLEVANIA 2	109,90
TIMECOP	119,90
NFL O BACK CLUB	49,90
WARIOS WOODS	79,90
KIRBY'S DREAMCOURSE	89,90
FINAL FANTASY 3	139,90
SPIELERATER AB:	24,90
MEGAMAN 7	119,90
TECMO SUPERBOWL 3	129,90
WEAPON LORD US	89,90

IBM PC CD ROM	NEU
AH 64 LONGBOW	99,90
G P 2	129,90
DESCENT 2	99,90
CONQ OF NEW WORLD	94,90
MANIC KARTS	84,90
CHRON. OF SWORD	89,90
DIE SIEDLER 2	89,90
DIE FUGGER 2	99,90
BRAIN DEAD	99,90
SHANNARA	89,90
PGA 96	84,90
FIFA 96	99,90
DIE SCHLUMPFEE	79,90
HERETIC	69,90
BEAVIS & BUTTHEAD	89,90
CIVILIZATION 2	99,90
CAPITALISM	89,90
ANGEL DEVOID	79,90
PANZER GENERAL 2	79,90
SIM CLASSICS	89,90
SILENT THUNDER	79,90
CHRONOMASTER	99,90
RISE 2	94,90
FANTASY GENERAL	89,90
SHIVERS	109,90
EARTHWORM JIM	89,90
RAYMAN	69,90
ALONE IN THE DARK	24,90
HAND OF FATE	24,90
WAR. 2 EXPANSION	39,90
GAMEBOX 50 GAMES	49,90
MYSTIC MIDWAY	39,90
MEGAPAK 5	99,90

NEO GEO CD 16 bit	NEU
AEROFIGHTERS 3	129,90
ART OF FIGHT 3 LIM ED	139,90
FATAL FURY 4	129,90
GOWCAIZER	129,90
CROSSED SWORDS 2	129,90
SENGOKU 2	119,90
MUTATION NATION	79,90
FATAL FURY 2	89,90
SOCCER BRAWL	79,90
FATAL FURY SPECIAL	79,90
RIDING HERO	119,90
KING OF MONSTERS 2	79,90
NEO TURF MASTERS	99,90
GHOST PILOTS	119,90
DOUBLE DRAGON	129,90
BURNING FIGHT	99,90
BLUES JOURNEY	109,90
MAGICIAN LORD	119,90
WIND JAMMERS	119,90
ALPHA MISSION 2	89,90
NAM 1975	89,90

SEGA SATURN	NEU
ALIEN TRILOGY	99,90
CASPER	99,90
KNIGHTSMIT CONT:	149,90
PRO PINBALL	89,90
NHL POWERPLAY	119,90
EARTHWORM JIM 2	89,90
NIGHT WARRIORS	109,90
SHELLSHOCK	89,90
SKELETON WARRIOR	89,90
DESTRUCTION DERBY	89,90
DISCWORLD	89,90
DECATHLETE	119,90
3D LEMMINGS	99,90
TILT	89,90
KING OF FIGHTERS 95	139,90
VAMPIRE HUNTER	129,90
GUN GRIFFON	99,90
GEX	99,90
CONGO	109,90
IRON STORM	119,90
PEBBLE BEACH GOLF JP	39,90
VIRTUAL FIGHTER JP	39,90
VICTORY GOAL JP	39,90
CLOCKWORK KNIGHT JP	39,90
JEWELS OF ORACLE	99,90
RETURN FIRE	99,90
SLAMDUNK	89,90
WWF	89,90
ROAD RASH	99,90
SONIC WINGS	139,90
PANZER DRAGON 2	99,90
BOMBERMAN JP	129,90
PARODIUS	89,90

PHILIPS CD-I 50% REDUZIERT	NEU
RESTPOSTEN	
STAR TREK V	19,90
WIE EIN WILDES	19,90
CARRIE	29,90
FEIN TICKET FÜR ZWEI	19,90
GHOST	19,90
FLASHBACK	29,90
MICRO MACHINES	49,90
KETHER	49,90
EARTH COMMAND	49,90
PAC PANIC	29,90
CONNECT 4	19,90
BON JOVI	29,90
THE WHO	29,90
AIDA OPER	19,90
WORLD CUP GOLF	39,90
TSCHITTI TSCHITTI	19,90
ANIMAL INSTINCT	29,90
ZELDA	49,90
STRIKER	29,90
ROLL CONTROL	59,90
UND VIEL MEHR	
NINTENDO	
ULTRA 4 JAPAN IMPORT	NEUHEIT
U64 RGB + 2 SPIELE	1249,90
PILOT WINGS	249,90
FARBIG CONTROLLER	119,90
MEMORY CARD	49,90
STAR WARS 64	VORB
WAVEPACE 64	VORB
TETRISPEAR	VORB
CRUISIN USA	VORB

3DO RESTPOSTEN	NEU
3DO GOLDSTAR & SPIEL	299,90
MAZER	69,90
CAPT QUAZER	69,90
LAST BOUNTY	69,90
THEME PARK	69,90
RETURN FIRE 2	69,90
BUST A MOVE	69,90
PSYCHIC DETECTIVE	69,90
CYBERIA	69,90
SYNDICATE	59,90
FLYING NIGHTMARES	69,90
KINGDOM FAR REACHES	69,90
SHOCKWAVE 2	69,90
FLASHBACK	69,90
KILLING TIME	69,90
FIFA SOCCER	69,90
TRIP D	69,90
PANZER GENERAL	69,90
BLADE FORCE	69,90
SPACE ACE	69,90
PRIMAL RAGE	69,90

SONY PLAYSTATION	NEU
BUSTA MOVE 2	89,90
X MEN	89,90
TOHSHINDEN 2	99,90
RISE 2	89,90
CYBERIA	89,90
CASPER	99,90
DESCENT	99,90
SHELLSHOCK	89,90
DARKSTALKERS	89,90
EARTHWORM JIM 2	99,90
IMPACT RACING	89,90
RESIDENT EVIL	99,90
SKELETON WARRIORS	89,90
STREETFIGHTER ALPHA	99,90
ADDIDAS SOCCER	99,90
BEYOND THE BEYOND	99,90
RIDGE RACER REV	99,90
EXECTOR	49,90
AQUANAUTS HOLIDAY (JP)	49,90
STREETFIGHTER (JP)	59,90
GROUND STROKE (JP)	69,90
JUPITER STRIKE	79,90
PHILSOMA	69,90
HI OCTANE	49,90
OLYMPIC GAMES	99,90
OLYMPIC SOCCER	99,90
LENKRAD	149,90
ALIEN TRILOGY	99,90
FI	99,90
TEKKEN 2	99,90
CYBERSLED	49,90
REVOLUTION X	49,90
TOTAL ECLIPSE	49,90

MEGA DRIVE	NEU
M D 2 KONSOL	189,90
GARFIELD	79,90
DONALD IN MAUI	79,90
PAC ATTACK	69,90
TOY STORY	109,90
PGA 96	79,90
NBA LIVE 96	99,90
MADDEN 96	99,90
WORMS	89,90

GAME GEAR	NEU
ION KING	189,90
LEGEND OF ILLUSION	39,90
ECCO 2	29,90
SONIC TRIPLE	49,90
SUPER COLUMNS	39,90
DIE SCHLUMPFEE	79,90
SPEEDY GONZALES	39,90
MICRO MACHINES 2	69,90
TAZMANIA 2	39,90

ZUBEHÖR & SONSTIGES	NEU
PSX PAD	59,90
PSX MEMORY CARD	49,90
PSX MAUS	59,90
PSX ASCII PAD	69,90
PSX 4 PLAYER ADAPT.	69,90
SATURN PAD	49,90
SATURN ACTION REPL.	89,90
SATURN ADAPTOR	69,90
SATURN LENKRAD	139,90
SATURN MISSION STICK	149,90
SUPER NINTENDO	189,90
SNES SUPER KEY	29,90
SNES ASCII PAD	39,90
PC THRUSTMASTER AB	139,90
GAMEBOY FARBIG	99,90
PC GRAVIS PAD	24,90
PC BURGER MAUS	59,90
PC TEAM SPORT SET	139,90
220/110 UMWANDLER	39,90
NTSC/PAL UMWANDLER	129,90
D K PUPPEN AB	49,90
32X CD SLAM CITY	19,90
32X CD SUP WARRIOR	19,90



„It's me, Mario!“

In der vergangenen Ausgabe haben wir die ersten beiden Welten von Super Mario 64 vorgestellt. Obwohl die Vielfalt an Aufgaben und Möglichkeiten dort allein schon überwältigend ist, gibt es noch viel, viel mehr zu entdecken und zu erkunden. Diesen Monat nehmen wir die Welten drei, vier und fünf ausgiebig unter die Lupe. Wie Ihr auf den folgenden Seiten unschwer erkennen könnt, kennt der Ideenreichtum Shigeru Miyamotos keine Grenzen. Doch damit hat der Mario-Schöpfer sein Pulver noch lange nicht verschossen, denn die erste Begegnung mit Bowser steht noch bevor.

„Mamma mia!“



TOTAL!



Nach seinem Sprung in Welt drei findet sich Mario auf einer kleinen Landzunge am Ufer eines Sees wieder. Ein beherzter Sprung ins Wasser bringt Mario in eine stimmungsvolle Unterwasserwelt. An Deck des versunkenen Schiffes steht dem Schnauzbarträger eine Begegnung mit einer gigantischen Moräne bevor. Sobald er sie aus ihrer Behausung gelockt hat, kann er in das Innere des Schiffs schwimmen



Unter Wasser gibt die Power-Anzeige Auskunft über die verbleibende Atemluft. Sobald der Vorrat zur Neige geht, heißt es auftauchen. Freundlicherweise hat das Einsammeln von Münzen den gleichen Effekt. So bleibt Euch mehr Zeit, die wundersame Wasserwelt zu erforschen



Das Schiff ist aus den Fluten aufgetaucht und dümpelt im Wellengang. Nur wer diese Bewegung berücksichtigt, gelangt aufs obere Deck



Auch wenn sich Mario auf den Kopf stellt – die genial animierte Moräne stiehlt ihm in dieser Welt einfach die Show



Wer sich im Vorraum von Welt drei im Schloß umschaute, entdeckt nicht nur ein Extraleben, sondern auch den Zugang zu einem Bonuslevel. Sammelt in dem „Aquarium“ acht rote Münzen, und Ihr erhaltet einen weiteren Stern!



ER 64 RIO



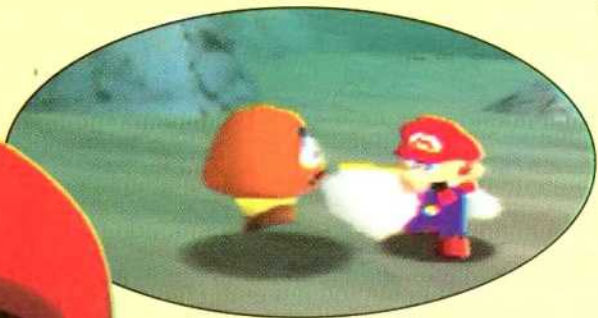
Sobald Mario das Wasser aus dem Boot abgelassen und den rutschigen Aufstieg bewältigt hat, winkt der erste Stern dieses Abschnitts. Der nächste Besuch in dieser Welt hält eine Überraschung bereit – das Schiff ist aus den Fluten aufgetaucht!



Um das Schiff zu heben, müßt Ihr lediglich vier Kisten in der korrekten Reihenfolge öffnen



Wir wissen zwar nicht, warum Mario vor dem Schalter hockt, aber den grünen Extrakblock kann er dadurch nicht aktivieren. Dazu muß er erst in Welt sechs den Hauptschalter finden



Bei Gelegenheit solltet Ihr mit Marios unzähligen Fähigkeiten experimentieren



Der Koopa-Panzer verleiht Mario im Wasser olympiareife Schwimmleistungen – allerdings nicht in der „Terminator“-Form



Die Lichtreflexe auf der Metalloberfläche zählen zu den aufsehenerregendsten Grafikeffekten bei Super Mario 64



Wie in fast allen Welten öffnet ein Gespräch mit der rosa Bombe einen Kanonenschacht. Jetzt heißt es richtig zielen und einige akrobatische Sprünge von den Felsnadeln einzulegen, um einen Stern und bei Bedarf ein weiteres Extraleben zu ergattern



Habt Ihr alle 120 Sterne gesammelt, könnt Ihr Yoshi einen Besuch abstatten. Als besondere Belohnung winken 100 Leben, mit denen Ihr alle Welten noch einmal genießen könnt



N64 INFO:

Nintendo⁶⁴ in Deutschland

Noch immer ist nicht entschieden, wann und zu welchem Preis das N64 in Deutschland erscheint. Nintendo beteuert weiterhin, an der Aussage „im Spätherbst dieses Jahres für unter 500 DM“ habe sich nichts geändert.

Wie berichtet, findet am 9. September die offizielle Presse- und Händlerpräsentation für Deutschland statt – dann wird Nintendo endlich den Klempner aus dem Sack lassen. Das Ergebnis werden wir in der kommenden Ausgabe bekanntgeben.



Ein Klempner im Schnee ...

Sobald Ihr im Schloß das Bild mit den beiden Schneemännern entdeckt habt – drei Sterne sind nötig, um den entsprechenden Raum zu betreten –, wird es frostig. Der Schneelevel hält neben einigen Rutschpartien auch einige Rätsleinlagen für Euch parat. Zudem ist noch eine äußerst knifflige Sprung-Passage zu meistern.
„Here we go!“



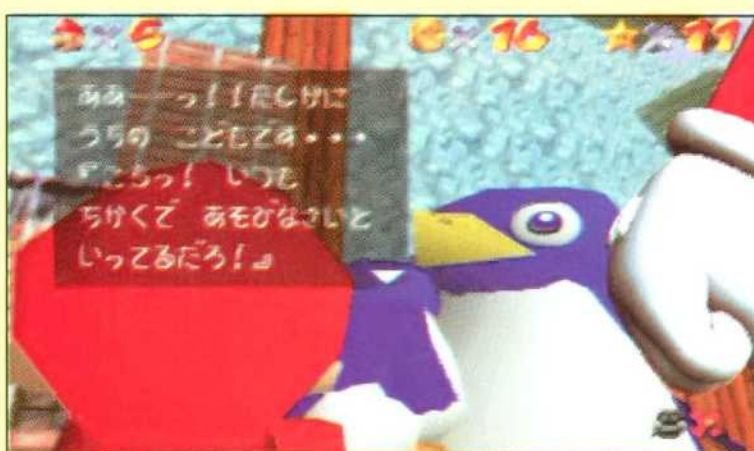
Solange die Welt noch so idyllisch und rutschfest ist, solltet Ihr schon einmal den Dreifachsprung üben ... Denn später müßt Ihr ihn unter weitaus schwierigeren Bedingungen anwenden – und das kombiniert mit einem Absprung von einer Wand ...



Der Schornstein der Hütte (Abb. oben) ist der Zugang zu einer halsbrecherischen Rutschpartie. Anfangs seid Ihr noch ungestört, später könnt Ihr mit einem Rieseninguin um die Wette rutschen. Möge der Schnellere gewinnen ...



Ob Ihr dem körperlosen Schneemann-Kopf etwa ein Pinguinbaby-Opfer darbringen müßt? Natürlich nicht, denn der Eiskopf sucht nach dem Rest seines Körpers und der Knirps nach seiner Mama!

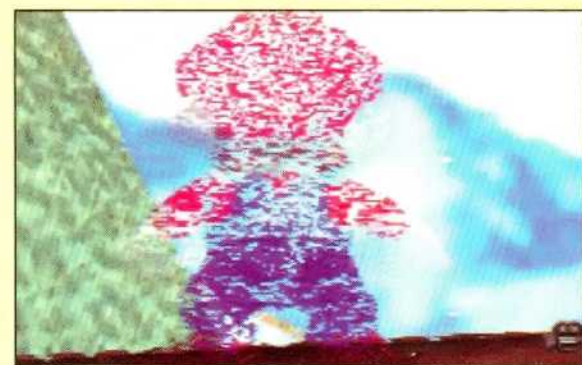


Endlich ist die Familie wieder vereint – oder doch nicht? War da nicht noch ein zweites Baby auf dem Dach der Hütte zu sehen ...





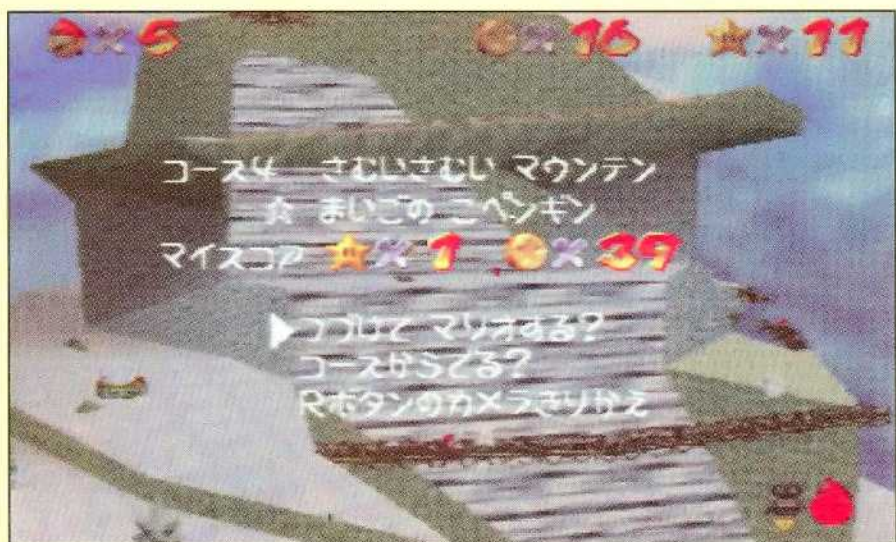
Der Transport des Babys durch die beschauliche Schneelandschaft ist voller Gefahren: hüpfende Schneemänner, schmale Brücken und bodenlose Abgründe sind nur ein Teil davon. Ganz unten seht Ihr bereits, was den Klempner noch so alles erwartet. Ein Kanonenschacht, eine Seilbahn und die rosa Bombe, mit der Mario erst sprechen muß, um die Kanone zu aktivieren



Der Teleporter verkürzt und vereinfacht den Weg von der Spitze zum Fuß des Berges enorm. Jedoch müßt Ihr ihn zuvor erst einmal finden ...



Auf einem schmalen Felsvorsprung stellen sich Mario eigenartige Gesellen in den Weg. Ob der Sprung-Tritt da wohl weiterhilft?



Der Pausen-Modus gewährt einen begrenzten Überblick über die jeweilige Welt



Springt Mario aus großer Höhe zu Boden, versinkt er bis zur Hüfte im Schnee



Die Entdeckung der versteckten Abkürzung wird von Mario mit einem kleinen Freudentänzchen gefeiert



Sobald Ihr zehn Sterne gesammelt habt, erscheint in der Halle im Schloß ein Lichtkegel. Stellt Euch hinein und blickt aus der Mario-Perspektive ins Licht, und der Latzhosenträger wird in einen Bonuslevel gebeamt. Dort befindet sich der Hauptschalter für die roten Extrablöcke (Flugmütze). Erst anschließend könnt Ihr in Welt 1 den letzten Stern erreichen



N64 INFO:

Was ist so besonders an der Analog-Steuerung des N64?

Das Steuerkreuz, wie man es vom NES oder SNES kennt, arbeitet auf digitaler Basis, das heißt, es kann lediglich zwischen ‚Bewegung‘ und ‚Nicht-Bewegung‘ unterscheiden. Die Anzahl der möglichen Bewegungsrichtungen ist auf acht beschränkt. Eine analoge Steuerung ermöglicht nicht nur viel feinere Unterscheidungen bezüglich der Bewegungsrichtung, sondern ermittelt auch wie stark der Stick in die Richtung gedrückt wird. Dadurch kann sich Mario z. B. mit unterschiedlichen Geschwindigkeiten bewegen – auch ohne Run-Button.



Unheimliche Begegnung der dritten Art

Zu Beginn ist der Schloßgarten noch beschaulich und verlassen, doch das ändert sich im Verlauf des Spiels: Geister treiben dort plötzlich ihr Unwesen! Besiegt ihren Anführer, und der Weg ins Geisterhaus steht Mario offen! Nicht jeder Zugang zu den fünfzehn Welten verbirgt sich also hinter einem Gemälde!

TOTAL!

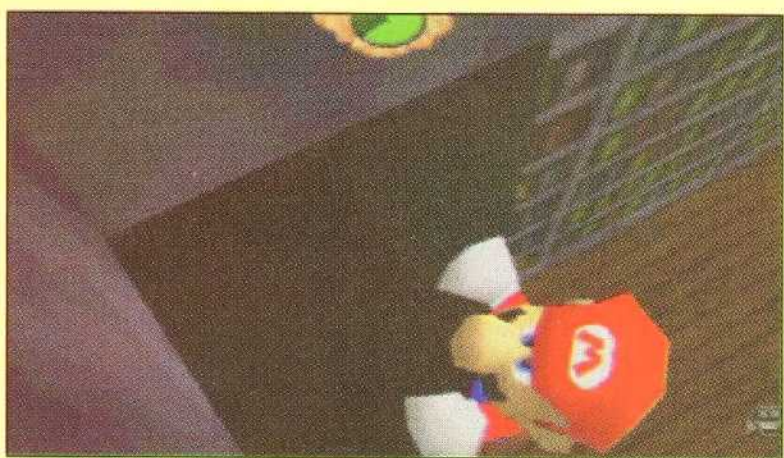
Das blaue Unverwundbarkeits-Extra schützt Euch für kurze Zeit vor zudringlichen Geistern. Der Hauptschalter ist jedoch wie üblich an einer anderen Stelle verborgen. Um ihn zu erreichen, müßt Ihr zuerst einmal das Wasser aus dem Burggraben vor dem Schloß lassen



In alter Tradition gibt es im Geisterhaus von Super Mario 64 zahlreiche Rätsel zu knacken. Die Geister und andere Gegner machen die Aufgabe nicht gerade leichter



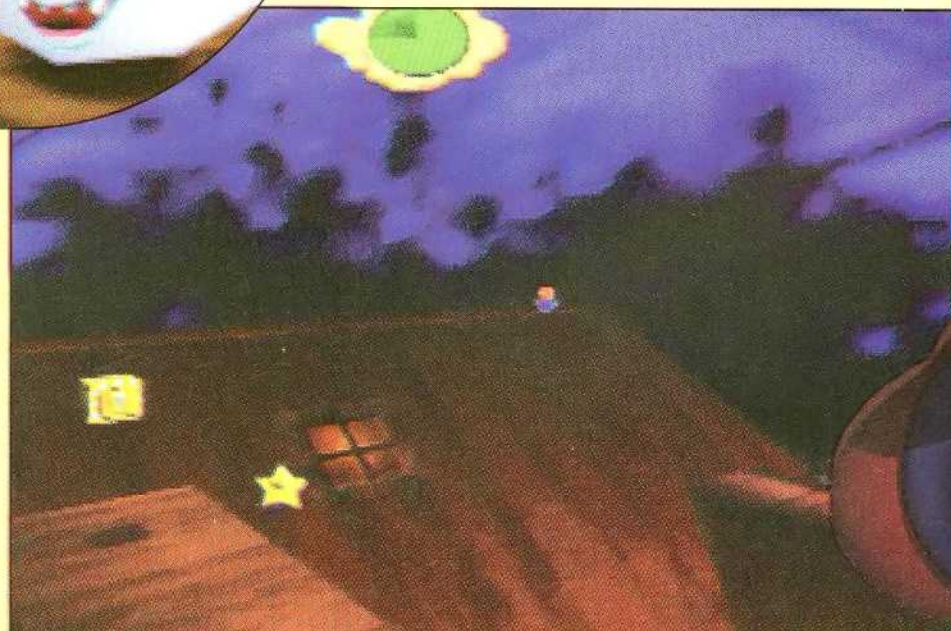
Vorsicht ist angesagt, wenn die Bilder anfangen, sich als Flammenwerfer zu betätigen



Die ungewöhnlichen Kameraperspektiven im Geisterhaus könnten einem Hitchcock-Thriller entsprungen sein. Neben der gruseligen Musik trägt dies enorm zu der unheimlichen Atmosphäre bei



Ein kleines Beispiel für die vielen grafischen Details: Wenn Mario springt oder losrennt, hinterläßt er auf dem Boden kleine Staubwölkchen



„Der Klempner auf dem heißen Holzdach“: Dieser Stern ist nicht ganz einfach zu erreichen



Der Zugang zum Dachboden ist gut versteckt. Um ihn zu finden, müßt Ihr Euch in allen Räumen gut umsehen. Durch die Tür auf der rechten Seite gelangt Mario auf den Balkon, wo er sich einen Endkampf mit dem riesigen Geister-Boss liefern muß. Anschließend muß er über das Dach zu einem Stern balancieren – ständig in Gefahr, in die Tiefe zu stürzen ...



Selbst ein scheinbar harmloser Flügel entpuppt sich im Geisterhaus als gefährlicher Gegner



Bereits mit acht Sternen könnt Ihr Bowser einen Überraschungsbesuch abstatten. Der reagiert zwar recht ungehalten, stellt aber bei dieser ersten Begegnung noch keine nennenswerte Bedrohung dar. Nicht ganz ohne ist hingegen der Jump&Run-Level, den Ihr zuvor bewältigen müßt. Wie Bowser erfolgreich aufs Kreuz gelegt wird, demonstrieren wir Euch in der kommenden Ausgabe

Das kann doch einen Klempner nicht erschüttern ...



Sobald seine Energie zur Neige geht, gibt unser Held ein recht schlaffes Bild ab und schnaufende Laute von sich



N64 INFO:

Wie „groß“ sind die N64-Module?

„Super Mario 64“ und „PilotWings 64“ haben jeweils 64 MBit, das entspricht dem doppelten Speicherplatz der „Donkey Kong Country“-Module für Super Nintendo. Diese Größe ist für die meisten N64-Spiele geplant, allerdings gibt es auch Ausnahmen. „TetrisPhear“ wird zum Beispiel mit 32 MBit auskommen, „Star Wars – Shadows of the Empire“ und „Killer Instinct“ hingegen werden jeweils 96 MBit spendiert.



„Get ready for take-off!“
„PilotWings 64“, der Nintendo-Überflieger von Paradigm Simulation birgt eine Menge Überraschungen in sich. In diesem Monat lüften wir das Geheimnis der vier Sterne, die von den Entwicklern in den verschiedenen Szenarien versteckt wurden. Mal sehen, wer sie von Euch findet ...

TOTAL!

Sammelt Ihr einen der vier versteckten Sterne auf, kommt der Birdman zum Einsatz. In diesen Missionen gibt es kein vorgegebenes Ziel, Ihr dürft tun und lassen was immer Ihr wollt. Es ist also möglich, die Szenarien in aller Ruhe zu erkunden



PILLOT



Unter diesem steinernen Torbogen befindet sich der Stern der ersten Insel



Der Stern der Eiswelt verbirgt sich in einer Höhle, deren Eingang sich bei den Wasserfällen befindet



In dieser unscheinbaren Höhle verbirgt sich ebenfalls einer der heißbegehrten Sterne. Am besten könnt Ihr ihn mit dem Raketenrucksack erreichen. Ein gewisses Maß an fliegerischem Können ist dennoch notwendig



Die Entwickler haben sichtlich Wert auf Detailreichtum gelegt. In der Hafeneinfahrt von New York könnt Ihr die Freiheitsstatue in ihrer ganzen Polygon-Pracht bewundern





Beim Fallschirmspringen ist Präzision gefragt, sonst landet Ihr nur allzuschnell im kühlen Naß



Achtung! Mit dem Jumblehopper wird der Grand Canyon zu einem echten Hindernis

WINGS 64



Das Weiße Haus ist nur eine der Sehenswürdigkeiten im riesigen USA-Level



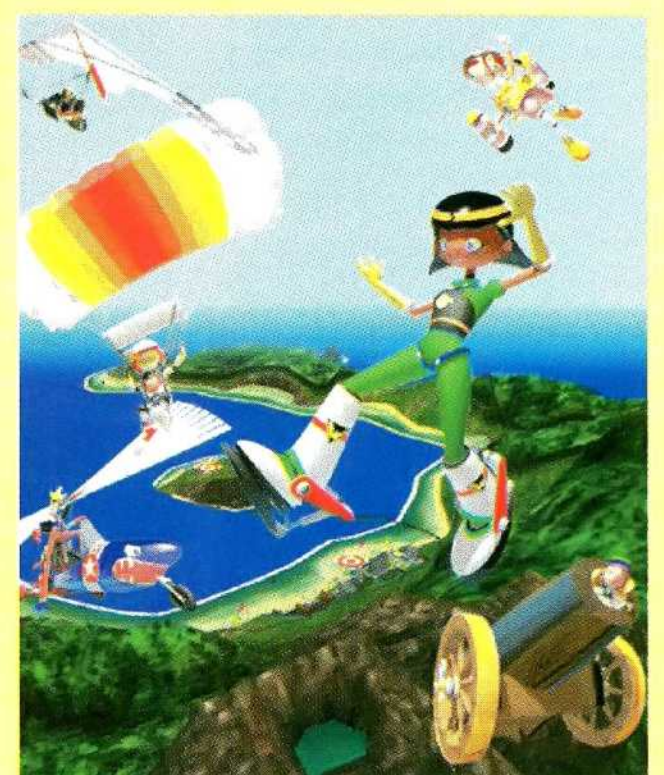
Um mit den menschlichen Kanonenkugeln die Mitte der Zielscheibe zu treffen, müssen wichtige Faktoren wie beispielsweise eventueller Seitenwind berücksichtigt werden



Bei der Jagd auf den blechnen Roboter ist Zielgenauigkeit gefragt



Übung macht den Meister: In spätere Szenarien gelangt Ihr nur, wenn Ihr die ersten Missionen erfolgreich bewältigt habt



SNES

1-8 (simultan)

T.HQ/U. S. Gold

ca. DM 130



OLYMPIC S

Wer den Sportstars in Atlanta nacheifern möchte, hat auf dem Super Nintendo nun die Möglichkeit, sein Leistungsvermögen in zehn Olympischen Disziplinen unter Beweis zu stellen.



Die Zusammenstellung der verschiedenen Disziplinen ist recht abwechslungsreich



Die olympischen Spiele in Atlanta sind zwar schon lange zu Ende, doch wer nicht genug von spannungsgeladenen Wettkämpfen und der Jagd nach Rekorden bekommen kann, darf vor dem heimischen Bildschirm in den Kampf um die Medaillen persönlich eingreifen. Im Gegensatz zu den fast unzähligen Wettbewerben, die in Atlanta auf dem Programm standen, habt Ihr bei den



Beim Zieleinlauf solltet Ihr mittels der Richtungstasten versuchen, Euren Läufer mit Schwung über die Ziellinie stürmen zu lassen, um einige Hundertstel Sekunden zu gewinnen. Die Zeit wird dabei nicht gestoppt, so daß Ihr Eure Leistung erst auf einer der folgenden Anzeigetafeln ansehen könnt

„Olympic Summer Games“ von U. S. Gold nur die Wahl aus zehn Disziplinen. So dürft Ihr Euch an zwei Kurzstreckenläufen über 100 Meter und 110 Meter Hürden, dem Diskus- und Speerwurf sowie an den vier Sprungdisziplinen Hoch-, Weit-, Drei- und Stabhochsprung beteiligen. Ergänzend zu den schweißtreibenden Leichtathletikveranstaltungen wurden auch noch das ruhigere Bogen- und

SCHIESSEN UND LEICHTATHLETIK STEHEN AUF DEM PROGRAMM

das Tontaubenschießen auf das Modul gebannt. Alle Wettbewerbe können zu Übungszwecken einzeln angewählt oder in Form einer Olympiade nacheinander absolviert werden. Bis zu acht

Spieler dürfen in jeder Sportart nacheinander und in den Laufwettbewerben zu zweit gegeneinander antreten, wobei fehlende menschliche Gegner vom Computer ersetzt werden. In

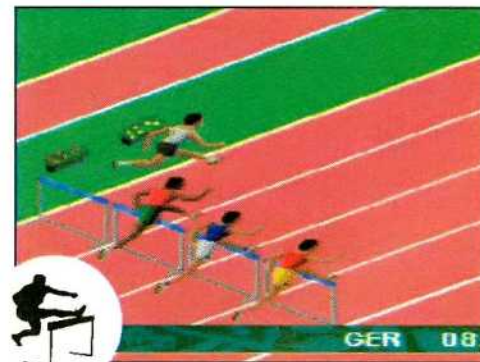
POSTIV!

10 Disziplinen,
Original-Weltrekorde
sind abrufbar

den Options dürft Ihr außerdem die Stärke dieser Konkurrenz in drei Stufen festlegen und Eurem Sportler Namen und Nationalität geben. Entsprechend den Ausscheidungsregeln großer Sportveranstaltungen ist es nun Eure Aufgabe, Euch für das Finale zu qualifizieren und dort einen der er-

sten drei Plätze zu belegen. Ist dies geschafft, winken Edelmetall und unsterblicher Ruhm. (So sieht es zumindest in der Realität aus.)

Wird bei den Schießwettbewerben noch ein gutes Auge und Reaktionsvermögen gefordert, so steht bei den Leichtathletikdisziplinen in erster Linie das möglichst schnelle, abwechselnde Betätigen zweier Feuerknöpfe, auch triggern genannt, im Mit-



UMMER GAMES

telpunkt. Je schneller Ihr triggert, desto schneller läuft Euer Sportler oder erreicht den notwendigen Schwung, um den Speer oder Diskus zu werfen.

tionen sind in der Geschichte der Video- und Computerspiele zu suchen. In den Zeiten farbarmer und kaum animierter Grafik, war es eine besondere

langweilig, die Musik nervig und Soundeffekte gibt es kaum. Habt Ihr die Musik schließlich abgestellt, bleibt der Lautsprecher fast stumm. Nur sehr

kuswurf werdet Ihr sicher einige Zeit brauchen, um eine optimale Technik mit dem richtigen Timing zu erlernen, doch auch dabei ist die Gren-



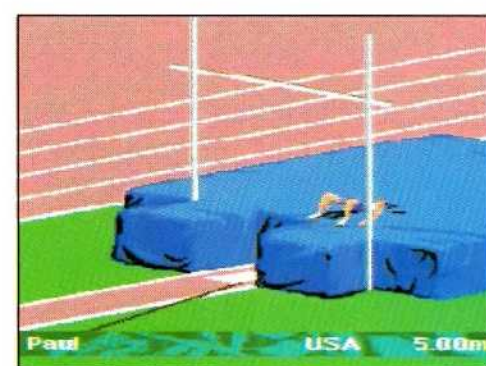
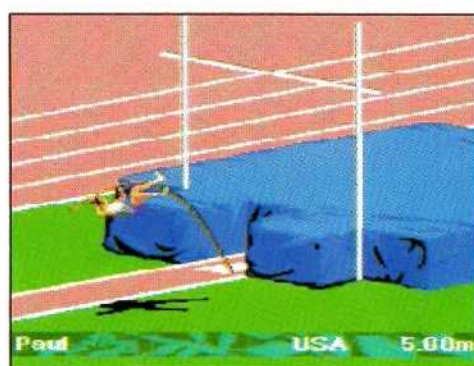
Die grafische Gestaltung der Olympischen Sommerspiele von Atlanta ist auf dem Super Nintendo äußerst lieblos geraten. Bis auf einen mäßigen Vorspann wird praktisch nichts an grafischen Extras geboten. Auf einem noch tieferen Niveau wurde die grausame Soundkulisse angesetzt

Olympic Records		
100m	C. Lewis	9.92 s
110m Hurdles	R. Kingdon	12.98 s
Pole Vault	S. Bubka	5.90 m
Triple Jump	M. Conley	17.63 m
Long Jump	B. Beamon	8.90 m
High Jump	G. Avdechenko	2.38 m
Javelin	J. Zelezny	89.66 m
Discus	J. Schult	66.02 m
Archery	J. Barrs	338 pt
Skeet	S. Zhang	200 pt

Die abgespeicherten Olympischen Rekorde sind nach Atlanta größtenteils überholt

ze der Ertrügllichkeit schnell erreicht. Einzig das Tontaubenschießen weiß über einige Zeit zu begeistern, ist aber letztlich viel zu einfach, so daß Ihr bald bei jedem Versuch die Höchstwertung erreicht.

Ihr werdet Euch nicht nur spielerisch in die Steinzeit zurückversetzt fühlen, auch die grafische Aufmachung, ohne



Der Erfolg beim Stabhochsprung hängt in erster Linie von der Anlaufgeschwindigkeit ab. Ihr müßt bis zum Erreichen des Absprungpunktes triggern und dann das Steuerkreuz nach oben drücken!

Mit dem Steuerkreuz muß gleichzeitig der Befehl zum Absprung gegeben oder der Wurfwinkel bestimmt werden. Irgendwelche Anzeigen auf denen beispielsweise die Laufgeschwindigkeit oder die Wurfstärke erkennbar wären fehlen ganz, so daß es kaum möglich ist, den Grund

Herausforderung, sich gegenseitig im monoton-aggressiven Knöpfedrücken zu übertreffen und ganz nebenbei noch die Rekorde der Sportgeschichte umzuschreiben. Heutzutage ist der Reiz dieser spielerisch anspruchslosen Wettkämpfe kaum noch nachvollziehbar. Erst wenn sich mindestens zwei Spieler vor einem Gerät einfänden, weht ein Hauch von Olympia durchs Zimmer, und ein erkennbarer Unterhaltungswert stellt sich

seltener machen sich die Zuschauer durch einen Aufschrei oder Applaus bemerkbar, aber nicht einmal die Startpistole im Kurzstreckenlauf gibt einen Ton von sich. Zu allem Überfluß ist es nicht möglich, die eigenen er-

jedes Zwischenbild oder einen vernünftigen Abspann und kaum vorhandene Options, zeugen von einem nicht zeitgemäßen Spiel.

Marco Häntschi

EIGENE REKORDE ABZUSPEICHERN, IST NICHT MÖGLICH

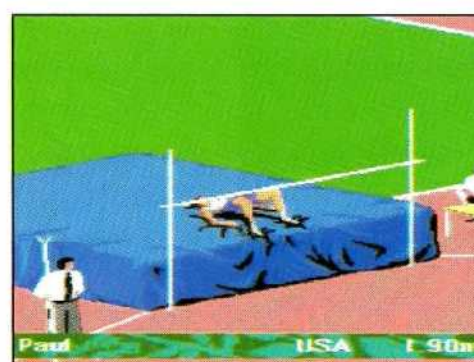
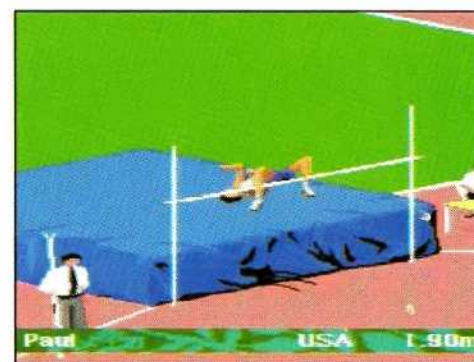
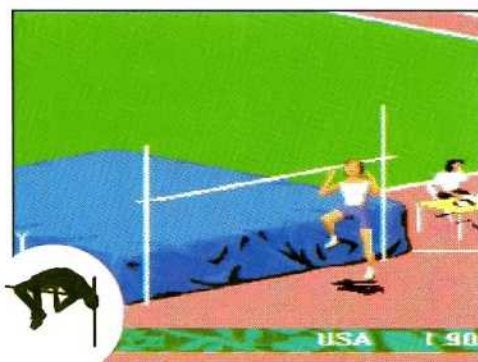
spielten Rekorde abzuspeichern, um somit zumindest den Ansatz von Motivation zum Weiterspielen zu finden. Seid Ihr zudem noch im Besitz eines Joypads mit Autofeuer-Funktion, könnt Ihr in den Lauf- und Sprungdisziplinen Weltrekorde nach Belieben aufstellen. Beim Speer- und Dis-

ERST MIT MEHREREN SPIELERN KOMMT SPASS AUF

ein. Spielt Ihr alleine, geht jeglicher Anreiz schnell verloren. Die Grafik ist

NEGATIV!
Anspruchsloses Gameplay, schlechte Grafik und Sound, keine Speicherfunktion

einer mißlungenen oder geglückten Aktion nachzuvollziehen. Die Wurzeln dieser Joypad verschleißenden Ak-



Gameplay

4

Die Steuerung besteht aus monotonem Triggern und simplen Reaktionstests, ist aber technisch o. k.

Dauerspaß

4

Mit mehreren Spielern kommt mittelfristig Spaß auf. Alleine wird es sehr schnell öde.

Grafik

4

Alle Disziplinen wurden spartanisch und zweckmäßig ohne Auflockerungen dargestellt.

Sound

5

Die Musik nervt sehr schnell, und die Soundeffekte sind sehr dünn bis gar nicht vorhanden.

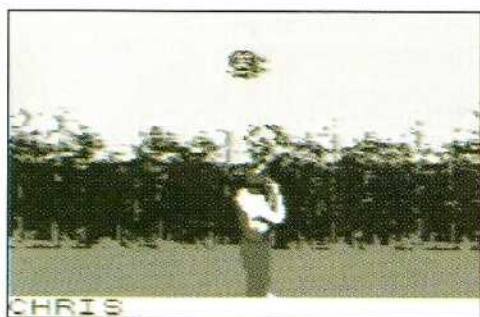
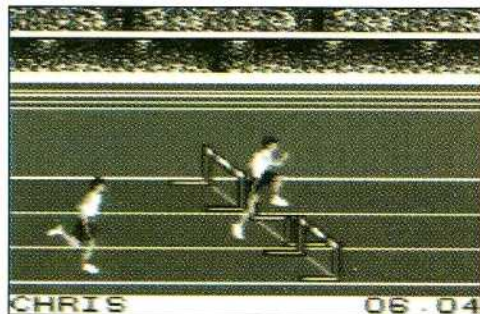
TOTAL-CHECK

Genre Sport
Level 10 Disziplinen
Schwierigkeit einstellbar
Continues
Speicherkapazität 16 MBit
Erhältlich im Handel

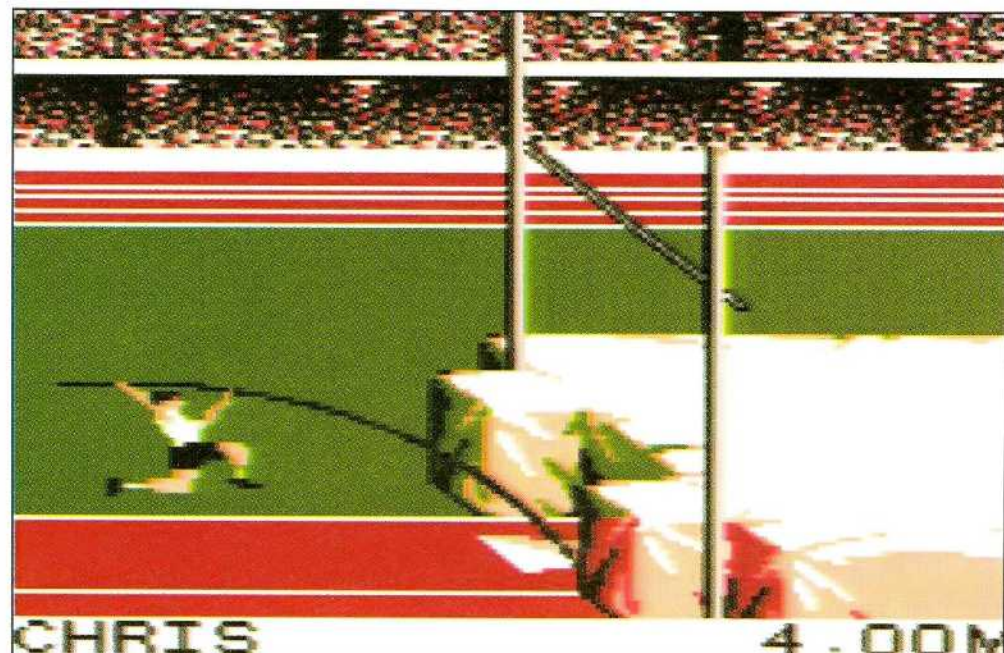
FAZIT
4-

OLYMPIC SUMMER GAMES

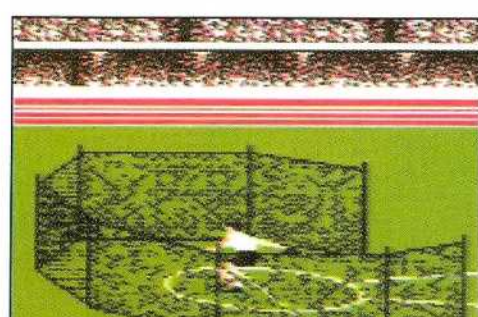
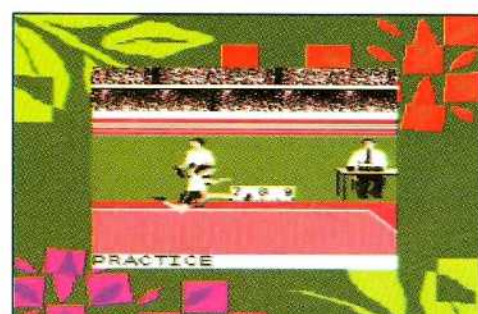
In der Welle olympischer Videospiele darf der Game Boy natürlich nicht leer ausgehen: Atlanta für unterwegs mit zehn Wettkämpfen.



Beim Tontaubenschießen habt Ihr zwei Schuß pro Versuch. Eine sehr leichte Übung



Der Hochsprung ist eine der technisch anspruchsvollsten Disziplinen und erfordert dementsprechend auch eine längere Übungsphase, um die späteren Höhen meistern zu können



Tretet Ihr beim Diskuswerfen auf die Kreisumrandung, wird der Versuch ungültig gegeben

Die Game-Boy-Variante der Olympischen Sommerspiele bietet alles das, was es auch auf dem Super Nintendo gibt, also lohnt sich für Interessierte ein Blick auf die beiden vorherigen Seiten mit dem entsprechenden Test.

In zehn Disziplinen, wie beispielsweise Kurzstreckenlauf, Diskuswerfen, Hochsprung und Bogenschießen können bis zu vier Spieler abwechselnd um Medaillen kämpfen. Es darf getriggert werden bis die Finger qualmen oder die Feuerknöpfe ihren Geist aufgeben.

POSITIV!

Saubere Grafik, nette „Spielesammlung“ für unterwegs

NEGATIV!

Anspruchsloses Gameplay, alleine demotivierend, kaum Soundeffekte



Die obligatorische Siegerehrung bekommt Ihr nur zu Gesicht, wenn Ihr zu den Medaillengewinnern gehört. Es kann passieren, daß bis zu drei Goldmedaillen gleichzeitig vergeben werden

tischen Leistungen der Sportler nicht zum entscheidenden Stechen, sondern zu einer gehäuften Medaillenvergabe, wodurch der Medaillenspiegel etwas verzerrt wird.

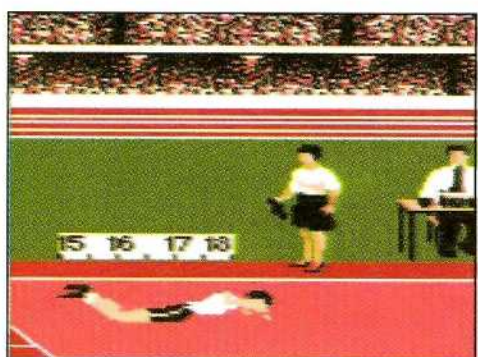
WETTKAMPFSTIMMUNG FÜR BIS ZU VIER SPIELER

Die Game-Boy-Grafik ist gut erkennbar, recht flüssig animiert und kommt ohne den berüchtigten Schmiereffekt aus. Natürlich sind die Bildschirmabmessungen für ein Sportspiel alles andere als ideal, aber auf dem SGB ist die Übersicht zufriedenstellend. Als äußerst lästig erweist sich leider die Musik, die nach ihrer Abstellung jegliche Soundeffekte vermissen läßt. Eure Bestzeiten könnt Ihr mit den Rekorden vergleichen, die vor den Spielen in Atlanta Bestand hatten,

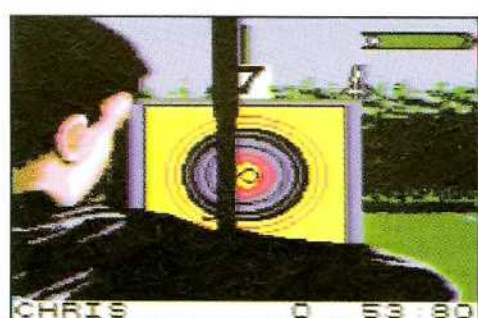
aber nicht abspeichern.

Im Wettkampf mit mehreren Spielern oder als Pausenspiel für unterwegs kann „Olympic Summer Games“ durchaus Spaß machen, aber besonders anspruchsvoll ist dieses Spiel nicht. Spielt Ihr allein beginnt das eintönige Knöpfedrücker schnell zu langweilen und bietet kaum eine Herausforderung.

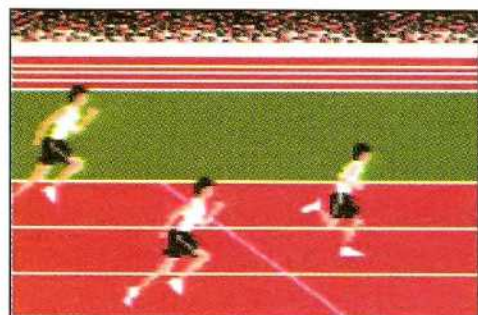
Marco Häntsch



Stimmt beim Dreisprung das Timing nicht, gibt's eine Portion Sand zum Nachschick



Beim Bogenschießen ist es wichtig, auf die herrschende Windrichtung zu achten



Gameplay

3-

Das Triggern funktioniert auf dem GB recht gut, ist aber auf Dauer nicht sehr unterhaltsam.

Dauerspaß

3-

Mit mehreren Spielern kommt Spaß auf. Spielt Ihr alleine, stellt sich schnell Langeweile ein.

Grafik

2-

Die Grafik ist für Game-Boy-Verhältnisse gut erkennbar und unterstützt den SGB.

Sound

4

Es gibt praktisch keine Soundeffekte, und die Musik ist nur schwer erträglich.

TOTAL-CHECK

Genre Sport
Level 10 Disziplinen
Schwierigkeit 3 Stufen
Continues
Speicherkapazität 4 MBit
Erhältlich im Handel

FAZIT
3-

Telefon:
(ab 18.30 Uhr)
0171-7407612

Game Castle

Händleranfragen erwünscht Inzahlungnahme von Spielen

Telefon:
040 -
390 50 81

Beim Kauf einer Konsole gibt es 10 % Rabatt auf jedes Spiel! • Auch andere, als unten aufgeführte Konsolen + Games bei uns erhältlich!

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.)	99,90
Agile Warrior (dt.)	99,90
Alien Trilogy (dt.)	89,90
Battle Arena Toshinden (dt.)	99,90
Battle Arena Toshinden 2	99,90
Bio Hazard (Resident Evil)	149,90
Chronicles of the Sword	99,90
Criticom (dt.)	99,90
Cyberia (dt.)	99,90
D	99,90
Descent (dt.)	99,90
Destruction Derby (dt.)	99,90

NHL Face Off (dt.)	99,90
Panzer General	99,90
Parodius	69,90
PGA Tour 96	99,90
Philosoma (dt.)	89,90
Puzzle Bubble 2 (jp.)	149,90
Psychic Detective	99,90
Pro Pinball	89,90
Rayman (dt.)	99,90
Resident Evil (dt.) (uncut!!)	99,90
Revolution X (dt.)	99,90
Road Rash	99,90



Ridge Racer Revolution	99,90
Shellshock (dt.)	99,90
Silverload (dt.)	99,90
Space Hulk	99,90
Starblade Alpha (dt.)	89,90
Tekken (dt.)	99,90
Tekken 2 (jp.)	139,90
Tetris X (jp.)	149,90
Total NBA '96 (dt.)	89,90
Track & Field	99,90
True Pinball (dt.)	99,90
Twisted Metal (dt.)	89,90



Viewpoint	89,90
Warhawk (dt.)	89,90
Wing Commander III (dt.)	94,90
wipEout (dt.)	99,90
Worms (dt.)	99,90
World Cup Golf	69,90
WWF Arcade (dt.)	69,90

Sega Saturn

Saturn + 1 Pad (dt.)	399,90
Action Replay (dt.)	79,90
Universal Adapter	49,90
RGB Kabel	39,90
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

Super Nintendo

Super Nintendo (dt.)	179,90
Action Replay 3 (dt.)	69,90
Fire Adapter	39,90
Controller (dt.)	29,90
Asterix	79,90



N64!

Japanische
Version
sofort
lieferbar

Vorbestellungen für das
deutsche N64 möglich!

Holt Euch die ultimative
Videospielkonsole!

Preis auf Anfrage

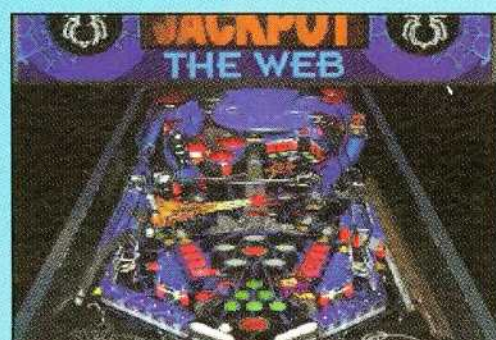
Asterix und Obelix (dt.)	129,90
Batman Forever (dt.)	99,90
Breath of Fire 2 (dt.)	119,90
Blazing Skies	129,90
Demolition Man (dt.)	99,90
Donald in Maui Mallard	139,90
Donkey Kong Country 2	99,90
Dschungelbuch (dt.)	99,90
Earthworm Jim 2 (dt.)	119,90



FIFA Soccer '96 (dt.)	109,90
Final Fight III	119,90
Flintstones - T. Movie (dt.)	119,90
Mega Man 7 (dt.)	109,90
Mega Man X 3	190,90
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
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
Zelda III (dt.)	64,90



Discworld (mit dt. Sprache)	99,90
Extreme Games (dt.)	89,90
Extreme Pinball	89,90
FIFA Soccer '96 (dt.)	89,90
Galaxy Fight	89,90
Gex (dt.)	99,90
Goal Storm (dt.)	89,90
Gunship	99,90
Hebereke's Popoito (dt.)	89,90
Impact King	
Jack is Back (dt.)	99,90
Jupiter Strike	89,90
Krazy Ivan (dt.)	69,90
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
Namco Museum 1+2+3	149,90
NBA - In the Zone (dt.)	89,90
NBA - Live 96	99,90
Need for Speed (dt.)	99,90
Necronome (dt.)	99,90



NFL Game Day (dt.)	99,90
NFL Quarterback Club (dt.)	94,90

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



SNES

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

GB

1	ZELDA IV – LINKS AWAKENING	Act./Adv. • Note: 1 • Test 11/93	●	
2	MYSTIC QUEST	Act./Adv. • Note: 2+ • Test 2/95	●	
3	WARIO LAND	J&R • Note: 1- • Test 6/94	VORMONAT 5 ▲	
4	SUPER MARIO LAND 2	J&R • Note: 1- • Test 9/94	VORMONAT 3 ▼	
5	DONKEY KONG LAND	J&R • Note: 2- • Test 9/95	VORMONAT 4 ▼	
6	TETRIS	Act./Strat. • Note: 1- • Test 8/94	●	
7	STREET FIGHTER II	Prügelspiel • Note: 1- • Test 2/96	NEU!	
8	WARIO BLAST	Action • Note: 2+ • Test 4/95	NEU!	
9	SUPER MARIO LAND	J&R • Note: 2 • Test 7/94	VORMONAT 8 ▼	
10	MARIO'S PICROSS	Lernspiel • Note: 2 • Test 8/95	●	

TOTAL! begabt

Nachdem wir zur vergangenen Ausgabe einen ungewöhnlich hohen Berg von Zeichnungen von Euch erhielten wurden wir in diesem Monat verstärkt mit anderen kreativen Zuschriften versorgt. Allen voran der knifflige Wortsalat von Katyana Brandt. Die 20 Begriffe aus der Videospielerwelt zu finden war nicht leicht, doch mit vereinten Kräften hat das TOTAL!-Team sie dennoch alle aufspüren können. Herzlichen Dank für diese nette kleine Abwechslung Katyana!

Redaktionstip

Die Geschichten, die sich um den blutsaugenden Grafen Dracula ranken sind einfach zeitlose Klassiker. In diese Kategorie gehört auch 'Super Castlevania IV' von Konami. Die beste SNES-Umsetzung der Belmont-Story hat zwar schon einige Jahre auf dem Buckel, ist aber dennoch ein zuverlässiger Dauerspaßgarant erster Güte.





TOTAL!









Bomberman von Marc Heinkelein

Flops!

Nachdem sich die „MM Power Rangers“ aus den Flop-Charts verabschiedet haben, macht sich ein neuer Trend bemerkbar. Filmumsetzungen scheinen bei Euch nicht sehr hoch im Kurs zu stehen.



Der Film ist Top, das Spiel ein Flop! Das gilt leider auch für „Terminator 2“



Was, Mario in den Flops? „Mario's Time Machine“ ist halt kein Miyamoto

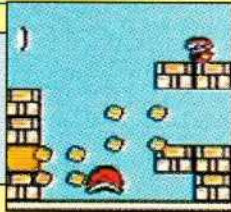


„Beavis & Butt-head“ sind im TV zwar komisch, als Game taugen sie nicht

NES

1 SUPER MARIO BROS. 3

J&R • Note: 1 • Test 6/95



2 ZELDA I – THE LEGEND OF ZELDA

Act./Adv. • Note: 2 • Test 3/96



3 ZELDA II – THE ADVENTURE OF LINK

Act./Adv. • Note: 2- • Test 2/95



4 SUPER MARIO BROS. 1

J&R • Note: 2+ • Test 7/94



VORMONAT 5

5 PIRATES!

Strategie • Note: 2+ • Test 6/93



Special

Videospiele sollen vor allem Spaß machen. Fünf der lustigsten Spiele wollen wir in diesem Monat für ihren Spielwitz ehren. Vielen Dank an Marc, Sven, Frank und alle anderen für die Idee dazu.

1 EARTHWORM JIM 2

Action/J&R • Note: 1- • Test 1/96



2 EARTHWORM JIM

Action/J&R • Note: 1 • Test 12/94



3 YOSHI'S ISLAND

J&R • Note: 1+ • Test 10/95



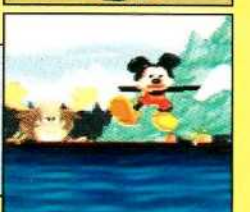
4 SUPER MARIO KART

Rennspiel • Note: 1 • Test 10/93



5 MICKEY MANIA

J&R • Note: 2- • Test 12/94



Spietip von Andre Bank:
Zelda III (SNES)

„Zelda III“ ist für mich das genialste Videospiel aller Zeiten. Es hat eine unbeschreibliche Langzeitmotivation und eine tolle Grafik. Wer noch nicht im Besitz dieses Spieles ist, sollte es sich unbedingt zulegen.



Spietip von Dennis Schrades:
Yoshi's Island (SNES)

„Yoshi's Island“ ist das beste Jump&Run aller Zeiten. Der Spitzen-Sound, die schönen Grafiken und das gute Gameplay machen „Yoshi's Island“ zu meinem persönlichen Favoriten.



Spietip von Norman Komecny:
Smash Tennis (SNES)

Dieses Spiel ist einfach Spitze! Egal ob man gerade den Grand Slam gewinnt, oder ob man den armen Mann vom Berg stößt, Namcos „Smash Tennis“ bedeutet Riesenspaß!



Spietip von Wolfgang Ernst:
Super Mario Kart (SNES)

Dieses abgedrehte Racing Game wird einfach nicht langweilig. Es ist mit Gags gespickt und strapaziert die Lachmuskeln. Besonders der Zweispieler-Modus bringt Fun ohne Ende.

Gumba von Patrick Mosur



Carnage von Wolfgang Ernst



Mega Man von Patrick Mosur

GEWINNEN!

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

ein SNES-Modul!

Gewinner vom vorigen Mal ist: Christa Ritz aus Augsburg.
Viel Spaß mit „Star Trek – TNG“!

Ciao, bis nächsten Monat!

X-plain Verlag
TOTAL! Charts
Friedensallee 41
22765
Hamburg

Hi und hallo,

wie sich unschwer in der Riege der außergewöhnlich hübschen Porträts erkennen läßt, ist das TOTAL!-Team seit kurzem um einen Fachmann reicher: Marco Häntsch. (Er unterstützt uns ebenfalls in der „neXt Level“-Redaktion.) Schaut doch einfach mal in sein Preview über DKC 3 ab Seite 22! Und für alle neuen Leser und -innen hier ein kleines Miniprofil der restlichen Truppe: Reza und Klaus-Dieter sind Chef und unsere „Super Mario Kart“-Profis, Mitch ist der ungeschlagene RPG-Komplettlösungs-König, Thomas liebt Rennspiele und den Duden, Klaus K. hört gern Hip-Hop und ist seit langem Japan-Experte, Christian haben's die Jum&Runs angetan und dann wäre da noch unser „Reporter-aus-dem-All“, Julian, der Kopf von Factor 5, neuerdings aus San Francisco ...

Unsere persönliche Meinung zu:

Olympic Summer Games
SNES/GB, ab S. 38

Turok
Nintendo⁶⁴, S. 50-54

ActRaiser
SNES, S. 64

The Lost Vikings
SNES, S. 66

Mein liebstes
NES-Spiel

KLAUS-D.



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

Vor über zehn Jahren habe ich zwar unzählige Stunden mit „Summer Games“ und Co auf dem C64 verbracht, nur waren diese Klassiker auch nicht so lieblos programmiert.

„Turok“ könnte endlich mal ein 3D-Shooter werden, der nicht mit überzogener Brutalität, sondern mit abwechslungsreichem Gameplay aufwartet.

Auch wenn ich mit den Strategieeinlagen nicht allzuviel anfangen kann, bleibt „ActRaiser“ für mich ein bedeutender SNES-Klassiker.

Die Idee, zur Lösung der Rätsel zwischen den drei Charakteren mit unterschiedlichen Fähigkeiten umschalten zu müssen, ist einfach genial. Ich freue mich schon auf Teil 2.

„Super Mario Bros. 3“, weil es mehr originelle Ideen hatte als alle anderen J&Rs zusammen, und es mir bewiesen hat, daß es auf dem NES doch bessere Spiele gibt als auf dem Master System.

KLAUS K.



Bevorzugte Genre:
Prügel- und Rennspiele
derzeitiges Lieblingsspiel:
Super Mario 64 (SNES)

Ich konnte mich noch nie für diese schweißtreibenden Sportspiele begeistern, Genre-Fans sollten „Olympic Summer Games“ jedoch eine faire Chance geben.

Nicht nur die phantastische 3D-Grafik, vor allem die Menge an innovativen Ideen machen „Turok – Dinosaur Hunter“ zu einem potentiellen Nintendo⁶⁴-Überflieger.

Schon als „Actraiser“ vor drei Jahren auf den Markt kam, war ich von diesem Titel begeistert. Und auch im 64-Bit-Zeitalter hat das Game nichts von seinem Reiz verloren.

Dieses Game brachte aufgrund seiner Originalität seinerzeit frischen Wind ins Jump-&Run-Genre. Fans dieser Art von Spielen kommen bei „TLV“ sicherlich auf ihre Kosten.

Auf Nintendos 8-Bitter gehört „Bucky O'Hare“ ganz klar zu meinen Favoriten. Konamis Action-spektakel mit dem Welt-raum-Karnickel in der Hauptrolle ist ein absolutes Muß.

THOMAS



Bevorzugte Genre:
Prügel- und Rennspiele
derzeitiges Lieblingsspiel:
Pilotwings 64 (N64)

Es gibt viele wunderbare Sportspiele, dies zählt leider nicht dazu. So bleibt die Olympische Spiele-Lücke weiterhin offen, denn ansonsten ist da nur noch das alte „Winter Olympics“.

Das Spielprinzip an sich ist zwar recht abgegriffen, die hervorragende Präsentation reizt aber dennoch ungemein. So mit stehen viele spannende Stunden am N64 vor der Tür.

So ganz kann ich mich mit dem etwas steifen geflügelten Helden nicht anfreunden. Da ist mir „Demon's Crest“ doch noch eine ganze Ecke lieber.

So alt das Teil auch sein mag, die drei Nordmänner haben einiges auf dem Kasten. „The Lost Vikings“ ist ein selten guter Genremix, der einem echten Sammler nicht fehlen darf.

Ich habe „Super Mario Bros.“ zwar wesentlich länger gespielt, trotzdem bleibt das geniale „Metroid“ der absolute Spitzenreiter unter meinen NES-Spielen. Das waren noch Zeiten ...

MARCO



Bevorzugte Genre:
Prügel- und Rennspiele
derzeitiges Lieblingsspiel:
Super Street Fighter II (SNES)

Das Spielprinzip des Triggerns läßt sich auch auf jedem Taschenrechner genießen. Versucht den Additionsrekord der Zahl eins in einer Minute zu übertreffen! (Der Red.-Rekord liegt bei 5321)

Mit „Turok“ wird das N64 seine Führungsansprüche auch im Action-Genre anmelden. Nie zuvor wurden 3D-Umgebungen so stimmungsvoll in Szene gesetzt.

Die Rolle eines allmächtigen göttlichen Wesens liegt mir. Trotz etwas flacher Strategieelemente und schwieriger Hüpf-einlagen: ein rundum gelungener Genremix.

Knobelspiele, die als Ziel das Überleben der Spielfiguren haben, kann ich seit einer Überdosis „Lemmings“ eigentlich nicht mehr sehen. Trotzdem ein interessantes Spiel.

Noch heute werde ich unruhig, denke ich an die endlos langen „Super Mario Bros. 3“-Sitzungen. Zum vollkommenen Glück fehlte nur ein Batteriespeicher.

CHRISTIAN



Bevorzugte Genre:
Action, Jump&Run
derzeitiges Lieblingsspiel:
Super Mario 64 (N64)

Ich erwähnte es bereits, Sport ist nicht mein Ding. Doch das sollte Sport-Festischisten nicht vom Kauf abhalten.

„Turok“ wird bestimmt nicht nur Comic-Fans zu begeistern wissen. Die anspruchsvollen Level werden den Dinojäger sicherlich zum Superstar avancieren lassen.

„ActRaiser's“ Action-Sequenzen sind mitunter höllisch schwierig, doch Enix's Strategiehammer wußte mich durch seine dichte Atmosphäre dennoch zu überzeugen.

Die drei Wikinger sind zwar lustig, aber längst nicht so lustig wie „Wikie und die starken Männer“. (Was, das kennt Ihr nicht mehr?!)

Okay, Luke Skywalker hat schwarze Haare, und Darth Vader hat ungewöhnliche Eigenschaften, aber die „Krieg der Sterne“-Variante von Namco ist einfach spitze.

Die Wertungs-
erklärung:

★★★★★
TOTAL! genial!
Mehr davon!

★★★★
Gutes und inter-
essantes Spiel!

★★★
Noch gut, aber
nicht mein Ding!

★★
Lahme Gurke!
Brauche ich nicht.

★
Spiele, die die Welt
nicht braucht!

Kurts Nachrichten

– IN and OUT –

Das „Super-TUT“ (Super-TOTAL!-Umfrage-Team) ist wieder einmal rund um den Block gedüst und hat für Euch eine aktuelle In-and-out-Liste zusammengestellt.

IN ist ...

- die TOTAL! jetzt zu abonnieren, um an das begehrte N64-Video zu kommen
- Super Mario 64 wenigstens ein einziges Mal irgendwo probegespielt zu haben
- sich ein farbiges N64-Pad zu kaufen, obwohl man noch nicht genug Geld für die Konsole zusammen hat, damit man wieder etwas ruhiger schlafen kann

• jede Steuererhöhung kommentarlos hinzunehmen und die Rechnung erst bei der nächsten Wahl zu präsentieren

- sämtlichen Genußmitteln zu entsagen, denn nichts ist schöner, als mit PilotWings 64 abzuheben
- sich aktiv an der TOTAL! zu beteiligen, indem man schöne Zeichnungen (boomt gerade), Fotos von sich oder tolle Tips und Tricks (boomt nicht) zusammen mit lustigen Leserbriefen einschickt

OUT ist ...

- die Rechtschreibreform: Spaghett und Känguruh werden in Zukunft ohne h geschrieben. Also bei Spaghetti mag das ja noch in Ordnung gehen – wer hat schon gerne ein H zwischen den Nudeln? Aber

die armen australischen Beuteltiere bekommen doch einen Sonnenbrand, wenn man ihnen das H(aar) nimmt!

- die völlig abstrakten In-and-out-Beiträge in der Bild-Zeitung
- dieselben Klamotten wie alle anderen zu tragen, obwohl man viel lieber seinen eigenen Stil entwickeln möchte
- die penetrante und völlig geschmacklose Art der Werbeblock-Intros von RTL 2 – einmal ganz abgesehen von den ständigen Sendetermin-Verschiebungen und anderen Peinlichkeiten des Senders
- kaum noch SuperNES-Spiele zu produzieren, obwohl alle Welt zu Hause hockt, weil's draußen ständig regnet

Neues aus dem TOTAL!-Labor!

Donkey Kong auf Abwegen – das
Doppelleben der Videospiel-Helden



Unser TOTAL!-Labor geht nun
bereits in die dritte Runde!
Diesmal haben sich Prof. Dr.
Strementz Kurzkopf und sein
korpulentes Wissenschaftler-
Team auf die Suche nach
Doppelgängern berühmter
Videospiel-Helden gemacht.
Und Ihr werdet kaum
glauben, was dabei
herausgekommen ist!

Schon seit Tagen war Professor
Kurzkopf nicht mehr zum Schlafen
gekommen. Wo sollte er bloß nach
Doppelgängern suchen? Sein
elfköpfiges Forschungs-Team hatte er
bereits in zwölf der entlegensten
Winkel dieser Erde geschickt, um keine
Möglichkeit auszulassen. Man hatte
ihm zwar aus Japan berichtet, daß dort
auffällig viele Miyamoto-Doppelgänger
zu finden seien, doch war dies leider

nicht das gewünschte Ergebnis. Selbst
die aus Mallorca gemeldeten Kirby-
ähnlichen Männer mittleren Alters
erfüllten die Anforderungen nicht ganz,
denn sie waren weder rosa, noch
konnten sie sich in irgendeiner Weise
morphen. Und von den entdeckten
Bombermännern bekam leider niemand
Hafturlaub, außerdem war keiner von
ihnen bereit, sich die Haare zu
schneiden.

Resigniert und der Verzweiflung nahe
legte Prof. Kurzkopf den schluchzenden
Regenwurm samt ausgehöhlter He-
Man-Figur beiseite und entschloß sich
zu einer kleinen Schaffenspause. Kurz
entschlossen griff er zum
bereitliegenden Comic-Heft
'Gespenster Geschichten' und versank
gleich darauf in einer grausig-
spannenden Traumwelt. Und da
passierte das Unglaubliche: In der
zweiten Geschichte des Heftes
tauchten die gesuchten Doppelgänger
auf! Sofort meldete der überglückliche
Labor-Chef seinen Erfolg dem TOTAL!-
Team.

Hier nun das Abgefahrenste, was uns
seit langem in die Hände gefallen ist:

Die Gruselgeschichte 'Das
'GLADIATOR' Game' aus der
beliebten Gespenster-Geschichten-
Reihe handelt von Tony Asante, einem

erfolgreichen Programmierer, der
systemübergreifend der Erfinder
zahlreicher Videospiel-Figuren ist. Im
Auftrag der Firma Ages arbeitet er am
Superspiel 'GLADIATOR', bis ihm
unliebsame Straßenräuber einen Strich
durch die Rechnung machen. Tony
findet sich nach seinem Ableben (s.
Bild) in einer merkwürdigen Geisterwelt
wieder, in der er seinen Helden
begegnet.

Selbst weniger erfahrenen Nintendo-
und Sega-Freunden werden die
Übereinstimmungen sofort ins Auge
stechen ... Konkey Dong, Man-Pac,
Sinoc und eine Mega-Man-ähnliche
Figur unterstützen Tony im Kampf
gegen das Unrecht. Sogar Dr.
Sobotnik (Sonics Erzfeind Dr. Robotnik)
findet Erwähnung.

Prima Idee, wie wir meinen!
Wer schon einmal etwas
Vergleichbares entdeckt hat, kann
sich beim TOTAL!-Labor melden.
In einer der kommenden
Ausgaben werden wir die
Beiträge veröffentlichen.

Schreibt einfach an:
X-plain Verlag
TOTAL!-Labor
Friedensallee 41
22765 Hamburg



QUELLE: GESPENSTER GESCHICHTEN, AUSGABE NR. 1005, DAS 'GLADIATOR'-
GAME, BASTIENRAG, BERGISCH GLADBACH.
VIELEN DANK FÜR DIE FREUNDLICHE UNTERSTÜTZUNG!

Test 'N Take Computer- & Videospiele

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

SuperNintendo

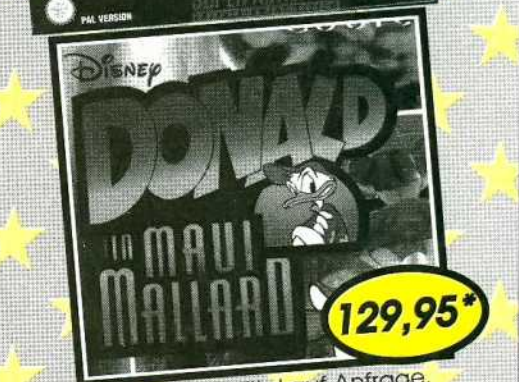
Actraiser 2	dt	49,95
Big Sky Trooper	dt	99,95
Breath of Fire 2	pal	109,95
Chrono Trigger	us	149,95
Daylighter 2	pal	49,95
Donald Duck*	dt	129,95
Donkey Kong 2	dt	129,95
FIFA '96	dt	119,95
Hebereke Popoon	pal	59,95
Int. Sup. St. Soccer deluxe	dt	119,95
Indiana Jones	pal	59,95
John Madden 95	dt	39,95

Judge Dredd	pal	59,95
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	dt	129,95
Primal Rage	us	99,95
Punch Out	dt	109,95
Terranigma*	dt	119,95
Theme Park	pal	89,95
Secret of Evermore	dt	119,95
Star Trek-Next Gen.	da	69,95
Stunt Race FX	pal	59,95
Syndicate	dt	59,95
Tetris 2	dt	99,95
Tetris+Dr. Mario	dt	59,95

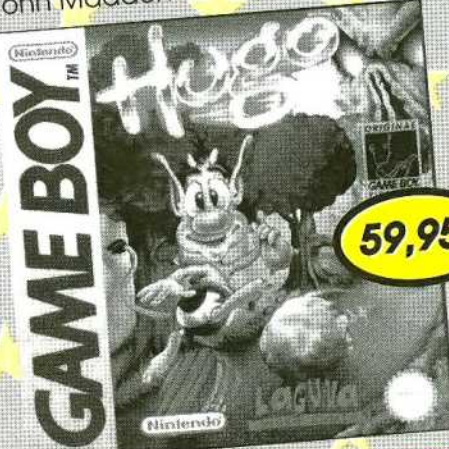
Tiny Toon	pal	49,95
Toy Story	dt	139,95
Weapon Lord	us	99,95
Wild & Wacky Sports	pal	59,95
Worms*	dt	109,95
WWF Arcade	dt	69,95
Yoshis Island	dt	109,95
Zelda III	dt	59,95
Action Replay 3	dt	89,95

PlayStation 389,95

Namco Museum	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



...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.

TUROK

DINOSAUR HUNTER

Bereits auf der Electronic Entertainment Expo, die im Mai in Los Angeles stattfand, war dieser Titel der Publikumsmagnet am Messestand von Acclaim. Die Rede ist von „Turok – Dinosaur Hunter“, einem der ersten Third-Party-Titel für Nintendos brandneue 64-Bit-Plattform.

Das Team hinter Turok, Iguana Entertainment, ist in der Videospiel-Branche nicht unbekannt. Durch Hits wie z. B. „NBA Jam“ haben sich die US-amerikanischen Entwickler im



Laufe der Zeit einen Namen gemacht. Mit ihrem ersten 64-Bit-Projekt begeben sie sich jedoch auf neues Terrain. Turok – Dinosaur Hunter ist nicht etwa ein abgedrehtes Basketball-Spektakel, bei diesem



Titel handelt es sich um ein 3D-Action-Spiel der Extraklasse. Inspiriert von den in Amerika recht populären Turok-Comics und mit einer technischen Aufmachung, die die Hardware-Power des Nintendo⁶⁴ auf eindrucksvolle Art und Weise demonstriert, schickt sich Iguana Entertainment an, mit Turok den Begriff 3D-Action neu zu definieren. Die Storyline ist dabei genauso außergewöhnlich wie das Spiel selbst. So verschlägt es den Indianer Turok in eine düstere Paralleldimension namens „Lost Valley“. Dieser außerordentlich ungemütliche Ort wird von einem sehr finsternen Bösewicht namens „The Campaigner“ beherrscht. Zusammen mit einer Horde künstlich erschaffener Dinosaurier und biomechanischen Monstern hat der Unhold den Plan, sich mittels seines „Chronosceptors“ das Raum-Zeit-Kontinuum Untertan zu machen. Da dadurch die Erde in Mitleidenschaft gezogen werden würde, macht sich der tapfere Turok auf, dem Campaigner das Handwerk zu legen. Zu diesem Zweck steht ihm ein großes Arsenal an Feuerwaffen zur Verfügung, in dem sich neben Pfeil und



Im Kampf gegen den bösen Campaigner und dessen tierisches Gefolge steht Turok ganz allein da



Die meisten Gegner, die in den Szenarien ihr Unwesen treiben, sehen nicht nur furchterregend aus, sie verfügen auch über verblüffend realistische Bewegungsabläufe



Sehenswert: Der nebelverhangene Regenwald ist an Detailreichtum kaum noch zu übertreffen

TUROK

DINOSAUR HUNTER

Bogen auch für Indianer recht untypische Waffen wie Maschinengewehre, Shotguns und Granatenwerfer befinden. Um sich in den lebensfeindlichen Szenarien zu behaupten, kann Turok springen, schwimmen und sogar klettern. Das ist auch dringend notwendig, da die zahlreichen Stages dem ständig gejagten Indianer einiges abverlangen. In den großangelegten Urwaldwelten trachten Turok unter anderem aggressive Dinosaurier nach dem Leben und er muß auf Schritt und Tritt aufpassen, daß er



Mysteriös: In diesem Spielabschnitt muß der furchtlose Turok die Ruinen geheimnisvoller Tempelanlagen erkunden



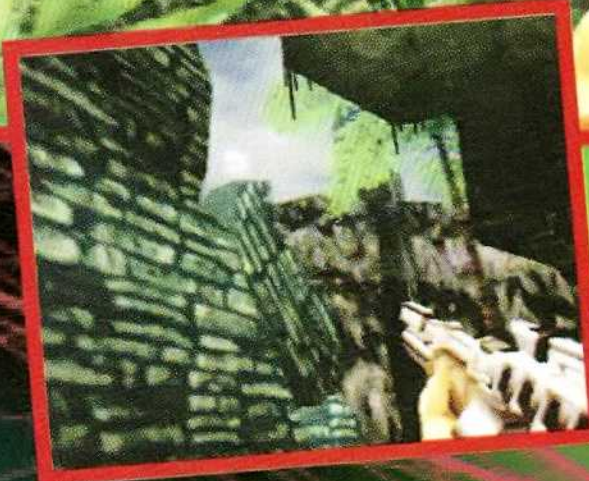
nicht in eine gefährliche Falle gerät. Iguana Entertainments neuester Titel wartet nicht nur mit handfester Action auf, auch diverse Rätselaufgaben wollen vom Spieler gelöst werden. Turok muß die Ruinen versunkener Tempel erkunden und sich seinen Weg durch unheimliche Technolabyrinth bahnen, ständig auf der Hut vor den Kreaturen des Campaigners. In technischer Hinsicht verspricht Turok schon jetzt einer der spektakulärsten Titel für Nintendos neue Hardware zu werden. Da die Entwickler dem Spieler völlige Bewegungsfreiheit ermöglichen

wollten, waren sie gezwungen, riesige, in Echtzeit berechnete 3D-Szenarien Polygon für Polygon aufzubauen. Das Ergebnis ist atemberaubend: Derart beeindruckende Landschaftsgrafiken wie beispielsweise

AUTHENTISCHE ANIMATIONEN ZEICHNEN TUROK AUS

in Turoks Urwald hat man bisher auf keiner Konsole gesehen. Die Spielabschnitte sind sehr abwechslungsreich und unterscheiden sich nicht nur grafisch voneinander. Auch hinsichtlich des Leveldesigns haben sich die Entwickler stets etwas Neues einfallen lassen. So gibt es beispielsweise stark actionbetonte Passagen und Umgebungen, in denen Turok Rätsel lösen muß, um sein Abenteuer fortzusetzen. Zudem verleihen spektakuläre Grafikeffekte wie Gouraud- und Light-Source-Shading den Szenarien und Lebewesen ein beeindruckendes realistisches Äußeres. Die tollen Bewegungsabläufe aller Beteiligten unterstreichen diesen Eindruck auf eindrucksvolle Art und Weise. Bereits in dem Entwicklungsstadium in dem sich Turok zum jetzigen Zeitpunkt befindet, verfügen die vielseitigen





Sequenzen die packende Storyline – dem Spiel-
spaß tut das keinen Abbruch.

Acclaim hat mit Turok –
Dinosaur Hunter defini-
tiv ein heißes Eisen
im Feuer. Statt lediglich
ein grafisch eindrucks-
volles 64-Bit-Feuerwerk
abzubrennen, haben
sich die Entwickler von
Iguana Entertainment
offenbar darauf beson-
nen, mit den techni-
schen Möglichkeiten,
die Nintendos Wun-
derkonsole bietet, ein
3D-Abenteuer in Sze-

**Atmosphärisch: In den Regenwald-Stages liegen
Nebelschleier über den Ruinen**

Akteure über 400 Animationsphasen. Dank der
geballten Hardware-Power von Nintendos neuer
Konsole läuft Turok mit sehr hoher Geschwindig-
keit. Je nach Polygonaufkommen, bewegt sich
der 64-Bit-Indianer mit 20-30 Bildern in der Se-
kunde durchs Gelände. Da die gewaltigen Daten-
mengen vom Modul direkt in den Arbeits-
speicher des Nintendo⁶⁴ transportiert werden,
entstehen praktisch keine Wartezeiten. Das ist
nur einer der Gründe dafür,
warum das Programm in dieser
Form auf keiner mit CD-ROMs
arbeitenden Konsole machbar wäre. Ninten-
dos Riecher für das geeignetste Speichermedium
scheint sich einmal mehr als richtig erwiesen
zu haben. Zwar werden bei Iguana Entertain-
ments 64 MBit starkem Turok-Modul keine
minutenlangen aufwendigen Render-Vorspanne
geboten, dafür illustrieren in Echtzeit berechnete

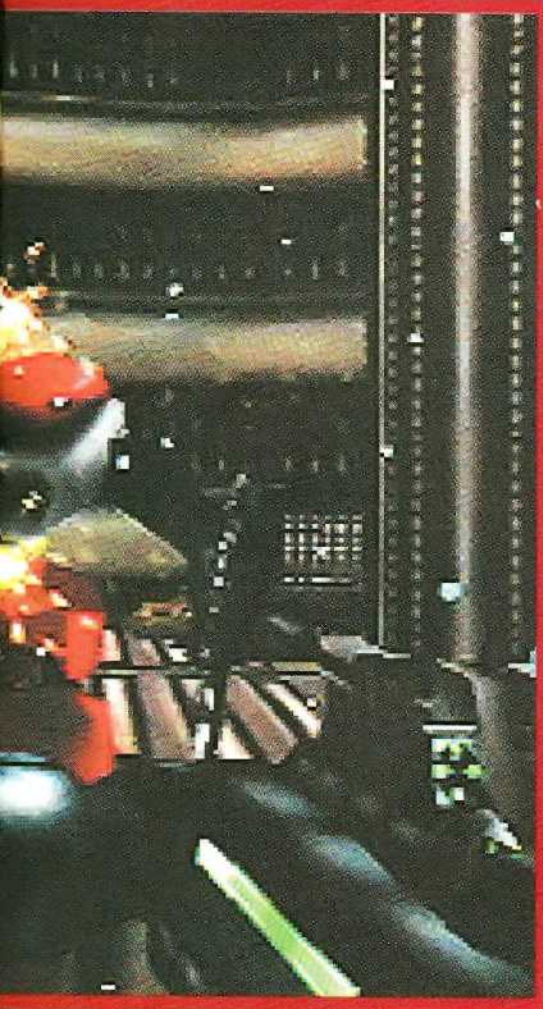
BEIM LEVEL-DESIGN GABEN SICH DIE ENTWICKLER SICHTLICH MÜHE



Aufgepaßt! In den großangelegten und düsteren Techno-Laby-
rinthen verliert Ihr nur allzu schnell die Orientierung

ne zu setzen, das auch spielerisch keine Wünsche
offenläßt. N64-User und alle
die es noch werden wollen ha-
ben allen Grund zur Freude –
hierzulande kommt das Game voraussichtlich
zeitgleich mit Nintendos neuer 64-Bit-Hardware
auf den Markt, während der Termin für den US-
Release im November liegt. Sobald es Neuigkei-
ten über Turok – Dinosaur Hunter gibt, seid Ihr
die Ersten, die sie erfahren.

Klaus Kock

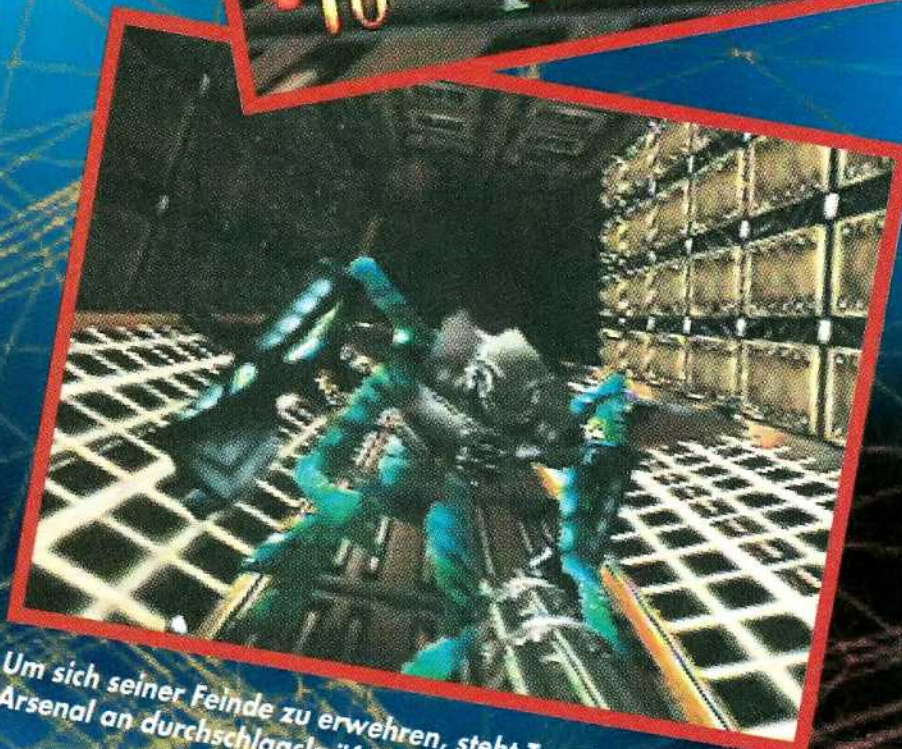
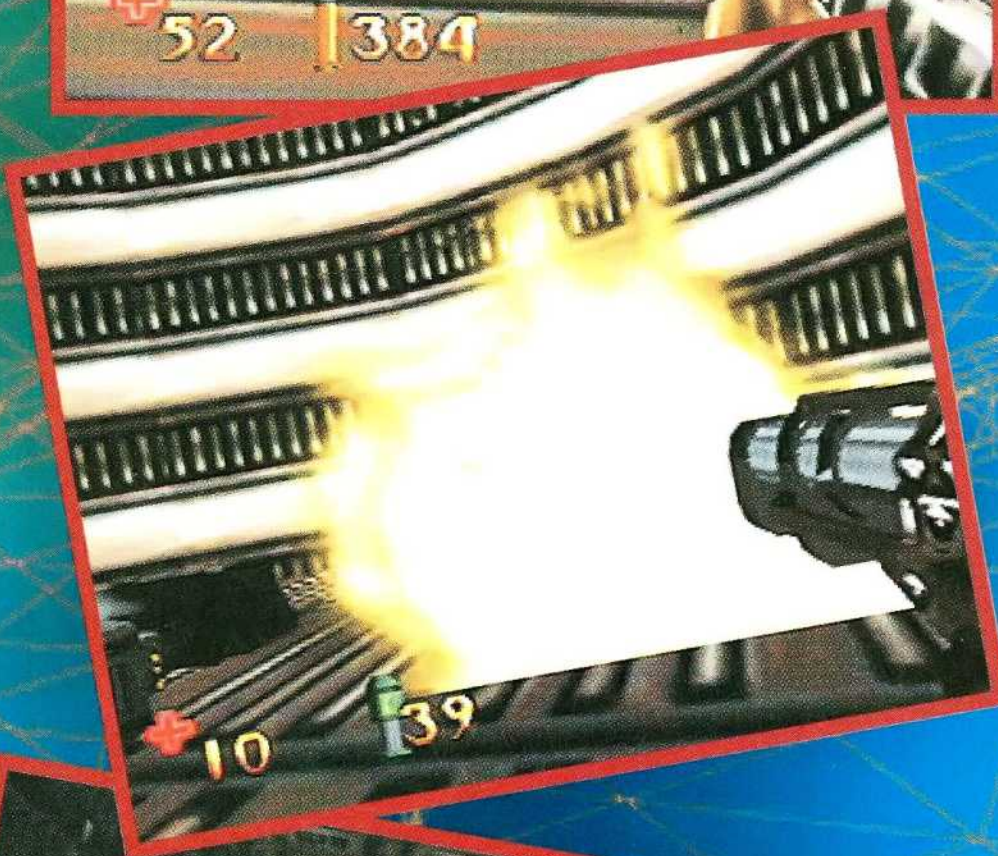


TUROK

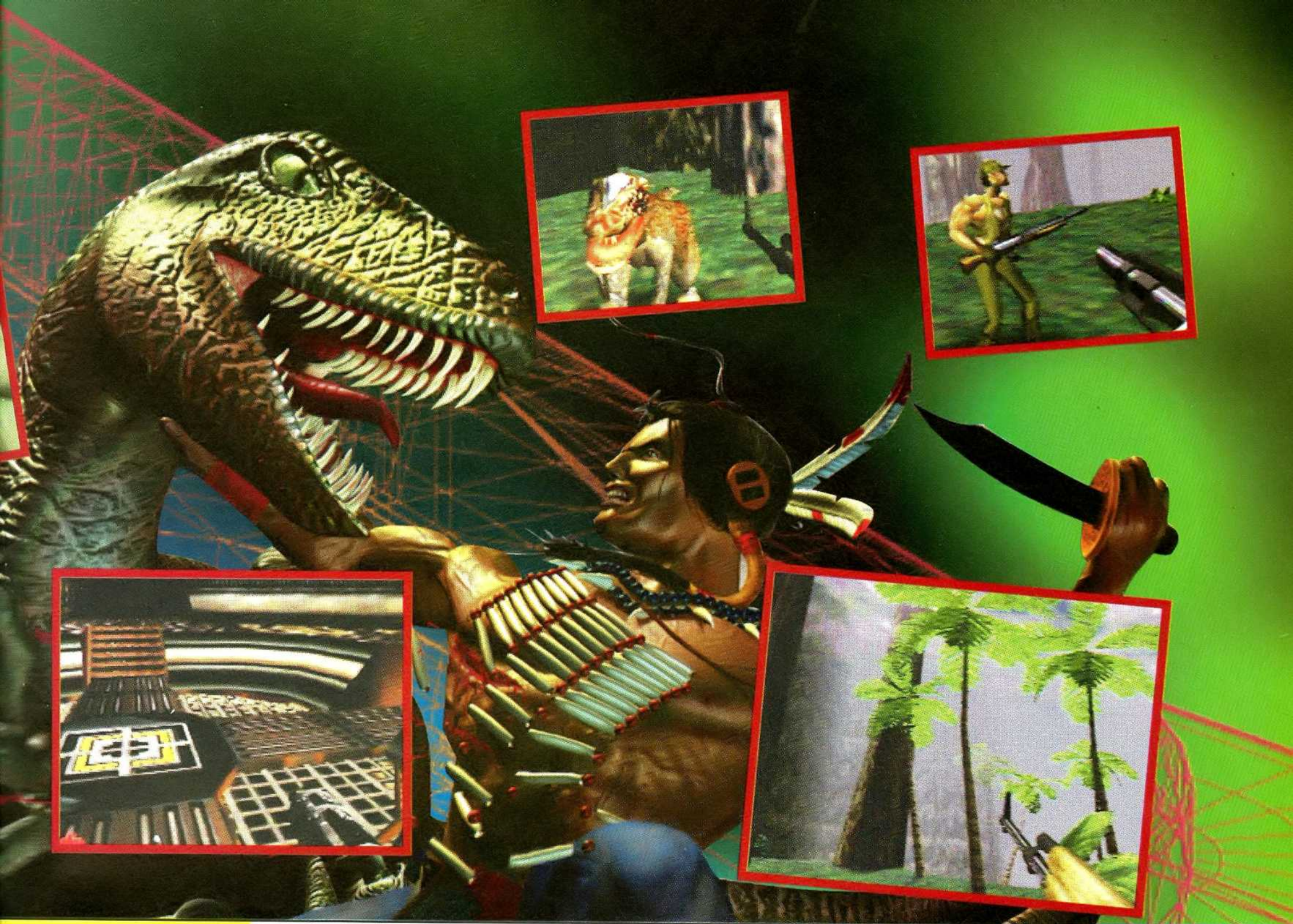
DINOSAUR HUNTER



Bereits in den fünfziger Jahren erlebte Turok seine ersten Comic-Abenteuer. Im Laufe der Zeit wurde der Charakter nach und nach überarbeitet und schickt sich nun an, sein Debüt als Videospieldarsteller zu feiern.



Um sich seiner Feinde zu erwehren, steht Turok ein großes Arsenal an durchschlagskräftigen Feuerwaffen zur Verfügung.



Video Drome

Angebotsliste

Sega Saturn

BAKU BAKU	69,95 DM
BATTLE ARENA TOSHINDEN	89,95 DM
BUG	89,95 DM
CLOCKWORK KNIGHT	59,95 DM
CLOCKWORK KNIGHT 2	69,95 DM
CYBER SPEEDWAY	69,95 DM
DAYTONA USA	79,95 DM
DIGITAL PINBALL	59,95 DM
DISCWORLD	89,95 DM
EURO '96	89,95 DM
FORMEL 1	89,95 DM
GOLDEN AXE	79,95 DM
HANG ON	69,95 DM
VICTORY GOAL	89,95 DM
3D LEMMINGS	89,95 DM
MYST	79,95 DM
MYSTARIA	89,95 DM
NHL HOCKEY	89,95 DM
PANZER DRAGON	69,95 DM
PANZER DRAGON 2	69,95 DM

Sony Playstation

AGILE WARRIOR F-111	89,95 DM
CRITICON	49,95 DM
DARKSTALKERS	79,95 DM
DEADLY SKIES	79,95 DM
EARTHWORM JIM 2	89,95 DM
IMPACT RACING	79,95 DM
POWER PLAY HOCKEY	79,95 DM
RESIDENT EVIL	89,95 DM
SHELLSHOCK (DT)	89,95 DM
STREET FIGHTER ALPHA	89,95 DM
THUNDERHAWK 2	79,95 DM
TILT	79,95 DM
VICTORY BOXING	79,95 DM
WORLD CUP GOLF	69,95 DM

Wir führen auch:
3DO, Nintendo⁶⁴, MCD, Mega Drive

Versand per Nachnahme 9,-DM

Telefon:

05071-912746 von
11.00-20.00 Uhr
29690 Schwarmstedt



Wer steckt hinter Igunana Entertainments erstem Spiel für Nintendos 64-Bit-Senkrechtstarter? TOTAL! sprach mit David Dienstbier, dem Lead Designer des Turok-Teams über den potentiellen 3D-Action-Überflieger.

TUROK

DINOSAUR HUNTER

TI: Wie war Ihr beruflicher Werdegang? An welchen Projekten haben Sie in der Vergangenheit gearbeitet?

DD: Vor etwa zwei Jahren habe ich bei Iguana Entertainment angefangen. Vor „Turok – Dinosaur Hunter“ habe ich an dem Arcade-Automaten „Batman Forever“ ungefähr sechs Monate mitgearbeitet. Turok ist jedoch der erste Titel, bei dem ich als Project

TI: Wieviele Leute sind an der Entwicklung von Turok beteiligt?

DD: Ungefähr fünfzehn Leute sind momentan mit der Arbeit an Turok beschäftigt. Ursprünglich stand ich ganz allein da. Als jedoch die ersten Nintendo⁶⁴-Entwicklungssysteme eintrafen, wurde das Team schlagartig größer. Wir hatten zwar einen riesigen Berg an Arbeit zu bewältigen, mußten jedoch keine betriebsfremden Programmierer anheuern.

TI: Was kommt nach Turok? Haben Sie schon Pläne für die Zukunft?

DD: Bis zum jetzigen Zeitpunkt hatten wir noch keine Zeit, uns über nachfolgende Projekte Gedanken zu machen. Wir sind viel zu sehr damit beschäftigt, Turok fertigzustellen.

TI: Wie lange hat Iguana bislang an Turok gearbeitet?

DD: Seit über einem Jahr arbeitet unser Team an diesem Projekt. Vorher waren wir längere Zeit damit beschäftigt, das Spiel zu konzipieren.

„TUROK IST SEHR VIEL REALISTISCHER ALS JEDES 3D-SPIEL, DAS ICH JEMALS GESEHEN HABE“

„DIE ANALOGE STEUERUNG VERMITTELT EIN VIEL BESSERES SPIELGEFÜHL ALS EIN DIGITALES JOYPAD“

TI: Wurde für die Animationen der Charaktere in Turok Motion-Capturing verwendet?

DD: In den Acclaim Motion-Capture-Studios in New York wurden alle menschlichen Akteure mit Hilfe dieser Technologie in Szene gesetzt. Bei der Animation der Dinosaurier konnten wir dagegen nicht auf das Motion Capturing zurückgreifen, da sich Menschen von Dinosauriern hinsichtlich ihrer Bewegungsabläufe stark unterscheiden. Wir waren also gezwungen, sämtliche Animationsphasen der Gegner ‚von Hand‘ am Computer zu erstellen.

TI: Was halten Sie von dem recht unkonventionellen Nintendo⁶⁴-Joypad?

DD: Ich persönlich finde es toll. Speziell bei Turok, in dem sich der Spieler völlig frei durch eine dreidimensionale Welt bewegen kann, vermittelt die analoge Steuerung ein viel besseres Spielgefühl als ein digitales Joypad.

TI: Was ist Ihrer Meinung nach der größte Unterschied zu anderen bekannten Vertretern des 3D-Genres?

DD: Vor allem ist Turok sehr viel realistischer als jedes 3D-Spiel, das ich jemals gesehen habe. Zum Beispiel bewegen sich die Dinosaurier sowie alle anderen Lebewesen absolut authentisch.

TI: Handelt es sich bei Turok um ein reines Action-Spiel, oder gibt es auch Rätsel-Einlagen?

DD: Wir haben uns eingehend mit bekannten 3D-Spielen beschäftigt. Uns fiel auf, daß der Spielverlauf bei einigen dieser Titel recht eintönig ist. Also haben wir versucht, unser eigenes Spiel so abwechslungsreich wie möglich zu gestalten. Bei Turok unterscheiden sich die verschiedenen Szenarien nicht nur in optischer Hinsicht, jeder Level fordert den Spieler auf eine andere Art und Weise. Natürlich haben wir



Die Animationen der humanoiden Gegner wurden in den Acclaim-eigenen Motion-Capture-Studios in N.Y. designt

auch einige Rätselemente eingebaut. Zudem birgt Turok Unmengen an Überraschungen wie beispielsweise versteckte Bonus-Stages.

TI: Um welche Art von Rätsel handelt es sich?



Manager und Lead Designer fungiere.

TI: Warum haben Sie sich dazu entschlossen, Videospiele-Designer zu werden?

DD: Ich hätte schon immer etwas für Videospiele übrig. Da ich ein sehr kreativer Mensch bin, habe ich mich irgendwann dazu entschieden, Videospiele zu entwickeln.

TI: Warum haben Sie gerade ein Spiel mit der Comic-Figur Turok in der Hauptrolle entwickelt?

DD: Ursprünglich ging die Initiative nicht von uns aus. Nachdem Acclaim Valiant Comics aufgekauft hatte, fragten sie uns, ob wir nicht Lust hätten, ein Turok-Game zu produzieren. Wir waren sofort einverstanden. Schließlich hat Turok seit den fünfziger Jahren eine eingeschlossene Fangemeinde unter Comic-Fans. Zudem gibt er, unserer Meinung nach, eine sehr gute Figur als Videospiel-Held ab.



DD: Der erste Abschnitt, in dem sich der Spieler wiederfindet, dient als Ausgangspunkt für das gesamte Abenteuer. Sämtliche Eingänge zu nachfolgenden Levels sind dort in Form von Portalen vorzufinden. Um durch so ein Portal in einen neuen Spielabschnitt zu gelangen, muß der Spieler die entsprechenden Schlüssel finden. Diese sind an vielen Stellen des

abschnitte machen. Da die verschiedenen Szenarien sehr groß sind, denken wir, daß erfahrene Spieler mindestens dreißig Stunden benötigen werden, um Turok komplett durchzuspielen.

TI: Bei Turok handelt es sich nicht gerade um ein sehr friedliches Spiel. Wie reagiert Nintendo auf Gewalt in Videospielen. Bekommen Sie Vorgaben von Big N, was das Maß an Gewalt in ihren Spielen angeht?

„SUPER MARIO 64 HIELT DAS GESAMTE TUROK-TEAM LÄNGERE ZEIT VON DER ARBEIT AB“

DD: Nintendo kennt das Produkt. Bis jetzt haben wir keine speziellen Auflagen bekommen. Wir halten Nintendo ständig auf dem laufenden, was die Entwicklung von Turok angeht. Sicherlich ist das

Spiel nicht gerade für zartbesaitete Gemüter geeignet. Turok artet jedoch keinesfalls in sinnlose und stupide Gewalt aus. Uns geht es wirklich nicht um rohe Gewaltdarstellung, wir versuchen lediglich das Spiel möglichst realistisch und spannend zu machen.

TI: Könnte Nintendo theoretisch in die Entwicklung des Programms eingreifen?

DD: Ja, das ist richtig. Big N hat bestimmte Richtlinien, an die man sich als Third-Party-Entwickler halten muß.

TI: Wieviel MBit umfaßt das Turok-Modul?

DD: Bei Turok – Dinosaur Hunter handelt es sich um ein acht Mega-Byte-Modul. Das sind umgerechnet ganze 64 MBit.

TI: Kamen Sie eigentlich hinsichtlich des geplanten US-Releases des Nintendo⁶⁴ (am

30.9.96) in Termindruck?

DD: Bis jetzt sind wir mit der Zeit die uns zur Verfügung steht recht gut ausgekommen. Wir befinden uns in der Endphase der Produktion und arbeiten zur Zeit sehr hart. Zum Zeitpunkt des Nintendo⁶⁴-Launchs am 30. September wird das Spiel aber wohl noch nicht in den Regalen der Kaufhäuser stehen. Wir planen, Turok im November auf den US-Markt zu bringen.

TI: Inwiefern kann das N64 mit einer SGI-Workstation (Reality Engine) mithalten?

DD: In einigen Bezügen sind die Maschinen sehr ähnlich, in anderen unterscheidet sich die Nintendo⁶⁴-Hardware von der eines SGI-Rechners. Nintendos 64-Bitter könnte man als eine leicht abgespeckte Ausführung einer Reality Engine bezeichnen. Die Konsole bietet Entwicklern von Videospielen jedoch phantastische Möglichkeiten. Beim Nintendo⁶⁴ handelt es sich zweifelsohne um ein technisch sehr fortgeschrittenes Gerät.

TI: Last but not least, welches sind, systemübergreifend, ihre Lieblingsspiele?

DD: Das ist eine sehr schwere Frage. 'Tetris' ist ein tolles Game. Ich habe zwar erst angefangen Tetris zu spielen, nachdem der große Boom zu Ende war, dieser Titel macht mir jedoch immer noch eine Menge Spaß. Aber auch alten Arcade-Spielen wie beispielsweise 'Robotron', 'Sinistar' und 'Defender' bin ich nicht abgeneigt. Bei diesen Games wird pures Gameplay geboten, ohne viel technisches Drumherum. Das gefällt mir sehr. Zudem war ich schon immer ein großer Mario-Fan. 'Super Mario 64' hat das gesamte Turok-Team längere Zeit von der Arbeit abgehalten. Erst als ich das Modul an mich genommen habe, kehrte wieder Ruhe und Ordnung ein.

TI: Ein ähnliches Problem trat in der TOTAL-Redaktion ebenfalls auf. Wir danken Ihnen für das Interview.



Spieler versteckt, was einen nicht-linearen Spielverlauf garantieren soll. Um das Abenteuer zu beenden, müssen jedoch alle Szenarien erkundet werden. Aber wir haben auch einige konventionelle Rätsel wie beispielsweise Schalter und dergleichen eingebaut.

Wir denken, daß uns mit Turok eine interessante Mischung aus Action- und Adventure-Elementen gelungen ist.

TI: Welchen Umfang wird Turok haben?

DD: In jedem der Level sind bis zu fünf Schlüssel versteckt, ohne die der Spieler nicht in den nachfolgenden Level gelangt. Zudem befindet sich in jeder Stage ein Teil einer Superwaffe, die erst zur Verfügung steht, wenn Turok alle nötigen Bestandteile gefunden hat.

Da wir zum jetzigen Zeitpunkt noch am Level-design arbeiten, können wir keine konkreten Aussagen über die endgültige Anzahl der Spiel-



Nicht nur aufgrund der spektakulären Optik schickt sich Turok an, im 3D-Action-Genre neue Maßstäbe zu setzen

„NINTENDOS 64-BITTER KÖNNTE MAN ALS EINE ABGESPECKTE VERSION DER REALITY ENGINE BEZEICHNEN“

Nachdem Nintendo bereits für das SNES einige Klassiker wie ‚Super Mario Kart‘, ‚Super Mario All-Stars‘ und ‚Zelda – A Link to the Past‘ zum günstigen Classic-Preis auf den Markt gebracht hat, wird diese Aktion nun für den Game Boy fortgesetzt. Um Euch mit aller Deutlichkeit auf diese einmaligen Angebote hinzuweisen, wurden die Verpackungen in Signalrot

1 Super Mario Land

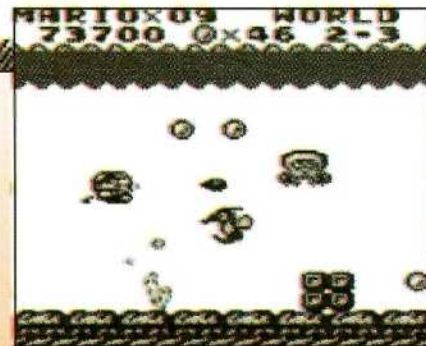
Neben Tetris war „SML“ eines der ersten Spiele für den Game Boy und praktisch für dessen weltweiten Erfolg mitverantwortlich. So sind Spieldesign und Grafik auch ein wenig altbacken und erinnern, wie auch die recht linear aufgebauten Level, am ehesten an die frühen NES-Abenteuer des italienischen Klempners. Einmalig in der Geschichte der Mario-Spiele enthält SML zwei Level, in denen Mario als Pilot in klassi-

scher Shoot-‘em-Up-Manier auftritt. Trotz des geringen Umfangs mit 12 Leveln, bekommt Ihr ein gut spielbares und mittlerweile geschichtsträchtiges Mario-Abenteuer geboten.

Super Mario Land

Hersteller Nintendo
Spieler 1
Genre Jump&Run
Level 12
Schwierigkeit niedrig
Continues –
Speicherkapazität 1/2 MBit
Test in TOTAL! 7/94 (Classic)

FAZIT
2



2 Super Mario Land II Six Golden Coins

Das zweite Mario-Spiel auf dem Game Boy ist bis heute eins der besten Spiele für Nintendos Handheld überhaupt. Das 4 MBit große Modul bietet ein perfektes, an ‚Super Mario World‘ angelehntes Gameplay mit Multidirection-Scrolling, viele versteckte Extras und eine Batterie zum Abspeichern von

Wario, das böse Ebenbild von Mario, der das Schloß unseres Helden in Besitz genommen hat. Erst nach sechs großen Welten und vielen versteckten Bonusleveln dürft Ihr den Bösewicht zum Kampf herausfordern.



Super Mario Land II 6 Golden Coins

Hersteller Nintendo
Spieler 1
Genre Jump&Run
Level 32
Schwierigkeit mittel
Continues Batteriespeicher
Speicherkapazität 4 MBit
Test in TOTAL! 9/94 (Classic)

FAZIT
1-

drei Spielständen. Erstmals trifft Ihr dabei auf



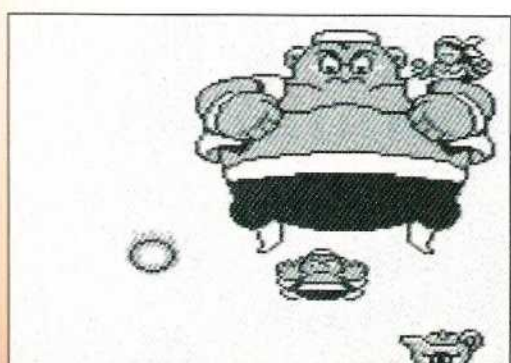
Für Mario ist dies keine besonders ungewöhnliche Art der Fortbewegung



GAME BOY

SERIE

gehalten und der Preis auf jeweils unter 50 DM gesetzt. Den Anfang machen „Donkey Kong“ und die drei „Super Mario Land“-Titel, die sicher für diejenigen hochinteressant sind, die sich erst kürzlich einen Game Boy zugelegt oder damals einen dieser Erfolgstitel verpaßt haben. Die Spiele sind ihr Geld auf jeden Fall wert!



Wario Land Super Mario Land 3

Obwohl „Wario Land“ strenggenommen nur ein Aufguß von „SML 2“ ist, handelt es sich dabei doch um den Höhepunkt der Mario-Reihe auf dem Game Boy. Diesmal feiert Wario als Spielfigur Premiere und möchte sich für seine Niederlage im zweiten Teil an Mario rächen. Dieser Rollenwechsel macht sich auch durch eine willkommene Variation der Spielelemente bemerkbar. So kann Wario beispielsweise, nachdem Ihr das entsprechende Extra eingesammelt habt, Feuer speien oder fliegen. Der technische Stand orientiert sich stark am Vorgänger-Modul, bietet aber sechs verschiedene Enden, und somit noch einiges mehr zu entdecken. Kein echter Mario-Fan darf sich dieses Juwel entgehen lassen, auch wenn unser Held diesmal nur eine Nebenrolle spielt.

Wario Land Super Mario Land 3

Hersteller	Nintendo
Spieler	1
Genre	Jump&Run
Level	ca. 40
Schwierigkeit	mittel
Continues	Batteriespeicher
Speicherkapazität	4 MBit
Test in TOTAL!	6/94

FAZIT
1-

Wario erlangt durch Hüte verschiedene Spezialfähigkeiten. So hat Bull Wario einen wesentlich härteren Bodycheck und Jet Wario kann für eine begrenzte Zeit fliegen.



4

Donkey Kong

Als erstes Spiel, das den Super Game Boy unterstützte, erschien vor zwei Jahren „Donkey Kong“. Neben den vier Originalleveln des Automaten Vorbilds von 1981 werden auch diverse Spielelemente aus „Donkey Kong Jr.“ und „Super Mario Bros. 2“ geboten, die zusammen einen ausgereiften und gut spielbaren Mix aus Jump&Run und Knocheleinlagen ergeben. Die über 100 abwechslungsreichen Level dürften Euch eine lange Zeit Spielspaß mit dem ersten Nintendo-Maskottchen garantieren.



Donkey Kong

Hersteller	Nintendo
Spieler	1
Genre	Jump&Run/Strategie
Level	ca. 100
Schwierigkeit	niedrig
Continues	Batteriespeicher
Speicherkapazität	4 MBit
Test in TOTAL!	9/94

FAZIT
1-

Teil 1



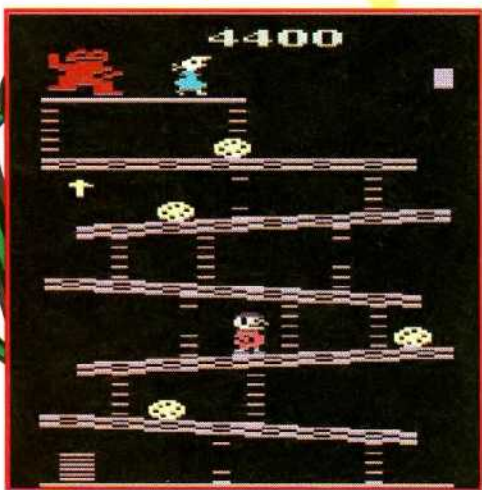
Null Bock auf Lianen
– da gibt es doch
bessere Spielzeuge!

Donkey Biogr

EIN AFFE EROBERT
DIE WELT DER SPIELE

Mit dem Namen Shigeru Miyamoto bringt man in jüngster Zeit bevorzugt den guten alten Mario in Verbindung. Tatsächlich zeichnet Nintendos kreativer Wunderknabe aber auch noch für einen anderen klassischen Videospielhelden verantwortlich – und zwar für einen ziemlich tierischen: Noch vor dem Klempner schickte Miyamoto einen Affen auf den Weg, Videospielgeschichte zu schreiben. Unsere zweiteilige Biographie berichtet über die Hintergründe.

OHNE BANANEN:
KLASSIKER DER
VIDEOSPIEL-
GESCHICHTE



Die Grafiken der alten Spiele wirken heutzutage doch schon etwas antiquiert. Links seht Ihr das Original, oben die Junior-Edition

Shigeru Miyamoto kam 1977 als studierter Industriedesigner zu Nintendo. Damals war die Firma noch nicht das Welt-Unternehmen, als das wir sie heute kennen. Man hatte sich als Spielkartenhersteller in Japan einen Namen gemacht, und tastete sich erst langsam an die noch junge Welt der Unterhaltungselektronik heran.

Minoru Arakawa, der Schwiegersohn von Nintendo-Oberhaupt Hiroshi Yamauchi, hatte 1981 alle Hände voll zu tun, Nintendo-Spielautomaten in Amerika salonfähig zu machen. Nach einigen fi-

nanziellen Engpässen hoffte Arakawa jeden Tag auf ein Wunder aus Japan. Daß ihm dieses Wunder in Form eines Gorillas namens 'Donkey Kong' beschert werden würde, hätte er sich wohl nie träumen lassen.

Um den Nintendo-Standort Amerika zu retten, mußte dringend ein gutes Spiel her, doch sämtliche Programmierer bei Nintendo hatten keine Zeit, neben ihrer normalen Arbeit auch noch ein Spiel zu erfinden. Yamauchi befahl einem seiner Entwicklungsleiter, Gumpei Yokoi, ihm irgendwen für ein neues Spiel abzustellen. Daß Miyamoto zu diesem Zeitpunkt nur sehr wenig Ahnung

von Videospielen hatte, kümmerte Yamauchi nicht. Also setzte sich der Auserkorene an seinen Schreibtisch und erfand einen Riesengorilla, der die Freundin eines kleinen Normalos geraubt hatte.

Um die Holde aus den Klauen des Monsters zu retten, mußte dieser Zimmermann hohe Türme



Mini-Hockey für zwei Spieler: Der Affe gibt sich auch mal sportlich





Kong- aphie



DONKEY KONG –
GENERATIONS: EINE
AFFIGE FAMILIE
DREHT AUF ...



erklimmen und Fässern ausweichen,
die der wütende Affe auf ihn schleuderte, um die
Holde aus den Klauen des Monsters zu befreien. Donkey
Kong war also in erster Hinsicht als Bösewicht gedacht. Miyamoto
verstand es jedoch, sogar mit den aus heutiger Sicht steinzeitlichen tech-
nischen Mitteln den Charakteren einen unverwechselbaren Ch-
arme zu verleihen. So wurde Donkey Kong immer beliebter.
Nur bei Arakawa fand der Gorilla zunächst wenig Anklang. Skeptisch
ließ er die Platine von seiner Handvoll Angestellter begutachten, mit dem



Ergebnis, daß das Spiel eine einzige Katastrophe sei. Dennoch stellte
man einen Automaten in einer Kneipe in der
Nachbarschaft auf und staunte nicht
schlecht, als das Game in nur wenigen Ta-
gen mehr Geld einspielte, als die anderen aufgestellten Spielgeräte
zusammen. Dieses Ereignis war der Grundstein für Nintendos heu-
tigen Erfolg in Amerika.

Am Anfang war der Automat:
Auf dem Werbeprospekt sind
gleich zwei Helden zu sehen



Wenig später lechzte die stetig anwachsende Fangemeinde
des Affen nach einer Fortsetzung, die ihnen 1982 als ‚Don-
key Kong Jr.‘ erneut Freudentränen in die Augen trieb. Die
Handlung schloß sich nahtlos an den ersten Teil an. Der Held
des Spiels sollte nach seiner Umschulung zum Klempner unter
dem Namen Mario später noch eine unvergleichbare Weltkarriere
starten. Doch der eigentliche Star war Donkey Kong. So durfte im Sequel
der Spieler nun in der Gestalt von ‚Donkey Kong Jr.‘ den Affen-Vater aus Ma-
rios Käfig befreien. Dazu mußte sich Junior an
Lianen hangeln und Hindernissen ausweichen.
Auch auf Nintendos Game&Watch-LCD-Spielen
hatte Donkey zahlreiche Auftritte. Neben der
Mini-Version



Donkey beim Gastspiel in
Super Mario RPG ...

IN „SUPER MARIO
RPG“ GREIFT DER
AFFE ALTE
TRADITIONEN AUF



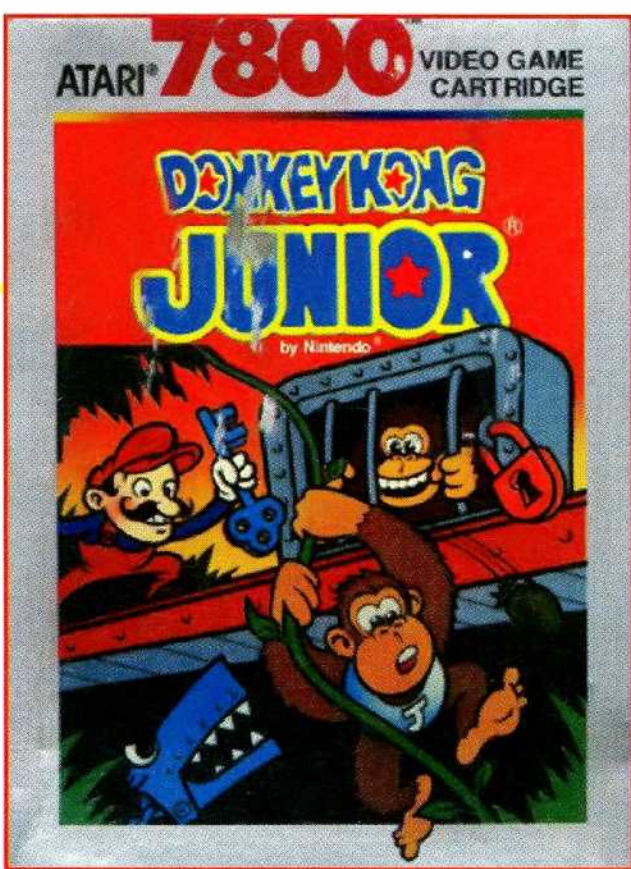


**AUS DEM URWALD
IN DIE KONSOLEN –
DER AFFE ALS
AUFSTEIGER**

Donkey Biogra

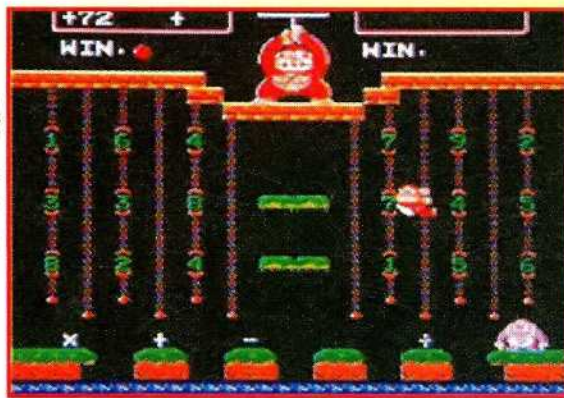
**DIE ABENTEUER
WURDEN AUCH FÜR
ANDERE KONSOLEN
UMGESETZT**

Nintendo auf der
Kong-kurrenz-
Konsole – aber
Nintendeo gibt es
heute noch ...



**DONKEY SPIELT ZUR
ABWECHSLUNG AUCH
MAL DEN MATHE-
LEHRER**

Können Affen
rechnen? Auf
dem NES durfte
Donkey den Be-
weis antreten



**AUCH MARIO WAR
DAMALS SCHON MIT
IM TEAM**

von 'Donkey Kong Jr' zum Bei-
spiel als Eishockey-Star in 'Donkey Kong
Hockey'. Die Lizenz des Spiels wurde an CBS ver-
kauft, die damit ihrer ColecoVision-Konsole das erste Vi-
deospiel verschafften. Darin fehlte allerdings der zweite der
insgesamt vier Original-Leveln. Dieser wurde jedoch in 'Su-
per Donkey Kong' für den Coleco-kompatiblen ADAM-
Computer nachgereicht.

Die 'Donkey Kong'-Automaten verwandelten Yamauchis Pu-
pillen sehr bald in große Yen-Zeichen. Deshalb wurde be-
schlossen, die Spiele auch für das 1985 brandneue
Heimgerät Famicom (NES) umzusetzen. Auf dieser Konsole
wurde 'Donkey Kong' ebenfalls über Nacht zum Star – ähn-
lich wie sein Schöpfer Miyamoto. Die ganze Welt, so
schien es, war in ein 'Donkey Kong'-Fieber gefallen, und
schon bald sah man das Konterfei des Affen auf Kaffe-
tassen, Bettwäsche und vielem mehr. Mitte der achtziger

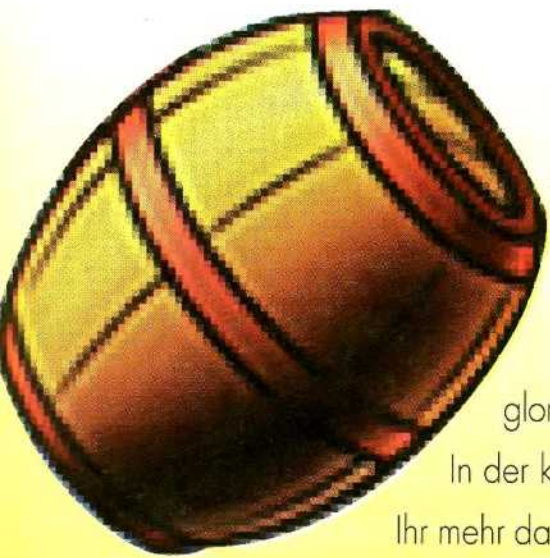
Jahre suchte der Gorilla das NES mit dem Edutainment-Spiel 'Donkey Kong Math' heim. Ziel
war es, immer kompliziertere Rechenaufgaben zu lösen, um einen Schritt weiter zu kommen.

'DK Math' konnte an den Erfolg des Erst-
lings jedoch ebensowenig heranreichen,
wie die Automatenumsetzung des un-
motivierten Ballerspiels 'Donkey Kong
3'. Nachdem der Höhepunkt
der Affen-Manie also er-
steinmal erreicht war,

baute die Resonanz auf den haarigen
Helden langsam ab. Erst im
Jahre 1994 sollte



Kong- phie



Fässer waren in den frühen Tagen das Lieblingsspielzeug von Donkey Kong

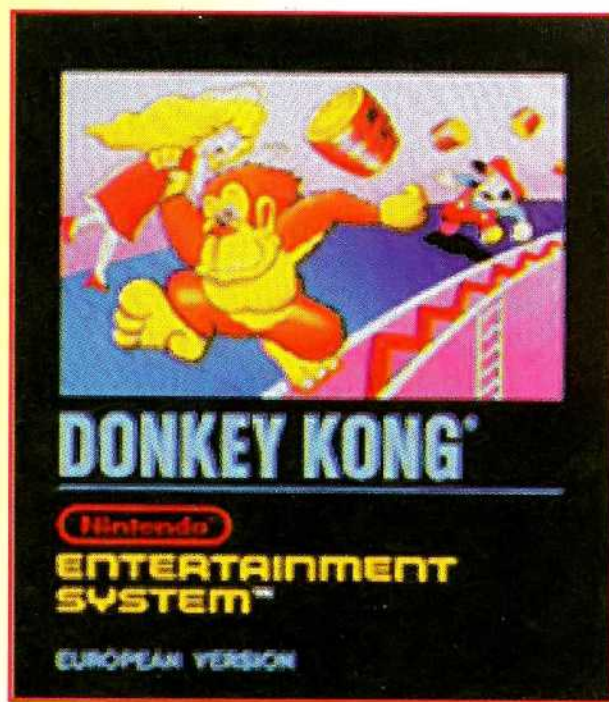
'Donkey Kong' mit Hilfe englischer Render-Profis ein glorreiches Comeback gelingen. In der kommenden Ausgabe erfahrt Ihr mehr darüber, wie sich der legendäre Affe auch auf den anderen Nintendo-Konsolen ein gemütliches Plätzchen einrichtete und noch einmal zu einem weltberühmten Superstar wurde.

Christian Henning/man



Auch als Game&Watch-Spiel präsentierte sich Donkey Kong

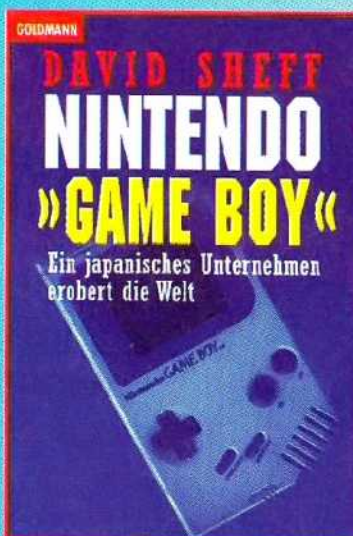
Heute und gestern: Zwischen diesen Bildern liegen Generationen ...



Willkommen in der neuen Welt: Die Verpackung des ersten Teils für das Nintendo Entertainment System

**FORTSETZUNG
FOLGT IN DER
KOMMENDEN
AUSGABE**

COMPETITION



Affenstark!

Interessiert Euch nicht nur die Geschichte der Video-Helden, sondern auch die der Firma, die dahinter steht? Dann solltet Ihr unbedingt einen Blick in das Buch „Nintendo »Game Boy«“ von David Sheff werfen, das interessante Einblicke liefert.

Mit etwas Glück könnt Ihr schon bald darin schmökern:

TOTAL! verlost mit freundlicher Unterstützung des **Goldmann**-Verlages zehn dieser Firmenportraits.

Allerdings müßt Ihr zur Erhöhung Eurer Gewinnchance noch eine kleine Frage beantworten:

Um welche Art von Affe handelt es sich bei Donkey Kong?

A: um einen Schimpansen

B: um einen Gorilla

C: um einen Orang-Utan

Schreibt die richtige Antwort auf eine Postkarte und schickt sie bis zum 22.9.1996 (Einsendeschluß, Poststempel) an:

**TOTAL! • Stichwort: Donkey Kong
Friedensallee 41 • 22765 Hamburg**

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen, Mitarbeiter der Verlage X-plain und Goldmann dürfen nicht teilnehmen.

1 Spieler

Enix

ca. DM 70



ACTRAISER

Daß Enix nicht nur in Sachen Rollenspiele und Action-Adventures einiges auf dem Kasten hat, stellte die japanische Company mit dieser gelungenen Mischung aus Action und Strategie schon recht früh unter Beweis.



Am Ende eines jeden Action-Levels wartet ein ganz besonders großer und fieser Endgegner auf Prügel. Erst wenn das Monster besiegt ist, können die Leute in dieser Region wieder aufatmen



Der Gefahren in den Dungeons erwehrt sich der Held mit dem Schwert und mittels Magie

Was könnte das Leben so schön sein, wenn man Gott wäre: Den ganzen Tag auf der faulen Haut liegen, dreizehn gerade sein lassen und ... von wegen! Denn so schön die Aussichten auf einen geruhsamen Lebensabend im Olymp oder anderswo auch sind: Bevor man ihn so richtig genießen kann, ist erst einmal ziemlicher Streß angesagt. Insbesondere dann, wenn ein finsterner Dämon die Erde mit seinen Monsterhorden unsicher macht: Unter solchen Bedingungen gedeiht die Menschheit nicht sonderlich gut, und ohne Menschen, die einen verehren, macht auch das Gottsein nur wenig Spaß. Also ist es höchste Zeit, da unten mal nach dem Rechten zu sehen. Zu diesem Zwecke kann der Spieler gleich in doppelter Form auf

wurde, siedeln sich Menschen in diesem Gebiet an. Die gilt es nun zu lenken, zu hegen und zu pflegen, auf daß sie sich auch ordentlich vermehren. Denn ein solides Bevölkerungswachstum verhilft dem Gott zu neuen Fähigkeiten und mehr Stärke, was ihm bei den nächsten Ausflügen in die Monsterdungeons sehr zugute kommt. Außerdem findet die Bevölkerung bei ihren Siedlungsarbeiten auch manch nützlichen Gegenstand, den sie ihrem Lenker zwecks Verwendung an anderer Stelle gerne überläßt. Nachdem die Region dann endlich floriert, kommt es nochmal zu einem Duell in den Dungeons,

Bevölkerung. Wem das langwierige Aufpäppeln der Anhänger zu zeit aufwendig ist, der kann im Action-Modus auch sofort zu den Kämpfen mit den recht kernigen Obermotzen über-

losen Zusammenspiel führen die einzelnen Komponenten dazu, daß „Act-Raiser“ bis heute nichts von seinem Reiz verloren hat. Wer sich also seinen Platz auf dem Olymp sichern will, der sollte sich sofort in Richtung Flohmarkt oder TOTAL!-Börse auf den Weg machen.

Michael Anton



Kleinere Monsternester können die Bewohner auch im Alleingang ausheben – normalerweise gibt es dafür auch eine nette Belohnung



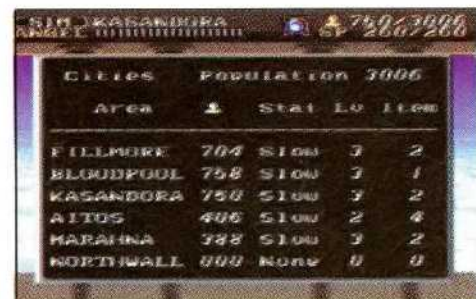
Unser Dorf soll schöner werden – einem Gott stehen für solche Aktionen natürlich besondere Sanierungsmaßnahmen zur Verfügung!

Erden wandeln. Einmal als mutiger Kämpfer, der sich in die diversen Monsternester wagt und dort mit dem Schwert für Ruhe und Ordnung sorgt, zum anderen als kleiner Engel, der den Menschen mit Rat und Tat zur Seite steht. Sobald nämlich das erste Monsternest einer Region ausgehoben



danach kann sich der Spieler mit ruhigem Gewissen neuen Regionen und Aufgaben widmen. Dort läuft dann im Prinzip das gleiche Spielchen ab, allerdings in einem etwas höheren Schwierigkeitsgrad und mit etwas anderen Problemen der

gehen. Besonders in diesen Sequenzen kommen die Enix-Qualitäten voll zur Geltung: Beeindruckende Hintergrund-Grafiken und hervorragend animierte Gegner erfreuen das



Augen, allerdings kommt auch das Ohr nicht zu kurz: Für den atmosphärischen Soundtrack sorgte Yuzo Koshiro, der unter anderem auch durch seine Leistungen in der Sega-Welt zum renommiertesten Musiker der Videospiel-Szene wurde. Im naht-



Die Fähigkeiten des göttlichen Helden

Gameplay 2+

Die zusätzliche strategische Komponente verleiht dem Spiel durch ihre Story seinen besonderen Reiz.

Dauerspaß 2+

Die Action-Sequenzen werden gegen Ende des Spiels recht deftig und bergen leichtes Frustrationpotential in sich.

Grafik 2+

Den eher biedereren Grafiken im Strategieteil stehen beeindruckende Szenen in den Dungeons gegenüber.

Sound 1-

Mal düster, mal fetzig packend, aber immer stimmungsvoll: Yuzo Koshiro in Höchstform.

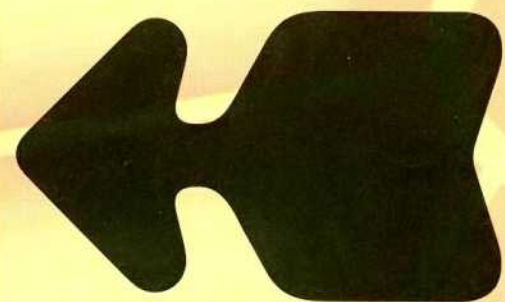
TOTAL!-CHECK

Genre Action/Strategie
Level 7 Welten
Schwierigkeit 3 Stufen/anst.
Continues Batterie
Speicherkapazität 8 MBit
Erhältlich seit 1992

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!

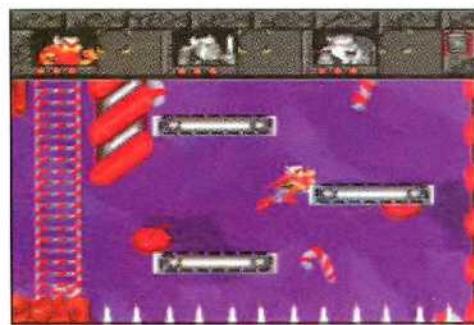
Das neue
Multiformat-
Magazin Eurer
TOTAL-
Redaktion!

neXt Level 9/96 bietet Euch u. a. die Nintendo⁶⁴-Tests zu **Super Mario 64** und **PilotWings 64** sowie den ultimativen Nintendo-Report: 10 Gründe die für und 10 Gründe die gegen den Siegeszug des N64 sprechen! Zudem gibt es PlayStation-Tests und -Infos zu **Crash Bandicoot** (das Jump&Run mit Sonys kommenden Maskottchen), **Battle Arena Nitoushinden** (das Update zum erfolgreichen Prügelspiel), **Andretti Racing** (Indy- und Stockcar-Rennen für bis zu vier Spieler gleichzeitig), **Sampras Extreme Tennis** (die bislang beste PSX-Tennissimulation). Saturn-Tests und-Infos zu **NIGHTS** (Segas neuestes 3D-Abenteuer), **Story of Thor 2** (Action/Adventure), **Virtua Cop 2** (die Fortsetzung des packenden 3D-Shooters), **Virtua Fighter Kids** (Virtua Fighter mit „Mini-Kämpfern“). Außerdem gibt es in den 16-, 32- und 64-Bit-Leveln umfassende News und Facts zu allen Konsolen, ein Exklusiv-Interview mit den NIGHTS-Programmierern, PC-Neuigkeiten, Automaten-Highlights aus der Spielhalle, Zubehör-Empfehlungen, Tips&Tricks und vieles mehr!

1-2 Spieler

Interplay

ca. DM 70



THE LOST VIKINGS

Normalerweise haben Wikinger an Bord von Raumschiffen ja nichts zu suchen. Falls es sie aber dennoch mal dorthin verschlägt, garantiert dies einiges an Aufregung.

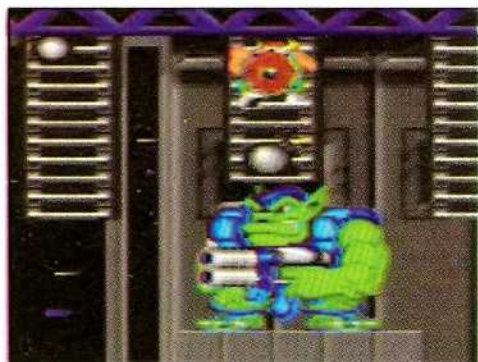


Wenn er gewußt hätte, welchen Ärger er sich damit einhandelt, hätte der fiese Tomator mit Sicherheit von seinen Untaten Abstand genommen. Aber die drei prächtigen Wikinger, die da auf dem Monitor seines Raumschiffs auftauchen, scheinen hervorragende Exemplare für



Im Notfall greift ein echter Wikinger auch einmal zu etwas moderneren Hilfsmitteln

seinen intergalaktischen Zoo zu sein. Also fackelt er nicht lange und beamt sie an Bord. Dort gefällt es ihnen allerdings gar nicht, denn als Wikinger kennen sie sich zwar mit Drachenschiffen, nicht aber mit der modernen Technik aus. Klar, daß sie alles daran setzen, um möglichst schnell wie-



Bis zum Oberbösewicht ist es ein langer und beschwerlicher Weg – aber was tut man nicht alles, um wieder nach Hause zu kommen?!



Es ist manchmal ziemlich gefährlich, an die dringend benötigten Schlüssel heranzukommen. Doch dank der vereinten Kräfte unserer drei Helden werden diese und andere Hindernisse souverän gemeistert. Es geht doch nichts über Teamwork!

der zurück in die heimatlichen Gefilde zu kommen. Das erweist sich jedoch als gar nicht

und kann nicht nur springen, sondern auch Wände einrennen. Mit Waffen ist er allerdings weniger ge-

schickten Umgang mit dem Joypad, so daß Grips und Reflexe gleichermaßen gefordert werden. Dank der gelungenen Steuerung hat man das Trio Infernale bestens im Griff, lediglich im Zweispieler-Modus kann es zu Koordinationsproblemen kommen. Davon abgesehen machen die Nordmänner immer noch eine gute Figur – sowohl auf dem Bildschirm als auch in jeder Spielesammlung ...

Michael Anton

Muster: Game Castle, Hamburg



Da staunt der Laie, und der Fachmann wundert sich: Ein von Baleog treffsicher abgefeuerter Pfeil fungiert als eine Art Fernbedienung und ermöglicht den Helden das Weiterkommen

so einfach, denn das Innere des Raumschiffs steckt voller Tücken. Bei ihrer Reise werden die Talente der drei Nordmänner auch dementsprechend voll gefordert. Jeder von ihnen verfügt über besondere Fähigkeiten,

DREI WIKINGER IM WELTALL

und nur die richtige Kombination derselben verspricht Aussicht auf Erfolg. Erik beispielsweise ist recht flott zu Fuß

schickt, diese Aufgabe überläßt er lieber Baleog, einem As im Umgang mit Bogen und Schwert. Der wiederum hat damit aber beide Hände voll zu tun und kann sich nicht auch noch um Deckung kümmern – doch dafür sorgt Olaf. Teamwork ist also angesagt, denn nur so können die Hindernisse und Gefahren überwunden werden. Neben planvollem Einsatz der einzelnen Fähigkeiten verlangen die diversen Level stellenweise auch ge-

Gameplay

1-

Hier ist sowohl strategisches Können als auch spielerisches Geschick gefragt – eine tolle Mischung.

Dauerspaß

1-

Der deftige Schwierigkeitsgrad späterer Level sorgt immer wieder für neue Herausforderungen.

Grafik

2+

Die Animationen der coolen Wikinger und ihrer Gegenspieler sind teilweise köstlich anzuschauen.

Sound

2-

Die Musikstücke sind zwar gut gelungen, werden im Laufe der Zeit jedoch ein wenig eintönig.

TOTAL-CHECK

Genre J&R-Strategie
Level 36
Schwierigkeit ansteigend
Continues Levelcodes
Speicherkapazität 8 MBit
Erhältlich seit 1993

BAZIT
1-

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

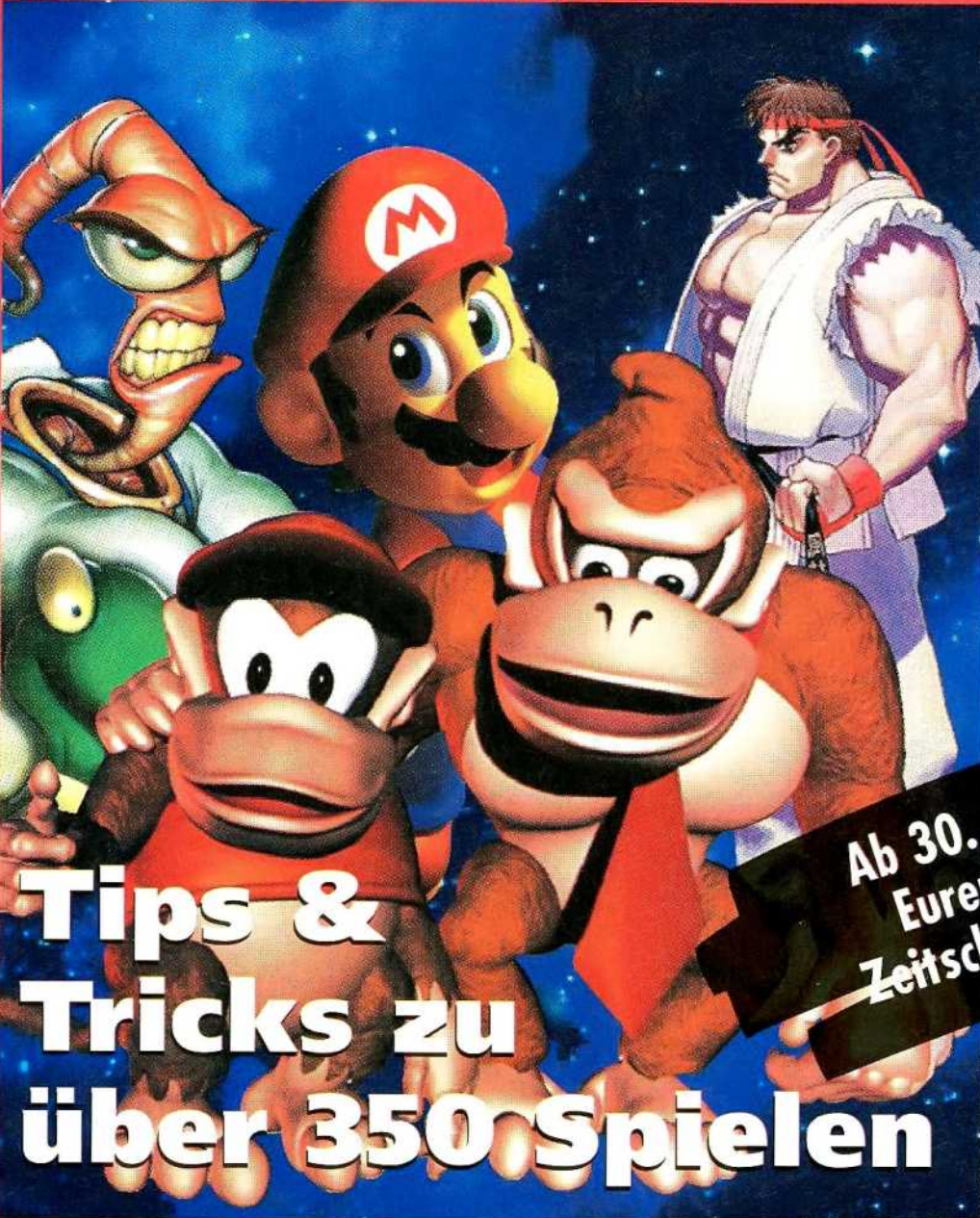
TOTAL!

SONDERHEFT

DAS UNABHÄNGIGE MAGAZIN

- Lösungen
- ARP-Codes
- Shorties
- SuperNES
- Game Boy
- NES

- 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

X-PLAIN VERLAG

Sonderheft

Ab 30. August bei
Eurem TOTAL!
Zeitschriftenhändler

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.

Auch in diesem Monat präsentieren wir Euch an dieser Stelle die aktuellen Zwischenergebnisse unserer „Super Mario Kart“-Competition. Zudem starten wir in dieser Ausgabe den ultimativen „Unirally“-Stunt-Wettbewerb ...

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. Mit welchem der acht Charaktere Ihr Euch auf die Piste begeben, bleibt 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, erfolgt 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 ...

Mario Circuit 1:



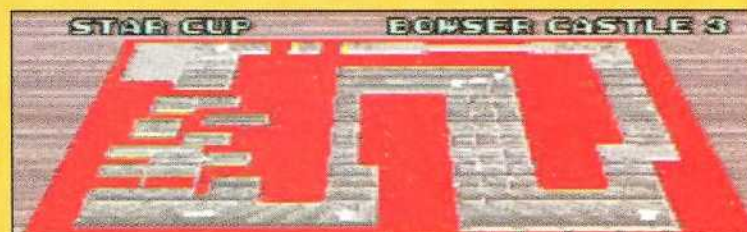
1	Matthias Baumgarth (Donkey Kong Jr.)	0:53:82	4	Bernd Fickinger	0:54:96
2	Oliver Issing (Bowser)	0:54:58	5	Mike Helmot	0:55:54
3	Jan Wargalla (Bowser)	0:54:90	6	Emilio Cande	0:56:17
			7	Lars Lorenz	0:56:43
			8	Benjamin Schwab	0:56:55
			9	Sven Reimers	0:56:59
			10	Thomas Schypior	0:56:65

Ghost Valley 2:



1	Bernd Fickinger (Koopa)	0:56:33	4	Thomas Schypior	0:58:90
2	Oliver Issing (Bowser)	0:58:26	5	Kay-Uve-Weisbrod	0:58:96
3	Matthias Baumgardt (Toad)	0:58:54	6	Emilio Cande	0:59:56
			7	Mike Helmot	1:00:21
			8	Susanne Eichler	1:00:43
			9	Jan Wargalla	1:00:85
			10	Christoph Spultz	1:01:96

Bowser Castle 3:



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

Rainbow Road:



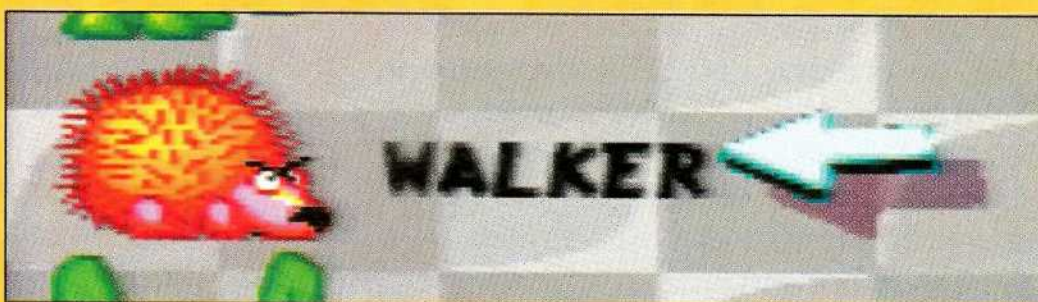
1	Bernd Fickinger (Toad)	1:23:18	4	Stephan Terkowski	1:33:59
2	Jan Wargalla (Toad)	1:29:43	5	Oliver Issing	1:33:90
3	Thomas Schypior (Toad)	1:32:55	6	Kay-Uve-Weisbrod	1:35:69
			7	Emilio Cande	1:38:10
			8	Florian Adamczak	1:41:87
			9	Mike Helmot	1:43:95
			10	Matthias Baumgardt	1:45:88



Am besten legt Ihr ein paar ausgedehnte Übungsläufe ein, bevor Ihr einen Rekordversuch startet. Schließlich steht Euch ein harter Wettkampf bevor



Aufgepaßt! Der 'Bowl'-Track ist geradezu ideal für spektakuläre Stunts. Selbst Einrad-Spezialisten kommen dabei schnell ins Schwitzen



In der 'Walker'-Klasse haben wir den 'Hill Climb' als Wettbewerbsstrecke auserkoren. Dieser rasante Track ist nur etwas für echte Unirally-Asse ...



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 benötigt 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 (bzw. die erreichten Stunt-Punkte) 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 plaziert 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 (oder Stunt-Punkte) 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 an folgende Anschrift:

X-plain Verlag, Stichwort „Highscore“, Friedensallee 41, 22765 Hamburg

Einrad-Freaks, aufgemerkt!

Da nicht nur die 'Super Mario Kart'-Spezialisten in der Highscore-Rubrik auf ihre Kosten kommen sollen, könnt Ihr uns von nun an Eure Bestleistungen bei **Unirally** kundtun. Gespielt wird ausschließlich im Einzspieler-Modus. Auf zwei Strecken dürft Ihr zeigen was Ihr könnt. Auf der **Crawler**-Tour haben wir uns für den halsbrecherischen **Bowl** entschieden, während wir in der **Walker**-Klasse dem **Hill Climb** Vorrang gewähren. Bei beiden Strecken handelt es sich um Stunt-Kurse, ihr müßt also tief in die Trickkiste greifen, um innerhalb des vorgegebenen Zeitlimits so viele Punkte wie möglich zu ergattern. Ebenso wie bei der Super-Mario-Kart-Competition sind Cheats und ARP-Module streng verboten. Auch Rekorde, die auf einem 60-Hz-Super-Nintendo (oder 60-Hz-Unirally-Modul) erspielt wurden, sind ungültig. Also, schwingt Euch auf die Sattel Eurer Render-Einräder und los geht's! Vielleicht seid Ihr ja der zukünftige **Unirally-Champion** ...



Komplettlösung - Teil 2

Die abenteuerliche Reise des schnurrbärtigen Klemptners geht weiter. In dieser Folge verraten wir Euch einige interessante Exkursionsmöglichkeiten sowie hilfreiche Kniffe,



Erste Schritte



Zu Beginn des Spiels erwartet Euch nur wenig Streß: Die Gegner sind noch recht harmlos und hinterlassen des öfteren einen HP-Bonus oder Pilz. Nützt die Gelegenheit, um vor der Konfrontation mit den Hammer-Brüdern wenigstens Level 3 zu erreichen. Der Zauber, den Mario bei dieser Gelegenheit erhält, beschleunigt den Kampf ungemein. Im weiteren Verlauf des Spiels brauchen dann übrigens kaum noch weitere Trainingsrunden absolviert werden: Die Gegner sind so zahlreich daß es reicht, jeden auf dem Bildschirm zu sehenden Gegner nur einmal zu besiegen.



Erst zur Geisterschiff-Episode ist eventuell ein weiteres Training nötig, aber bis dahin solltet Ihr schon die Frog Coins für den Experience Booster beisammen haben – dieser beschleunigt den Aufstieg enorm. (Das Level-Maximum ist 30, nicht aktive Kämpfer erhalten netterweise dennoch Erfahrungspunkte!) Bevor Ihr Euch mit Mallow an die Verfolgung von Croco macht, solltet Ihr natürlich noch passende Ausrüstung für die Helden besorgen. Dabei bieten sich die ersten Abschnitte des Bandit's Way geradezu an, um das nötige Bargeld zu verdienen. Nach dem Sieg über Croco geht es zurück ins Mushroom Kingdom. Dort sollte man zunächst alle Bewohner vor Macks Schergen retten, bevor man sich dem



Obermoiz selbst stellt. Nach dem Sieg sei ein Besuch im Item-Shop angeraten, da dort ein wichtiges Item für Frogfucious zu haben ist, ohne das der wert Herr später wenig gesprächig ist. Der weitere Weg führt schließlich in die Kero Sewers, wo im Prinzip nur der Schalter für die Entwässerung zu finden ist. Dennoch sollte ein kleiner Umweg gemacht werden, um in einer Truhe die Trueform Pin zu finden – sie erweist sich beim Kampf gegen den örtlichen Boss als recht praktisch.



Quick Tip

Da die Flower Tabs und Flower Jars nicht nur die Anzahl der Flower Points erhöhen, sondern auch komplett auffrischen, sollten sie erst dann verwendet werden, wenn ohnehin ein Syrup fällig wäre. So wird die Reisekasse spürbar entlastet.



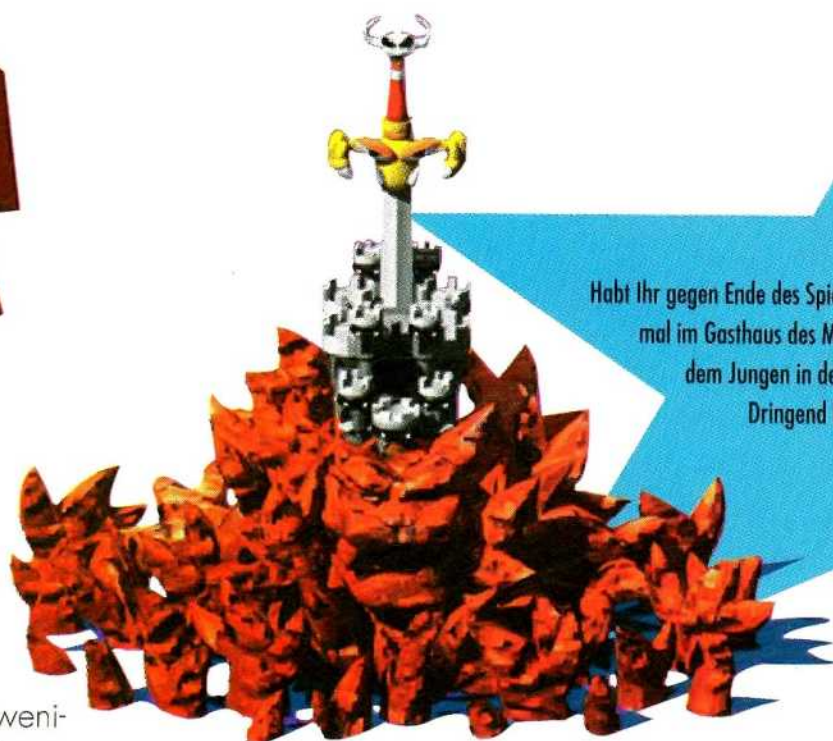
Quick Tip

Falls Ihr im Pipe Vault eine Runde Goomba-Bashing spielen wollt, solltet Ihr nicht zuviel Ehrgeiz an den Tag legen und nach dem Erreichen der Mindestpunktzahl aufhören. Denn sonst müßt Ihr beim nächsten Versuch Euren eigenen Rekord überbieten.





die das Leben in einigen Situationen einfacher machen. Viel Vergnügen bei der Reise durch die kunterbunte Mario-Welt, die noch viele Überraschungen für Euch parat hält.



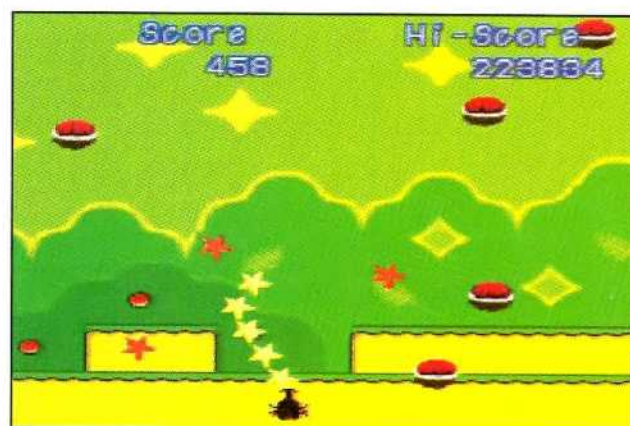
Quick Tip

Habt Ihr gegen Ende des Spiels noch 500 Münzen zuviel? Dann schaut doch mal im Gasthaus des Mushroom Kingdom vorbei und versucht, dem Jungen in der Ecke seinen Game Boy abzukaufen. Dringend benötigt wird das Ding zwar nicht, aber was man hat ...

Nützliche Extratouren

Es gibt einige Stellen, an denen durch mehr oder weniger aufwendige Aktionen zusätzliche Boni verdient werden können. Da wäre beispielsweise jener Mann in Rose Town, der zurück in sein Haus möchte. Eigentlich reicht es ja, einfach ins Haus zu gehen und den Schalter zu betätigen. Die Münzen sind zwar eine nette Belohnung, die Flower Tabs in den Truhen sind aber noch hübscher. Und wenn Ihr den Diebstahl anschließend zugebt,

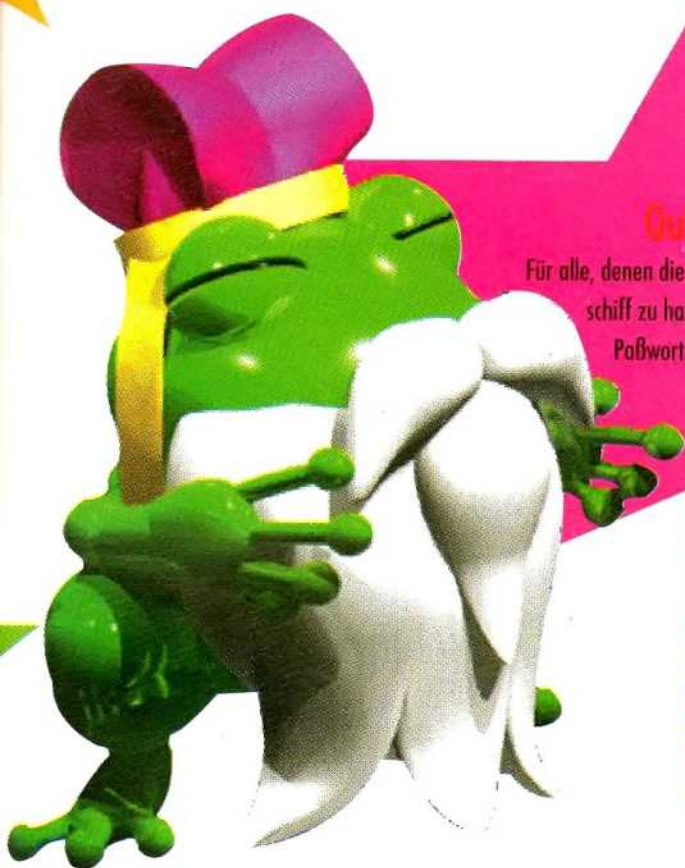
nimmt der Besitzer die Sache gar nicht so übel und verrät zusätzlich noch, wie Ihr im Forest Maze zu einem Gebiet



Quick Tip

Für alle, denen die sechs Rätselräume auf dem Geisterschiff zu harte Nüsse sind, hier das Paßwort: Es lautet PEARLS.

mit zahlreichen Extras kommt. Nachdem die Probleme von Rose Town gelöst sind, solltet Ihr dort auf alle Fälle zwei Übernachtungen buchen. Zum einen sind sie kostenlos, außerdem bekommt Ihr von der Wirtin und dem Sohnmännchen jeweils ein Flower Tab aufgedrängt und könnt darüber hinaus einen spitzohrigen Helden beim Schlafen beobachten.



Special Items



Interessant sind auch die Geschicklichkeitseinlagen, beispielsweise das Versteckspiel hinter den Vorhängen in Booster Tower oder das Dodo-Picken in Nimbus Land: Zwar müßt Ihr in beiden Fällen nicht unbedingt gewinnen, um das Spiel zu lösen, die Mühe lohnt sich aber trotzdem. Zum einen erspart man sich so zusätzliche Kämpfe, weiterhin gibt es noch praktische Items als Belohnung.



Abenteuer in Monstro Town



So hoch kann Mario nun beim besten Willen nicht springen. Um an den verlockend daliegenden Schlüssel zu gelangen, muß der kleine Klempner schon etwas mehr Kreativität an den Tag legen. (Oder, besser gesagt, Hartnäckigkeit ...)

Auf den ersten Blick macht Monstro Town einen recht verschlafenen Eindruck. Doch der Schein trügt, in diesem kleinen Kaff ist ziemlich viel los. Schon die erste Übernachtung im örtlichen Gasthaus beschert Euch einen Alptraum: Drei Geister fordern Euch zu einem Flaggensuch-Wettbewerb heraus und versprechen eine anständige Belohnung. Die gibt es allerdings erst, nachdem Ihr die Flaggen (in Marios Haus, in Rose Town und auf Yo'sters Island) gefunden und nochmals eine Runde geschlafen habt.

Auf einem der Dächer könnt Ihr einen Schlüssel sehen, an den Ihr allerdings nicht herankommt. Wenn Ihr Euch jedoch mit dem Thwomp in einem der Häuser mehrmals unterhaltet, rutscht durch dessen Herumgehüpfte der Schlüssel immer näher in Reichweite. (Stichwort Herumgehüpfte: In diesem Haus könnt Ihr Euch auch Eure Belohnungen abholen, falls Ihr tatsächlich einmal eine 30er- oder gar 100er-Serie an Super Jumps vollführen solltet ...) Mit dem Schlüssel könnt Ihr Euch die Schatzkammer von Belome vornehmen. Geht zurück in den Tempel



und spielt solange mit den Schaltern bis Ihr die Nachricht erhaltet, daß Belome keine Besucher empfängt! Besucht sie trotzdem und gebt ihr den Schlüssel, um abkassieren zu können ... Weiterhin warten auch noch zwei besondere Kämpfe auf Euch, die Ihr allerdings erst gegen Ende des Spiels in Angriff nehmen solltet. Prügelt Euch im Jinx Dojo einige Male mit dem Meister, um den Jinx Belt zu erhalten. Für den Kampf gegen den Final-Fantasy-Abkömmling Culex benötigt Ihr einen Shiny Stone als Eintrittskarte. Um das Item zu bekommen, müßt Ihr Euch in Moleville beim Erfinder des Feuerwerks kaufen und bei dem

Quick Tip

Bestimmte 'untote' Monster, beispielsweise auf dem Sunken Ship oder im Barrel Volcano, erweisen sich als resistent gegenüber normalen Attacken. Der Einsatz von Magie (insbesondere Marios Feuerball) löst diese Probleme allerdings ziemlich schnell ...

SUPER MARIO

Maulwurf hinter den Kisten gegen den Stein eintauschen. Rüstet Euch für den Kampf sehr gut aus, denn Culex und seine Kristallfreunde sind in mancher Hinsicht eine wesentlich härtere Nuß als der Obermotz Smithy!

Ach ja, einen Save-Punkt gibt es in Monstro Town auch noch, er ist recht gut im Busch rechts unten versteckt. Auf dem weiteren Weg werden Euch die Sky Troopas weiterhelfen, die Ihr in dieser Stadt getroffen habt. Wenn Ihr Euch bei der Klippenbesteigung besonders beeilt, gibt es als Belohnung den Troopa Pin.



Der Händler mit dem Shiny Stone hat sich in Moleville recht geschickt hinter einigen Kisten versteckt, und ist daher relativ leicht zu übersehen. Aber wer sucht, der findet – und lernt so auch noch einen ziemlich fiesen Zeitgenossen kennen





RPG



Quick Tip

Eigentlich sollte man den Klempner schon an seinem Outfit erkennen, manchen Leuten reicht dies jedoch nicht als Identifikation. In solchen Fällen hilft nur ein kleiner Luftsprung.

Versteckte Truhen

Im Mushroom Kingdom erhaltet Ihr schon sehr früh Hinweise auf versteckte Schatztruhen. Natürlich könnt Ihr in Zukunft dann wie wild durch die Gegend hüpfen und auf einen Zufallsfund hoffen. Wesentlich praktischer ist es jedoch, mit der Sucherei zu warten, bis Ihr Euch in Nimbus Land mit Valentina geschlagen habt. Nach dem Kampf trifft Ihr im Haus rechts oben Croco, der einen Signal Ring hinterläßt, mit dem die Suche nach den unsichtbaren Truhen viel einfacher wird. In Monstro Town könnt Ihr jederzeit in Erfahrung bringen, wieviele der Truhen Ihr schon gefunden habt. Wenn Euch vor dem Betreten von Smithys Fabrik



noch zwei Truhen fehlen, so ist das ein gutes Ergebnis: Eine findet Ihr auf alle Fälle noch in der Fabrik, die andere habt Ihr höchstwahrscheinlich schon zu Beginn des Spiels verfehlt: Beim erstmaligen Betreten des Mushroom-Palastes wetzt Toad vor Euch her. Dies ist die einzige Gelegenheit im ganzen Spiel, um das Kerlchen als Sprungbrett zu verwenden und auf

einen unsichtbaren Vorsprung über der Tür und von dort zur Truhe zu gelangen. Aber keine Sorge, wenn es nicht geklappt hat: Eine besondere Belohnung für das Finden aller Truhen gibt es nicht.

Küss die Braut



Zur Rettung der Prinzessin während der Hochzeit mit Booster müssen die vier Brautitems gesucht werden. Die ersten drei können den wild herumwuselnden Snifits abgeschwatzt werden, die Krone befindet sich anschließend auf Boosters Kopf. Wer hierbei schnell genug ist, der bekommt eine herzige Szene zwischen Prinzessin und Klempner präsentiert, alle anderen Alternativen sind nicht gar so angenehm.

(Wer übrigens wissen möchte, was der verhinderte Bräutigam für Zukunftspläne hat, der sollte nach dem Sieg über Valentina nochmals im Booster Tower vorbeischaun.)



Quick Tip

Wenn Ihr Croco durch die Minen von Moleville jagt, solltet Ihr Euch die Zeit nehmen und auch seine Schergen zum Kampf stellen: Die Mühe lohnt sich, denn als Belohnung winken Flower Tabs!

TIPS & TRICKS WANTED!

Hallo, TOTAL!-Fans!

Wie immer sind wir auf Eure Hilfe bei den T&T angewiesen, ganz besonders, wenn es um das Nintendo⁶⁴ (und alle anderen Konsolen) 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 sehnüchtig 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. beschlagnahmten 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 schreibt doch an unsere Helpline!



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! 8/96 heißen:
Kai Scherhans, Ravensburg
Christoph Sommerauer, Waldkraiburg
Sebastian Günther, Dessau

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

TIPS &

SUPER NES

Secret of Mana

Wie heißt es doch gleich so schön im Film „Ritter der Kokosnuß“: Gehet hin und sucht das heilige Rubindiadem!

den Fetischring. Die Satanswimper hält eine Götterrobe für Euch parat. Im anschließenden Raum findet Ihr einen Schalter, der zum großen Raum vor Thanatos führt. Sobald Ihr Euch hin und her teleportiert habt, dürft Ihr



Gesagt, getan. Im Namen des Mana-Volkes haben sich zwei mutige Redakteurs-Helden durch diverse Tiefen geschlagen und folgende Weisheit ans Tageslicht befördert: Das Rubindiadem – derzeit wohl begehrtestes Extra der Videospiele-Welt – ist nicht leicht zu bekommen. Im Prinzip müßt Ihr Euch in der Mana-Festung nur häufig genug mit den Bösewichten raufen und abwarten. Irgendwann gibt ein besiegter Finsterling das Diadem frei. Am besten stehen die Chancen in dem Raum, in dem sich drei Terminatoren zum Kampf bereithalten. Außerdem be-

erneut gegen die fiesen Monster kämpfen. Mit etwas Glück und Ausdauer bekommt Ihr so das Rubin-diadem, nebenbei gibt's auch nützliche Waffenorbs oder Rüstungsgegenstände nach einem Kampf.



finden sich dort noch einige andere Gegner, die interessante Dinge freigeben können. Den drei Master-Ninjas könnt Ihr eine Elfenweste abjagen. Die drei Terminatoren geben die Elfenkrone frei und die drei „Klatscher“

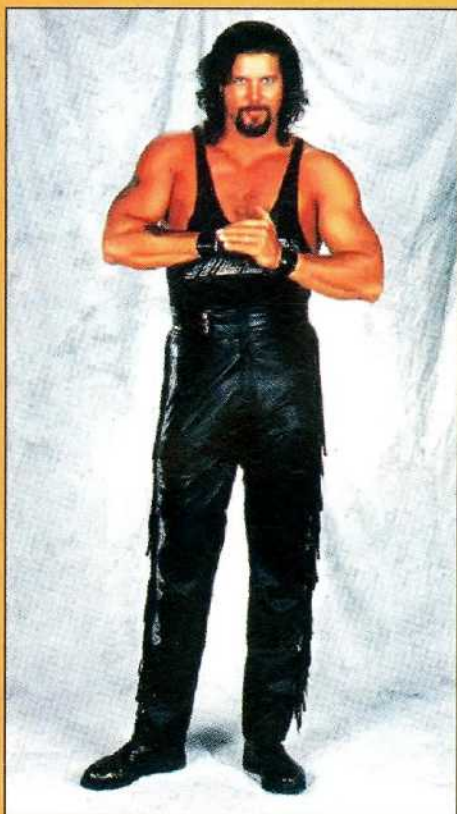


TRICKS

Shorties

WWF Wrestlemania - The Arcade Game

Wer sie noch nicht alle kennt, kann sich hier nach Belieben bedienen: Special-Moves, Combos und Finish-Moves zum Wrestling-Hammer. Einige der Fleischberge sind zwar schon nicht mehr am aktuellen Kampfgetümmel beteiligt, im SNES-Modul



Bret Hart

Special-Moves:

↓ ↘ → X
↓ ↓ → Y
← ← A

Finish-Move:

Gegner muß mit den Beinen zu Euch liegen, dann ↓ X

Combos:

→ → A
→ → Y

Spezialgriffe:

→ → X
↓ ↓ A
↓ ↘ → Y

Doink

Special-Moves:

→ → A
↓ ↘ → Y

Y (3 Sek. halten), dann dicht am Gegner loslassen

Finish-Move:

Springt auf das Seil, wenn der Gegner liegt und drückt X!

Combos:

→ → X
→ → A

Spezialgriffe:

→ → X
↓ ↓ A

Lex Luger

Special-Moves:

→ → Y
→ → A
Y (3 Sek. halten), dann dicht am Gegner loslassen

Finish-Move:

X + A, ↑ + A

Spezialgriffe:

→ → X



↓ ↓ A

The Undertaker

Special-Moves:

↓ ↘ → Y
↓ ↘ → B
↓ ↘ ← B
→ → A

Finish-Move:

↓ ↓ A



Combos:

→ → A
→ → B

Spezialgriffe:

→ → X
↓ ↓ B

Shawn Michaels

Special-Moves:

→ → B
← ← A
↓ ↘ → B

Finish-Moves:

Y (3 Sek. halten), dann loslassen
↓ ↓ B

Combos:

→ → Y
→ → B

Spezialgriffe:

→ → X
→ → A

Nico Bolz, Berlin

werden sie aber ewig und drei Tage in den Ring steigen müssen, wenn ihr eine Runde Wrestling einlegt.

Anmerkung: Razor Ramon, The Undertaker und Shawn Michaels können ihre Combos, Spezialgriffe und die Finish-Moves einzig und allein im Zweikampf anwenden.

Razor Ramon

Special-Moves:

→ → B
→ → B, X triggern
↓ ↘ → Y

Finish-Move:

→ → X

Spezialgriffe:

↓ ↓ A
↓ ↓ B, X triggern

CLASSIC CORNER

ActRaiser

Mit einigen Extraleben als Rücken- deckung, macht die Monsterhatz natürlich gleich viel mehr Spaß. Allerdings bekommt man die Herzen nicht geschenkt, sondern muß im

Strategieteil schon einiges dafür tun. Laßt es doch beispielsweise mal über dem See östlich von Bloodpool regnen und schaut, was das Volk anschließend findet. Ähnliche Wirkung zeigt auch ein Erdbeben in



TIPS & TRICKS

Shorties

Kasandora – jedoch erst, nachdem die Pyramide entdeckt wurde. Ein drittes Extraherz schließlich gibt es, wenn man den Tempel von Northwall mit einem Gewitter traktiert.

CITIES				
Area	Population	Stat	Lu	Item
FILLMORE	906	Max	3	0
BLOODPOOL	858	Max	3	1
KASANDORA	874	Max	3	1
AITOS	796	Max	3	0
MARAHNA	458	Slow	3	1
NORTHWALL	650	Max	3	1

Und auch mit dem Kompass läßt sich noch ordentlich absahnen: Jenachdem, welchem seefahrenden Volk man ihn spendiert, gibt es entweder ein Extraleben oder einen zusätzlichen Magiepunkt.

Je mehr Leute Euch anbeten, desto besser. Also sollte immer auf ein solides Bevölkerungswachstum geachtet werden. Um dies zu errei-

chen, solltet Ihr auch zu „unpopulären“ Maßnahmen greifen: Sobald ein Volk durch das Versiegeln eines Monsternests eine zivilisatorische Aufwertung erfahren hat, solltet

Ihr die alten Gebäude per Blitzschlag zerstören und die Leute so zu mehr Wachstum zwingen. Auf diese Weise lassen sich pro Region normalerweise noch rund 250 Leute mehr ansiedeln.

Sobald das Maxi-

mum erreicht ist, wird dies im Statumenü angezeigt. Möglich ist die maximale Anzahl allerdings nur, wenn Ihr jedem Land ein „Weizen-Opfer“ anbietet, also solltet Ihr Euch beim Aufbau von Bloodpool soviel Zeit lassen, daß auch garantiert genügend dieser Opfer produziert werden können.

Viel Vergnügen ...



Demon's Crest

Um mit allen Gegenständen gleich im vierten Level zu starten, könnt Ihr dieses Paßwörter benutzen: LKFB GJVM KRMF VYMM. Ohne die ganzen Sachen könnt Ihr natürlich auch in den vierten Level kommen. Benutzt einfach dieses Paßwort: DZZF MXRK VVBH BRKR!



Um sich in den starken Ultimate Gargoyle zu verwandeln, müßt Ihr nur das folgende Paßwort eingeben: QFFF KNNR DDLR XGTO!



Final Fantasy III

Wer sich gerne mehr Geld und Magiepunkte verschaffen möchte, sollte zum Städtchen Miranda fliegen. Geht

heraus. Geht nach dem fünften Grabstein, bei dem Ihr die vier Worte eingegeben habt, nach unten aus dem Raum heraus! Nun geht Ihr weiter

nach unten und die Treppe rechts runter. Ihr befindet Euch sodann in einem Raum mit einer Schatztruhe. Rechts in der Wand findet Ihr daraufhin ein Experience Egg in einer Truhe versteckt. Ohne die richtige Eingabe der Inschriften, ist dieser Geheimraum



dort in die kleine Wüste, in der Euch eine fleischfressende Pflanze oder ein Kaktusmännchen bekämpft! Ein Sieg bringt Euch entweder 5 MPs (für die Pflanze) oder 10 MPs (für den Kaktusmann) ein, zudem erhaltet Ihr 10.000 Goldstücke. Die Kämpfe lassen sich beliebig wiederholen. In der World of Ruin müßt Ihr in der

nicht zu betreten.

Im Fanatic's Tower gibt's ebenfalls noch etwas zu entdecken. Geht die Treppe hoch und betretet den ersten Raum rechts! Sucht dann die Wand hinter und neben der Schatztruhe ab und legt den versteckten Schalter um! Es ertönt ein kurzes „Klick“. Unterhalb des Raumes befindet sich ein geheimes Zimmer, das Ihr nun betreten könnt. Dort bekommt Ihr den Air Anchor. Falls Ihr den Boss im Turm noch nicht besiegt habt, solltet Ihr Euch zuvor den Wall Ring besorgen, der bei dem Kampf sehr hilfreich sein dürfte.



Darill's Tomb die Inschriften von vier Grabsteinen richtig zusammensetzen. Rückwärts gelesen kommt dann „THE WORLD IS SQUARE“ dabei

Um an den Esper Bahamuth zu kommen, müßt Ihr Doom Gaze mehrmals bekämpfen, bis er tatsächlich besiegt ist.

Christian Nowak, Berlin

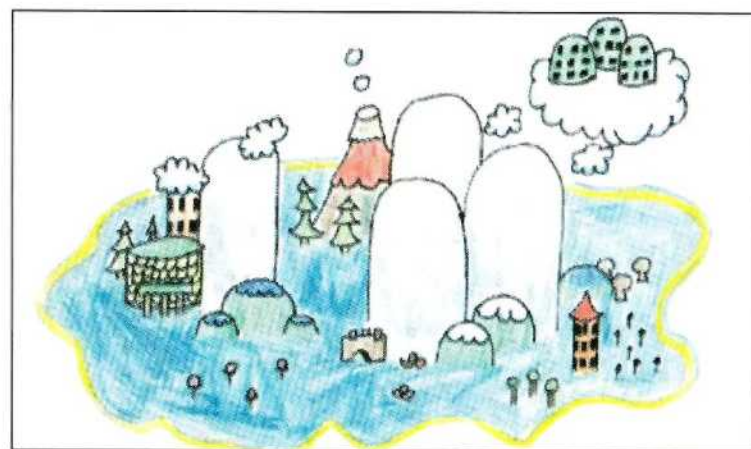
Die ‚künstlerische Ecke‘ hat sich mittlerweile zu einem richtigen Renner entwickelt – Woche für Woche überhäuft Ihr uns mit brillanten und sehr ideenrei-

Die künstlerische ECKE

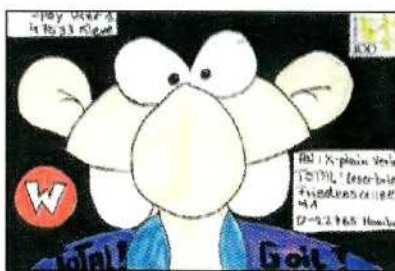
chen Zeichnungen. Mega Man ist fast immer mit dabei, genau wie Mario und diverse Rollenspiel-Figuren. Manche von Euch haben ein unglaubliches Talent ...



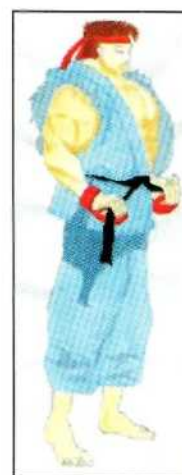
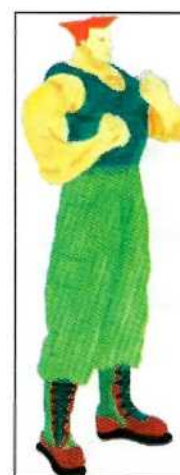
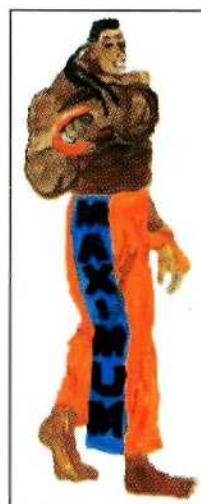
Eine sehr sichere Hand bei der Kurvenführung und ein ausgeprägtes Verständnis für farbliche Schattierungen beweist **Kay-Uwe Hoffmann aus Hamburg** mit diesem ‚gemarkten‘ Mega-Man-Motiv. Sag mal, Kay-Uwe, sparen Deine Eltern schon für ein Kunststudium, oder betätigst Du Dich etwa beruflich auf diesem Gebiet? Über Nachschub von Deiner Seite würden wir uns extrem freuen!!!



Sebastian Kranz aus Eberswalde legte diese Insel mit vier Bergen in seinen Brief. Wo sind denn Mario und Co? Haben die sich etwa auf der Wolke versteckt?



Dieser witzige Briefumschlag stammt von **Hoang Phan aus Kleve**. Klar, daß solche Briefe in der Redaktion immer wieder für Auflockerung sorgen, wenn sie herumgereicht werden.



Diesen Kämpfern aus ‚Super Street Fighter II‘ fehlte leider die Namensangabe des Künstlers.

ACTION-REPLAY-CODES

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

Die auf dieser Seite abgedruckten Parameter funktionieren nur in Verbindung mit einem Action Replay Modul.

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

Chrono Trigger (ARP III)

7E09 2FFF blaues Gras
7E00 1C00 Farben auf der Landkarte verändern (Select)
7F00 52AA 70 Silver-Points
7E02 33C6 seltsamer Text
7E25 0999 53mal das 10. Item besitzen

Diddy's Kong Quest

7E06 0F01 Beim Two-Player-Contest fängt Player 2 an
7E06 0B01 hoher Schwierigkeitsgrad
7E06 0B03 hoher Schwierigkeitsgrad plus 50 Leben

7E00 D5B0 Zeit steht auf null, vor dem Erreichen von 102 % das ARP ausschalten!
7E00 6F01 +
7E00 6E9C Diddy ist Rambie
7E00 6F01 +
7E00 6E94 Diddy ist Rattly
7E00 6F01 +
7E00 6E98 Diddy ist Squawks

Star Trek – Starfl. Academy

Unendlich Schutzschilde:

7E7C 85FF Schiff 1
7E7C 86FF Schiff 2
7E7C 87FF Schiff 3
7E7C 88FF Schiff 4
7E7C 89FF Schiff 5

Keine Außenbordschäden:

7E7C 8AFF Schiff 1
7E7C 8BFF Schiff 2
7E7C 8CFF Schiff 3
7E7C 8DFF Schiff 4
7E7C 8EFF Schiff 5

Dauerfeuer für Photonentorpedos:

7E7C 90FF Schiff 1
7E7C 91FF Schiff 2
7E7C 92FF Schiff 3
7E7C 93FF Schiff 4
7E7C 94FF Schiff 5

VERMISSTE CODES

Flashback

7EC7 4605 unendl. Shield

Plok

7E07 6804 unendl. Leben
7E07 6C04 unendl. Continue
7E08 06A0 unendl. Energie
7E08 F2C6 unendl. volle Muschelanzüge
7E08 4AXX Levelanwahl, XX = 01-1C und 20-27 (28 = Bonuslevel)

Theme Park

ARP-Codes können wir leider noch nicht bieten, in der Ausgabe 3/96 ist jedoch ein ganzer Haufen Tips unter der Rubrik Tips & Tricks (Shorties) zu finden. Das Heft kann natürlich nachbestellt werden (siehe Bestell-Coupon, Seite 81)

Sonder-Gewinnaktion

Wir suchen Action-Replay-Codes! Schickt uns alles was Ihr habt! Besonders willkommen sind Codes zu Theme Park, Syndicate, Super Mario Kart und alle möglichen Parameter, die mit dem ARP III laufen! Unter allen Einsendungen verlosen wir insgesamt acht Module für SNES und Game Boy, darunter z. B. Mortal Kombat 3(GB), Toy Story (SNES) und mehr. Schreibt unter dem Stichwort ‚ARP-Master‘ an obige Adressen!

Einsendeschluß ist der 22.9.96 (Poststempel). Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

TIPS & TRICKS *Helpline*

Fragen

Zelda IV (GB)

Stefan Herr fragt sich, wie man in Level 5 über die großen Abgründe kommt. Falls dazu der Enterhaken notwendig ist, wo ist das Teil zu finden? Bernd dagegen würde gerne wissen, wie man in Level 8 im dunklen Raum links neben dem nervigen Kraftprotz den heißbegehrten Schatz heben kann.

Brandish (SNES)

Christian Fiege würde gerne wissen, wie man im ersten Stock der Fortress im Schalterraum weiterkommt. Wer weiß Rat?

NBA Live 96 (SNES)



Charly Gerhard sucht die Levelcodes für dieses Sportspektakel.

Pac in Time (SNES)

Familie Weller hat in Area 23 ein recht lästiges Problem: Es sind noch fünf Punkte einzusammeln, allerdings scheint dazu eine Luftblase



benötigt zu werden. Leider scheint dieses Extra recht gut versteckt zu sein – wer weiß einen Rat?

Mystic Quest (GB)

Chris hat sich bis nach Isch zu Dr. Bowwow durchgeschlagen. Dieser erzählt ihm nun etwas von einer Höhle der Ruinen, die mit Hilfe des Bombenzaubers in der Kristallwüste gefunden werden kann. Trotz intensiver Suche ist Chris bislang allerdings nicht fündig geworden – vielleicht kann ihm ja jemand mit einem Tip helfen.

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!!!

Brain Lord (SNES)

Roland Kurz steht im Eispalast vor verschlossenen Türen, und zwar im zweiten Raum des dritten Stockes. Sieben Schalter stehen zur Auswahl, aber die Hinweise



auf den Tafeln (rear switch, bottom switch) geben nur wenig Aufschluß über die richtige Kombination. Was ist also an dieser Stelle zu tun? (Kleine Vermutung der Redaktion: Vielleicht helfen die L/R-Tasten des Joypads an dieser Stelle weiter?)

König der Löwen (SNES)

Christian Habelitz steckt im Level 'Be Prepared' fest: Dort geht es ganz rechts über dem Extraleben und der Simba-Figur einfach nicht mehr weiter nach unten. Wer kann ihm einen Rat geben?

Antworten

Lagoon (SNES)

Charly Gerhard verrät Frank, wie es in der Dwarven-Wüste weitergeht: In der Wüstenstadt trifft der Held auf Thor, der seinen Anhänger verloren hat. Natürlich ist er hilfsbereit und macht sich auf die Suche, die schließlich in jener Stadt endet, in



der er Thor zum ersten Mal getroffen hat. Als Belohnung gibt es dann einen praktischen Zauberspiegel, mit dem sich der störende Fels beseitigen läßt.

Asterix & Obelix (SNES)

Charly kann freundlicherweise auch Tom mit den Levelcodes bei der Römerjagd weiterhelfen:

Level 2: Asterix, Obelix, Idefix, Miraculix

Level 3: Falbala, Majestix, Obelix, Idefix

Level 4: Idefix, Falbala, Miraculix, Majestix

Level 5: Falbala, Asterix, Idefix, Obelix

Zelda IV (GB)

Bernd und Stefan können Thomas und Monika bei der Lösung ihrer kniffligen Probleme weiterhelfen.



Zunächst die Sache mit dem Floßverleih: Den erreicht man normalerweise mit dem Enterhaken aus Level 5, indem man sich mit seiner Hilfe über den Graben links vom Schlüsseloch für Level 4 zieht. Die Schwimmflossen aus Level 4 erlauben allerdings auch eine alternative Route. Diese beginnt mit einem mutigen Sprung nach rechts von der Affenbrücke nahe des Schlosses und führt über diverse Wasser-, Land- und Höhlenstrecken ebenfalls ans ersehnte Ziel.



Um den Wundertunnel hinter dem Wasserfall betreten zu können, muß zunächst der störende Wasserfall abgeschaltet werden. Das geschieht mit dem Schlüssel, der in der Durstwüste von der Raupe auf dem Treibsand bewacht wird. Anschließend geht es ins Gebirge, wo nach einer Höhle mit drei Steinen vor dem Eingang Ausschau gehalten wird.

Der zweite Ausgang dieser Höhle führt in die richtige Richtung, ein Blick auf die Karte zeigt dann, an welcher Stelle früher der Wasserfall war. Am entsprechenden Ort braucht man sich nun einfach nur noch fallen lassen ...

TOTAL! 2/96

Specials: Nintendo®-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: Nintendo®-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 Nintendo®-Daumenkinos (Super Mario 64)



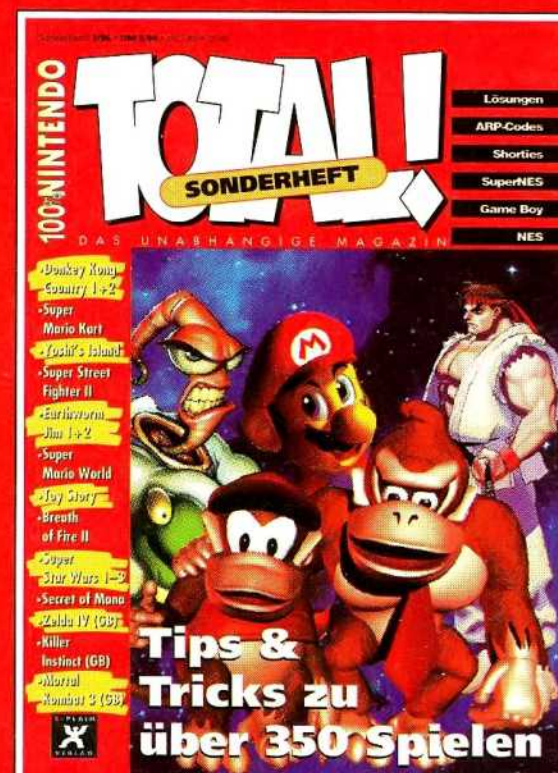
TOTAL! 4/96

Specials: 16seitiger 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!

DAS ULTIMATIVE SONDERHEFT



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 Floa, 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, Nintendo®
Poster: Battle Arena Toshinden



TOTAL! 7/96

Specials: E3-Messe-Report aus Los Angeles mit allen Infos zum Nintendo®, 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 Lobo ...
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 vergangenen sieben 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

☐ 8/96 DM 6,80

☐ SONDERHEFT 3/96 DM 5,80

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

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

58613, Jörg

Verkaufe/Tausche Mickey Mania DM 50, WWF Raw DM 40, Super Street Fighter II DM 50, Indiana Jones – Greatest Adv. DM 50. Für Game Boy: Super Game Boy inkl. Tetris DM 50, MM Power Rangers DM 20, Mario Land 3 DM 30, Tel.: 04361-1238, Heinz

Verkaufe/Tausche Super S. F., Stunt Race FX, Mickey Mania, Mickey und Minnie (US), Super Soccer, Battletoads gegen True Lies, Theme Park, S. of Evermore, auch 2 für 1, Tel.: 02631-358393, Eduard

Verkaufe/Tausche SNES-Spiele. Habe z. B. Lawnmoverman, Breath of Fire, Warlock, Lord of the Rings, Street Racer, Soul Blazer, Magic Boy, Dropzone, StarWing, The Humans usw., Tel.: 02666-1484, Stefan

Verkaufe Super Conflict (US), Super Bomberman 1 (PAL), Plok (PAL), zu je DM 50. Game Boy: Battletoads und Tiny Toons, zu je DM 25, Tel.: 05721-91522, Thomas

Verkaufe Stopp! SNES-Spiele: Vortex, Stunt Race FX und Revolution X. Jedes Spiel DM 40 mit Anleitung, Verpackung, alles PAL. Tel.: 06432-1438, David

Verkaufe Stopp! SNES u. 8 Games u. 2 Joypads: DKC 1 + 2, ISS, The Flintstones, Super Street Fighter II, Super Bomberman 2, StarWing u. NBA Jam! Nur DM 400! Inkl. Verpackung und Anleitung, Tel.: 089-171729, Arne

Verkaufe SNES DM 60, Breath of Fire 2 DM 70, Secret of Evermore DM 60, Jungle Strike DM 50, Illusion of Time DM 50, Earthworm Jim DM 40 und Action Replay 3 DM 50, Tel.: 035475-234, Chrisi, ab 19.00 Uhr

Suche

Achtung! Tausche Secret of Mana gegen Buster Busts Loose und Geld (nach VB). Suche auch Netzgerät und Antennenstecker (100 % in Ordnung), Preis nach Vereinbarung, Tel.: 09682-4035, ab 15.00 Uhr, Sebastian

Suche fast alle SNES-Games, z. B. Chrono Trigger, Top Gear 3000, DKC 2, FF 3, Secret of Evermore, EWJ 2, SMW 2 und viele andere, habe auch selbst 130 Games, Tel.: 04832-7301, Keith

Suche/Tausche Neuheiten für SNES, auch Samml. mit Konsole, suche vorrangig Strategie- und Rollenspiele, suche auch Spiele für Saturn u. PSX, Tel.: 04774-991104, Rainer

Suche/Tausche SNES-Spiele. Suche vor allem Neuheiten, Rollenspiele, Jump&Runs, aber auch andere günstige Games. Habe selbst ca. 30 Spiele zum Tausch. Ruft an, Tel.: 030-3418661, Claudia

Suche: Earthworm Jim 1. Biete: Super Mario World 1 oder 2, Schlümpfe, NBA Jam, SF 2 Turbo, DKC 1 oder Mega Man X. Die gesuchten Spiele verkaufe ich auch, Tel.: 0421-4170941, Benny

Suche Donkey Kong Country 1 u. 2 (möglichst mit Lösungsbuch) und Bomberman 1-3, Tel.: 0221-878778, Susi

Suche Blazing Skies, FF 3, Carrier Aces, DKC 1, Breath of Fire 2, Tel.: 0551-373552, ab 17.00 Uhr, Mikes

Suche Another World, Flashback, biete jeweils DM 25, Theme Park für DM 40-50, suche auch dringend Castlevania 3 (NES), biete DM 15-20, Tel.: 04963-1366, ab 18.00 Uhr, Alexander

Suche Might and Magic 3 und Tecmo, Secret of the Stars. Verkaufe Brainlord DM 70. Tel.: 0711-749777, ab 18.00 Uhr, Günter

Suche für SNES: StarWing, Mario World 1, F-Zero, für GB: Balloon Kid, Golf und Marus Mission (am besten m.

Anl. u. Verp.), Tel.: 05493-644, Matthias

Suche F1 Position 1 u. 2, GP 1, Super Off-Road 2, Lamborghini-American Ch., SSF 2, Zombies 2, Secret of Evermore, Monopoly. Verkaufe: Toy Story, Alien 3, Schlümpfe oder tausche Spiele, Tel.: 07581-8972, Udo

Suche Rock 'n' Roll Racing für SNES. Biete DM 50, bei gutem Zustand DM 60. Suche außerdem Street Fighter II. Biete DM 80. Ruft mich an! Tel.: 05732-81388, Jesse

Suche Neuheiten u. Konsolen u. komplette Sammlungen für SNES, NES, GB usw. Suche auch Sony PSX und Saturn mit Spielen, Tel.: 0641-970436, Monika

Suche K. H. Rummenigges Fußball Manager. Biete S. of M. (o. Syndicate) u. DM 20. Tägl. von 14.00-20.00 Uhr, Tel.: 034637-50449

Suche alles über Young Merlin, Tips und Tricks oder Komplettlösung, TOTAL!-Hefte

6/93-10/94. Tel.: 069-872631, Sandy

Suche günstige SNES-Spiele, möglichst Neuheiten oder Rollenspiele, nehme aber auch andere. Tausche auch gegen meine Spiele. Listen bitte an: Claudia Fischer, Eosanderstraße 2, 10587 Berlin

Suche dringend Breath of Fire 1, Anleitung nicht nötig, zahle auch Neupreis! Tel.: 0214-53836, Sonja

Suche für SNES: Super Strike Eagle, Super Air Diver (je max. DM 60) und Metal Marines (max. DM 70), Tel.: 036848-30380, Mike, ab 20.00 Uhr

Suche Super Mario World 1 und Super Aleste. Zahle pro Spiel DM 30. Klaus Rieger, Mainweg 30, 06217 Merseburg, Tel.: 03461-503461

Suche SNES-Spiele und Zubehör, zahle gut. Ruft an, nur dt. Spiele! Tel.: 03435-931060, Denny

Suche Super Street Fighter II. Tel.: 04954-6801, Timo, ab 15.00 Uhr

Suche Breath of Fire 1. Biete für Modul mit neuwertiger Anleitung und Hülle DM 180 (!!!). Schreibt an Thomas Schulze, Hermann-Elfein-Straße 23, 14467 Potsdam

Suche dringend Sim Ant, Populous 2 und Super Conflict. Tausche auch gegen Krusty's Super Fun House. Tel. u. FAX: 05582-551, (Wenn möglich, bitte faxen!), Janosch

Tausche

Tausche 2 gegen 1! Super Metroid und Super Soccer gegen Breath of Fire 2. Tel.: 09572-6519, Markus

Tausche Int. Superstar Soccer gegen Secret of Mana, Secret of Evermore oder Illusion of Time, nur originalverpackt und mit deutschem Bildschirmtext, Tel.: 02681-7401, Mirko, ab 19.00 Uhr

Tausche Magical Quest (Mickey Mouse) gegen World Cup Striker (SNES, PAL), außerdem Zelda 4 (GB) gegen Mystic Quest (GB). Tel.: 06021-55855, Christian, ab 18.00 Uhr

Tausche Donkey Kong Country 1 oder Claymates gegen Animaniacs oder Lord of the Rings. Tel.: 030-5132601, Henning

Tausche Shaq-Fu, The Mask, Rasenmähermann, Syndicate, Mechwarrior, Secret of Mana, Secret of Evermore, Zelda, Star Wars 3, Batman Forever, Soulblazer, RoboCop usw., Tel.: 03581-731102, Michael

Tausche Super Mario RPG, Legend of the seven Stars US-Version (neu) gegen Secret of Evermore, Donkey Kong C. 2 oder Tim in Tibet. Tel.: 0421-874839, ab 19.00 Uhr, Monika

Tausche Secret of Evermore, Action Replay 3, FIFA Soccer 96, Star Trek, StarGate, habe StarWing, Carmen Sandie-

go, Crash Dummies und Plok. Tel.: 02324-202985, Nico

Tausche DKC, Mechwarrior 3050, Spieleberater 2, FIFA Soccer 94, Illusion of Time. Suche Rollenspiele, Fußball, Rennspiele, Jump&Runs, z. B. Top Gear u. alle möglichen Spiele. Tel.: 030-9229563, Jörg und David

Tausche Breath of Fire 2, Illusion of Time, Schlümpfe gegen Das Dschungelbuch und Rock 'n' Roll Racing. Tel.: 0711-583936, Helmut

Tausche WWF Raw, Biker Mice from M., True Lies u. a. gegen NBA T. E., Theme Park u. a., Schnelle kriegen Busts Loose oder Turtles in Time (frei) dazu. Tel.: 07121-334353, Rosario

NES

Verkaufe

Verkaufe SMD 1-3, Pirates, StarTropic, Galuga, Gradius, Swords and Serpens, Silent Service, Tetris, Kid Icarus mit Konsole und Acclaim Infrarot-Controller! Tel.: 02027-73439, ab 18.00 Uhr, Gerd

Suche

Suche Zelda 1, Spieleberater für NES und 1 Joypad. Wer kann mir helfen? Suche (SNES) Rollenspiele, FF 2 u. 3, Might & Magic 2 (dt.), Lufia, Eye of the Beholder usw., Tel.: 07571-62711, Günther

Suche nur in der Schweiz, Dynablasters und Micro Machines (NES), zahle 20 Sfr pro Spiel. Tel.: 071-7612746, Stefan

Suche dringend die NES-Spiele Mega Man 1-5 in gutem Zustand mit Anleitung und Verpackung. Zahle DM 30 pro Spiel, eventl. auch mehr. Tel.: 06027-5194, Lukas

Suche dringend Final Fantasy 1-3 für jap. Famicom (8 Bit). Bitte nur mit Packung und Anleitung! Tel.: 07021-58084, Manuel

GAME BOY

Verkaufe

Verkaufe (für GB) Motocross Maniacs, Turtles 2 (TI-Note 2), US-Import (100 % kompatibel) Gargoyles Quest! Bekommt Ihr nicht im Kaufhaus! Suche DKC 2 (bzw. DKQ), SNES, Tel.: 03588-203307, Andreas

Suche Top Gun für Game Boy, zahle Neupreis, evtl. auch Tausch möglich, Tel.: 037606-2415, Wolfgang

Verkaufe GB-Spiele, z. B. Street Fighter II, Donkey Kong Land, Samurai Shodown, WWF Superstars 2. Tel.: 035201-70869, Kai

Verkaufe Mario All-Stars, Clayfighter, DKC 2 u. Spieleberater, Primal Rage, WeaponLord, Game-Boy-Spiele. Suche Donald in Maui Mallard, Action Replay MK 3. Tausche auch. Tel.: 04122-44708

Verkaufe Vortex DM 30, Plok DM 40, Kick Off 3 DM 20, alle GB-Spiele DM 20, Duck Tales, WWF Superstars, Mickey Mouse, Asterix 11, Bugs Bunny, Mega Man, Mega Man 3, In Your Face, Turtles 1. Tel.: 0234-290497 oder -286307, Daniel

Verkaufe Die Schlümpfe DM 60, SSF II DM 75, Wrestlingmania DM 40, NBA Jam DM 55, Turtles 4 DM 50, Soccer DM 30, Hockey DM 60. Insg. DM 350 (NP DM 390) inkl. Super Game Boy! Alles in Top-Zustand. Suche ISSDI! Tel.: 02102-24102, Benny

Verkaufe Tetris, Super Mario Land 1, Kwirk, Spider-Man 1, Bubble Bobble und Battle Toads, je DM 10. Verkaufe für SNES: Mystic Quest Legend für DM 30. Verkaufe für PSX: Total NBA '96, Tel.: 0431-28505, Simon

Suche

Suche ca. 20 GB-Spiele mit Anleitungen sowie einzelne GB-Spielanleitungen. Habe auch GB-Spiele, Gratisliste an Pohl Roland, Lechermannstr. 11, 85051 Ingolstadt

Suche Mystic Quest. Tel.: 02151-409000, Sven

Suche für Game Boy Final Fantasy 1-3. Zahle Spiel DM 45-60. Tel.: 08131-85843, Martin

Suche Modulsammlungen u. Neuheiten u. Konsolen: GB, SNES, NES, MD usw. Suche auch Sony PSX und Saturn mit Spielen. Tel.: 0641-970424, Kirsten

Suche/Tausche GB-Spiel!!! 1:3, Mystic Quest gegen Amazing Spider-Man, TMHT Turtles, Motocross Maniacs, Fortress of Fear, M. Quest, bitte mit Anleitung. Tel.: CH - 01-8222568, Steve

Tausche

Tausche Super RC Pro Am, Fortress of Fear, Mega Man 1, Gargoyles Quest gegen Probotector 2, Alien 3, Star Trek – The Next Generation. Tel.: 03327-71603, Christian

HARDWARE

Verkaufe

Verkaufe SNES u. 24 Spiele u. 2 Joypads, VHB DM 1000. Sega Master System mit 6 Spielen gratis. Tel.: 0771-7692, Fabian

Verkaufe SNES mit 20 Games, 2 Joypads, SGB UNO Mouse für DM 860. Games: z. B. Theme Park, Mega Man 7 usw. (nur schriftlich), Marcel Kaser, Turnmelstr. 28, 15232 Frankfurt/Oder

Verkaufe SNES mit 8 Spielen: Zelda, DKC, Street Racer, ActRaiser 2, S. Metroid, SoM, S. o. Evermore, Alien 3, für DM 515, nur per NN, alles originalverpackt mit Anleitung u. Infrarot Joypad! Perry Pafzlaff, Birkenweg 11, 19395 Plau

Verkaufe SNES mit einem Controller und 8 Spielen, z. B. Secret of Evermore, Super Mario Kart, Batman Returns etc., Preis nach VB, Tel.: 07143-59444, von 18.00-19.00 Uhr, Di.-Do., Jens

Verkaufe TOTAL! 1/95, 4/95, 5/95, 8/95, 9/95, 10/95, 1/96, 2/96, 5/96, 6/96, 7/96, je DM 10 plus Porto. Suche SNES-Spiele bis DM 40 plus Konsole (SNES), Rollenspiele: z. B. S. o. Evermore, Tel.: 04561-3565, Michael

Verkaufe SNES mit 2 Pads, SFX Fire Adapter, Scart-Kabel und 25 Spiele: z. B. PGA Golf 96, NBA Live 95, Secret of Mana, NHL 96, FIFA Soccer 96 u. a., Tel.: 069-863493

Verkaufe SNES mit 2 Pads, 18 Spielen, ARP 2 und SGB, z. B. Primal Rage und Super Punch Out, 30 Hefte gratis bei vollem Kauf. Preis VB DM 950, Tel.: 02372-81383, ab 14.00 Uhr

Verkaufe NES u. 8 Spiele u. 2 Controller, z. B. Turtles 2, Double Dragon 2, Mario 3, verkaufe auch SNES-Spiele (NES DM 220; SNES-Spiele nach Vereinbarung). Suche auch Animes, Tel.: 03591-44617, Lars

Suche

Suche Neuheiten u. kompl. Sammlungen

u. Konsolen (alle Systeme von Nintendo und Sega). Suche Saturn oder Sony PSX mit Spielen. Tel.: 0641-970436, Monika

Suche alle Spiele vom Sega Master System, sowie Zubehör und was sonst noch mit Sega Master System zu tun hat, auch Verpackungen. Preis nach Vereinbarung. Nehme nur gut erhaltene Sachen. Tel.: 07161-352639, Robert, Fr. u. Sa. ab 22.00 Uhr

Suche Game Boy für DM 40 und Spiele für Game Boy, SNES, Nintendo und Mega Drive. Spiele nur mit Verpackung und Anleitung! Kaufe auch ganze Spielesammlungen! Tel.: 03634-38495, Peter

Suche TOTAL! 12/93, 5/95 und den Tips&Tricks-Band 2 für Game Boy. Richtet Eure Angebote an Roland Pohl, Lechermannstr. 11, 85051 Ingolstadt

Suche PC-Spiele, 3 520 LC-Disketten (386, VGA, 4 MB RAM 1, 44 MB Laufwerk), Tel.: 03901-34324, Michael

Suche Sony-PlayStation-Spiele auch mit Konsole sowie Sega-Saturn-Spiele und Super-Nintendo-Spiele mit oder ohne Konsole und Nintendo64 mit mindestens 2 Spielen für DM 600. Tel.: 0208-877628, Rodriguez

Suche Modulsammlungen und Geräte wie z. B. solche Geräte: SNES, NES und GB. Suche auch Sony PSX (PAL) und Saturn mit Spielen. Tel.: 0641-970436, Monika

Tausche

Tausche Jungle Strike, Flashback, NBA Jam, Kick Off 3, Striker, Tecmo NBA Basketball CUSI, Int. Tennis Tour, Turn und Burn und Bull's und Blazer u. a., Tel.: 069-863493, Sigg

SONSTIGES

Verkaufe

Komplettlösung für Discworld abzugeben, DM 10 in Bar oder Briefmarken an: Christian Luttenbacher, Trendelenburgstr. 3, Tel.: 0451-595219, ab 16.00 Uhr

Verkaufe TOTAL!-Zeitschriften von Ausgabe 6/93-11/95, VHB: DM 90. Tel.: 0612-4039, Patrick

Verkaufe eine 105 in 1 Game-Boy-Kassette wegen Doppelkaufs in Japan für DM 100 (Neupreis: 8500 Yen = DM 119), Tel.: 0821-527143, Dominic

Verkaufe GB mit Tetris und verschiedenen SNES-Spielen für DM 40, MCD u. MD u. 5 Spiele DM 300, Amiga 500 u. viele Originalsp. u. a., DSA Eye of the Beholder 1 + 2, Indiana Jones 3 + 4, Monkey Island 1 + 2, Lemmings u. viele andere mehr, DM 350. Tel. u. FAX: 0791-55669, Werner

Verkaufe TOTAL! 6/93-9/95, außer 9/94 und 10/94. Außerdem noch jede Menge Nintendo Club-Hefte sowie SNES- und GB-Spiele, z. B. Sportspiele und Adv., Tel.: 06501-13894, Marco

Suche

Kaufe GB, FF 1-3, Great Greed, Biete Lösungen, teilweise mit Tricks, ab DM 10 und ARP-Codes ab DM 2 für fast alle Systeme. Tel.: 030-6740766, Elvira

Suche TOTAL! 11/95 und TOTAL! 1/95! Bezahle Originalpreis! Tel.: 039204-61542, Sebastian

Suche VHS-Aufnahmen von „Die Königin der 1000 Jahre“, „Odysseus 31“ und „Miyuki“, die damals auf TELE 5 liefen. Tel.: 0871-26883, Slavisa, ab 19.00 Uhr

Schweiz

KING GAMES

Ihr zuverlässiger Partner
in der Schweiz,
seit über sechs Jahren!

Saturn
PlayStation

N⁶⁴ u. 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

Nintendo⁶⁴
ZUM
TIEFSTPREIS

Auch
SEGA
u.
SONY
Importe
zum
TIEFSTPREIS!

Ruft 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
3DO
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

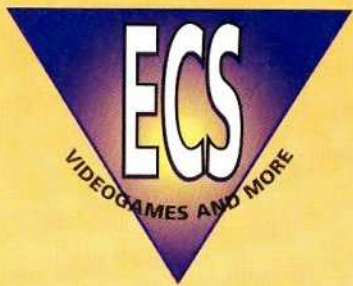
Game Castle

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
(Nur fünf Minuten vom
Bahnhof Altona entfernt!)

Hamburg



Große Reichenstraße 56
(Nähe Rathausmarkt)
20457 Hamburg
Tel.: (040) 33 03 60

Nintendo⁶⁴
Sega Saturn
Sony PlayStation
3DO
Neo•Geo CD
SNES
PC-Spiele
Zubehör
Kabelspezialanfertigungen
Express-Umbau
Importspiele & Zeitschriften
Animes • Mangas

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

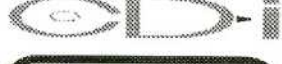
Umbauten • Zubehör • usw.

Osnabrück

AN & VERKAUF VON
GEBRAUCHTEN VIDEOSPIELEN



PHILIPS



Nintendo

GAME BOY

GAME GEAR

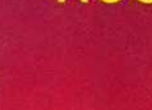
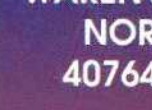
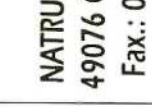
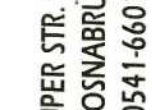
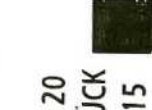


SEGA



IBM - PC
CD-ROM

0541-
66016
66017



Video und Computergames

NATURER STR. 20
49076 OSNABRÜCK
Fax.: 0541-66015

Langenfeld

Just!

WARENVERTRIEBS GmbH
NORDSTRASSE 18
40764 LANGENFELD

RESTPOSTEN
SONDER-POSTEN
JOYPADS
ACCESSOIRES

SUPER NES
PLAYSTATION
GAME BOY

Nur für
WIEDERVERKÄUFER

FAX mit Gewerbenachweis an:
0 21 73 / 220-27

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)

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



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

München



**Video-
und
Computer-
spiele**

Orleansstr. 63
nh. Ostbahnhof
81667 München

Tel.: 089 - 480 29 13
Fax: 089-488 07 4

SCHAU VOR

Erwin sieht jetzt
nur noch Sterne,
(und das glauben wir ihm gerne)
schließlich hat er schon seit Tagen
sich mit Bowser rumgeschlagen.
Stund um Stund vor der Konsole
trug nicht bei zu seinem Wohle
und so ist er abgeschlafft,
ohne Kraft und ohne Saft.
Die Moral von der Geschicht':
Zuviel Spielen sollt' man nicht ...

Stimmt genau, trotz aller N64-Begeisterung solltet Ihr Euch von
Zeit zu Zeit eine kleine Pause gönnen. Die könnt Ihr ab dem
25. September 1996 auch gleich noch mit etwas
Leibesertüchtigung verbinden und einen Sprint in Richtung
Zeitschriftenhändler einlegen. Dort wartet dann
nämlich schon die TOTAL! 10/96 auf Euch –
natürlich wieder randvoll mit allem
Wissenswertem aus der Nintendo-Welt.



Der Countdown läuft!

Noch immer ist unklar, zu welchem Termin Ninten-
dos Wundermaschine in Deutschland offiziell
über die Ladentische wandern soll. Doch es
gibt einen Lichtblick: Am 9. September
1996 findet in Wiesbaden die wichtige
Pressekonferenz statt, in der das Nintendo⁶⁴
hierzulande erstmals einem ausgewählten
Fachpublikum präsentiert wird. Die Chefrige von
Nintendo Deutschland lädt zur Bekanntgabe
des Erscheinungstermins, und sogar hoher
Besuch aus Amerika und Japan hat sich an-
gekündigt. Natürlich sind auch Abgesand-
te des TOTAL!-Teams für Euch hautnah mit
dabei. Freut Euch auf einen informativen
Bericht und hoffentlich erfreuliche News
bezüglich Termin und Preis der neuen Konsole in
der kommenden Ausgabe.



Neues von Maxim

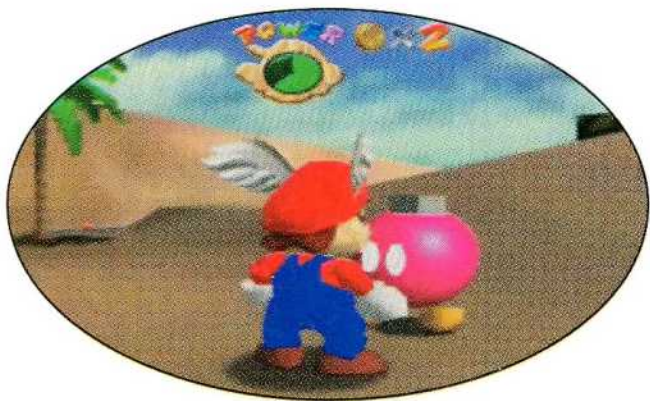
Mit 'Lufia & The Fortress of Doom'
legte Taito 1993 ein reizvolles
Rollenspiel vor, das beinahe schon
Square-Qualitäten erreichte. Nun



schickt sich „Lufia 2“ an, die Herzen der Fans zu
erobern: Im November soll es soweit sein – und
angenehmerweise soll's sogar auch offiziell in
Deutschland erscheinen. In der kommenden
Ausgabe können wir bereits einen ersten Blick
auf den Nachfolger (der eigentlich ein
Vorgänger ist) werfen.

Wunderbare Welten

Selbstverständlich geht unsere phantastische
Reise durch die 15 bezaubernden Welten
von „Super Mario 64“ auch in der TOTAL!
10/96 weiter. Wir präsentieren Euch die
Lava- und die Wüstenwelt, und wir zeigen
Euch, was im ersten großen Fight mit Mon-
ster-Schurke Bowser so alles abgeht. Wer jedoch von den
Standbildern noch nicht restlos begeistert ist und einfach
mehr von (Super) Mario sehen möchte, kann sich per Abobe-
stellung das ultimative N64-Video beschaffen, das lediglich
einen einzigen Wunsch offenläßt, nämlich die Wunderkon-
sole am besten schon gestern zu besitzen.



Virtual Boy – what a boy!

Was ist aus der neuen Dimension ge-
worden? Wo bleiben die angekündig-
ten Spiele-Knaller, und hat Nintendo
mit dem Virtual Boy etwa einen Flop
auf den Markt gebracht? Fragen über
Fragen, die wir in unserer Reportage
über die tragbare Sonderkonsole
klären werden. Mehr dazu in der kom-
menden TOTAL!.

Wen wormt's

Am spaßigen Würmerkampf
dürfen sich Game-Boy-User
schon längere Zeit gegeistern. Der Super-
Nintendo-Wurmfortsatz, gemeint ist die
SNES-Version – war bereits im Mai an-
gekündigt –, taucht nun endlich am Hori-
zont auf. Voraussichtlich steht
das lustige Mehrspieler-Ereignis
schon für die kommende Ausga-
be zum ausführlichen Test bereit. Al-
so dann, Helm auf und ab an die
Würmerfront!



TOTAL!

I M P R E S S U M

Chefredaktion: Klaus-Dieter Hartwig (kdh),
Reza Abdolali (rz) (ViSDP)

Redaktion: Michael Anton (man), Marco Häntsch
(mc), Thomas Hellwig (th), Christian Henning (ch),
Klaus Kock (kk)

Grafikleitung: Britta Jakobsen
Grafik: Heinke Vogt, Nicole Bischof

Verlagsleiter: Sven Jakobsen

Anzeigenleitung: Michael Gremliza (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 88 370,
Fax: 040 – 39 50 43

Abo-Betreuung: Regina Steiner, AVC,
Bahndamm 9, 23617 Stockelsdorf,
Tel.: 0451 – 490 42 26, Fax: 0451 – 490 42 03

Titel: © Acclaim / Iguana

Druckauflage: 82.000 Exemplare



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.

Und auf dieser Seite, stehen die SONDERANGEBOTE!

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

Tel.: 0049-89-480 29 13

MEGA DRIVE

Action Replay	89,90
6 Button Joypad	19,90
6 Button Infrarot Joypad	59,90
Joypad Verlängerung	9,90
Aero the Acrobat 2 d	29,90
Aliensoldier d	79,90
Andre Agassi Tennis d	39,90
Arch Rivals d	29,90
Arrowflash d	29,90
Atomic Runner d	29,90
Balljacks d	29,90
Ballonboy d	29,90
Ballz d	29,90
Batman Return d	29,90
Battletoads 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 2 d	49,90
Cool Spot us o. Verp.	9,90
Comix Zone d	59,90
Corporation d	19,90
Crackdown d	29,90
CrudeLudes d	29,90
Cuthroat Island d	39,90
Cyborg Justice d	29,90
Demolition Man d	69,90
Dino Dini Soccer d	39,90
DJ Boy d	29,90
Double Clutch d	39,90
Dracula d	39,90
Dragons Revenge d	49,90
Dschungelbuch d	79,90
Dune 2 komp. deutsch	49,90
Dynamite Headdy d	39,90
Earth Defense eu	29,90
Earth Worm Jim 2 d	69,90
Ecco 2 d	39,90
Empire of Steel d	39,90
Eternal Champions d	39,90
Ex Mutants d	19,90
Fifa '96 d	89,90
Galahad d	29,90
Generations Last d	39,90
Grand Slam Tennis d	49,90
Gynoug d	39,90
Izzy's Quest d	69,90
Ishido d	39,90
Jewel Master d	29,90
Judge Dredd d	39,90
Jurassic Park 2 d	39,90
Justice League d	39,90
King of Monsters d	39,90
Landstalker kompl. d.	59,90
Last Battle d	39,90
Lemmings d	39,90
Lemmings 2 d	39,90
Maximun Carnage d	39,90
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 Hockey	39,90
Mystic Defender d	29,90
NBA TE d	39,90
NHL 93 d	39,90
NHL 96 d	99,90
Normy's Beach Babe d	29,90
Ottifanten d	39,90

Olympic Summer Games d	89,90
Paws of Fury	29,90
Pete Sampras d	49,90
PGA Targolf '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	49,90
Riskey 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 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	69,90
Stargate d	39,90
Sylvester & Tweety d	49,90
Syndicate d	49,90
Talmit's Adventure d	29,90
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
Toy Story d	89,90
Two Crude Dudes	29,90
Vectorman d	89,90
Vermillion	39,90
Wani Wani World I	19,90
Warpspeed d	39,90
Whac a Critter	29,90
Worms d	89,90
Winterchallenge	19,90
Xenon 2 d	29,90
Zero the Kamikaze d	39,90
Zombies d	39,90

SATURN

Saturn d	429,90
Saturn + Sega Rally d	499,90
Joypad (JS105a)	29,90
Action Replay-Game Buster	89,90
Adapter us/jp	69,90
Bug d	99,90
Big Hurt d	79,90
Bombberman jp	129,90
Clockwork 2 d	99,90
Creature Shock jp.	129,90
Daytona d	79,90
DecAthlete jp.	119,90
Defcon 5 d	79,90
Digital Pinball d	69,90
FIFA '96 d	79,90
Galaxy Fight d	89,90
Galactic Attack d	79,90
Iron Storm us	109,90
Johnny Bazookatone d	79,90
Lemmings d	99,90
Loaded d	89,90
Need for Speed d	99,90

Nights + Analog Pad jp.	149,90
NBA TE d	79,90
Panzer Dragoon d	79,90
Panzer Dragoon 2 d	89,90
Pebble Beach Golf d	89,90
Pro Pinball d	99,90
Revolution X d	79,90
Rise of Robots 2	79,90
Sega Rally d	99,90
Shinobi d	89,90
Shellshock d	79,90
Shining Wisdom d	89,90
Streetfighter Alpha d	99,90
True Pinball d	89,90
Ultimate MK 3 d	89,90
Virtua Fighter Kids jp	119,90
Virtua Fighter Remix d	69,90
Virtua Gun 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	59,90
Joypad/Dauerfeuer	19,90
Megamaster Joystick	39,90
J. Verlängerung	19,90
5 Spieler Adapter	49,90
50/60 Hz Adapter	29,90
Infrarot Pad Hyperbeam	39,90
Actraizer 2 d	69,90
Adventure Island 2 d	69,90
Aero the Acrobat 2 eu	49,90
Art of Fighting d	69,90
Asterix eu	59,90
Asterix & Obelix d	129,90
Axlay eu	49,90
Batman Forever d	49,90
Battleclash eu	49,90
Battletank 2 eu	69,90
BC Kid d	39,90
Beavis & Butthead	49,90
Big Hurt Baseball d	49,90
Big Sky Trooper d	49,90
Biker Mice from Mars	69,90
Blackhawk eu	89,90
Bombberman 2 eu	49,90
Bubsy d	49,90
Bugs Bunny eu	69,90
Chronotrigger us	139,90
Clayfighter 2 eu	59,90
Claymates eu	49,90
Crazy Chase d	49,90
Cybernator eu	49,90
Daze before Christmas d	49,90
Dirt Trax FX d	79,90
Donkey Kong Country eu	89,90
Donkey Kong Country 2 eu	99,90
Dr. Franken eu	39,90
Dropzone eu	49,90
Dschungelbuch eu	69,90
Earthworm Jim 2 eu	99,90
Fever Pitch Soccer d	69,90
Flashback d	99,90
Flinstones eu	89,90
Frantic Flea d	69,90
Ghoulpatrol d	39,90
Hebereke Popoitto	39,90
Hulk d	39,90
Humans d	59,90
Hungry Dinosaurs d	69,90

Hurricanes d	29,90
Izzy's Quest d	79,90
James Pond 3 d	49,90
John Madden '95 d	59,90
Judge Dredd eu	69,90
Jungle Strike d	79,90
Kirby's Ghost Trap d	89,90
Kirby's Dream Course d	89,90
Looney Toons Factory d	49,90
Lord of the Rings d	79,90
Mario Allstars d	59,90
Mario Basler Fussball	69,90
Megalomania eu	69,90
Megaman 7 d	89,90
Megaman X eu	49,90
Mickey & Minnie d	89,90
Micro Machines 2 eu	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
Olympic Summer Games d	99,90
Pagemaster eu	39,90
Pinocchio d	129,90
Pocky & Rocky 2 d	69,90
Powerdrive dt	69,90
Primal Rage eu	99,90
Prince of Persia eu	69,90
Probotector eu	69,90
Punch Out d	39,90
Radical Rex d	69,90
Return of Jedi	79,90
Run Saber eu	69,90
Schlumpfe eu	99,90
Simcity eu	59,90
Soulblazer eu	99,90
Spiderman Separation d	99,90
Spindizzy World eu	49,90
Spirou eu	99,90
Stargate d	49,90
Starfleet Academy	69,90
Startrick Next Gener. d	99,90
Startrick Deep Space 9	129,90
Stretraker eu	49,90
Syndicate d	49,90
Stuntrace FX eu	79,90
Tetris & Dr. Mario d	69,90
Timeslip eu	39,90
Time Cop eu	59,90
Tiny Toons d	39,90
Tom & Jerry d	99,90
Toy Story d	119,90
Turbo Toons d	59,90
Turrican 2 eu	69,90
Urban Strike d	69,90
Unirally d	49,90
Utopia d	49,90
Vortex d	39,90
Warlock d	49,90
Waterworld d	79,90
Weaponlord eu	89,90
World Heros eu	49,90
World Master Golf	59,90
WWF Wrestlingmania d	99,90
WWF Raw inkl. Video d	59,90
Zelda dt	69,90
Zombies d	39,90

Knuckles & Chaotix	79,90
Spaceharrier d	59,90
WWF Raw d	29,90
Virtua Fighter d	49,90

SEGA 32X CD

Corpsekiller d	39,90
Nighttrap d	79,90
Slamcity d	39,90
Supreme Warrior d	29,90

PLAYSTATION

Playstation d	379,90
Playstation inkl Umbau	459,90
Mad Catz Lenkrad & Ped	159,90
Action Replay - G.Buster-d	89,90
Antennen Kabel	49,90
Ascii Pad d	69,90
Joypad d	55,90
Joypad Dauerfeuer	29,90
Just a Pad	39,90
J. Verlängerung	19,90
Link-Kabel	39,90
Memory Card	45,90
Memory Card 8 fach	79,90
Multi Tap d	65,90
RGB Kabel	39,90
Tasche für Playstation	29,90
Adidas Power Soccer	89,90
Alien Trilogy eu	89,90
Air Combat d	69,90
Agile Warrior	79,90
Assault Rigs d	89,90
Big Hurt Baseball d	79,90
Cybersled d	89,90
Chessmaster 3d d	89,90
Cyberia d	89,90
Defcon 5 d	89,90
Destruction Derby d	89,90
Descent d	79,90
Disc World kompl. d.	89,90
Extreme Pinball d	79,90
Fade to Black d	89,90
Fifa Soccer '96 d	69,90
FORMULA ONE d 6.9.	109,90
Galaxy Fight d	79,90
Galaxian 3 d	89,90
Gex d	89,90
Goalstorm d	89,90
Gunship d	99,90
Hi Octane d	49,90
Impact Racing d	89,90
Inter. Track & Field d	99,90
Johnny Bazookatone d	79,90
Lemmings 3d	89,90
Lone Soldier d	89,90
Magic Carpet d	79,90
Namco Museum Vol 1 d	99,90
Need for Speed d	79,90
NBA TE	69,90
NBA In the Zone d	89,90
NHL Face off d	99,90
Olympic Soccer d	89,90
Olympic Summer Games d	89,90
Panzer General d	89,90
PGA '96 d	69,90
Primal Rage d	89,90
Pro Pinball d	89,90
Philosoma d	89,90
Puzzle Bobble 2 us	89,90
Raiden d	79,90
RAN Soccer d	89,90
Resident Evil Hint Book eng.	39,90
Resident Evil dt unzens.	89,90
Rise of the Robots 2 d	79,90

Ridge Racer Revolution d	99,90
Road Rash d	79,90
Shell Shock d	79,90
Slam & Jam d	89,90
Space Hulk d	89,90
Starblade Alpha d	89,90
Streetfighter Alpha d	79,90
Striker d	89,90
Tekken dt	99,90
Tekken 2 jp	149,90
Thunderhawk eu	69,90
Toshinden d	69,90
Toshinden 2 d	99,90
Total NBA d	89,90
True Pinball	89,90
Twisted Metal d	89,90
View Point d	89,90
Wipeout d	89,90
Wing Commander 3 d	89,90
World Cup Golf d	69,90
Worms d	79,90
WWF Arcade d	89,90

MEGA CD

MEGA CD 2 m. 2 Spielen	199,90
Afterburner d	39,90
Arcade Classics d	39,90
Batman Return d	19,90
Battle Frenzy d	29,90
Beast 2 d	49,90
Bill Walsh us	19,90
Bill Walsh d	29,90
Bloodshot d	49,90
Chuck Rock d	39,90
Chuck Rock 2	49,90
Corpse Killer d	39,90
Dune d	39,90
Dungeon Master 2 d	49,90
Earthworm Jim d	59,90
Ecco d	39,90
Eternal Champions d	49,90
FIFA d	49,90
Formula One d	69,90
Flink d	29,90
Final Fight d	49,90
Heavy Nova I	9,90
Hook d	39,90
Hook us	29,90
Kids on Site d	19,90
Markos Magic Football d	49,90
Microcosm d	39,90
NBA Jam us	19,90
NBA Jam d	29,90
NFL Greatest us	29,90
NHL '94 d	29,90
Nighttrap d	49,90
Prince of Persia jp	19,90
Prince of Persia d	29,90
Puggsy d	39,90
Road Avenger d	19,90
Sensible Soccer d	49,90
Shining Force d	69,90
Sherlock Holmes d	29,90
Sherlock Holmes 2 d	49,90
Silpheed d	39,90
Slamcity d	39,90
Sonic d	29,90
Son of Chuck	39,90
Solfeace & Cobra Com.	39,90
Starblade d	39,90
Supreme Warrior d	49,90
Terminator d	39,90
Thunderhawk d	49,90
Tomcat Alley d	49,90
Time Gal d	39,90

Wolfchild d	29,90
World Cup USA d	49,90
WWF Rage in Cage d	39,90

GAME GEAR

Alien Syndrome d	35,90
Ariel j	9,90
AX Battler d	29,90
Bart vs. the World	29,90
Batman Forever d	49,90
Batman's Return d	39,90
Chakan d	29,90
Chuck Rock d	39,90
Columns d	29,90
Crash Dummies d	29,90
Desert Speed Trap d	29,90
Devilish d	19,90
Dizzy Collection d	49,90
Double Dragon d	29,90
Dragon Bruce Lee d	39,90
Dragon Crystal d	29,90
Drop Zone d	29,90
Dynamite Headdy d	29,90
Ecco 2 d	29,90
Ernie Els Golf d	29,90
F1 Grand Prix d	29,90
Factory Panic d	19,90
Global Gladiators	39,90
Halley Wars d	29,90
Hurricanes d	29,90
Itchy & Scratchy d	39,90
Judge Dredd d	29,90
Leaderboard Golf d	19,90
Mickey Maus Legend d	49,90
Monstertrucks d	29,90
Pete Sampras Tennis d	39,90
Psychic World d	29,90
Put & Putter d	19,90
Ristar d	39,90
Ryu Kyu jp	19,90
Slider d	19,90
Smash TV	29,90
Sonic Triple Trouble	49,90
Space Harrier d	19,90
Spiderman d	39,90
Stargate d	39,90
Strider 2 d	19,90
Talespin d	39,90
Tazmania d	39,90
Tazmania 2 d	39,90
True Lies d	29,90

LIEFERBEDINGUNGEN
us = amerikanisches Spiel, d = deutsch
oder europäisch (PAL) je nach
Verfügbarkeit, j = 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
intum, Preisänderung vorbehalten. Wir
halten nicht für die Kompatibilität der
Spiele oder Adapter. Umtausch wegen
Nichtgefallen ist generell
ausgeschlossen. Bei defekter Ware
behalten wir uns das Recht vor, die
defekten Artikel auszutauschen, zu
reparieren oder gutzuschreiben. Alle
Sendungen an uns müssen ausreichend
frankiert sein. Unfreie Sendungen
nehmen wir nicht an. Wir berechnen für
Porto- und Versandkosten DM 9,90.
X- Games Spielwaren Vertriebs Gmb.
Orleansstr. 63, 81667 München, Fax:
089 / 488074

Info-Gutschein !!!

ACTION REPLAY™

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

ACTION REPLAY™ MK 3 FÜR SNES™ IN DEUTSCH



NEU!!

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

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



INKLUSIVE GAME!!

ACTION REPLAY™ FÜR MEGADRIVE™

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

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

DM 99,-

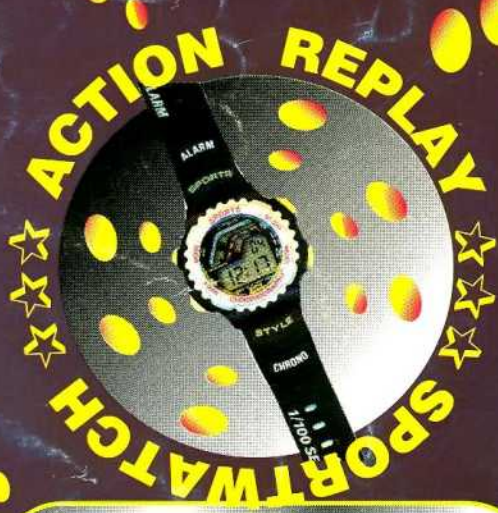
NUR FÜR MEGADRIVE™-BESITZER

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

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

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

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



ACTION-REPLAY-UHR

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

Abbildung kann abweichen.
 Nur für Endkunden.

ACHTUNG!!

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

3DO™ Speedpad

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



DM 49,-

TV SYSTEM CONVERTER

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



DM 139,-

ADAPTER, UM IMPORT-GAMES ZU SPIELEN

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

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,-