

100% NINTENDO

TOTAL!

DAS UNABHÄNGIGE MAGAZIN

SUPER NES **N**INTENDO ⁶⁴ **G**AME BOY **N**ES **V**IRTUAL BOY

Special

- Donkey Kong Biographie
- Die genialen Welten von **Super Mario 64**



Tests & Infos

- Lufia II (SNES)
- Winter Gold (SNES)
- Sword of Hope 2 (GB)
- Spy vs. Spy (GB)
- Iron Man / X-O Manowar (GB)

Reportagen

- Virtual Boy - Geheimtip oder Mega-Flop?
- Super Street Fighter Alpha 2
Demnächst für SuperNES



Offiziell bestätigt:
**Das Nintendo⁶⁴ erscheint
im März '97 in Deutschland!**
Alle Infos im Heft



PILOTWINGS 64

EXKLUSIV-BERICHT ZUM NINTENDO⁶⁴-ÜBERFLIEGER



TESTS ^{I N F O S}
NEWS **TIPS & TRICKS**



THEO KRANZ VERSAND

Läden
97070 Würzburg:
Juliuspromenade
11&68

Laden
94032 Passau:
Bahnhofstraße
28

& LÄDEN



NINTENDO 64

RECHTZEITIG VORBESTELLEN!
SICHERN SIE SICH NOCH HEUTE IHR EXEMPLAR!

NINTENDO 64 (1. MÄRZ 97) 389,-
DT VERSION INKL. 3D-CONTROLSTICK
NINTENDO 64 SPIELE (1.3.97) AB 89,-



Super Mario 64 - N64 89,- (1.3.)



Lufia 114,-



Toy Story 64,-

SCHNELL, SCHNELLER, THEO KRANZ VERSAND

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

Super Nintendo

SUPER NINTENDO ACTION PACK

dt Version inkl. Yoshis Island ... 219,-

BIG BAD BEE FIGHTER (NOV) .. 119,-

BREATH OF FIRE 2 119,-

DIRT RACER 59,-

DONALD DUCK IN MAUI. MAL 119,-

DONKEY KONG COUNTRY 2 . 119,-

DONKEY KONG COUNTRY 3 . 134,-

DRAGON BALL Z 119,-

F-ZERO CLASSICS 39,-

FIFA SOCCER 97 GOLD (22.11.) 119,-

HEBEREKES POPOITTO 49,-

KIRBYS DREAM COURSE 79,-

KIRBYS GHOST TRAP 74,-

KNIGHTS OF THE ROUND 39,-

LOST VIKINGS 2 (OKTOBER) .. 109,-

LUFIA (DEZEMBER) 114,-

mit dt. Texten & Spielberater

NBA LIVE 97 (6.12.) 119,-

PAC-MAN 2 79,-

PINOCCHIO 129,-

POWER RANGERS ZEO (OKT) . 119,-

SCHLÜMPFE 109,-

SCHLÜMPFE REISEN UM

DIE WELT (SEPTEMBER) 129,-

STREET FIGHTER ALPHA 2 (OKT) 129,-

SUPER B.C. KID 39,-

SUPER MARIO KART CLASSICS 59,-

SUPER MARIO ALL STARS CLAS. 59,-

SUPER SOCCER CLASSICS 39,-

SUPER TENNIS CLASSICS 39,-

TERRANIGMA (OKTOBER) 114,-

TETRIS & DR. MARIO CLASSICS . 64,-

TETRIS 2 99,-

Game Boy

GAME BOY POCKET (OKT/NOV) 134,-

30% kleiner, mehr Kontrast, s/w-Displ.

DONKEY KONG CLASSICS 44,-

DONKEY KONG LAND 2 (OKT) . 64,-

DRAGONHEART FIRE&STEEL 64,-

IRON MAN/XO MANOWAR 64,-

KING OF FIGHTERS 95 64,-

KIRBYS BLOCK BALL 59,-

OLYMPIC GAMES 59,-

PINOCCHIO 64,-

SCHLÜMPFE REISEN U.D.WELT .. 64,-

SUPER MARIO LAND CLASSICS 44,-

SUPER MARIO LAND 2 CLASSICS 44,-

TETRIS ATTACK (OKTOBER) 49,-

TOP RANKING TENNIS (OKT) ... 54,-

TOY STORY 64,-

WARIO LAND CLASSICS 44,-

WWF SUPERSTARS 3 - K.O.T.R. . 64,-

Sega Saturn

SEGA SATURN-GRUNDGERÄT 394,-

dt. Version, 1 Jahr Garantie, inkl.

RGB-Kabel, Control Pad, Batterie,

Demo-CD und Tips & Tricks-Buch

SEGA SATURN

WIE OBEN, INKL. SEGA RALLY 469,-

DAYTONA USA CHAMP. ED. 99,-

DIE HARD TRILOGY (22.11.) 89,-

EXHUMED 89,-

Playstation

SONY PLAYSTATION 384,-

dt. Version, Control-Pad & Demo-CD

BAPHOMET'S FLUCH (18.10) 89,-

DESTRUCTION DERBY 2 (22.11.) 99,-

DIE HARD TRILOGY (25.10.) 89,-

FIFA SOCCER 97 (27.11.) 89,-

FORMEL 1 99,-

NBA LIVE 97 (06.12.) 89,-

NHL 97 (01.11.) 89,-

NHL POWERPLAY '96 (NOV) 89,-

SOVIET STRIKE (1.11.) 89,-

SYNDICATE WARS (22.11.) 89,-

TEKKEN 2 (2.10.) 99,-

WIPEOUT 2097 (18.10.) 99,-

(Erscheinungstermine ohne Gewähr)

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT

FRAGEN SIE AUCH NACH
UNSEREN SPIELEN FÜR
MEGA DRIVE, 3DO UND
GAME GEAR!

AUSTRIA EXPRESS
JETZT AUCH FÜR
ÖSTERREICH:

LIEFERUNG IN 1-2 TAGEN

TEL: 0049

85 17 37 77

VERSANDKOSTEN 6,90 DM,
UMRECHNUNG 1 DM = 7,5 ÖS

09 31 / 57 16 01

ODER: 0931 / 57 16 06 • ONLINE: WWW.LOGON.DE/KRANZ

Versand per NN DM 6,90; bei York (nur Euroschecks) DM 4,-; Versand und Laden: Ladenpreise können variieren; Preistrücker, Änderungen vorbehalten; UPS DM 10,-; Porto Ausland DM 18,-

Alle Spiele dt. Version * Alle Spiele dt. Version * Alle Spiele dt. Version * Alle Spiele dt. Version



Ihr seid die Größten!

Und da soll noch einmal jemand sagen, daß sich nur einige wenige Nintendo-User auf das N64 freuen. Es ist wirklich kaum zu glauben, wieviele TOTAL!-Leser sich an unserer Nintendo⁶⁴-Verlosung beteiligt haben: Binnen vier Wochen erreichten uns sage und schreibe über 7000 Einsendungen – eine Zahl, die in der über dreijährigen Geschichte der TOTAL! bislang noch nicht annähernd erreicht wurde. Wir möchten uns an dieser Stelle recht herzlich für Euer reges Interesse bedanken und haben uns kurzerhand entschlossen, im kommenden Monat eine noch größere Verlosaktion zu starten – versprochen!

Passend zum Thema liefert Euch TOTAL! auch in diesem Monat wieder alle Infos und Facts zur neuen Wundermaschine: Unsere ausführlichen Levelbeschreibungen zu *Super Mario 64* und *PilotWings 64* findet Ihr in keinem anderen Videospiel-Magazin.

Aber auch SuperNES-Besitzer kommen keinesfalls zu kurz, denn z. B. mit *Super Street Fighter Alpha 2* (der zweifelsohne beste Teil der SF-Reihe) und *Winter Gold* (eine mit dem FX-Chip ausgestattete Sport-Simulation) stellen wir Euch die kommenden 16-Bit-Hits vor.

Viel Spaß mit dieser Ausgabe
wünscht Euch wie immer

E U E R
KOMPETENTES
TOTAL!
TEAM

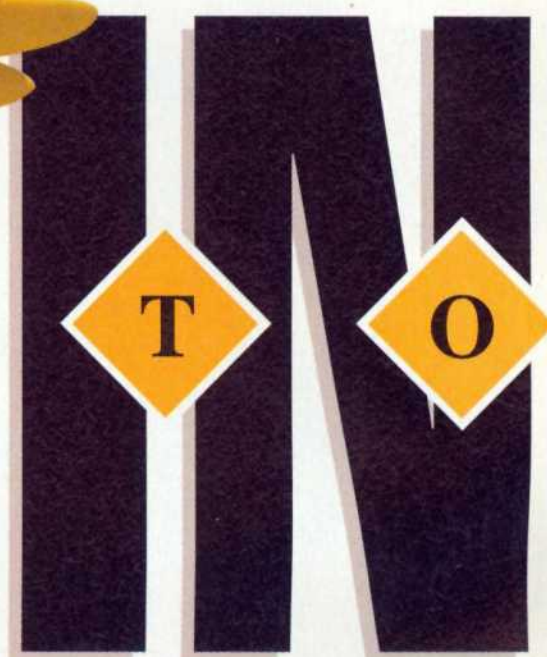
PILOTWINGS 64

Bitte die Sicherheitsgurte anlegen und das Rauchen einstellen, Ever Flug startet in Kürze! Auf den Inseln von Nintendos Über-Flieger erwarten Euch jede Menge Überraschungen. Aber mit einigen Tips für Hobbypiloten und einer Vorstellung der vielen Möglichkeiten des Spiels wollen wir

es nicht belassen. Zusätzlich gibt es noch wertvolle Informationen über die Entstehung des Spiels und die technischen Hintergründe. TOTAL!-Airlines wünscht Euch einen guten Flug!



24



LUFIA II – RISE OF THE SINISTRALS

Die Kämpfe des legendären Maxim und seiner Begleiter kennen wir ja zumindest ansatzweise schon aus *Lufia & The Fortress of Doom*. Was damals aber wirklich alles passiert ist, enthüllt Taito nun im zweiten Teil der Saga, der angenehmerweise auch komplett eingedeutscht in den hiesigen Regalen zu finden sein wird. Unser zweiteiliger Report berichtet über die Neuerungen in Sachen Gameplay und Handlung und stellt die Verbesserungen vor. Es erwartet uns ein heißer Herbst!

52



REPORTAGEN

Nintendo⁶⁴-Special:

PilotWings 64, Teil 124

Einen offiziellen Pilotenschein könnt Ihr mit unserer zweiteiligen Flugschule zwar nicht machen, wohl aber einige nützliche Dinge über das Fliegerleben auf dem N64 erfahren.

Super Mario 64, Teil 330

In dieser Ausgabe stellen wir die Level 5 und 6 genauer vor, außerdem gibt es praktische Tips, wie man Bowser das Leben schwer machen kann.

FX-Spiele in der Übersicht36

Dank des FX-Chips können auch SNES-Besitzer Ausflüge in die Welt der 3D-Polygone unternehmen. Wir stellen alle bislang mit diesem Baustein ausgestatteten Spiele genauer vor.

Street Fighter – Die Story40

Kein anderes Prügelspiel kann auf eine so lange Geschichte zurückblicken. Wir berichten über die einzelnen Stationen.

Lufia II, Teil 152

Das wurde ja auch langsam Zeit: Endlich kommt wieder ein komplexes Rollenspiel offiziell nach Deutschland. Wir haben uns vorab die US-Version angesehen und verraten Euch, was da so alles auf Euch zukommt.

Virtual Boy58

Ein völlig neues, virtuelles Spielvergnügen verspricht Nintendo mit dieser revolutionären Konsole, die allerdings immer noch sowohl physikalisch als auch in Sachen Verkaufserfolg auf recht wackeligen Beinen steht. Wir berichten über die Hintergründe.

Donkey Kong Biographie60

Der zweite Teil unserer umfassenden Helden-Biographie zeigt des Affen Wandlung vom Fässerwerfer zum Bananensammler.

WETTBEWERBE

Virgin7

Highscore-Competition72

PREVIEWS

SNES

Winter Gold34

Rechtzeitig zur kalten Jahreszeit erwartet den geneigten Wintersportler ein saisongerechtes Sportspektakel.

Super Street Fighter Alpha 238

Na ja, so langsam wird es schon problematisch, die einzelnen Teile des Prügelspiel-Dauerbrenners voneinander zu unterscheiden. Da muß man sich schon einiges Kopfzerbrechen in Sachen Namensgebung machen!

IRON MAN / X-O MANOWAR

Acclams jüngste Comic-Umsetzung bringt nicht nur einen altgedienten Marvel-Helden zu neuen Ehren, sondern führt ihn auch noch mit einem etwas jüngeren Vertreter seiner Art zusammen. Die actionreichen Abenteuer dieses etwas anderen dynamischen Duos bestechen vor allem durch abwechslungsreiches Gameplay und ansprechende Super-Game-Boy-Unterstützung.



56

SWORD OF HOPE II



Prinzen haben es beim besten Willen nicht leicht, immerhin müssen sie als zukünftige Könige ständig

dazu bereit sein, ihren Kopf für das Wohl des Volkes hinzuhalten. Das gilt auch für Prinz Theo, der sich im Nachfolger von Kemcos Rollenspielklassiker mit Dämonen, Drachen und anderen Fieslichkeiten herumschlagen muß. Zwar wird das Spiel nicht in einer eingedeutschten Version auf den Markt kommen, einige Grundkenntnisse des Englischen genügen jedoch, um dem Prinzen bei seinem Abenteuer beizustehen.

50

HALT



STREET FIGHTER ALPHA 2

38

Bald prügeln sie sich wieder, die guten alten Straßenkämpfer. Einige alte Bekannte sind dabei, allerdings auch einige neue Gesichter. Eines jedoch hat sich an Capcoms Dauerbrenner nicht geändert: das knochenharte Spielprinzip. Wir haben einen ersten Blick auf das demnächst erscheinende Spiel geworfen.



TESTS

SNES

TOTAL!-Classics

Lufia & The Fortress of Doom70

Eigentlich spielt der erste Teil der Lufia-Saga lange Zeit nach dem gerade erschienenen zweiten Teil, aber das hindert uns auch nicht daran, ihn nochmals vorzustellen.

Super R-Type71

Keine Chancen haben invasionslüsterne Aliens, wenn Ihr mit Eurem bestens bewaffneten Raumschiff unterwegs seid.

GAME BOY

Iron Man / X-O Manowar56

Zwei bislang getrennt marschierende Comichelden raufen sich erstmalig zu einem unschlagbaren Team zusammen.

Spy vs. Spy58

Eifrigen MAD-Lesern dürften die nicht ganz friedlichen, aber dennoch amüsanten Aktivitäten dieser beiden Spione bestens bekannt sein.

Sword of Hope II72

Theo gegen den Rest der Welt: Auch in seinem zweiten Rollenspiel-Abenteuer muß sich der junge Prinz mächtig anstrengen, um das Schwert der Hoffnung zu finden.

TIPS & TRICKS

Shorties	74
Action-Replay-Codes	77
Helpline	78

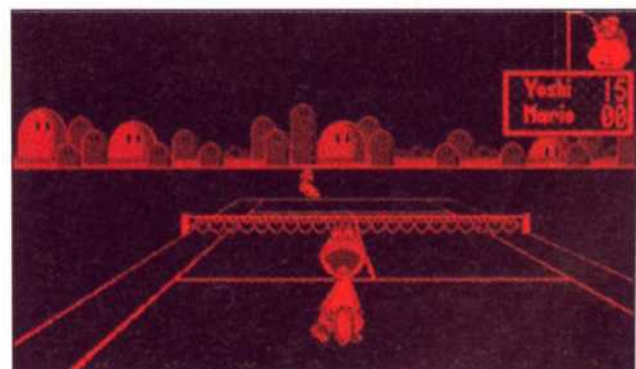
RUBRIKEN

Editorial	3
News	6
Leserbriefe	16
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	43
Die Seiten zum Mitmachen: Wie in jeder Ausgabe präsentieren wir Eure Lieblingsspiele in der geordneten Übersicht.	
Poster: Super Mario 64	44
TOTAL!-Intern	48
TOTAL!-Labor	49
Börse	80
Die Seiten mit den Kleinanzeigen. Genau das richtige für alle, die ein gebrauchtes Spiel suchen oder sich von ihren Sammlerstücken trennen möchten.	
Händlerregister	84
Hotlines	85
Impressum	86
Vorschau	86

VIRTUAL BOY

Big Ns rot-schwarze Konsole der extravaganten Art wird wohl niemals offiziell nach Deutschland kommen. Doch wir wären nicht ein 100%iges Nintendo-Magazin, wenn wir ihr nicht trotzdem einen Platz auf unseren Seiten einräumen würden. In unserem Report erfahrt Ihr alles über die Technik der Virtual-Reality-Konsole und die bislang dafür erhältlichen Spiele.

58



WINTER GOLD

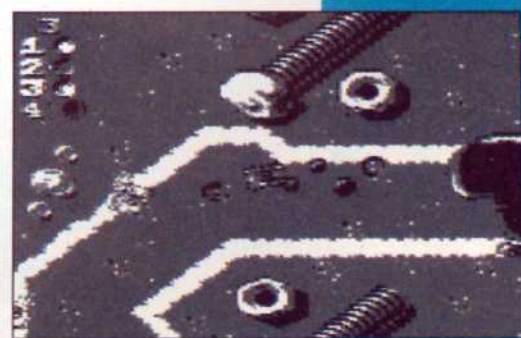
Der Winter steht ja nun doch schon fast vor der Tür – höchste Zeit also, für ein saisonal passendes Sportspiel zu sorgen. Und damit der optische Eindruck auch hervorragend ist, greift Nintendo auf die Dienste des FX-Chips zurück. Wenn alles klappt, soll das Sportspektakel noch vor Weihnachten in den Regalen stehen, wir haben in unserem Preview schon mal vorab einen Blick auf die beinahe fertige Version geworfen.



56

TIPS & TRICKS

In dieser Ausgabe kommen vor allem die Game-Boy-Besitzer voll und ganz auf ihre Kosten, denn für sie haben wir ein pralles Päckchen an Tips und Tricks zusammengepackt. Aber natürlich findet sich auch für alle SNES-Besitzer Lebenshilfe in Form von Cheats und Levelcodes zu einer Vielzahl Spielen. Abgerundet wird das Angebot wie üblich durch Helpline und die Action-Replay-Codes, die in keiner Ausgabe fehlen dürfen. Wir wünschen Euch viel Spaß beim Lesen und Spielen ...



76

DAS NINTENDO⁶⁴ KOMMT AM 1. MÄRZ '97 NACH DEUTSCHLAND!



Beim Treffen mit Shigeru Miyamoto überreicht Reza dem Meister TOTAL! 8/96



Auch im Zweispieler-Modus darf zwischen vier Jet-Skies gewählt werden



Auf insgesamt acht Strecken geht es mitunter durch Tunnel oder über Sprungschanzen – selbst Kunststücke sind möglich



Auf insgesamt acht Strecken geht es mitunter durch Tunnel oder über Sprungschanzen – selbst Kunststücke sind möglich

Am 9. September war es endlich soweit: Nintendo lud zur heißerwarteten Nintendo⁶⁴-Europapremiere in Wiesbaden. Durch die Pressekonferenz führten die Größen des Nintendo-Konzerns: Shigeru Ota (Geschäftsführer Nintendo of Europe), Hans Stahler (Berater von NoE), Shigeru Miyamoto (Chefprogrammierer), Genyo Takeda („Hardware“-Manager) und Werner Rudolph (Manager Advertising/PR NoE).

Nachdem Nintendos Vormachtstellung ebenso ausführlich wie eindrucksvoll anhand von Zahlen, Daten und Fakten unterstrichen wurde, folgte die offizielle Stellungnahme zum Start des Nintendo⁶⁴.

Die 64-Bit-Konsole wird erst am 1. März 1997, allerdings zum sensationellen Preis von 399 DM (Netzteil, RGB-Kabel und ein Joypad inkl.), in Deutschland erscheinen. Zum Start werden folgende Spiele erhältlich sein: *Super Mario 64* (zu einem unglaublichen Preis von 99 DM), *PilotWings 64* (129 DM) und *Star Wars: Shadows of The Empire* (149 DM). Kurze Zeit später wird *Waverace 64* (ebenfalls für nur DM 99.-) veröffentlicht. Preise für zusätzliche (farbige) Pads und die Speicherkarten sind noch nicht bekannt.

Zwei der vier Software-Titel sind noch nicht 100%ig fertiggestellt – TOTAL! hat sie allerdings schon mal für Euch ausführlich probegespült: Nun ist es amtlich – auf der E3-Messe in Los Angeles wurden nur zwei von



Oben: Die Nintendo-Oberhäupter verkünden die News Ganz unten: Beim Interview mit Shigeru Miyamoto



Bei Waverace 64 stehen vier Spielmodi zur Wahl: Neben Ein- und Zweispieler-Varianten gibt es noch einen Stunt-Modus

insgesamt vier *Waverace 64*-Spielmodi gezeigt. Auf den acht Strecken darf zu zweit (Split-screen), allein gegen Gegner oder aber lediglich „auf Zeit“ gefahren werden. Zudem gibt es noch einen Stunt-Modus, bei dem die haarsträubendsten Kunststücke auf leicht abgewandelten Streckenverläufen vollführt werden müssen. Zwei Punkte machen dieses Rennspiel zur Besonderheit: Zum einen erwartet uns eine weitere technische Meisterleistung, zum anderen wird tatsächlich in jeder Runde individuelles Geschick vom Spieler abverlangt, da der „normale“ Wellengang und auch die aufkommenden Wellen der gegnerischen Jet-Skies zu keinem Zeitpunkt „gleich“ sind. Eine jederzeit variable Streckenbegebenheit – so etwas gab es bislang in noch keinem Rennspiel!

Auch *Star Wars: Shadows of the Empire* wußte positiv zu überraschen, denn die E3-Version wurde ebenfalls stark verbessert. Besonders in punkto Steuerung sind deutliche Fortschritte zu erkennen. Es ist wirklich davon auszugehen, daß Nintendo zum N64-Release vier absolute Spitzentitel präsentieren kann.

Im kommenden Monat werden wir ausführlich über alle Neuigkeiten rund um Nintendo berichten, einige Kurzinfos gibt es allerdings schon an dieser Stelle:

+++ Auch der Game Boy Pocket wurde offiziell vorgestellt +++ *Super Mario RPG* wird definitiv nicht offiziell

in Deutschland erscheinen – Arbeiten an *Super Mario RPG 64* wurden bestätigt +++ Das 64 DD fürs N64 wird „spätestens bis Herbst '97“ in Japan erscheinen +++ Das R bei *Super Mario Kart R* bedeutet (sehr zum Unwillen von Miyamoto) Reality +++ Square wird weiterhin SNES-Spiele produzieren – auch fürs N64? Miyamoto: „Kein Kommentar!“ +++ Deutsche N64-Hard- und Software wird nicht mit japanischer bzw. amerikanischer kompatibel sein +++ Anlässlich der Konferenz war Shigeru Miyamoto zum erstenmal in Deutschland +++



STAR WARS SHADOWS OF THE EMPIRE

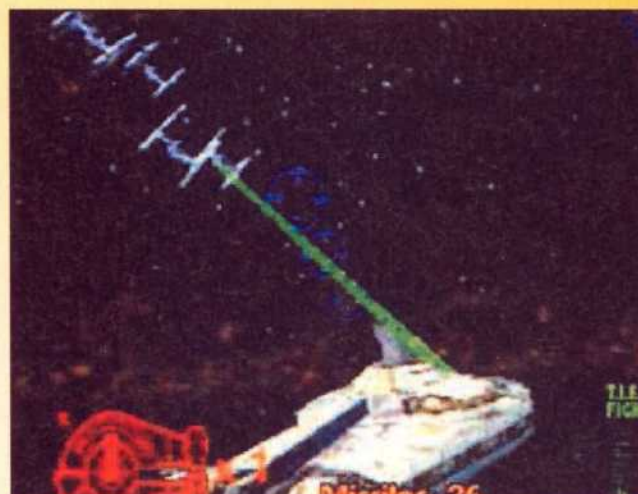
Kurz vor Redaktionsschluß erreichten uns die neuesten Bilder von LucasArts' erstem Spiel für das Nintendo⁶⁴. Wie es scheint, haben sich die Entwickler nach der Electronic Entertainment Expo, die im Mai in Los Angeles stattfand, noch einmal ordentlich ins Zeug gelegt. Shadows of the Empire scheint sich nicht nur grafisch zu einem der spektakulärsten N64-Titel dieses Jahres zu entwickeln.



Die teilweise recht ausgefallenen Gegner sehen nicht nur toll aus, sie bewegen sich auch sehr realistisch fort



In den großangelegten Spielabschnitten verliert man schnell den Überblick



Alle Raumschiffe bestehen aus Polygonen, die mit aufwendigen Texturen überarbeitet wurden



Detaillierte Objekte wie diesen Rebell, vermag das N64 in Echtzeit zu berechnen



In vielen Stages kann sich der Spieler völlig frei in seiner Umgebung bewegen



Filmreif: Nach einem fehlgeschlagenen Angriff zerschellt ein sogenannter „Snowspeeder“ an einem gigantischen AT-AT



Neben Charakteren aus der Star Wars-Trilogie sind auch Newcomer dabei

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: „Auf welchen pelzigen und possierlichen Kleintieren reitet Earthworm Jim gerne?“

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

TOTAL! • Virgin 10/96 • Friedensallee 41 • D-22765 Hamburg

Einsendeschluß: 27.10.1996. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.
Mitarbeiter des X-plain Verlages und der Firma Virgin dürfen nicht teilnehmen.



Nach der sensationellen Markteinführung des Nintendo⁶⁴ in Japan, warten nun Videospiele-Fans im Land der unbegrenzten Möglichkeiten auf den US-Release der 64-Bit-Konsole, der auf Sonntag, den 29. September dieses Jahres vorverlegt wurde. Angeblich soll es zwischen der japanischen und amerikanischen Ausführung der Konsole keine Software-bedingte Inkompatibilität geben. Lediglich ein leicht unterschiedlicher Modulschacht soll, wie es schon beim Super Nintendo der Fall war, Import-Freaks die Suppe versalzen. Neben *Super Mario 64* – das im Vergleich zur Nippon-Version unter anderem mit mehr Sprachausgabe und einer verbesserten Kameraführung aufwarten soll – und *PilotWings 64* ist das abgedrehte Basketballspektakel *NBA Hang Time* sowie die Eishockey-Simulation *Wayne Gretzky Hockey* (beide Williams) pünktlich zum Konsolen-Release am Start. Auch weitere Hits lassen nicht lange auf sich warten. Schon im Oktober soll Williams' rabiate Digi-Prügelei *Mortal Kombat Trilogy* (10.10.) sowie die Jetski-Raserei *WaveRace 64* in den Regalen der Kaufhäuser stehen.

Folgende Titel kommen in Amerika voraussichtlich noch im Laufe dieses Jahres auf den Markt:

Oktober

Mortal Kombat Trilogy
WaveRace 64

Williams Entertainment
Nintendo

November

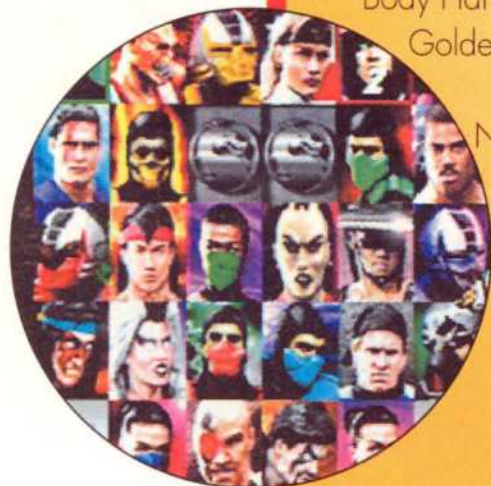
Cruis'n USA 64
Killer Instinct Gold
Turok – Dinosaur Hunter

Nintendo
Nintendo/Rare
Acclaim/Iguana Entertainment

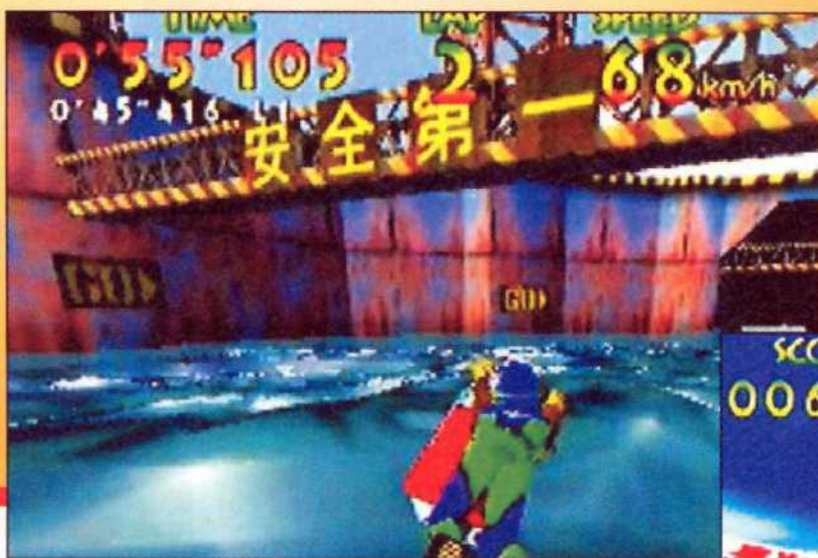
Dezember

TetrisPhere
Star Wars: Shadows of the Empire
Blast Corps
Body Harvest
GoldenEye 007

Nintendo/H₂O
Nintendo/LucasArts
Nintendo/Rare
Nintendo/DMA Design



Nintendo/Rare



Nintendos Jetski-Spektakel zeichnet sich neben anderen Innovationen durch ausgefallene Streckenführungen aus



Das langerwartete *Mortal Kombat Trilogy* wartet mit einer großen Riege an Fightern auf



Atmosphärisch: Die digitalisierten Kämpfer treffen vor finsternen Hintergrundgrafiken aufeinander



Auch *Body Harvest* scheint in grafischer Hinsicht ein echter Leckerbissen zu werden



Kampf den Aliens: DMA Designs Nintendo⁶⁴-Debüt verspricht spannende 3D-Action



Hinein in den Sonnenuntergang! *WaveRace 64* bietet nicht nur heiße Rennspiel-Action, sondern auch spektakuläre 3D-Grafik

WILD CHOPPERS (N64)

Seta präsentiert einen Leckerbissen für actionorientierte Nintendo⁶⁴-User. Ähnlich wie bei Kemcos *Blade 'n' Barrel*, das wir in der vorangegangenen Ausgabe vorgestellt haben, handelt es sich bei diesem Titel um eine explosive Mischung aus Helikoptersimulation und 3D-Shooter. In diversen Missionen werden Eure Fertigkeiten als Kampfpilot getestet. An Bord eines hypermodernen Hubschraubers verschlägt Euch *Wild Choppers* in verschiedene Szenarien, die von gegnerischen Streitkräften unsicher gemacht werden. Um der Präsenz Eurer Gegner ein schnelles Ende zu bereiten, ist Euer Helikopter mit vielseitigen Waffensystemen ausgerüstet. Neben den obligatorischen 30-mm-Geschützen stehen unter anderem zielsuchende Raketen zur Verfügung. Die detaillierte und atemberaubend schnelle 3D-Grafik soll das Game auch optisch ansprechend machen. Nintendo⁶⁴-Fans müssen sich jedoch noch ein wenig gedulden, *Wild Choppers* wird voraussichtlich im ersten Quartal nächsten Jahres als Import erhältlich sein.



Wild Choppers bietet knallharte 3D-Action. Ohne die nötige Portion Taktik kommt Ihr jedoch nicht sehr weit



Die vielen verschiedenen Waffensysteme sorgen für Abwechslung im Pilotenalltag

REV LIMIT (N64)

Nach der wenig erfolgreichen Schachsimulation *Shogi Chess*, arbeitet die Software-Firma Seta an einem neuen Spiel für Nintendos 64-Bitter. Auf dem Super Nintendo hat sich das japanische Programmierer-Team unter anderem mit den beiden *Exhaust Heat* Formel-1-Games einen Namen gemacht, und auch Setas erstes N64-Projekt ist stark PS-lastig. Unter dem Titel *Rev Limit* erwartet Nintendo⁶⁴-User und solche die es noch werden wollen ein reinrassiges Rennspektakel. Auf verschiedenen halbsbrecherischen Tracks dürft Ihr bei Setas 64-Bit-Debüt Eure Fahrkünste unter Beweis stellen. Zu diesem Zweck stehen mehrere Boliden zur Verfügung, die sich nicht nur äußerlich voneinander unterscheiden. Besonders hinsichtlich wichtiger Faktoren wie beispielsweise die Motorenstärke oder Kurvenlage liegen Welten zwischen den verschiedenen Fahrzeugtypen. Nachdem Ihr Euch auf einer Teststrecke mit den Wagen vertraut gemacht habt, können zusätzlich zu normalen Renndistanzen sogar optional bis zu fünfzig Runden auf den abwechslungsreichen Tracks gefahren werden. Grafisch scheint mit *Rev Limit* ein echter Überflieger am Start zu sein. Zwar nutzt das Game keine der höheren Auflösungsstufen, die Nintendos neue Hardware bietet, an Detailreichtum ist die rasante 3D-Optik jedoch kaum zu übertreffen. Einer genauer Termin für den Release wurde zwar noch nicht bekanntgegeben, Nintendo⁶⁴-Fans können sich jedoch voraussichtlich zu Beginn des kommenden Jahres an Setas High-End-Rennspektakel erfreuen.



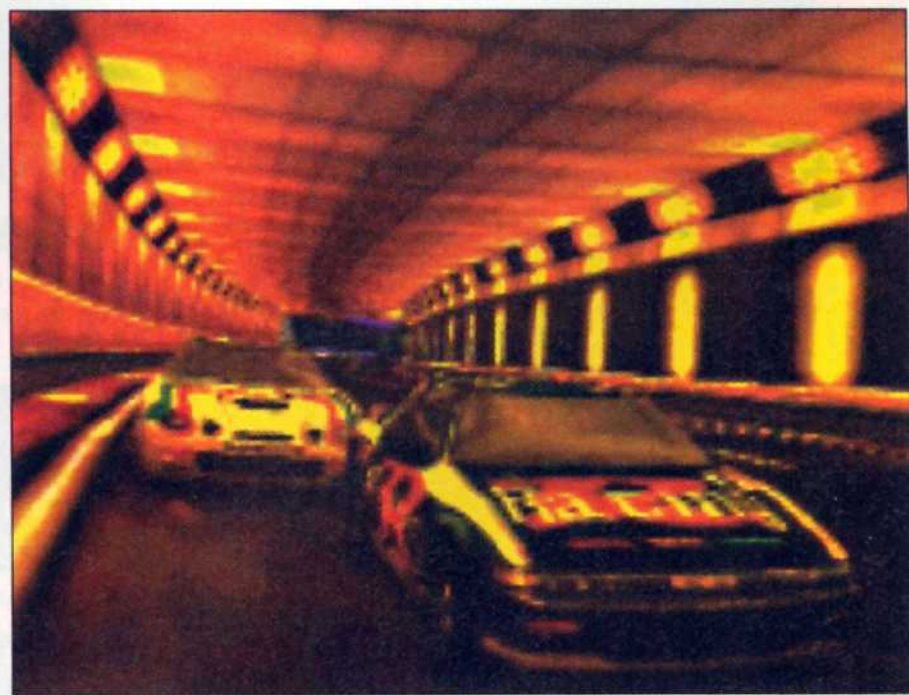
Rev Limit bietet haarsträubende 3D-Grafik gepaart mit einem hohen Maß an Spielbarkeit



Dank der Replay-Option könnt Ihr Euch das Rennen aus verschiedenen Perspektiven zu Gemüte führen



Grafische Features wie beispielsweise Light-Source-Shading sollen Setas Nintendo⁶⁴-Hochgeschwindigkeitsraserei optisch ansprechend machen

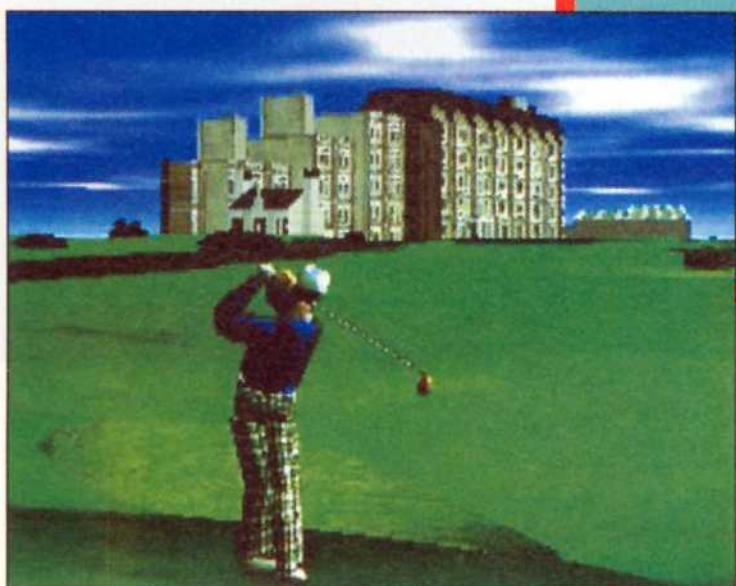


Die Boliden bestehen allesamt aus Polygonen und wurden mit aufwendigen Texturen belegt, was ihnen ein recht realistisches Äußeres verleiht

TOTAL! NEU

ST. ANDREWS (N64)

Bei diesem Titel aus dem Hause Seta handelt es sich um eine Golfsimulation der Extraklasse. Neben diversen interessanten Spielmodi wartet das Game unter anderem mit toller 3D-Grafik auf. Noch nie vorher dagewesene Blicktiefe, zahllose Perspektiven und absolut realistische Bewegungsabläufe der Polygon-Sportler sollen *St. Andrews* in optischer Hinsicht ansprechend machen und dabei die Hardware-Power von Nintendos nagelneuer Konsole demonstrieren. Die großen Datenmengen, die das Spiel benötigt, sollen voraussichtlich in einem 64-MBit umfassenden Modul untergebracht werden. Anhänger der Nobel-Sportart, die mit einem N64 ausgestattet sind, haben Grund zur Freude. *St. Andrews* wird, wenn alles gut geht, noch in diesem Jahr erhältlich sein.



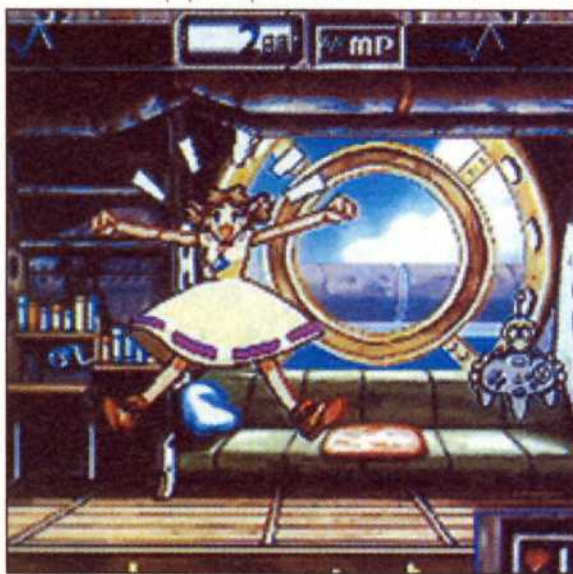
Durch Motion-Capturing wirken die Sportler in ihren Bewegungsabläufen sehr realistisch



Auch Golfeinsteiger haben bei dem relativ unkomplizierten *St. Andrews* eine faire Chance

WONDER PROJECT J 2 (N64)

Nach dem genialen *Lufia II*, das wir ebenfalls in dieser Ausgabe vorstellen (siehe S. 52), widmet sich die japanische Software-Schmiede Enix ihrem ersten Nintendo-Game. *Wonder Project J 2* ist der Titel dieses recht 'japanophilen' Adventures, bei dem es Eure nicht gerade beneidenswerte Aufgabe ist,



Nicht nur das Charakterdesign, besonders die Thematik macht das Enix-Game zu einem Japan-only-Titel

einem jungen Roboter menschliche Emotionen beizubringen. Optisch präsentiert sich Enix' neuester Titel eher unspektakulär. Die 2D-Grafik ist zwar bunt und hübsch gezeichnet, daß das Spiel auf Nintendos 64-Bit-Hardware läuft, merkt man *Wonder Project J 2* jedoch nicht an. Wie es schon beim knapp zwei Jahre alten SNES-Vorgängermodul der Fall war, wird dieses sogenannte 'Communication-Adventure' wohl niemals außerhalb Japans erscheinen. Doch auch die Import-Fans unter den N64-Usern müssen sich noch ein wenig gedulden, vor der Jahreswende wird *Wonder Project J 2* selbst im Land der aufgehenden Sonne nicht in den Regalen der Kaufhäuser stehen.



Der Vorgänger hat in Japan bis heute eine große Fangemeinde unter den Super-Nintendo-Usern



Wer auf bunte Anime-Grafik steht, kommt bei *Wonder Project J 2* mit Sicherheit auf seine Kosten



Panasonic 3DO + Starblade 229.00 DM

Goldstar 3DO + Fifa Soccer 229.00 DM

Super NES

Akira	dt	* 119.00
Animaniacs 2	dt	124.00
Biker Mice from Mars	dt	99.00
Breath of Fire 2	dt	109.00
Casper	dt	* 119.00
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

Donkey Kong Count. 3	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
Green Lantern	dt	* 119.00
Hebereke 2	dt	79.00
Int.S.Soccer Deluxe	dt	119.00
Izzy's Quest	dt	109.00
Kawasaki Superbikes	dt	89.00
Kid Clown Crazy Cha.	dt	79.00
Kirbys Ghost Trap	dt	84.99
Lost Vikings 2	dt	* 99.00
Lothar Matthäus	dt	99.00
Lufia 2	us	140.00
Mario Andretti Rac.	dt	* 109.00

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 Summer Gam.	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
Solitaire	dt	* 99.00
Spirou	dt	109.00
Star Trek: Deep Space	dt	109.00
Star Trek: Next Gen.	dt	89.00

Super Mario RPG	dt	* 129.00
Terranigma	dt	119.00

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
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
Alien 3	dt	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	59.99
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
Judge Dredd	dt	49.00
Justice League	dt	59.00
Magic Boy	dt	49.00
Mario All Star Clas.	dt	59.00
Mario Kart Classic	dt	59.00
Marko's Magic Footb.	dt	39.00
Mega Man X	uk	69.00
Metroid	uk	59.00
Morph	dt	44.00

Newman-H. Indy Car	dt	49.00
Parodius	dt	39.00
Pierre le Chef	dt	69.00
Pink Panther	dt	49.00
Pocky & Rocky	dt	59.99
Pocky & Rocky 2	dt	69.00
Porky Pig's H.Hol.	dt	59.99
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
Spideeman / X-Men	dt	49.00
Stargate	dt	39.00
Terminator 2 (Judgme	dt	49.00

Tetris & Dr. Mario	dt	69.00
Tiny Toon 1	dt	39.00
Tiny Toon 2	dt	69.00
Troy Aikman Football	dt	46.00
Turbo Toons	dt	59.00

Turrican 2	dt	69.00
Vortex	us	49.00
Vortex	dt	39.00
Warlock	dt	49.00
Weapon Lord	dt	59.00
Zelda-Link t.t. Past	dt	64.99
Zero the Kamikaze	dt	44.00
Zoop	dt	59.00

Super NES-Zubehör

6 Button Pad Doc's	dt	29.00
6 Spieler Adapter	dt	44.99
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	39.99
Joypad (Nintendo)	dt	39.00
Per4mer Lenkrad	dt	89.99
Pro Pad SV-334	dt	29.00
Program Pad SV-337	dt	69.00
Scart Kabel S.NES	dt	19.00
Spieleb. Donkey K.C.	dt	24.00
Spieleb. Donkey 2	dt	24.00
Spieleb. Mario Worl.2	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
Alleyway	dt	44.00
Animaniacs	dt	54.00
Battle Toshinden	dt	59.00
BC Kid 2	dt	49.00
Blues Brothers 2	dt	65.00
Bombberman 2	dt	49.99
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
Judge Dredd	dt	54.99
Kirbys Block Ball	dt	59.00
Kirbys Dream Land 2	dt	59.00
Mega Man 5	dt	49.00
Nigel Mansell's Worl	dt	59.00
Olympic Summer Ga.	dt	59.00

Pinocchio	dt	59.00
Primal Rage	dt	59.00
Rasenmäher Mann	dt	65.00

Schlümpfe (dt. Text)	dt	59.00
Space Invader (SGB)	dt	49.99
Spirou	dt	59.00
Super Mario Land 3	dt	49.00
Talespin-Käpt'n Balu	dt	59.00
Tetris Blast	dt	59.99
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 2	uk	39.00
Adventure Island 1	dt	39.00
Bomb Jack	dt	39.00
Brainbender	dt	39.00
Cool Spot	dt	29.00
Dennis	dt	39.00
Double Dragon 3	dt	34.99
Dragonheart	dt	39.99
Ferrari: Grand Prix	dt	34.99
Fidgetts	dt	39.00
Game Boy Gallery	uk	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
PGA European Golf	dt	39.00
Pop Up	dt	39.00

Sequest DSV (SGB)	dt	39.00
Stargate	dt	34.99
Super Mario Land Cl.	dt	39.99
Terminator 2 (Judgme	dt	34.99
Tetris	dt	39.00
WWF Raw incl. Video	dt	34.99
Yoshi's Cookie	uk	39.00

Gameboy-Zubehör

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

Destruction Derby 2	dt	* 99.00
Destruction Derby 1	dt	94.00
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
Ecstatica	dt	99.00
Entomorph	dt	89.00
Epsilon Indi	dt	89.00
Extreme Pinball	dt	89.00

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

F1 & Lenkrad	dt	199.00
--------------	----	--------

Fade to Black	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 + Mario	jp	1099.00

3-DO

Creature Shock	dt	* 89.00
Descent	dt	* 99.00
Waterworld Action	dt	* 99.00

3-DO-Sonderangebote

3-Do Sampler	dt	3.00
Deathkeep	uk	29.00
Dragon Lore	dt	29.00
Escape from Monster	dt	29.00
Fifa Soccer	dt	29.00
Foes of Ali	dt	29.00
Gridders	uk	69.00
Guardian Wars	us	29.00
Immercenary	dt	29.00
John Madden Football	dt	29.00
Mega Race	dt	29.00

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

Psychic Detective	dt	29.00
-------------------	----	-------

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

Return Fire Map o.D.	dt	29.00
Return Fire (DA)	dt	29.00
Sesame Street Numb.	us	29.00
Sewer Shark	us	49.00
Sherlock Holmes	dt	29.00
Shock Wave 2	dt	29.00
Shock Wave Op.Jumpg.	dt	29.00
Shock Wave	dt	29.00

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

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

Goldstar 3-Do + Fifa	dt	229.00
----------------------	----	--------

Panasonic 3-Do+Star.	dt	229.00
----------------------	----	--------

Sony PSX

A-Train	dt	99.00
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	84.99
Bloodfist	dt	89.00
Casper	dt	84.00
Chessmaster 3D	dt	89.00

Chronicles o.t.Sword	dt	89.00
----------------------	----	-------

Converse Hard Core H	dt	* 99.00
----------------------	----	---------

Cyberia	dt	79.99
---------	----	-------

D (Dining Table)	dt	84.00
Dark Crusaders	dt	89.00
Darkstalkers	dt	* 89.00
Davis Cup Tennis	dt	89.00
Deadly Skies	dt	* 89.00
Descent	dt	84.99

Frank Thomas Baseb.	dt	84.00
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
In the Hunt	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	89.00
Crazy Ivan	dt	89.00
Lemmings Play Paint.	dt	* 94.00
Lost Vikings 2	dt	* 94.00
Magic Carpet	dt	89.00
Mega Race	dt	89.00

Myst (kp.dL.)	dt	89.00
---------------	----	-------

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

Namco Museum P. 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
Onside Soccer	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
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
Raging Skies	dt	99.00

Raven Project	dt	89.00
---------------	----	-------

Rayman	dt	89.00
Razor Wing	dt	* 89.00
Rebel Assault 2	dt	99.00



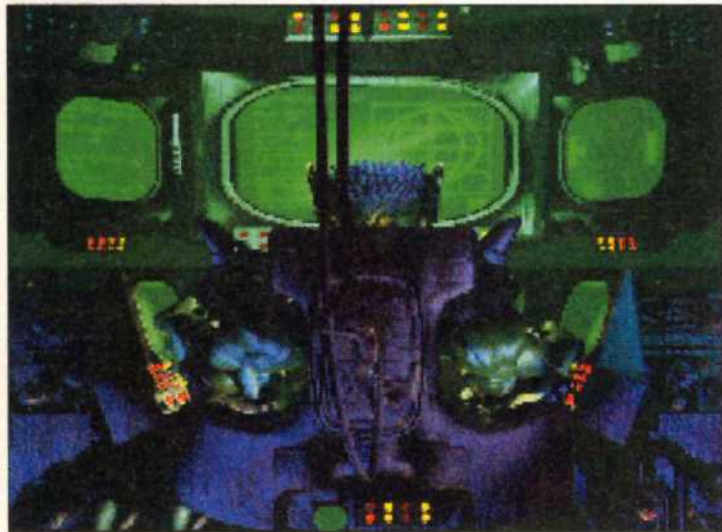
Praktisch: Jeder der drei Wikinger verfügt über eine besonders ausgeprägte Fähigkeit



Nicht nur die einfallsreichen Stages machen The Lost Vikings 2 zu etwas Besonderem, auch die Grafik stimmt

THE LOST VIKINGS 2 (SNES)

In der vorangegangenen Ausgabe haben wir *The Lost Vikings* im Rahmen eines Classic-Tests unter die Lupe genommen, nun sind die drei wilden Wikinger erneut unterwegs, um dem gemeingefährlichen Tomator das Fürchten zu lehren. Die zahlreichen Jump&Run-Level fordern nicht nur geschickten Umgang mit dem Joypad – diverse Knochelemente verlangen zudem den gepeinigten Helden einiges ab: Jeder der Recken zeichnet sich durch eine ganz bestimmte Fähigkeit aus. Erik kann beispielsweise schnell laufen und hoch springen, während sich Ba-leog auf den Umgang mit Waffen spezialisiert hat. Um die sehr vielseitigen Spielabschnitte zu meistern, ist also ein gewisses Maß an Teamwork vonnöten. Im Gegensatz zu seinem Vorgänger präsentiert sich *The Lost Vikings 2* im zeitgemäßen Render-Look. Die Levelgrafik macht einen genauso vielversprechenden Eindruck wie die Animationen der Kämpfer. Super-Nintendo-Besitzer mit einem Faible für Games dieser Art haben allen Grund zur Freude, Interplays zweites Abenteuer mit den drei Wikingern in der Hauptrolle kommt voraussichtlich im November auf den Markt.



Im Laufe ihres Abenteuers begegnen die furchtlosen Nordmänner den unterschiedlichsten Gegner-Sprites

CU-ON-PA (N64)

Neben *TetrisPhear*, das im Oktober diesen Jahres in Japan erscheinen soll, präsentiert T&E Soft das zweite Denkspiel für Big Ns 64-Bitter. *Cu-On-Pa* ist der Titel dieses Games, mit dem fernöstliche Nintendo⁶⁴-Besitzer demnächst ihre kleinen grauen Zellen trainieren können.

Ähnlich wie andere Vertreter dieses Genres, handelt es sich bei *Cu-On-Pa* um ein simples, aber süchtig machendes Game. Der Spieler steuert einen sechsseitigen Würfel über ein abgegrenztes Spielfeld, auf dem die eingefärbten Felder neutralisiert werden müssen, was sich je nach Konstruktion eines Levels relativ problematisch gestaltet. Technisch scheint *Cu-On-Pa* zwar kein Überflieger zu sein, die reduzierte, aber stilvolle grafische Aufmachung paßt jedoch gut zum Spielgeschehen. Ob ein Deutschland-Release folgt, ist noch nicht bekannt, in Japan kommt T&E Softs Nintendo⁶⁴-Debüt dieser Tage auf den Markt.



Die ausgefallene Spielidee soll dafür sorgen, daß T&E Softs Cu-On-Pa lange Zeit motiviert

DIE SCHLÜMPFE 2 - REISEN UM DIE WELT (SNES/GB)

Auch den berühmt-berüchtigten blauen Waldbewohnern steht ein neues Abenteuer bevor. Nach einem glücklicherweise glimpflich ausgegangenen Unfall in Papa Schlumpfs Laboratorium machen sich Schlumpfine und ihr Freund auf, die Splitter eines magischen Kristalls wieder aufzutreiben, der bei der Explosion in seine Einzelteile zerlegt wurde. Leider hat die Sache einen Haken: Die Splitter haben sich über den gesamten Erdball verteilt. Schlumpfine und ihr tapferer Gefährte müssen also eine Weltreise antreten. Neben dem Nordpol bereisen die beiden Asien, den südamerikanischen Dschungel und Nordamerika. Sogar vor der afrikanischen Wildnis machen die beiden nicht halt. Infogrames neuestes Werk strotzt nur so vor bunten Grafiken, lustigen Animationen und unterhaltsamen Knocheinlagen. Eines steht fest: Super-Nintendo-Besitzer und Game-Boy-Fans dürfen sich auf ein äußerst schlumpfiges Jump&Run-Abenteuer gefaßt machen, das in diesen Tagen in den Handel kommt.



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

A.B. GAMES

Ankauf & Verkauf
von Videospielen
und Geräten

Andreas Bender

„ALLES MUß RAUS!“

Action Replaydt	89,95	Goof Troopdt	39,95 *	Mickey Maniadt	69,95 *	Super BC Kiddt	49,95 *
Universal-Adapter „FIRE“ .dt	49,95	Godsdt	19,95 *	Magical Questdt	49,95 *	Super Turriganus	19,95 *
Aero the Acro-Batdt	39,95	Ghengis Khan IIus	99,95 *	Magic Boydt	39,95	Super Punch Outdt	39,95 *
Animaniacsdt	49,95 *	Gemfireus	99,95 *	Mega Man Xdt	69,95 *	Space Acedt	29,95 *
Aladdindt	59,95 *	Home Alonedt	49,95 *	Maximum Carnagedt	59,95	Soul Blazerus	19,95 *
Axelayus	19,95 *	Hyper Zonedt	29,95 *	Michael Jordandt	49,95 *	Super Turrigandt	39,95 *
Art of Fightingus	29,95 *	Humansdt	59,95	Mr. Nutzdt	39,95 *	Stunt Racer FXdt	39,95 *
Asterix & Obelixdt	109,95	Harleys H. Adventureus	29,95 *	Magic Swordjp	19,95 *	Spankys Questdt	39,95 *
Axellaydt	39,95 *	Harleys H. Adventuredt	39,95 *	Magical Questus	19,95 *	Super Air Diverdt	39,95 *
Another Worlddt	49,95 *	Hebereke Popoittodt	59,95	Micro Machines IIdt	69,95 *	Star Wingdt	39,95 *
Asterixdt	39,95 *	Hulkdt	39,95	Mech Warriordt	89,95 *	Skülljaggerus	19,95 *
Addams Familydt	39,95 *	Illusion of Timedt	109,95	Mystic Questdt	69,95 *	Supermandt	49,95 *
Batman Foreverdt	59,95	Justice Leaguedt	69,95	NCAA Basketballus	19,95 *	Tetris & Dr. Mariodt	69,95
Breath of Fire IIdt	149,95	Joe & Mac IIIdt	89,95	Out to Lunchdt	29,95 *	The Hunt for Red October .dt	69,95 *
Battlelordsdt	39,95 *	Jurassic Parkdt	49,95 *	Outlanderdt	39,95 *	Tetris IIdt	79,95
Battlelords vs. D. Dragon .dt	39,95 *	Kirbys Ghost Trapdt	69,95	NBA Give 'n Godt	69,95 *	Taz Maniadt	39,95 *
Bill L. C. Basketballus	29,95 *	König der Löwendt	69,95 *	NBA Basketballus	39,95 *	Terminator IIdt	39,95 *
Brawl Brothersdt	39,95 *	King of Dragonsdt	59,95 *	NBA Showdownus	39,95 *	Time Slipdt	29,95 *
Batman Returnsdt	39,95 *	Knights of the Rounddt	59,95 *	Nigel Mansell Indy Cardt	79,95 *	Tiny Toonjp	19,95 *
Big Sky Troopersdt	29,95 *	Lord of Darknessdt	39,95 *	Parodiusjp	19,95 *	The King of Rallyjp	19,95 *
Brandishus	89,95 *	Last Action Herodt	39,95	Pinball Fantasiesdt	39,95 *	Turbo Toonsdt	59,95
Chrono Triggerus	149,95 *	Lothar Matthäusdt	39,95 *	Pop 'n Twinbee Idt	39,95 *	Tiny Toonsdt	39,95 *
Cybernatordt	39,95	Legendus	19,95 *	Pop 'n Twinbee IIdt	49,95 *	Toy Storydt	149,95
Claymatesdt	29,95	Lethal Weapondt	39,95 *	Prehistoric Mandt	49,95	Urban Strikedt	69,95 *
Captain Americadt	29,95 *	Lord of the Ringsdt	79,95 *	Power Drivedt	59,95	Unirallydt	49,95 *

LIEFERBAR!

Super Street Fighter II

(inkl. Universal Adapter / läuft auf allen dt. Konsolen)

149,95

Champ. World Soccerdt	39,95 *	Lufia IIus	149,95
Chuck Rockus	19,95 *	Lemmingsdt	49,95 *
Cool Worldus	29,95 *	Mickey & Minnie M. Circ. dt	89,95
Darius Twinjp	19,95 *		
Dino Dudesjp	19,95 *		
Dschungelbuchdt	69,95		
Demolition Mandt	49,95		
Duffy Duckdt	49,95 *		
Daze before Christmasdt	39,95 *		
Donkey Kong C. Idt	69,95 *		
Donkey Kong C. IIdt	119,95		
Dragons Liardt	49,95 *		
Dark Waterdt	49,95 *		
Earthworm Jimdt	69,95 *		
Edonojp	19,95 *		
F-Zerodt	39,95 *		
F-Zerojp	19,95 *		
Flintstonesdt	59,95 *		
Fatal Furydt	29,95 *		
Final Fight IIIdt	99,95		
Final Fantasy IIIus	149,95		
George F. KO Boxingdt	69,95 *		

Ab 28. Sept.

A.B. GAMES

The Store

Der Videospiel Laden

in Lübeck!

Ladenpreise können abweichen!

A.B. Games-The Store

Moislinger Allee 40a • 23558 Lübeck

Push Overus	19,95 *	Vortexdt	39,95 *
Prince of Persiadt	49,95 *	Val d'Iserre Championship .dt	39,95 *
Plokdt	39,95 *	Virtual Bartdt	39,95 *
PGA Tour Golfdt	79,95 *	Wild Gunsdt	49,95 *
Power Rangersdt	39,95 *	World League Basketball .dt	39,95 *
Phalanxdt	29,95 *	World Cup Strikerdt	39,95 *
Rock'n Roll Racingus	29,95 *	Warp Speeddt	29,95 *
Robotrekus	129,95	World Heroesus	19,95 *
Race Drivindt	49,95 *	Wing Commanderus	29,95 *
Road Riot 4WDdt	49,95 *	Warp Speedus	19,95 *
Rampartus	29,95 *	Zeldadt	69,95
Run Sbaerdt	39,95 *	Zeldadt	59,95 *
Raidenjp	19,95 *	Zooldt	39,95 *
Rise of the Robotsdt	39,95 *	Zombiesdt	39,95 *
Secret of Manadt	109,95	Yogi Bear'sdt	39,95 *
Super Mario Kartdt	69,95	Yoshi's Cookiedt	29,95 *
Super Mario World IIdt	99,95	Young Merlindt	69,95
Super Mario All Starsdt	69,95	X-Mendt	49,95
Super Mario All Starsdt	49,95 *		
Soccer Kiddt	49,95 *		
Slammasterdt	59,95		
Sparksterdt	39,95 *		
Super Off Roaddt	39,95 *		
Soccer Shootoutdt	39,95 *		
Spider-Man & X-Mandt	29,95 *		
Star Trek Next Generation .dt	89,95 *		
Super Ghouls'n Ghostsdt	29,95 *		
Soul Blazerdt	69,95 *		
Schlümpfedt	69,95 *		
Shaq Fudt	39,95 *		
S.O.S.dt	39,95 *		
Star Wingus	19,95 *		
Street Fighter IIus	19,95 *		
Street Fighter IIdt	29,95 *		
Super Meteoritdt	69,95 *		
Super Hockexdt	39,95 *		
Stargatedt	49,95 *		
Super Birdie Rushjp	19,95 *		

NEUHEITEN!

Noch nicht lieferbar - call for Infos!

Donkey Kong IIIdt	call
Donald in Maui Mallarddt	139,95
Incanationdt	call
Lufiadt	call
Lost Vikings IIdt	139,95
Marvel Super Heroesdt	call
Mohawkdt	call
Prince of Persia IIdt	call
Schlümpfe 2dt	139,95
Spiroudt	129,95
Super Street Fighter Alphadt	call
Tetris Attackdt	call
Terranigmadt	119,95
Mission Impossibledt	129,95
Winter Golddt	call
Wormsdt	139,95

Der Knaller des Monats!



Konami

Infrarot-Joypad
(NES / SNES)

49,95

• SPIELE MIT "A" SIND GEBRAUCHTE SPIELE MIT VERPACKUNG UND ANLEITUNG! •

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

Phone: 0451 - 871 75 55

A.B. Games • Moislinger Allee 40a • 23558 Lübeck • Nur Versand

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

Auch Händler willkommen! Fax: 0451 - 8717565

TETRIS ATTACK (SNES)

Wer kennt es nicht, *Tetris*, das geniale Puzzlevergnügen, das schon so manchem Game-Boy-Besitzer schlaflose Nächte bereitete? Nun schickt sich Nintendo auf dem hauseigenen 16-Bitter an, der leicht angestaubten Grübelelei neues Leben einzuhauchen. *Tetris Attack* ist der Titel des Games, das Alexej Patschitnows Geniestreich nur noch im Ansatz ähnelt.

So wartet die Neuauflage mit einer Reihe neuer Bausteine auf, die der Spieler in Windseile in den unteren Bildschirmrand sortieren muß. Neben fünf recht unterschiedlichen Single-Player-Modi bietet das Game zwei äußerst unterhaltsame Zweispieler-Simultanooptionen, mit deren Hilfe Ihr Eure Knobelkünste mit einem Freund messen könnt.

Im Gegensatz zum Original präsentiert sich *Tetris Attack* in einem grafisch ansprechenden Gewand. Neben Yoshi und Bowser geben sich diverse andere bekannte Charaktere aus dem *Jump&Run Yoshi's Island* die Ehre. Aber auch zahlreiche Innovationen wie beispielsweise die unzähligen Bonusgegenstände machen *Tetris Attack* zu einem Titel, der nicht nur für Genre-Freaks interessant ist.



Besonders für Knobelfreunde interessant: *Tetris Attack* fällt durch die aufgepepperte Spielidee und gelungene Grafik positiv auf

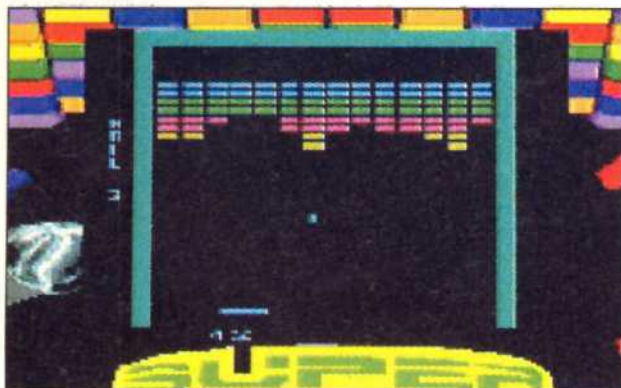


BATTLEZONE & BREAKOUT (GB)

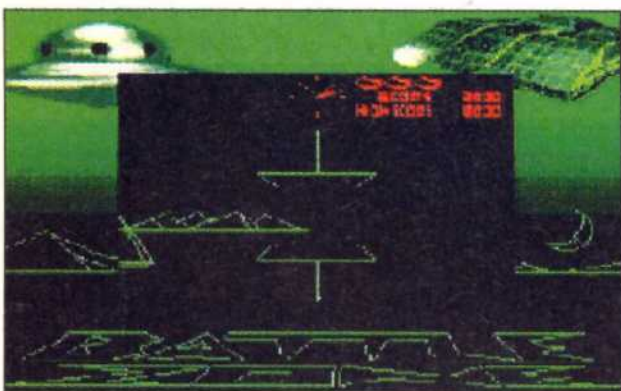
Nachdem Game-Boy-Usern Namcos *Arcade Classics* beschert wurde, präsentiert nun T•HQ zwei angestaubte Automaten-Titel auf einem Modul. *Breakout* basiert auf einer uralten Spielidee, die unter anderem in dem kürzlich erschienenen *Kirby's Block Ball* ein Revival feierte. Unter Zuhilfenahme

eines horizontal beweglichen Schlägers muß ein Ball geschickt reflektiert werden, um aus vielen Blöcken bestehende Felder nach und nach zu zerstören. Die unzähligen Spielstufen sorgen für Langzeitmotivation.

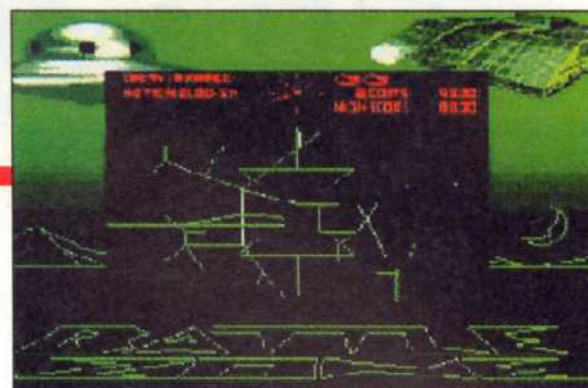
Bei *Battlezone* dagegen geht es nicht ganz so friedlich zu. Dabei übernimmt der Spieler die Kontrolle über einen Panzer und muß sämtliche Gegner, die sich in den verschiedenen Szenarien tummeln, in die ewigen Jagdgründe schicken. Die reduzierte Vektorgrafik ist zwar nicht sehr eindrucksvoll, aber durchaus funktionell. *Battlezone & Breakout* prahlt nicht mit pompöser Grafik, dank der überzeugenden Spielbarkeit werden jedoch nicht nur Nostalgiker bei T•HQs neuem Spiel bestens bedient.



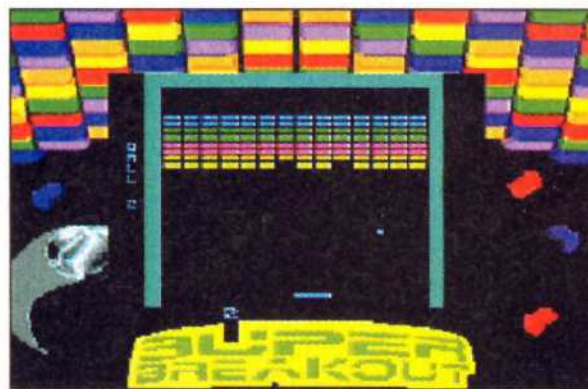
Computerspiel-Veteranen werden sich mit Sicherheit an das uralte Arkanoid erinnern, an das Breakout stark erinnert



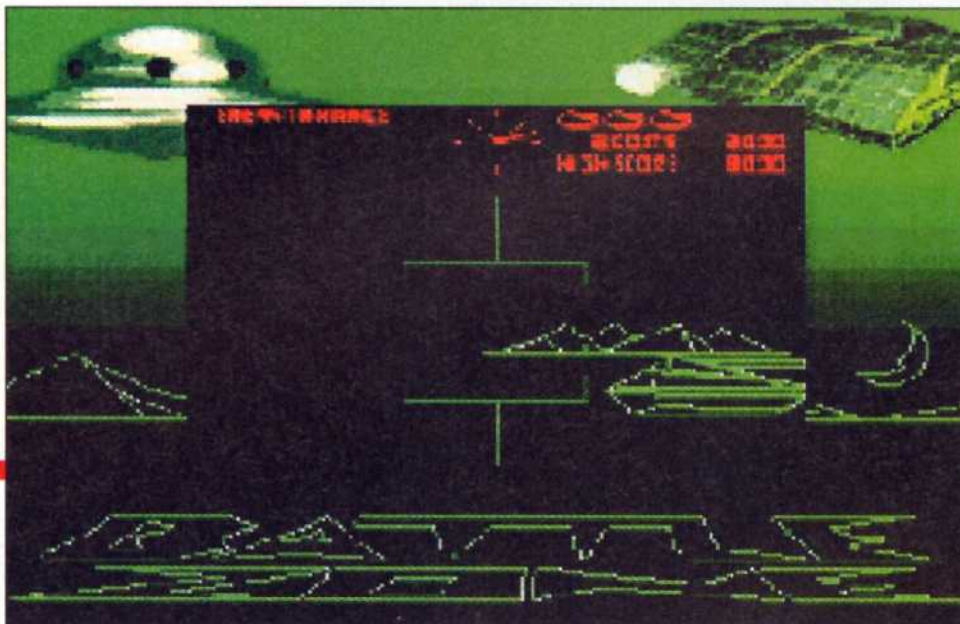
Die unausgefüllte Vektorgrafik ist zwar nicht mehr ganz zeitgemäß, *Battlezone* macht jedoch einen Heidenspaß



Auf dem kleinen Bildschirm von Nintendos Handheld wird das Panzerspektakel ab und zu recht unübersichtlich



In den späteren Stages kommen aufgrund des knackigen Schwierigkeitsgrades auch Profis ins Schwitzen



Graf-Zeppelin-Str. 20

24941 Flensburg

ManiaX

Spieleversand

0461/94000088

MULTIMEDIA VERTRIEBS GMBH

Neuheiten

SONY PLAYSTATION



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

JE DM **84,95**

SEGA SATURN



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

JE DM **89,95**

SNES

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

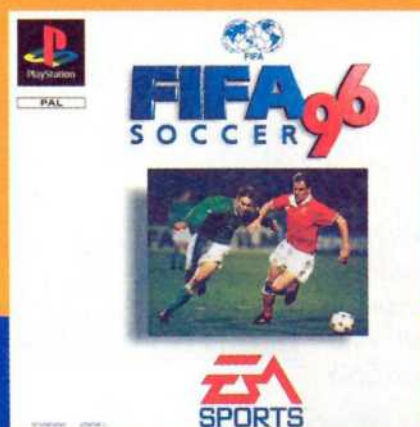
JE DM **129,95**

SONDERANGEBOTE

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

JE DM **69,95**

WEITER 5000 SPIELE AUF ANFRAGE



FIFA SOCCER 96

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



STAR TREK NEXT GENERATION

FÜR SNES
NUR DM **79,95**



PANZER GENERAL

FÜR PLAYSTATION
NUR DM **84,95**



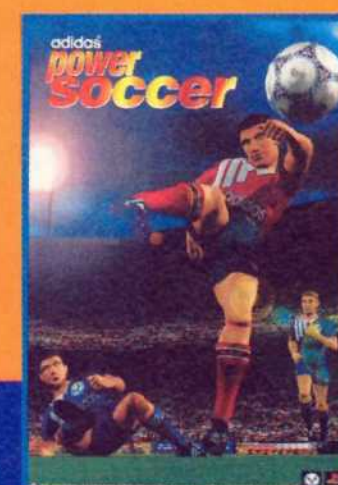
TRACK & FIELD

FÜR PLAYSTATION
NUR DM **99,95**



PINOCCHIO

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



ADIDAS POWER SOCCER

FÜR PLAYSTATION
NUR DM **99,95**

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



Auch Claudia Kohlhoff aus Böhnen zählt offenbar zu den Mana-Fans

Hallo!

Nach einigen Verzögerungen ist es nun endlich fertiggestellt, unser Nintendo⁶⁴-Abo-Video. Bereits nach wenigen Tagen erhielten wir die ersten, durchweg positiven Kommentare. Apropos N64: Da wir unglaublich viele Einsendungen für die GameZone-N64-Competition erhalten haben, werden wir noch ein paar 'Trostpreise' verlosen. Doch dazu kommenden Monat mehr.

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! Und natürlich versuchen wir wie immer, möglichst viele Eurer Fragen auf diesen Seiten zu beantworten. Unsere Adresse lautet:

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

Auch wenn Ihr Euren Brief nicht auf diesen Seiten wiederfindet, könnt Ihr sicher sein, daß wir alle Briefe lesen und versuchen, Eure Anregungen und Kritik in den kommenden Ausgaben zu berücksichtigen. (kdh)



Der kunstvolle Briefumschlag stammt von Tom Frohmader, Augustsburg

Nintendo⁶⁴-Video

Das Nintendo⁶⁴-Video von Euch ist absolut „TOTAL! Genial“! Einfach super, ich kann es kaum noch erwarten, bis das N64 hier in Deutschland erscheint! Claus Först, Flintbek

Nintendos 64-Bitter ist die genialste Erfindung seit der Existenz der elektronischen Unterhaltung. Anfangs wollte ich mir die Wunderkonsole aus verschiedenen Gründen (zu teuer, nicht gut etc.) gar nicht zulegen, aber Eure Berichte und Euer Nintendo⁶⁴-Video haben mich vollends überzeugt. Waaaahnsinn!!!!

Mirko Lemme, Gelsenkirchen

Euer Nintendo⁶⁴-Video ist einfach genial, vor allem Super Mario 64 sieht einfach phantastisch aus – viel besser als auf den Bildern bei Euch im Heft. Werdet Ihr in Zukunft öfter Videos von Spielen bringen?

Sascha Steinfeld, Bietigheim

TOTAL! antwortet:

Derzeit erholen wir uns noch von den Strapazen der ersten Produktion. Denn wir mußten doch mehr technische Probleme meistern, als wir ursprünglich angenommen hatten. Konkrete Pläne gibt es derzeit zwar noch nicht, aber irgendwann wird es sicherlich eine Fortsetzung geben ...



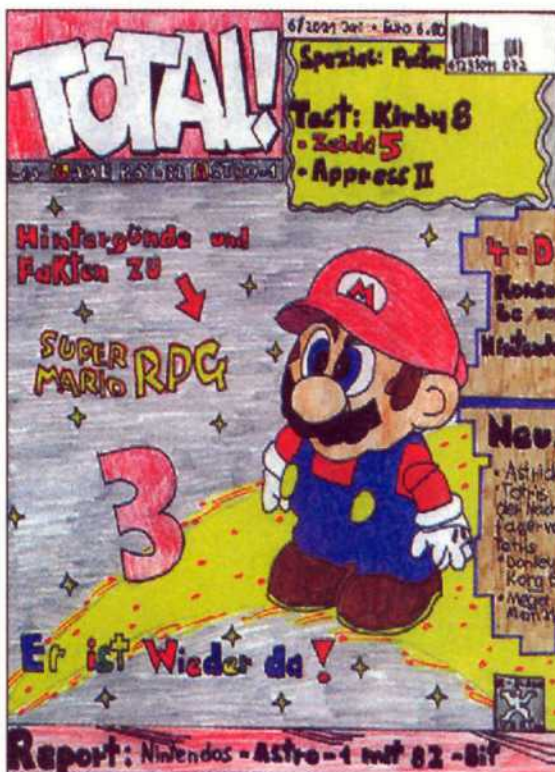
Könnte fast aus Earthworm Jim stammen, das Night Monster von András Balikó aus Ungarn (!). Wächst der Zwerg eigentlich noch, oder bleibt der so winzig?

Super Mario RPG

Ich habe mir die US-Version von Super Mario RPG gekauft. Obwohl ich keine amerikanische Konsole besitze, sondern nur einen Fire-Adapter, funktioniert es einwandfrei. Der Händler, bei dem ich es mir gekauft habe, hatte mir noch vor dem Kauf gesagt, daß man es ohne Probleme mit Adapter spielen kann, wenn man ...

a) den Fire-Adapter besitzt.

b) das PAL-SNES nach dem heutigen Stand nicht älter als 2 1/2 Jahre sein darf (Baujahr also ungefähr ab 1994). Habt ihr davon gewußt?



Patrik Teitzel aus Sonolershausen hat bereits die TOTAL! 6/2001. In fünf Jahren soll es wirklich erst Teil 21 von Mega Man geben?

2. Werden Earthbound und Chrono Trigger jemals als PAL-Versionen erscheinen? Ingo Schwarz, Worms

TOTAL! antwortet:

1. Daß es bei Dir einwandfrei läuft, haben wir tatsächlich noch nicht gewußt! Daß Super Mario RPG unter gewissen Voraussetzungen auf deutschen Super Nintendos läuft, haben wir bereits in der Leserpost in Ausgabe 7/96 geschrieben. Ob das nun auf alle PAL-Geräte ab Baujahr 1994 zutrifft, können wir jedoch nicht sagen.

Es soll auch einen Trick geben, das Spiel zum Laufen zu bringen, wenn sich anfangs nur ein schwarzer Bildschirm zeigt: Modul und Fire-Adapter ins Super NES stecken, Gerät einschalten, Netzstecker ziehen, 5 bis 10 Sekunden warten und wieder einstecken. Doch auch wenn Super Mario RPG dann anfangs problemlos läuft, kann das Spiel nach dem zweiten Endgegner abstürzen, wobei sämtliche Spielstände gelöscht werden.

2. Beide Titel waren einmal als möglicher PAL-Release im Gespräch, beide Umsetzungen wurden jedoch wieder zu den Akten gelegt.

RPG-Corner

Könnt Ihr nicht einen Spieleberater für Lufia II abdrucken (wie bei Breath of Fire II)? Herman, Kaiserslautern

TOTAL! antwortet:

Lufia wird von Nintendo in Deutschland zusammen mit einem Spieleberater erscheinen, daher lohnt sich die Mühe für uns kaum. Falls der allerdings so oberflächlich wie bei Secret of Evermore ausfällt, werden wir die fehlenden Infos nachreichen. Wer bereits die Import-Version von Lufia II spielt und nicht weiterkommt, sollte sich in der Zwischenzeit vertrauensvoll an unsere Helpline wenden.

1. Für SNES soll ein Zelda-ähnliches Game namens Terranigma erscheinen. Was wißt Ihr darüber?
2. Was bedeutet eigentlich das R in der 64er Version von Super Mario Kart?
3. Am Schluß des Spiels Mr. Nutz heißt es, es gäbe ein Wiedersehen mit dem kleinen Nager. Hat Ocean schon etwas in der Mache?

Fadi El-Majzoub, Stuttgart

TOTAL!
LESERSPIEGEL
Teil 33

Der recht ungewöhnliche Leserspiegel-Beitrag dieses Monats stammt von **Michael 'Michi' Tewiele** aus Bocholt, dem wir bereits den gigantischen Mega Man 64 der vergangenen Ausgabe verdanken.

GEWINNER

aus
TOTAL! 7 und 8/96

Virgin 7/96

Andreas Moser, Emmering; David Seray, Berlin;
Fatih Tosunlu, Offenbach; Ronald Salert, Herne

Virgin 8/96

Anja Koors, Bremen; Tahar Bakhich, Duisburg;
Ines Schediwy, Garbsen; Manuel Birlo, Rheinberg

GameZone-Competition

Der glückliche Gewinner des japanischen
Nintendo⁶⁴ (der sich wirklich glücklich schätzen
kann, bei über 7.000 Einsendungen!!!), heißt:
Hans Hofmann, Gudensberg

Herzlichen Glückwunsch!

1. *Terranigma* ist ein Action-Adventure von Enix, dem neben Square renommiertesten Rollenspiel-Hersteller in Japan. Das bedeutendste Werk von Enix ist die sechsteilige *Dragon Quest-Saga*. Hierzulande sind von Enix zum Beispiel *Illusion of Time*, *Soul Blazer* und *Actraiser* erschienen.

Das Original kam in Japan bereits im Oktober 1995 unter dem Titel *Tenchi Souzou* auf den Markt, kommenden Monat soll die komplett eingedeutschte Version auch bei uns zu haben sein.

2. Ganz klar, Reza natürlich!

3. Nein. Ein zweiter Teil war geplant, ist aber mangels Erfolg des ersten Teils nie erschienen.

Macht doch mal eine Komplettlösung zu *Secret of Mana 2*!
Jörn Rojewski, Göttingen

TOTAL! antwortet:

Offenbar haben sich viele *Secret of Mana 2*/Seiken *Densetsu 3* gekauft und stecken nun in den japanischen Textwüsten fest. Jedenfalls gingen in den vergangenen Wochen eine ganze Reihe Komplettlösungsgesuche bei uns ein. (Ein „Wir haben es ja gleich gesagt!“ können wir uns an dieser Stelle nicht ganz verkneifen ...) Kurz vor Redaktionsschluss dieser Ausgabe haben wir eine 20seitige Lösung von Maik Martin aus Meerane erhalten. Die müssen wir allerdings noch ein wenig testen und aus den vielen Freiwilligen jemanden von uns auswählen, der den Text abtippt. Sobald dies erledigt ist, starten wir damit – voraussichtlich in der kommenden Ausgabe.

TOTAL!-Sonderheft 2?

Am 30.8. ist ja das dritte TOTAL!-Sonderheft erschienen. Der erste Sonderband war ja 1994 das *Mario-Special 1*. Meine Frage ist nun, welches war Band 2 und kann man ihn noch nachbestellen? Es sollte doch ein Mario Band 2 erscheinen, den habe ich aber noch nie gesehen.

Detlef Schober, Berlin

TOTAL! antwortet:

Das Sonderheft heißt 3/96, da es im dritten Quartal 96 erschienen ist. Es handelt sich also nicht um den dritten Sonderband. Das zweite Mario-Special ist



Wir gehen mal davon aus, daß Alexander Seidel aus Lendersdorf ein großer Fan von Capcoms *Breath of Fire II* ist. Aber das ist, wie gesagt, nur eine Vermutung von uns

nie erschienen, die *Super Mario All-Stars – The Lost Levels*-Karten haben wir in TOTAL! 6 und 7/94 abgedruckt. Außerdem gab es Mitte '95 noch zwei Sonderhefte (SNES- bzw. Game-Boy-Tips&Tricks), die allerdings nicht mehr erhältlich sind.

Nintendo⁶⁴

Ich wollte Euch mit diesem Brief beweisen, daß ich nie aufgeben werde, in der TOTAL! meinen Leserbrief wiederzufinden. Vielleicht schaffe ich es ja mit diesem Brief. Ich freue mich immer, etwas über das N64 zu lesen. Aber ich werde bestimmt nie das N64 in meinen Händen halten können, weil meine Mutter etwas dagegen hat. Und das alles nur, weil ich schon NES,



Ugur Ister aus Unterschleißheim hat ihn entdeckt: Nicht Luigi, sondern *Super Mitch 64* ist in dem neuesten Mario-Abenteuer versteckt!

SNES, GB und den Atari 800 XL habe. Dabei wäre ich doch bereit, ein System zu verkaufen. Also ist meine einzige Chance Ever Quiz.

1. Warum kostet das N64 so viel (wahrscheinlich auch ein Grund für Mom)?

3. Wird *NBA Hang Time* für das N64 im Stil von *NBA Jam T.E.* oder *NBA Live* sein?

4. Wird es noch einen Nachfolger der *Zelda*-Serie geben?

5. Ist *Super Mario 64* ein Jump&Run oder ein Action-Adventure?

Alexander Liebing, Chemnitz

TOTAL! antwortet:

1. Weil eine Menge High-Tech in dem Gerät steckt. Ein mit 97 MHz getakteter 64-Bit-Prozessor ist nun mal



Hallo, Christin (Lange aus Erfurt), wir hoffen, Du bist jetzt nicht 'todtraurig', daß wir (noch) nicht alle fünf Zeichnungen abdrucken konnten, sondern nur der 'Chefin' die Ehre zuteil werden ließen

nicht so billig zu produzieren, wie der mit 3,6 MHz getaktete 16-Bit-Prozessor im SNES. Von dem speziellen Grafik-Chip, dessen Technik auf der sogenannten Reality Engine der mindestens 25.000 \$ teuren Silicon-Graphics-Grafikcomputer basiert, einmal ganz abgesehen. Man darf nicht vergessen, daß Segas Saturn zum Start vor einem Jahr noch stolze 749 DM kostete, Sonys PlayStation 599 DM. Mittlerweile sind die Preise der beiden Geräte auf 449 bzw. 399 Mark gefallen. Also ist wohl auch beim Preis des Nintendo⁶⁴ noch nicht das letzte Wort gesprochen.

2. *NBA Hang Time* ist der Nachfolger von *NBA Jam T.E.* Es ist also ein 2-on-2-Basketballspiel mit allen 29 NBA-Teams und natürlich einer ganzen Reihe spektakulärer 'Special-Moves' (inklusive des beliebten „on fire“).

3. *The Legend of Zelda 64* soll ja bekanntlich Ende 1997 für das N64 erscheinen. Für SNES und Game Boy sind zur Zeit keine weiteren *Zelda*-Spiele angekündigt.

4. *Super Mario 64* sprengt ein wenig die etablierten Genre-Grenzen. Prinzipiell ist Mario natürlich ein Jump&Run, allerdings gibt es auch zahlreiche Rätsel und Adventure-Elemente, die entfernt an *Zelda* erinnern.

Eurovision

1. Könntet Ihr nicht ein Faxgerät für die Wettbewerbe einrichten? Denn wenn man in der Schweiz oder Österreich wohnt, fallen nach einiger Zeit die Portokosten ziemlich hoch aus.

2. Können Leser aus dem Ausland überhaupt bei den Wettbewerben gewinnen? Da die Zustellung der Preise



Das Dankeschön an alle
TOTAL!-Abonnenten

HOLT EUCH DAS GENIALE NINTENDO⁶⁴- VIDEO!

Der **sensationelle Erfolg** in Japan hat es bewiesen: 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 64 MARIO

Nintendos neue 64-Bit-Konsole erscheint in den USA erst am 29. 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 noch bevor die erste Konsole in den USA oder in Europa offiziell über den Ladentisch geht.



Infos zum Video

Das 30minütige VHS-Video zeigt Euch die genialen Welten von *Super Mario 64* (Infos ab Seite 32) und entführt Euch mit *PilotWings 64* (S. 26) 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

an den Gewinner im Ausland ja teurer als in Deutschland sind?
Thomas Fässler, CH-St. Gallen

TOTAL! antwortet:

1. Unsere Fax-Nummer findest Du im Impressum. Faxe nehmen ebenso gleichberechtigt an Verlosungen teil wie Postkarten, Briefe usw.
2. Wenn Du Dir allein die Gewinner der TOTAL!-Geburts-Competition in Ausgabe 9/96 anschaust, wirst Du dort eine ganze Reihe von Gewinnern aus Österreich und der Schweiz entdecken. Wegen der Portokosten wird niemand benachteiligt.

Spärlisches Lob

Ihr werdet ja nicht gerade mit Lob überhäuft – wie ich finde, völlig zu Unrecht. Na ja, einer muß ja mal den Anfang machen! ... Ich finde, daß TOTAL! eine der besten Videospielzeitschriften ist, die es in Deutschland gibt. Ein großes Lob auch an die Redaktion, die jedoch in letzter Zeit etwas in den N64-Rausch gefallen sind. Schade! Zum Schluß noch drei Worte: Macht weiter so!

Marco Ratajczak, Nürnberg

TOTAL! antwortet:

Über mangelndes Lob können wir uns wirklich nicht beklagen. Wir kürzen dies beim Abdruck der Leserbriefe nur in der Regel heraus, weil es für die anderen Leser/-innen auf Dauer sicherlich nicht von gesteigertem Interesse ist, wie gut uns die anderen finden. (Was natürlich nicht bedeuten soll, daß Ihr das in Euren Briefen in Zukunft weglassen sollt – wir freuen uns immer darüber, zu erfahren, daß Euch unsere Arbeit gefällt.) Und überhaupt: nur eine der besten? Also, da erhalten wir in der Regel aber enthusiastischere Kommentare ... Eine Frage hätten wir allerdings noch: Bezieht sich das „Macht weiter so!“ auf den N64-Rausch ...?

NTSC-Konsole

1. Wenn ich mir ein US-SNES kaufen würde, würde es hier in Deutschland funktionieren? Denn wenn dem so ist, würde ich mir *Super Mario RPG* kaufen.
2. Ist *Mystic Quest Legend* nicht ein Teil der *Final Fantasy*-Serie?
3. Könntet ihr nicht mal einen kleinen Report über all die fünf *Goemon/Mystical Ninja*-Spiele machen?

Paul Lelwic, Geesthacht

TOTAL! antwortet:

1. Klassische Frage, klassische Antwort: Du benötigst einen Spannungswandler (von 220 auf 110 Volt) – den gibt es im Elektroladen oder beim Importhändler. Außerdem, falls Du keinen NTSC-tauglichen Multinorm-Fernseher hast und auch nicht mit schwarzweißem Bild vorlieb nehmen willst, benötigst Du entweder ein RGB-Kabel und einen RGB-tauglichen Fernseher, oder einen NTSC/PAL-Konverter für das Bildsignal.



Patrik Tetzel aus Sondershausen hätte uns beinahe den Kopf gekostet! Denn unsere Kolleginnen aus der Grafik haben Redakteure schon aus geringfügigeren Gründen gevierteilt als wegen der Frage: „Könntet ihr diese Din-A2-Zeichnung scannen?“. Der/die Nächste mit einer so großen Zeichnung muß sie den Damen persönlich übergeben!

2. Nein. Das SNES-Spiel *Mystic Quest* ist zwar auch unter dem Titel *Final Fantasy Mystic Quest* bekannt, allerdings ist dies nur auf die fixe Idee amerikanischer Marketing-Strategen zurückzuführen. Das Spiel wurde von Square of America entwickelt und hat nichts mit dem Rollenspiel-Epos der japanischen Kollegen zu tun. Das Game-Boy-Spiel schließlich ist, wie wir schon häufiger erwähnten, der Vorgänger von *Secret of Mana*.
3. Teil 1, 3 und 5 von Konamis japanischer Kult-Serie haben wir in der Vergangenheit vorgestellt bzw. getestet. Teil 2 und 4 ähneln stark dem dritten. Sobald es ein *Goemon*-Spiel mal wieder offiziell nach Deutschland schafft, werden wir sicherlich die Vergangenheit von Kid Ying und Dr. Yang eingehender durchleuchten.

Donkey Kong für N64

1. Wißt Ihr schon genaueres zu *Donkey Kong 64* und *Rave Racer*?
2. In welcher Ausgabe wollt ihr *Super Mario 64* und *PilotWings 64* testen?

Lars Heinrich, Gossa

1. Bislang haben weder Rare noch Nintendo offiziell bestätigt, daß *Donkey Kong 64* in der Mache ist. Allerdings gibt es auch keine gegenteiligen Behauptungen. Vermutlich wird es vor 1997 nichts Neues zu diesem Thema geben. Vor einiger Zeit hieß es zwar, Namco

wolle *Rave Racer* für N64 umsetzen, allerdings war es in letzter Zeit recht still um diesen Titel. Setas *Rev Limit* (siehe News) scheint aber offensichtlich im Hinblick auf Namcos Vorzeige-Rennspiel designt worden zu sein. 2. Wir werden die beiden Spiele testen, sobald sie offiziell in Deutschland erscheinen.

Sailor Moon

Ich bin ein sehr großer Fan von der ZDF-Serie *Sailor Moon* und natürlich auch von Eurer Zeitung. In Eurem Bericht über *Sailor Moon* (TOTAL! 6/96) habt Ihr immer verglichen mit Fans der TV-Serie, und auch immer von der Serie geschrieben. Kennt Ihr die etwa?

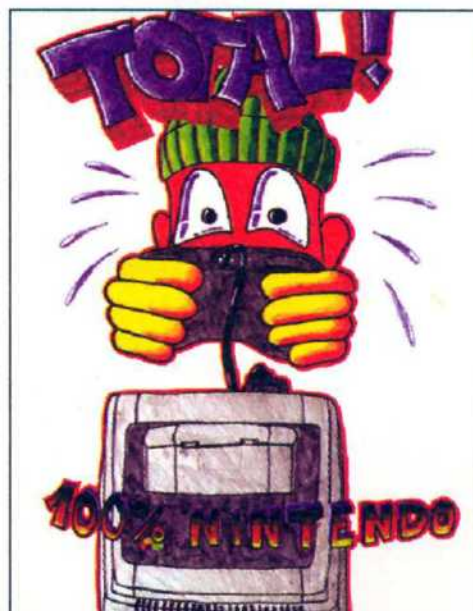
Christin Lange

TOTAL! antwortet:

Wenn *Sailor Moon* Freitag nachmittags im Fernsehen läuft (bzw. lief), fangen wir zwar normalerweise erst an zu arbeiten, aber wozu gibt es Videorekorder? Man ist ja schon dankbar, wenn mal etwas Anime-artiges im deutschen Fernsehen läuft. Aber um ehrlich zu sein: Experten in Sachen *Sailor-Kriegerinnen* sind wir nicht gerade – *Captain Future* entspricht eher unserer Altersgruppe (Kennt das noch jemand?). Wir könnten jedoch als Info noch beisteuern, daß es in Japan 46 Folgen gibt und die Namen in Deutschland geändert wurden. Bunny hört im Original z. B. auf den Namen Serena.



Konamis Pop 'n TwinBee-Truppe (TwinBee, WinBee und GwinBee) von Fadi El-Majzoub („Fantastische“ Grüße nach Stuttgart!)



Der enthusiastische Nintendo-Fan stammt von Manuel Steinbrink, Berlin



Neues von Stamm-Künstlerin Yvonne Poslon aus Lobbach!

Ich habe gelesen ...

1. Warum schreibt die Zeitschrift Xxxxx Xxxxx, daß der neue, kleinere Game Boy mit kleineren Modulen läuft und man einen Adapter für normale GB-Spiele benötigt?
2. Könnt Ihr Euer Register nicht alle drei bis vier Monate bringen?

Björn Baramski, Kaarst-Büttgen

TOTAL! antwortet:

1. Wir können uns eigentlich nicht vorstellen, daß unsere Mitbewerber das geschrieben haben. Das ist nämlich völliger Unsinn, selbstverständlich nutzt der **Game Boy Pocket** normale Module ohne Adapter. Das Gerät ist zwar um 30 % kleiner als der herkömm-



Lamberti „Maz“ Mathias hat uns noch einmal auf unseren Fauxpas mit Ryu und Katt (Natürlich nicht aus Chrono Trigger, sorry!) hingewiesen. Zur Strafe (?) schickte er uns Mina aus Breath of Fire II

liche Game Boy, die Größe des Modulschachts ist allerdings gleichgeblieben.

2. Das Register drucken wir in unregelmäßigen Abständen, zwar nicht alle drei bis vier Monate, aber langsam ist es mal wieder an der Zeit, da hast Du natürlich Recht. Vielleicht gelingt es uns, kommenden Monat ein paar Seiten freizuhalten.

The World is Square

1. Ich habe gelesen, daß Square den Vertrag mit Nintendo gekündigt hat, weil für das Nintendo⁶⁴ das geplante CD-ROM-Laufwerk nicht erscheint. Stimmt das?
2. Ich weiß, daß Ihr eigentlich nichts mit PCs zu tun habt, aber wißt Ihr vielleicht trotzdem, wann *Final Fantasy VI* rauskommt?

Alexander Voigt, Kiel

TOTAL! antwortet:

1. Eigentlich haben wir diese Frage nun schon oft genug beantwortet, aber ein letztes Mal können wir ja noch darauf eingehen. Also: Die offizielle Aussage von Square ist, man werde keine Spiele für das Nintendo⁶⁴ herstellen, da weder die Module noch das kommende DD 64 (das kein CD-

laufwerk, sondern ein Disk Drive mit 64 Megabyte Kapazität sein soll) genügend Speicherplatz für ihre Art von Spielen bietet. Dies ist, wie gesagt, die offizielle Variante. Der wirkliche Grund, so wird allgemein vermutet, ist jedoch ein anderer. Denn es ist zwar richtig, daß *Final Fantasy VII* in der Form, wie es momentan für die PlayStation entwickelt wird, auf Modulbasis nicht machbar ist (Das Spiel wird zwei, vielleicht sogar drei CDs füllen.). Wenn Square jedoch nicht tonnenweise gerenderte, vorberechnete Hintergrundgrafiken nutzen würde, sondern in punkto Grafik einen anderen Weg einschlagen würde, wären die Module des N64 kein Hindernis. Vielmehr spielen bei der Entscheidung sicherlich firmeninterne Differenzen eine Rolle, die unabhängig von der Hardware sind. Wie bei japanischen Unternehmen üblich, wird das aber wohl nie ans Licht kommen. Abgesehen davon: Square hat keinen Vertrag gekündigt, da die Firma ein von Nintendo unabhängiger Software-Anbieter war und ist.

2. Genaue Termine gibt es nicht, die ersten PC-Spiele von Square sind jedoch erst im Frühjahr 1997 zu erwarten.

Der Grüne Punkt

Wenn mal ein SNES oder ein Game Boy hoffnungslos kaputt ist (Display eingeschlagen etc.), wie muß ich sie dann entsorgen? Kommen die auf den Müll, oder muß ich sie dann behalten?

2. Ich habe in einem anderen Nintendo-Magazin gelesen, daß Nintendo einen *Yoshi's Island*-Nachfolger plant, auf welchem System steht noch nicht fest. Warum habt Ihr das nicht gewußt?

3. Wieviel Gehalt bekommt Ihr eigentlich?

Marc Heinkelein, Schonach

TOTAL! antwortet:

1. Zuerst solltest Du bei der Nintendo-Konsumentenberatung anrufen (kostenlos unter der Nr. 01 30-5806). Dort kannst Du erfahren, ob sich eine Reparatur finanziell rentieren würde, oder wie Du Deine Geräte „umweltfreundlich“ loswerden kannst.
2. TOTAL! 8/96, Seite 15: Shigeru Miyamoto: „Obwohl das N64 im Herzen ein

3D-System ist, kann man seine Fähigkeiten auch dazu nutzen, ganz besondere und ungewöhnliche 2D-Spiele zu schaffen. Ich kann ihnen verraten, daß ich zur Zeit tatsächlich an einem Yoshi-Spiel arbeite.“

3. Zwei Dinge sollte man nie tun: 1. Frauen nach Alter oder Gewicht fragen und 2. Videospielredakteure nach ihrem Gehalt fragen. Aber sagen wir mal so: Unsere Lohntüte ist „kleiner als der Garten von Teefax“ Onkel, aber größer als der Helm seines Neffen ...“

Auf jeden Fall reicht es gerade mal, um dem Pizzaboten täglich noch ein paar Groschen Trinkgeld zu geben.

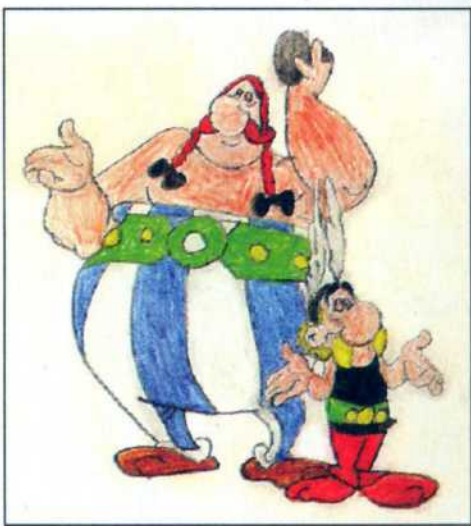
Dies und das

Wißt Ihr, ob es einen 2. Teil von *Sim City* für SNES geben wird?

Alexander Honig

TOTAL! antwortet:

Die SNES-Umsetzung des PC-Spiels *Sim City 2000* ist einer der Titel, die man auf Messen in irgendwelchen Ankündigungslisten der Firmen findet, von denen aber ansonsten nichts zu sehen ist. So findet sich zum Beispiel in den Presseunterlagen der englischen Firma T*HQ für November auch *Sim City 2000* für SNES.



Gleich acht Zeichnungen schickten uns Tobias & Carmen Held aus Alpirsbach. Unsere völlig subjektive und undemokratische Auswahl fiel auf die beiden Gallier



Das Bild von Julian Pusch aus Bremen zeigt: Urlaub ist lebensgefährlich! Deshalb ist dieses Wort in unserer Redaktion auch indiziert, beschlagnahmt, verboten, zensiert und tabu! Genauso wie Wochenende, Freizeit, Mittagspause, bezahlte Überstunden usw. usw.

Bislang gibt es weder Bilder oder Vorversionen davon noch weiß Acclaim, der deutsche Vertrieb von T*HQ, etwas über das Spiel. Möglicherweise gibt es kommenden Monat auf der ECTS, der Londoner Video- und Computerspielmesse, näheres zu erfahren.

In einer alten TOTAL!-Ausgabe las ich über den **Game Genie**. Was war, oder ist es?

Stefan Funk, Herten



Hallo, Yvonne! Solltest Du demnächst Dein Hobby-Zeichnen zum Beruf machen, schickst Du uns aber trotzdem weiterhin Bilder, oder?

TOTAL! antwortet:

Der Game Genie ist ein „Mogel-Modul“, ähnlich dem Action Replay. Früher erhielten wir auch einige Codes dafür, allerdings hat sich das Gerät in Deutschland im Gegensatz zum ARP nie durchgesetzt.

In TI 7/96 sah ich auf Seite 49 in einer Anzeige die Verpackung *Weaponlord*. Meine sieht ganz anders aus. Gibt es von dem Spiel zwei verschiedene Versionen?

Martin Mayer, Altusried

TOTAL! antwortet:

Die Abbildung zeigt die amerikanische Verpackung, ansonsten sind die US- und die deutsche Version des Spiels identisch.

Teil 1

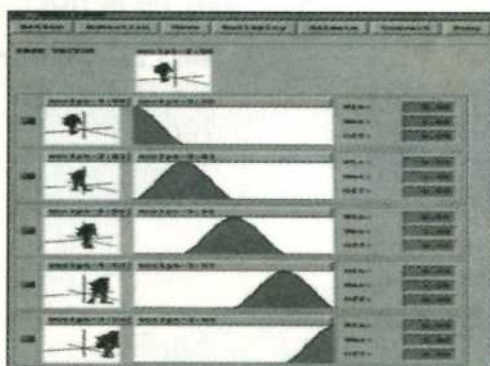
Das Fusion 64 von Paradigm verleiht dem N64 Flügel

FUSION 64



Paradigm erstellte verschiedene Entwicklungssysteme, um die 3D-Grafiken auf dem N64 so realistisch wie möglich gestalten zu können. TOTAL! stellt Euch die Wichtigsten vor.

ACTION EDITOR



Mit diesem Programm ist es möglich, die Animationen in einem Spiel sehr lebendig zu gestalten. So wirken die Bewegungen der Figuren nicht so hölzern, wie Ihr es sicher aus so einigen Videospielen kennt. Die Weiterentwicklung davon ist das Programm N-Dynamics, das auch so komplexe Bewegungen wie Laufen, Springen oder Kämpfen ermöglicht.

Auch wenn Ihr *PilotWings 64* bisher noch nicht gespielt habt, könntet Ihr sicher an unseren Berichten erkennen, daß dieses Spiel neue Maßstäbe im Bereich der 3D-Spiele setzt. Die Mischung aus realitätsnaher Simulation und einwandfreiem Gameplay bestätigt in eindrucksvoller Weise die 3D-Fähigkeiten des N64 und ist neben *Super Mario 64* nach wie vor das einzige Kaufargument für Nintendos Traumkonsole. Wie Ihr Euch sicher denken könnt, steht hinter einem solchen Ausnah-

mespiel sehr viel Entwicklungsarbeit, die wir hier einmal näher betrachten möchten. Wurde das erste *PilotWings* auf dem Super NES noch von Nintendo direkt (unter Leitung von Shigeru Miyamoto) erstellt, so beauftragten die Japaner für das 64-Bit-Projekt die amerikanischen Simulations-Spezialisten von Paradigm Simulation. Die in Dallas ansässige Firma ist schon



WINGS 64

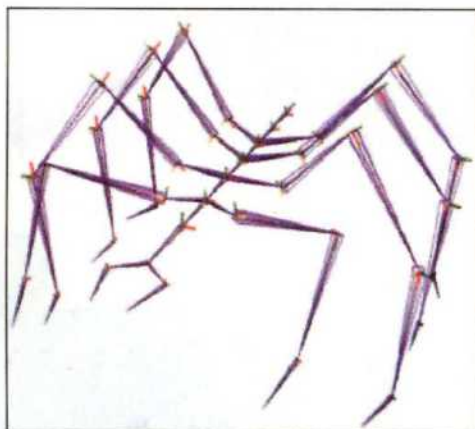
seit Jahren für ihre High-End-Flugsimulatoren bekannt, die u. a. auch von der amerikanischen Luftwaffe zu Ausbildungszwecken verwendet werden. So haben sie große Erfahrung im Einsatz von SiliconGraphics-Computern und sind weltweit führend im Bereich der 3D- und Virtual-Reality-Software. Schon vor zwei Jahren, als das N64 noch als 'Project Reality' durch die einschlägige Fachpresse geisterte, beauftragte Nintendo die Amerikaner mit der Entwicklung eines neuen PilotWings-Spiels. Dabei erwies sich die Umstellung vom SGI-Computer auf die neue Nintendo-Hardware weniger problematisch als erwartet. Die Programmierer von Paradigm erweiterten ihre Vega Ultra Vision 3D-Software um einige neue Entwicklungssysteme, um die Leistungsfähigkeit des N64 voll ausnutzen zu können. (Mehr darüber könnt Ihr in den Fusion-64-Info-Kästen nachlesen). PW 64 war praktisch eine kreative und technologische Gemeinschaftsarbeit von Nintendo und Paradigm. So war auch Shigeru Miyamoto am Spieldesign beteiligt und wieder einmal der Garant für die hohe Spielbarkeit. Man konnte befürchten, daß Paradigm möglicherweise eine sehr realistische, dafür aber staubtrockene Flugsimulation abliefern, und es waren die Ideen aus dem Hause Nintendo, die aus PW 64 ein Spiel mit einem von Nintendo gewohnt hohen Unterhaltungswert machten. Obwohl die Zusammenarbeit zwischen Paradigm und Nintendo sehr erfolgreich war, steht zur Zeit noch nicht fest, ob beide Firmen auch in der Zukunft zusammen arbeiten werden. Die Amerikaner bekundeten schon ihr Interesse und würden sehr gerne ein Programm für das neue 64 DD entwickeln, bisher gibt es aber noch keine konkreten Projekte. Neben der Software-Produktion ist aber auch die Schulung von Programmierern eines der Hauptbetätigungsfelder von Paradigm, so daß zu hoffen bleibt, daß sie ihr Wissen über die optimale Programmierung eines N64 an andere Entwickler weitergeben werden.

N-RENDER



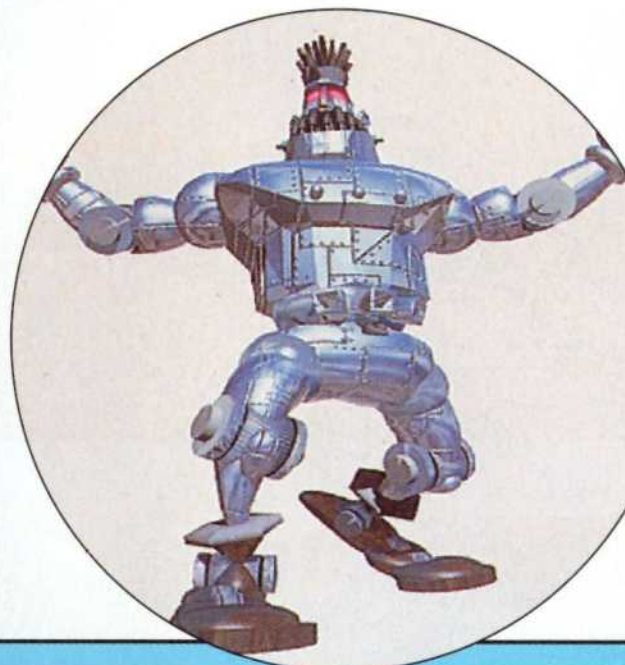
Das speziell auf die N64-Hardware zugeschnittene Render-Programm ermöglicht auch während des Spiels die Berechnung von Lichteffekten in Echtzeit. Aufgrund der dafür benötigten hohen Rechenkapazitäten kommt diese Technik aber meistens nur in den Intro-Sequenzen zum Einsatz.

SKELETAL ANIMATION SYSTEM



Die realistischste Abbildung einer Figur erhält man, indem man versucht, seine natürliche Grundstruktur nachzuempfinden. So ist es mit diesem Programm möglich, ein skelettartiges Gerüst mit allen nötigen Gelenken zu entwerfen, so daß die Animationen der späteren Figur extrem realistisch wirken.

N-PAINT 3D



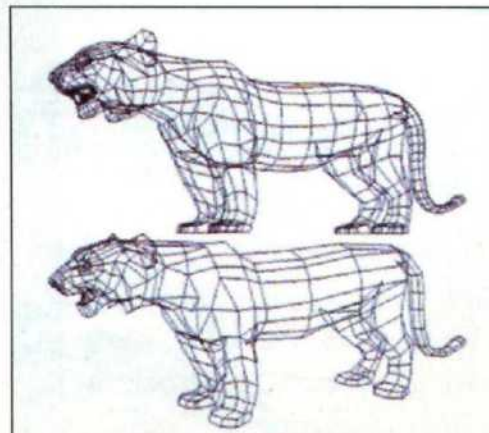
Mit nur einer sehr begrenzten Zahl von Polygonen (z. B. weniger als 500) ist es mit dem Programm N-Paint 3D möglich, extrem realistische Charaktere zu konstruieren. Dies entlastet den Grafikprozessor des N64 besonders bei der Animation der einzelnen Figuren enorm.

individuelles Charakter-Design



N-GEOMETRY

Auf das fertig konstruierte Skelett wird mit diesem Programm das noch fehlende 'Fleisch' geformt, ohne daß die Figur dadurch einen unförmigen oder plumpen Eindruck macht, sondern wie natürlich gewachsen. Durch die präzise Berechnung der einzelnen Polygone entsteht so der Eindruck eines realen Körpers.



Wir möchten Euch an dieser Stelle das grandiose *PilotWings 64* für das N64 ein wenig näher vorstellen. Dabei gehen wir nicht auf jede einzelne Mission genau ein, sondern haben uns ein paar der interessantesten Stellen ausgesucht. Schaut Euch in aller Ruhe die Karten der ersten beiden Inseln an, die beiden anderen folgen dann in der kommenden TOTAL!-Ausgabe.

Hangglider



Die erste Glider-Mission startet über dem Wasser. Gleich zu Beginn Eures Fluges seht Ihr eine Thermik, die Ihr nutzen solltet, um die ideale Flughöhe zu erreichen. Durchfliegt danach die Ringe, die auf Eurem Weg zur Zielmarkierung schweben und setzt zum Landeanflug an! Vermeidet dabei unbedingt zu heftige Lenkbewegungen, und haltet Euch möglichst flach! Je genauer Ihr das Zentrum der 'Zielscheibe' trifft, desto mehr Punkte erhaltet Ihr.



Gyrocopter



Der Gyrocopter ist das Fluggerät mit der einfachsten Steuerung. Nach dem Start müssen drei Ringe durchflogen werden, die sich nacheinander öffnen. Haltet dabei den Gyrocopter ruhig und fliegt nicht zu schnell! Sind die Ringe durchflogen, macht Ihr eine 180-Grad-Wende und landet wieder auf der Startbahn. Versucht sie möglichst flach anzufliegen, und haltet den Bremsknopf bis zum kompletten Stillstand gedrückt!



Karte 1



Am Strand



WINGS 64



Landungen mit dem Raketengürtel setzen ein gutes Maß an Geschick voraus. Während des Landeanflugs ist es sinnvoll, die Perspektive zu ändern und den Flug mit dem Z-Knopf zu stabilisieren.

Rocket Belt



In der ersten Rocket-Belt-Mission dürft Ihr Euch mit der etwas gewöhnungsbedürftigen Steuerung des Raketengürtels vertraut machen. Das Ziel ist ein über dem Burgturm schwebender Ball.

Fontänen



Geht Ihr mit dem Rocket Belt auf Erkundungstour, könnt Ihr Euch alle Sehenswürdigkeiten der Insel genau ansehen. Darunter befinden sich auch die drei Springbrunnen im Binnensee. Durchfliegt ruhig die Wasserfontänen, sie haben keine Auswirkung auf die Raketen!

Bonus

Habt Ihr in den drei ersten Missionen jeweils eine Medaille errungen, dürft Ihr mit dem Birdman auf Erkundungstour gehen. Später kommen auch noch das Fallschirmspringen, die menschliche Kanonenkugel und die Sprungstiefel hinzu.



Der Strand hat keine wichtige Bedeutung bei der Erfüllung der Missionen, ist aber ein schönes Beispiel für die detailverliebtheit der Designer. Sonnenschirme und Segelboote liegen verlassen herum, als wenn sie gerade eben noch benutzt worden wären.



Fotos



Mit dem Hangglider ist es
 Euer Ziel, eine möglichst
 gute Aufnahme vom qual-
 menden Fabrikschornstein
 zu machen. Ihr dürft bis
 zu sechs Bilder schießen,
 von denen aber nur das
 beste gewertet wird. Es
 empfiehlt sich, beim Foto-
 grafieren die Ego-Perspek-
 tive anzuwählen.



PILOT

Kunstflug



Das Durchfliegen der halb in der Erde stecken-
 den und zudem auch noch rotierenden Kreise
 ist nicht gerade einfach. Fliegt auf jeden Fall
 nicht zu schnell (ca. 150 km/h) und haltet ei-
 nen gewissen Sicherheitsabstand zum Boden,
 damit Eure Mission nicht vorzeitig mit einem
 Crash zu Ende geht! Die Außenperspektive ist
 in dieser Mission die beste Wahl.

Feuer frei!



Die 20 kleinen Zielscheiben müssen mit
 den Raketen des Gyrocopters abge-
 schossen werden. Auch dabei empfiehlt
 sich die Ego-Perspektive und eine nicht
 zu hohe Fluggeschwindigkeit. Die Ex-
 pllosionen kommen in der Dunkelheit
 besonders gut zur Geltung.

Bälle



Zwei blaue Bälle warten darauf, daß Ihr sie mit dem Rocket Belt
 rammt. Aus ihnen entstehen fünf orange Bälle, die auf und ab hüpfen.
 Bringt Ihr auch diese zum Platzen, ist die Mission erfüllt.



Der Turm

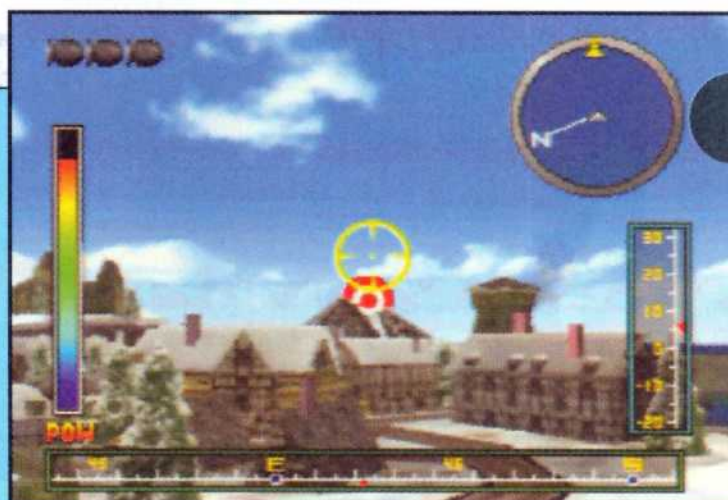




In der vierten Gyrocopter-Mission kommt es zum Kampf gegen einen stählernen Koloß. Nach fünf Treffern ist er erledigt, aber achtet auf die Eisblöcke, die er Euch entgegen-schleudert!



Iron Man



Kanone

Diese Cannonball-Mission kann erst angewählt werden, wenn bestimmte Missionen mit einer silbernen Medaille abgeschlossen wurden. Benutzt zum Zielen die Perspektive aus der Ihr das Fadenkreuz sehen könnt und beachtet auch die Windverhältnisse!

Winterdorf



Natürlich gibt es auch auf dieser Insel einiges zu bewundern. Besonders stimmungsvoll ist das eingeschneite Dorf und die imposante Kathedrale. Aber werft auch einmal einen Blick auf die Bohrinself vor der Küste!



Die Schlucht



Taucht über die Kante der Felsklippe in eine schmale Schlucht! Manövriert vorsichtig, um auch alle Ringe zu erwischen, ohne die Felswände zu berühren! Der Landeplatz befindet sich wieder in luftiger Höhe. Dies ist eine der schwierigsten Missionen im Spiel.



Sobald der Ball die Außenwand des Turms berührt, ist das Ziel dieser Mission erfüllt.



Den grünen Ball müßt Ihr vorsichtig anschieben. Treibt ihn in Richtung des blaugrünen Turms!

Fortsetzung folgt

Bowser



„Here we go!“

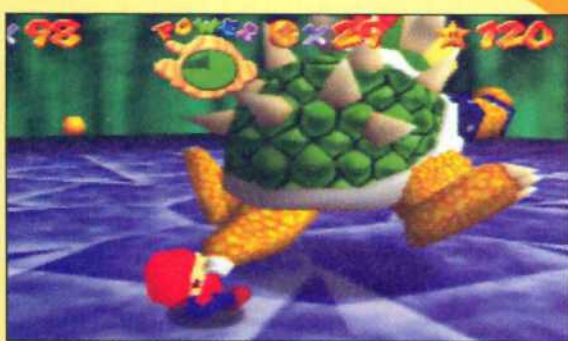
Sobald Ihr in den ersten fünf Welten insgesamt acht Sterne eingesammelt habt, könnt Ihr Bowser einen Überraschungsbesuch abstatten. Wenn Ihr ihm gezeigt habt, wer der Herr im Mushroom-Königreich ist, erhaltet Ihr einen Schlüssel, der die Tür zum Schloßkeller öffnet. Dort befinden sich die Zugänge zu den Welten sechs bis neun. kdh



TOTAL!



Schöne Aussichten! Als wäre ein Kampf mit Bowser nicht schon lästig genug, hat Miyamoto-san Mario noch einige Steine in den Weg gelegt, und zwar in Form eines kniffligen Jump&Run-Parcours. Ein Rundumblick am Levelanfang läßt erahnen, was da noch so alles auf den Klempner zukommt. Dabei ist dieser Level noch Peanuts verglichen mit dem, was ihn in bei den nächsten zwei Bowser-Leveln erwartet



Wie Bowser bekämpft wird, haben wir zwar schon oft genug berichtet, aber es macht so viel Spaß, daß wir es einfach noch einmal demonstrieren müssen ...



Bei den vielen Flammenwerfern in diesem Level hätte Mario doch lieber seine feuerfeste Latzhose einpacken sollen. Der grüne Extrablock, der den Klempner in den Marionator (oder Terminario?) verwandelt, hat erfreulicherweise denselben Effekt



Die allgegenwärtigen Goombas sollten mittlerweile keine nennenswerte Bedrohung mehr darstellen. Schließlich gibt es so viele Möglichkeiten, sie auszuschalten: Kopfsprung, Boxhieb, Fußtritt, Rutschattacke ...



Hoppla, wo kommt denn plötzlich dieser warme Luftzug her? Wenn der stachelige Echsenkönig zu-dringlich wird, ist Angriff immer noch die beste Verteidigung. Also bleibt nur eins: Bowser in den Rücken fallen und zur beliebten Dino-schleuder ansetzen





Die schwankende Plattform läßt sich mit Hilfe der Pfeil-Buttons in verschiedene Richtungen steuern. Je nachdem, auf welcher Seite Mario steht, neigt sich der fliegende Untersatz. Stößt er bei der Fahrt gegen ein Hindernis, gerät die Plattform bedrohlich ins Schwanken. Leider läßt sich dieser witzige Effekt auf den Bildern nicht vermitteln



Bevor Ihr durch die giftigen Gase in den Kellerräumen stapft, solltet Ihr die grünen Extras aktiviert haben. Besser ist das!



„Sie sind hier!“. Die Karte im Hintergrund vermittelt einen Überblick über das Kellergewölbe und zeigt, wo sich Mario gerade aufhält



„Irgendwo muß hier doch ein Stern sein! Habe ich hier nicht irgendwo einen Stern gesehen?“



Mario hat die Ruhe weg! Selbst wenn gigantische Felsbrocken haar-scharf an ihm vorbeierollen, nimmt er sich Zeit, um eine Runde Break-dance einzulegen ...



Wer hätte gedacht, daß im Keller von Prinzessin Toadstools Schloß ein Nessi-artiges Seeungeheuer herumschwimmt. Obwohl, so ungeheuerlich ist das Tierchen mit den niedlichen Knopfaugen gar nicht, schließlich hilft es Mario nicht nur, einen Stern zu ergattern, sondern auch, den Hauptschalter der grünen Extrablöcke zu erreichen. Endlich!



„Mamma mia!“

Um die sechste Welt zu erreichen, muß Mario nicht durch ein Bild, sondern in einen Pool springen, der scheinbar mit Quecksilber gefüllt ist. Besonders beeindruckend sind dabei die realistischen Wellenbewegungen sowie die Spiegelungen auf der Oberfläche der Flüssigkeit.





„It's me, Mario!“

In Welt sieben, der Feuer-Welt, warten einige schwierige Aufgaben auf Euch. Inzwischen solltet Ihr auch die Steuerung schon recht gut beherrschen, denn ein Fehltritt kann fatale Folgen haben. Ein Bad in der Lava führt zwar nicht unmittelbar zum Ableben, sondern nur zu Energieverlust, allerdings hüpf Mario dann unkontrolliert (und jaulend) durch die Gegend, und ist nur schwer auf festen Boden zurückzumaneuvrieren.



TOTAL!

Nur am Anfang der Feuer-Welt bleibt Euch Zeit, die realistisch fließenden Bewegungen der Lava zu bestaunen. Später bleibt dazu nur wenig Gelegenheit, denn auf den schwankenden Plattformen, die auf der Lava schwimmen oder sogar auf- und untertauchen, will jeder Schritt wohlüberlegt sein. Erschwerend kommt noch hinzu, daß zahlreiche Gegner nichts unversucht lassen, Mario in die Lava zu schubsen



Die Mitte des Lava-Sees ziert ein kleiner Vulkan, der Feuer spuckt, sobald sich Mario in Reichweite befindet. Die Feuerpausen könnt Ihr nutzen, um in die Öffnung zu springen, denn im Inneren warten noch zwei Sterne auf Euch



Typisch Mario! Gleich zwei wildgewordene Kugeln trachten ihm nach dem Leben, und er albert herum! Obwohl ... Der Flick-Flack ist natürlich eine effektive Möglichkeit, dem Dreikampf aus dem Weg zu gehen



Sobald Mario einen Fuß auf den Baumstamm setzt, gerät dieser ins Rollen. Nur wenn es Euch gelingt, geschickt die Balance zu halten, gelangt Ihr trockenen (oder besser: unverkohnten) Fußes auf die andere Seite



Nichts wie weg! Der Zwischenboss traktiert Mario mit seinen Ramm-Attacken. Laßt ihn einfach ins Leere laufen – ein Bad in der Lava bekommt auch ihm nicht sonderlich gut



MARIO 64



Dem armen Koopa-König bleibt auch nichts erspart. Nun muß Bowser auch noch als Puzzle erhalten. Während sich die Teile verschieben, muß Mario die acht roten Münzen einsammeln. Der Lohn seiner Mühen ist natürlich ein weiterer Stern



Wenn Ihr geschickt die Perspektive mit Hilfe der Kamera-Buttons verstellt, ist der Sprung von Stange zu Stange fast ein Kinderspiel. Ansonsten steht Euch ein nicht gerade erfreulicher Sturz bevor



Mario als 'Stanginator': Wenn Ihr mit Mario einen Handstand auf der Spitze der Stangen macht, springt er besonders weit. Was tut man nicht alles für einen Stern!?



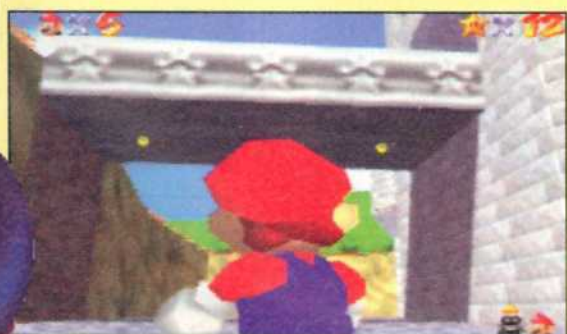
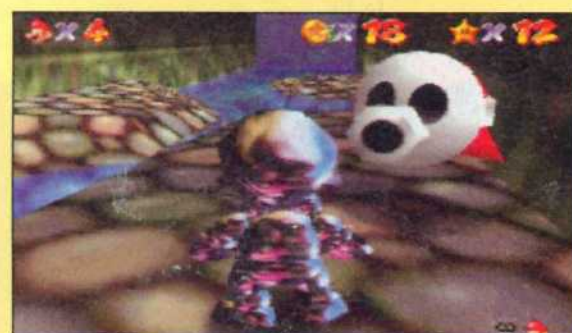
Geschafft! Der Vulkan wäre erledigt! Oder etwa doch nicht? Auf der anderen Seite führt offenbar noch ein anderer Weg zu einem zweiten Stern. Also das Ganze noch einmal von vorn ...



„Ich schau Dir in die Augen, Klemptner!“. Diese hartnäckigen Dinge geben anscheinend niemals auf. Dabei könnte Mario die Münzen im Hintergrund gut gebrauchen, um seinen Energievorrat aufzufrischen



Durch den Nessi-Level (Welt 6) gelangt Ihr auch zum grünen Hauptschalter. Habt Ihr den versteckten Zugang entdeckt, ist ein kleiner Freudensprung durchaus angebracht (Abb. oben rechts). Als Metall-Mario könnt Ihr nun eine ganze Reihe von Sternen erreichen, an die Ihr zuvor noch nicht herankamt



In einem Kellerraum des Schlosses könnt Ihr den Burggraben entwässern, indem ihr zwei Steinplatten in den Boden stampft (Abb. links). Die zwei Münzen unter der Brücke geben übrigens ein Extraleben. Um sie zu erreichen, müßt Ihr allerdings den kombinierten 'Dreifach-und-von-der-Wand-Absprung' üben. Von dieser Trainingsmöglichkeit solltet Ihr ausgiebig Gebrauch machen, denn später müßt Ihr diese Sprung-Combo unter weitaus ungünstigeren Bedingungen beherrschen.



Das blaue Extra verwandelt Mario für kurze Zeit in eine Wolke von kleinen, wirbelnden Kügelchen. In dieser Form kann er z. B. durch Gitterwände gehen

Der Burggraben führt außerdem in einen Bonuslevel, der nicht nur einige atemberaubende Kameraperspektiven bietet (Abb. rechts, das winzige Staubwölkchen in der Bildmitte ist Mario!), sondern auch den blauen Hauptschalter beherbergt

SNES

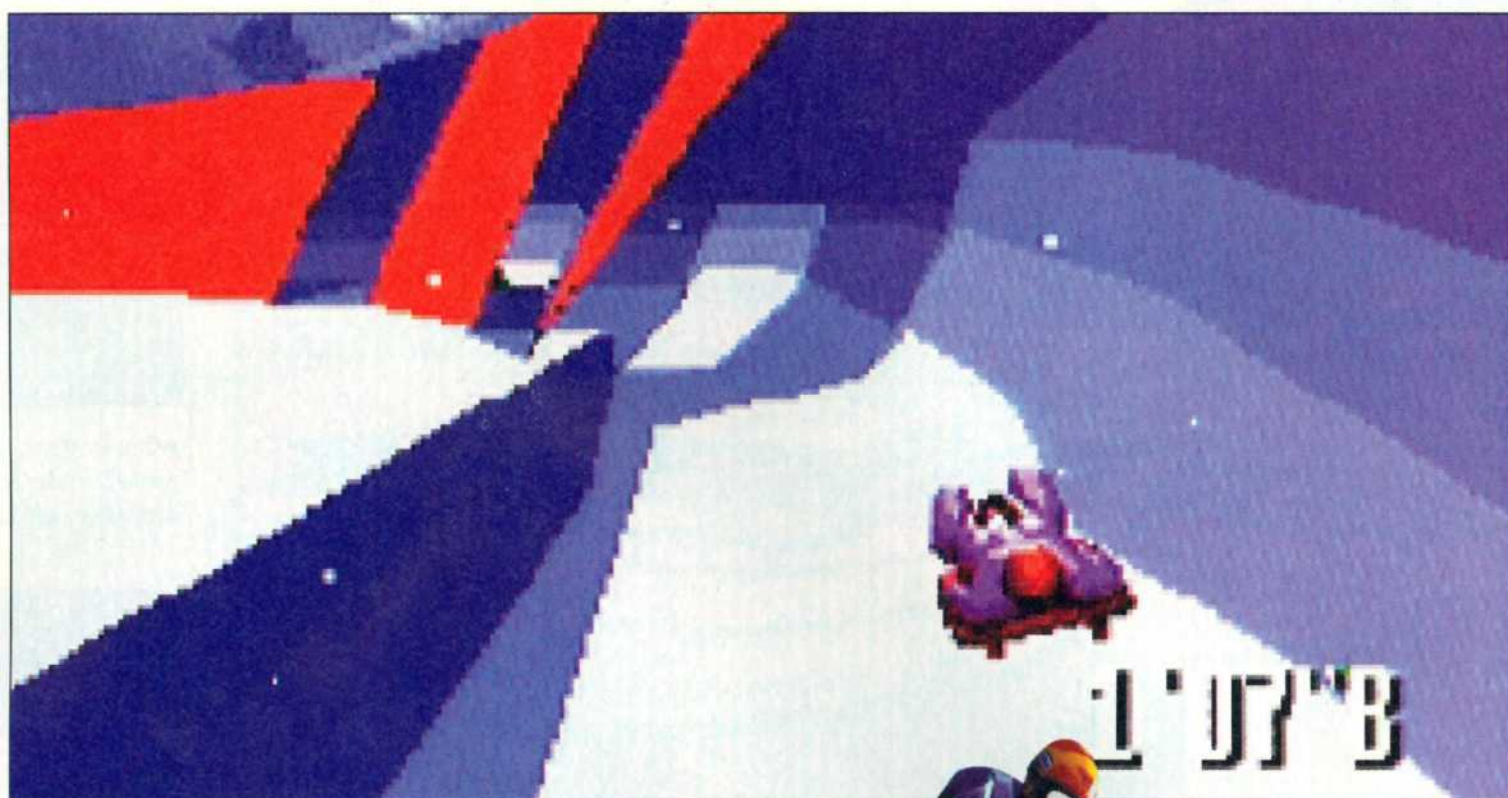
1-8 Spieler

Nintendo

Dezember



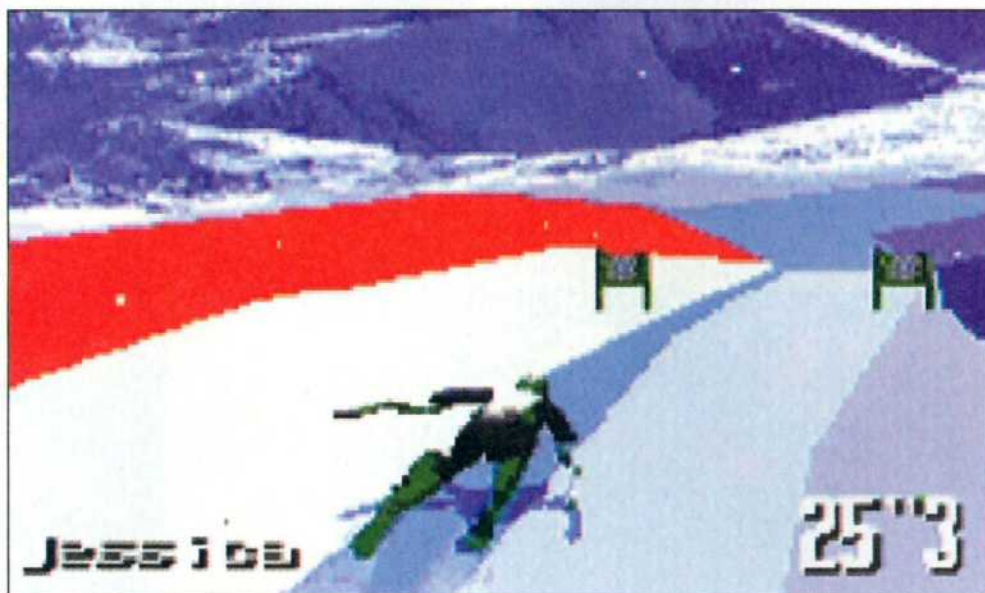
Hoffentlich wird in Winter Gold eine Batterie zum Abspeichern der Rekorde integriert



WINTER GOLD

Erstmals kommt Nintendos FX-Chip in einer Sportsimulation zum Einsatz und ermöglicht somit unglaublich flüssige 3D-Effekte in der Darstellung des Wintersports. Freut Euch schon mal auf sechs abwechslungsreiche Disziplinen, die Eure Geschicklichkeit herausfordern werden.

Nintendo vergißt trotz Japan-Release des N64 seine 16-Bit-Kundschaft nicht und produziert weiter fleißig hitverdächtige Spiele für alle, die ihrem Super Nintendo treu bleiben. Ihr dürft die Erwartungen hochschrauben, denn Nintendo integriert einen FX-Chip in das Modul, der auch schon in solch spektakulären Spielen wie *Star Wing* und *Stunt Race FX* arbeitet. Durch ihn werden die Polygon-Landschaften in *Winter Gold* ruckel- und fehlerfrei dargestellt, also in einer Qualität, die über die normale Leistungsfähigkeit des Super



Im Abfahrtslauf wird der Nutzen des integrierten FX-Chips am deutlichsten. Die dreidimensionalen Polygon-Landschaften ziehen flüssig vorbei und vermitteln einen realistischen Eindruck

Nintendos weit hinausgeht. In *Winter Gold* erwarten Euch sechs verschiedene Wintersportdisziplinen. Darunter befinden sich ein Abfahrtslauf, Snowboarding, Skispringen, Bobfahren, Rodeln und Skiakrobatik. Außerdem bietet das Modul vier original Austragungsorte winterlicher Wettkampfstätten mit offiziellen Rekordzeiten. Diese zu unterbieten, wird besonders im Einspieler-Modus das Hauptziel sein. Insgesamt dürfen bis zu acht Spieler an den Start gehen, wobei abwechselnd gespielt wird. Bevor der Kampf gegen



Bei der Skiakrobatik erhaltet Ihr für Attraktivität, Schwierigkeit und Darstellung des Sprunges Punkte. Entscheidend ist natürlich auch eine sichere Landung, die nach einigen Salti und Drehungen nicht ganz einfach ist. Aber Übung macht bekanntlich den Meister

Abfahrtslauf



Die schnellste und anspruchsvollste Disziplin verlangt gute Reaktionen und einiges an Verständnis für den Skisport. Euer Sportler wird sicher nicht immer ohne blaue Flecke im Ziel ankommen, denn Stürze sind in der Trainingsphase vorprogrammiert.

Snowboarding



Beim Snowboard-Fahren geht es um möglichst ausgefallene Tricks, wie Twists (Saltos) oder Spins (Drehungen um die eigene Achse). Ein gutes Timing ist dabei die Voraussetzung für eine fehlerfreie Kür und eine hohe Punktwertung.

Schnee und Eis beginnt, könnt Ihr die Sportler nach Euren Vorstellungen definieren, indem Ihr Namen und Nationalität bestimmt. Besonders eindrucksvoll kommt die Leistung des FX-Chips im Abfahrtslauf zur Geltung, bei dem die Po-

DIE SKIAKROBATIK VERLANGT AUCH NACH KREATIVITÄT

lygon-Strecke flüssig aufgebaut und ein echtes Renngefühl vermittelt wird. Natürlich kann man die Qualität der Grafik erst in der Bewegung richtig erkennen, so daß Ihr dem etwas mageren Eindruck der Bilder nicht zuviel Bedeutung beimessen solltet.

Neben dem technischen Geschick in den Disziplinen, in denen Zeiten und Weiten gemessen werden, wird Euch beim Snowboarding und der Skiakrobatik auch Kreativität in der Kür abverlangt und mit entsprechenden Punktzahlen gewürdigt.

Nintendo beweist wieder einmal



Rodeln und Bobfahren sind sich sehr ähnlich. So wäre es nicht schlecht gewesen, auch Disziplinen wie Eisschnelllauf oder Biathlon mit aufzunehmen, um mehr Abwechslung zu bieten

Mut, indem sie sich einer Sportart annahmen, von der es noch nicht unzählig viele Spieleumsetzungen gibt und sie auf dem für das Super Nintendo technisch bestmöglichen Stand präsentieren. Sport-Fans dürfen sich freuen, anstatt der zwan-

zigsten Fußball- oder Basketball-Simulation, bekommen sie eine echte Abwechslung geboten, die aller Voraussicht nach noch rechtzeitig zur Wintersaison in den Verkaufregalen stehen wird.

Marco Häntsch



Die Trendsportart Snowboarding darf natürlich nicht fehlen. Die Strecke wird durch Schneewälle begrenzt, wodurch sie Ähnlichkeit mit einer Half Pipe hat



Eine solche Bruchlandung würde im richtigen Leben nicht ohne Folgen bleiben. In Winter Gold habt Ihr aber genug Zeit, Euch auf das Skispringen gründlich vorzubereiten

Skispringen



Das größte Problem beim Skispringen ist in der Regel nicht der Absprung, sondern die Landung, bei der die Skier von der aerodynamisch äußerst günstigen V-Stellung in eine stabile parallele Position gebracht werden müssen.



Die sechs verschiedenen Wintersport-Disziplinen werden durch den im Spiel integrierten Super-FX-Chip in grafisch sehr ansprechender Präsentation dargestellt

Skiakrobatik



Die neben dem Snowboarding zweite Geschicklichkeits-Disziplin, verlangt eine gute Kontrolle über den Skifahrer, während dieser nach dem Sprung über eine Schanze seine Kunststücke vollführt. Verliert Ihr dabei die Orientierung, bekommt Ihr bei der Landung große Schwierigkeiten.

Rodeln



Ohne den Schutz eines massiven Kunststoffgehäuses wie beim Bobfahren, nur auf einem winzigen Schlitten liegend, geht es mit den Beinen voran in den Eiskanal. Die Geschwindigkeit ist ähnlich hoch, aber die Steuerung erfordert doch einiges an Umgewöhnung.

Bobfahren



Mit Geschwindigkeiten weit über 100 km/h rast Ihr durch den Eiskanal und versucht, in den Kurven die tausendstel Sekunden zu gewinnen, die zwischen einem Rekord und einer durchschnittlichen Zeit liegen. Trotzdem muß auf die richtigen Bremspunkte geachtet werden.



In den Kurven erreicht der Bob beängstigende Höhen, wenn er mit Höchstgeschwindigkeit die Steilwand erklimmt. Der Bobsport ist eben nichts für Angsthhasen



FX-SPIELE IN DER ÜBERSICHT

DIE FX-STORY

Schon vor drei Jahren feierte der FX-Chip im Herzen des 3D-Ballerspiels *StarWing* seine Premiere. Im Auftrag von Nintendo hatten die britischen Software-Spezialisten von Argonaut Software einen Zusatz-Chip entwickelt, der den etwas lahmen Hauptprozessor des Super Nintendo (3,5 MHz) unterstützen sollte. Tatsächlich war es unter Einsatz dieses Chips erstmals möglich, eine flotte Polygon-Grafik auf dem 16-Bitter darzustellen – die Grundvoraussetzung für jedes echte 3D-Spiel. Werkelte der Super FX-1-Chip in *StarWing* noch mit 8 MHz, war sein Nachfolger, der Super FX 2 schon mit 21 MHz getaktet und ermöglichte in *Stunt Race FX* ein wesentlich besseres Texture Mapping. Dabei werden die schlichten Polygone mit Bitmap-Grafiken überzogen und wirken dadurch lebendiger und weniger kantig. Leider konnte sich der FX-Chip nie wirklich durchsetzen, dazu war er in der Produktion zu teuer und brachte im Einsatz nicht immer die gewünschten Resultate. Titel wie *Dirt Racer FX* und *Vortex* waren nicht sehr überzeugend, und auch *Stunt Race FX* und *Dirt Trax FX* hatten einige Mängel in Grafik und Gameplay. So konnte der Polygon-Prozessor seine Fähigkeiten nur in *StarWing* und einem mittlerweile indizierten 3D-Shoot'em-Up unter Beweis stellen. Nintendo griff letztes Jahr noch einmal für *Yoshi's Island* auf den FX-2-Chip zurück, der im Vorzeige-Jump&Run für die spektakulären Dreh- und Zoom-Effekte zuständig war und somit die Vielseitigkeit seiner Anwendungsmöglichkeiten bewies. Es ist also nicht allzu überraschend, daß Nintendo mit *Winter Gold* den kleinen '3D-Chip' aus der Vergessenheit zurückholt, denn mit dessen Hilfe kann aus dem Super Nintendo doch noch einiges an Leistung herausgekitzelt werden.



Star Fox 2 für das Super Nintendo wurde leider nie fertiggestellt. Jetzt soll das Spiel auf dem N64 erscheinen



Mit dem Zweispieler-Modus von Stunt Race FX war der FX-2-Chip überfordert

Marco Häntsch

DIE FX-SPIELE

STARWING



Hersteller Nintendo
Spieler 1
Genre Shoot'em Up
Level 19 + 2
Schwierigkeit 3 Stufen
Continues je nach Punkten
Speicherkapazität 8 MBit
Test in TOTAL! 6/93

FAZIT
1-

STUNT RACE FX



Hersteller Nintendo
Spieler 1-2 (simultan)
Genre Rennspiel
Level 20 Strecken
Schwierigkeit 3 Stufen
Continues Batterie
Speicherkapazität 8 MBit
Test in TOTAL! 8/94

FAZIT
2+

VORTEX



Hersteller Sony
Spieler 1
Genre Action
Level 7 + Bonus
Schwierigkeit mittel
Continues Paßwörter
Speicherkapazität 4 MBit
Test in TOTAL! 12/94

FAZIT
4+

YOSHI'S ISLAND



Hersteller Nintendo
Spieler 1
Genre Jump&Run
Level 54
Schwierigkeit ansteigend
Continues unendlich
Speicherkapazität 1,6 MBit
Test in TOTAL! 10/95

FAZIT
1+

DIRT RACER FX



Hersteller Elite
Spieler 1-2 (simultan)
Genre Rennspiel
Level 15 Strecken
Schwierigkeit sehr hoch
Continues Paßwörter
Speicherkapazität 8 MBit
Test in TOTAL! 7/95

FAZIT
5

DIRT TRAX FX



Hersteller Acclaim
Spieler 1-8
Genre Rennspiel
Level 22
Schwierigkeit 4 Stufen
Continues Paßwörter
Speicherkapazität 1,6 MBit
Test in TOTAL! 2/96

FAZIT
2

STAR WARS™

DAS OFFIZIELLE MAGAZIN



AUSGABE 3
AB 10. OKTOBER
IN UNSERER GALAXIS

SNES

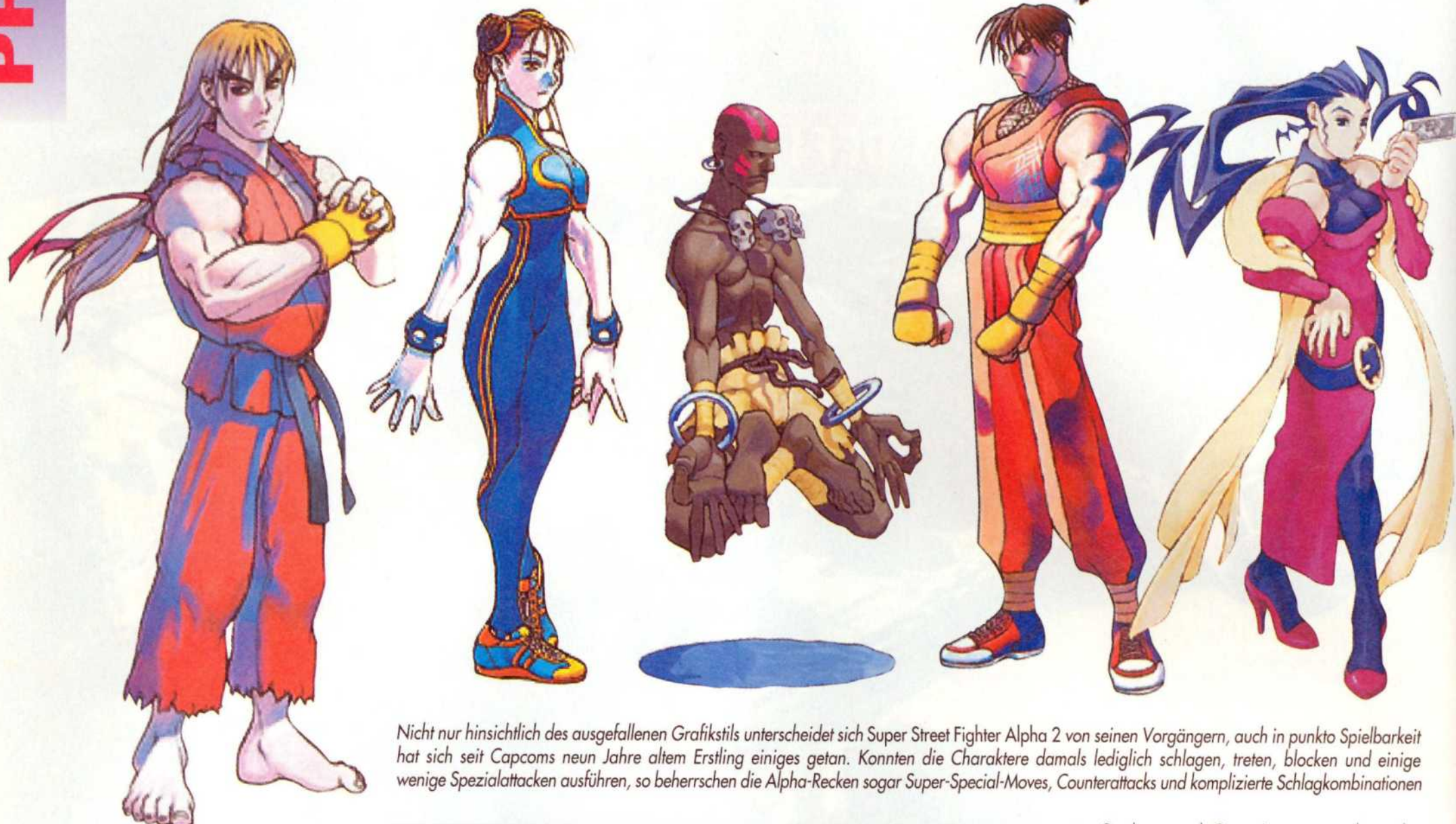
1-2 (simultan)

Capcom

4. Quartal (Import)

SUPER

STREET FIGHTER



Nicht nur hinsichtlich des ausgefallenen Grafikstils unterscheidet sich Super Street Fighter Alpha 2 von seinen Vorgängern, auch in punkto Spielbarkeit hat sich seit Capcoms neun Jahre altem Erstling einiges getan. Konnten die Charaktere damals lediglich schlagen, treten, blocken und einige wenige Spezialattacken ausführen, so beherrschen die Alpha-Recken sogar Super-Special-Moves, Counterattacks und komplizierte Schlagkombinationen

Nach einer längeren Prügelspiel-Dürre sorgt Capcom für die Sensation. Die japanische Software-Schmiede arbeitet zur Zeit an einer Super-Nintendo-Umsetzung des Arcade-Hits Street Fighter Alpha 2.

Bereits in der vorangegangenen Ausgabe haben wir Euch Capcoms potentiellen Beat'em-Up-Überflieger vorgestellt, nun nähert sich das äußerst vielversprechende Game langsam aber sicher seiner Fertigstellung. Prügelspielkenner dürfen sich bei Super Street Fighter Alpha 2 auf ein Wiedersehen mit alten Bekannten

EINE TOLLE UMSETZUNG DES ARCADE-ORIGINALS

freuen. Neben Ryu, Ken und Akuma geben sich auch Chun Li, Sagat, Zangief und der gelenkige Dhalsim



Vorsicht! Ist die am unteren Bildschirmrand platzierte Energieleiste gefüllt, können sich die Protagonisten der besonders destruktiven 'Shadow-Moves' bedienen, um ihren Widersachern einzuheizen

ein Stelldichein. M. Bison, der mysteriöse Endgegner der anderen Street Fighter-Teile, übernimmt wieder die Rolle des Obermotzes. Aber auch einige Newcomer steigen in den 16-Bit-Ring, um sich mit den Beat'em-Up-Veteranen zu messen. Neben dem Söldner Nash, der hierzulande voraussichtlich auf den Namen Charly

hören wird, sind das Schulmädchen Sakura, der schlagkräftige Dan, der greise Gen, die geheimnisvolle Rose sowie Birdie und der Kickboxer Adon



Alle Kämpfer stehen in zwei verschiedenen farblichen Ausführungen zur Verfügung

mit von der Partie, die bis jetzt lediglich im ersten Teil der Street Fighter-Saga erschien. Der militante Rolento stammt dagegen genauso aus Capcoms Final Fight-Reihe wie

Sodom und Guy. Insgesamt besteht die Riege der Kämpfer aus sage und schreibe 18 Charakteren. Diese beherrschen neben einer Vielzahl an Spezialattacken auch durchschnittlich zwei sogenannte 'Shadow Moves'. Wenn die entsprechende Energieleiste gefüllt ist, können die Fighter ihrem Kontrahenten mit diesen spektakulären Schlagkombinationen einheizen. Um einen optisch beeindruckenden 'Super Combo Finish' zu ermöglichen, muß ein Kämpfer mit einer solchen Attacke am Ende der zweiten Runde besiegt werden. Wie schon bei den meisten anderen Street Fighter-Games, wurde auch bei SSFA 2 viel Wert auf gute Spielbarkeit und ein ausgewogenes Gameplay gelegt.

SAGE UND SCHREIBE 18 KÄMPFER SIND AM START

Auch in grafischer Hinsicht sind die Entwickler sichtlich mit sehr viel Liebe zum Detail zu Werke gegangen. Zwar verfügen die Kämpfer des Automaten-Originals über deutlich mehr Animationsphasen, die Bewegungsabläufe der 16-Bit-Recken sind aber dennoch sehr flüssig, und die ebenso abwechslungsreichen wie farbenprächtigen Hintergründe sind

FIGHTER

ALPHA 2



Alle Achtung: Nicht nur die flüssigen Animationen der Kämpfer fallen positiv auf, die vielen verschiedenen Kampfschauplätze wurden dem Automaten Vorbild 1:1 entnommen

ein wahrer Augenschmaus. Auch bei der akustischen Untermalung hat sich Capcom Mühe gegeben. Zusätzlich zu dem tollen Soundtrack bilden die vielfältigen Kampfgeräusche eine passende Soundkulisse. Um die großen Datenmengen, die das Spiel benötigt, zu komprimieren, spendierte Capcom dem Modul einen S-DD1-Spezialchip. Trotzdem wird es sich bei *Super Street Fighter Alpha 2* voraussichtlich um ein 48-MBit-Monster handeln, kein Wunder bei insgesamt achtzehn aufwendig animierten Kämpfern und den zahlreichen Hintergrundgrafiken. Besitzer von Nintendos 16-Bitter, die Beat 'em Ups nicht abgeneigt sind, dürfen sich mit *Super Street Fighter Alpha 2* auf ein spektakuläres Genre-Highlight gefaßt machen. Japanische SNES-User können sich, wenn alles gut geht, schon im Herbst diesen Jahres an Capcoms neuestem Meisterwerk erfreuen. Wann das Game den Weg auf den deutschen Markt finden wird, ist bis zum jetzigen Zeitpunkt leider noch nicht bekannt.

Klaus Kock



Auch der Oberbösewicht Vega, alias M. Bison ist wieder mit von der Partie



Vorsicht! Neben einer Reihe weiterer haarsträubender Spezialattacken beherrscht Vega, der hierzulande unter dem Namen M. Bison bekannt ist, den durchschlagkräftigen 'Psycho Crusher'. Diese sogenannten 'Shadow-Moves' sind die wohl interessanteste Neuerung der Street Fighter Alpha-Reihe

1987 erschien im Land der aufgehenden Sonne ein recht unscheinbarer Arcade-Automat unter dem Titel *Street Fighter*. Zum damaligen Zeitpunkt ahnte noch niemand, daß den Hauptfiguren dieses Beat 'em Ups eine große Karriere bevorstehen sollte.

So waren bei Capcoms Erstling lediglich Ken und Ryu anwählbar, es gab jedoch schon einige Spezialattacken wie beispielsweise den Dragon Punch. Als Obermütz fungierte der allseits bekannte Sagat und auch das Schwergewicht Birdie sowie der Kickboxer Adon, die ihr Revival in den recht neuen *Street Fighter Alpha*-Teilen feiern, waren mit von der Partie. *Street Fighter 1* war nicht sehr erfolgreich, und so war es überraschend, daß Capcom vier Jahre später den Nachfolger präsentierte. Dank der für damalige Verhältnisse phänomenalen Grafik und dem hohen Maß an Spielbarkeit schickte sich dieser Titel an, das 2D-Beat'em-Up-Genre zu revolutionieren. Acht anwählbare Kämpfer, Unmengen von Special/Moves und das ausgefallene Charakter-Design machten diesen Titel zum absoluten Überflieger. Doch nicht nur auf dem Arcade-Sektor gelang Capcom mit *Street Fighter 2* der Durchbruch. Die SNES-Umsetzung war einer der ersten Titel, der hierzulande für Nintendos 16-Bitter auf den Markt kam.

Nach diversen Neuauflagen, Updates und Konsolenumsetzungen – für alle gängigen Systeme ist mindestens ein Teil der Prügelserie erhältlich – präsentierte Capcom im vergange-



Blanka, das grüne Unge-
tüm aus dem Urwald, gab sich
lediglich in den diversen *Street Fighter*
II-Varianten ein Stelldichein



Angestaubt: Ryus Feuerball gehört zweifelsohne zu den ältesten Spezialattacken der Videospiegelgeschichte



Prügeln im Taschenformat: Auch auf Nintendos Handheld machen Capcoms Haudegen eine gute Figur



Die relativ neue Alpha-Serie fällt vor allem durch den neuartigen Grafikstil aus dem Rahmen



Der zweite Teil der *Street Fighter*-Reihe ist bis heute eines der erfolgreichsten Videospiele aller Zeiten

nen Jahr *Street Fighter Alpha*. Der comic-artige Grafikstil und vor allem das ausgewogene Gameplay sowie zahlreiche Innovationen wie beispielsweise die sogenannten 'Shadow-Moves' machten die 32-Bit-Umsetzungen des Arcade-Automaten zu einem Hit. Nachdem der zweite Teil der Alpha-Reihe Einzug in die Spielhallen gehalten hat, sind mittlerweile auch die langerwarteten Umsetzungen für Segas Saturn und Sonys PlayStation am Start. Doch nicht nur 32-Bit-User dürfen sich an *Street Fighter Alpha 2* erfreuen, auch die Super-Nintendo-Fangemeinde

wird mit einer Umsetzung bedacht (vgl. S.40). Über zukünftige *Street Fighter*-Projekte ist bislang noch nichts bekannt. Gerüchten zufolge arbeitet der japanische Software-Riese hinter verschlossenen Türen an *Street Fighter III*. Solange es jedoch noch keine definitiven Aussagen seitens des Herstellers gibt, sind wir erst einmal auf *Super Street Fighter Alpha 2* für das gute alte SNES gespannt. Zwar wurde noch kein genauer Erscheinungstermin bekanntgegeben, eines steht jedoch fest: Beat'em-Up-Fans dürfen sich auf einen heißen Winter gefaßt machen.

Klaus Kock

1987	Street Fighter	Automat
1989	Fighting Street	PC Engine
1990	Street Fighter 2010	NES
1991	Street Fighter II	Automat
1992	Street Fighter II – Champion Edition	Automat
	Street Fighter II	SNES
	Street Fighter II Turbo – Hyper Fighting	Automat
1993	Street Fighter II Turbo – Hyper Fighting	SNES
	Street Fighter II – Champion Edition	PC Engine
	Street Fighter II Special – Champion Edition	Mega Drive
	Super Street Fighter II – The New Challengers	Automat
1994	Super Street Fighter II Turbo – Grand Master Challenge	Automat
	Super Street Fighter II – The New Challengers	SNES/Mega Drive
	Super Street Fighter II Turbo	3DO
1995	Street Fighter – The Movie	PlayStation/Saturn
	Street Fighter Alpha	Automat
	Street Fighter Alpha	PlayStation/Saturn
	Street Fighter II	Game Boy
1996	Street Fighter Alpha II	Automat
	Street Fighter Alpha II	PlayStation/Saturn

Telefon:
(ab 18.30 Uhr)
0171-7407612

Game Castle

Händleranfragen erwünscht

Inzahlungnahme von Spielen

Telefon:
040 -
390 50 81

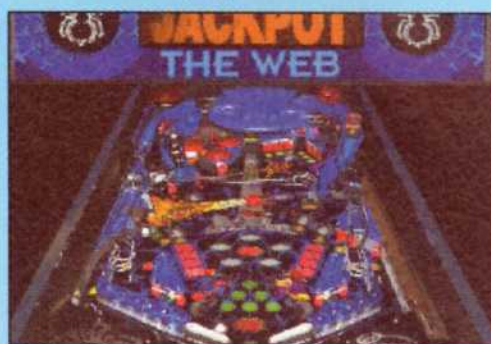
Beim Kauf einer Konsole gibt es 10 % Rabatt auf jedes Spiel! • Auch andere, als unten aufgeführte Konsolen + Games bei uns erhältlich!

Sony PlayStation

PSX + Demo-CD (dt.)	389,90
RGB-Kabel (dt.)	29,90
Link-Kabel (dt.)	49,90
Antennenkabel (dt.)	49,90
Memory Card (dt.)	49,90
PSX-Controller (dt.)	59,90
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
F1	109,90
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



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 Racing	89,90
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 (dt.)	99,90
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

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 (dt.)	79,90
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
Videospielekonsole!

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	129,90
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

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

SPY VS. SPY



Ihr müßt Euch oft etwas einfallen lassen, um mit Eurem Spion z. B. über Lava zu gelangen



Für eine Trickfalle ist an den unmöglichsten Orten Platz. Sogar in einer Regenwolke läßt sich geschickt eine Batterie verstecken, die den Spion mit einem zünftigen Blitz ins Nirvana schickt

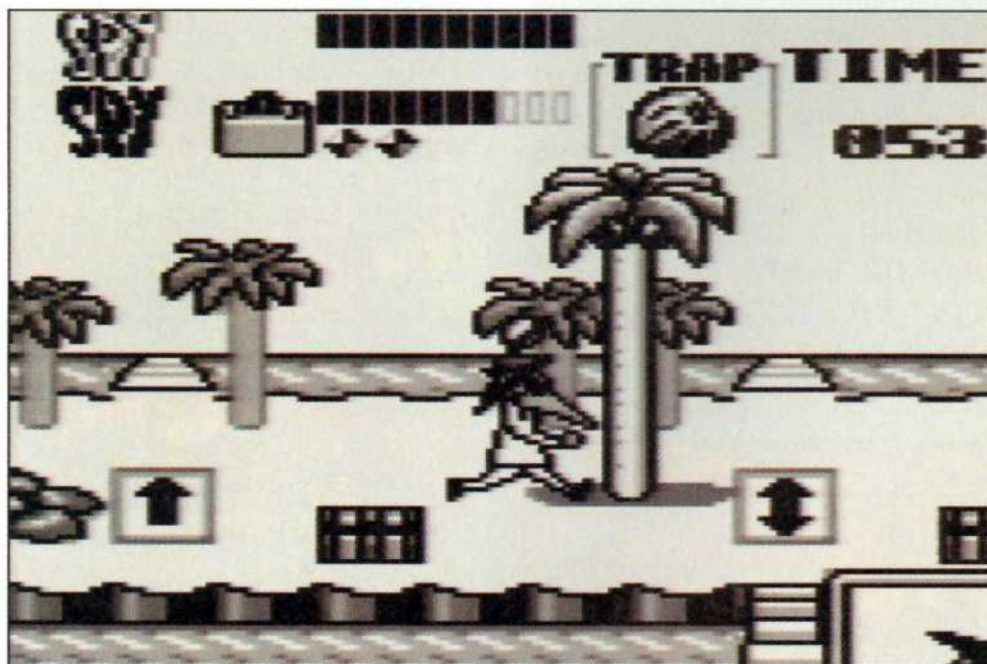
Eine weitere spaßige Umsetzung bereichert nun die Comic-Welt des Game Boys. Die beiden witzigsten Spione neben Clever & Smart treiben ab sofort auch auf Nintendos Keksdose ihre berühmt-berüchtigten makaberen Spielchen.



In einigen Leveln befinden sich Warp-Felder, die Euren Spion an andere Orte teleportieren

Der weiße und der schwarze Spion bringen schon seit Urzeiten die Leser des verrückten Satire-Magazins MAD zum Lachen, indem sie sich gegenseitig mit den übelsten Trickfallen das Leben nehmen. Dasselbe erwartet den geneigten Spieler auch bei dem 2D-Strategie-Jump&Run Spy vs. Spy für den Game Boy.

Zu Beginn darf im Einzspieler-Modus zwischen den beiden Spionen gewählt werden, die bis auf die Farbe ihrer Kleidung völlig identisch sind. Bevor es in den ersten Level geht, gibt der Chef noch eine kurze Missions-erklärung ab. Der Auftrag ist in jeder



Hämmern, mit denen der Schnee von den Tannen geschlagen wird. Schatzkisten eignen sich besonders gut, um Bomben oder Dynamitstangen darin zu verstecken. Zur besseren Orientierung wurde sogar an eine Karte gedacht, auf der sowohl die Spione als auch die Dokumente mar-

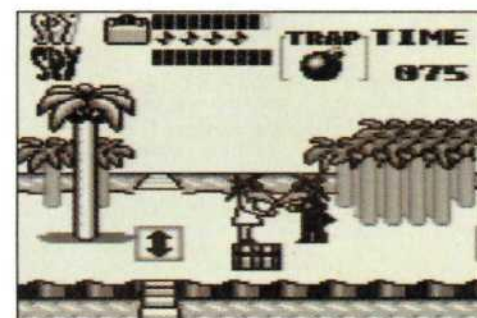
einen der Levelausgänge zu finden, müßt Ihr die Stage noch einmal von vorne beginnen. Die Aktionen der Spione beschränken sich auf Laufen, Springen, Schlagen und Fallenlegen. Optisch wurden die beiden Helden sehr gut getroffen, nur die Hintergründe wiederholen sich in ihren eintönigen Mustern etwas zu häufig. Aus den Lautsprechern dröhnen nervige Dudeleien, die von einer Handvoll magerer Soundeffekte, wie beispielsweise von einer Bombenexplosion, kurz übertönt werden.

Spy vs. Spy richtet sich vor allem an die eingeschworene Fanggemeinde der anarchischen Kult-Spione. Liebhaber der schwarzhumorigen Comics sollten sich diesen makaberen Spaß für die Hosentasche auf jeden Fall zulegen. Gegen einen Freund macht das Game sogar doppelt Laune. Zu einem Superhit fehlt allerdings noch eine Prise mehr Innovation.

Christian Henning



Nein, das ist nicht Peter Bond, und Ihr könnt auch keinen Vokal kaufen. Das ist der Chef, der Euch das Missionsziel erklärt



POSTIV!

Paßwortspeicher, Zwei-spieler-Modus, gelungene Umsetzung der Charaktere

NEGATIV!

Schlechter Sound, wenig Abwechslung, lieblose Hintergrundgrafik

Stage derselbe: Finde fünf geheime Dokumente sowie eine Aktentasche, und hüte Dich vor dem gegnerischen Agenten! Diesem wurde nämlich der gleiche Auftrag erteilt, und er versucht alles, um Euch eins auszuwischen. Die sechs Szenarien spielen unter anderem auf tropischen Inseln, rauchenden Vulkanen und eisigen Schneegebieten. Je nach Aufenthaltsort variieren die verfügbaren Trickfallen von Kokosnüssen bis hin zu

DIE MAD-SPIONE FEIERN EIN COMEBACK AUF DEM GAME BOY

kiert sind. Wenn sich die beiden Streithähne einmal begegnen, lassen sie sofort die Fäuste sprechen. Bei jedem Schlag verringert sich die Energieanzeige, was zur Folge hat, daß die Spione nach ein paar Kinnhaken nicht mehr sehr weit springen können und sich langsamer fortbewegen. Neben dem feindlichen Spion müßt Ihr auch auf das knapp bemessene Zeitlimit achten. Wenn es Euch binnen 100 Sekunden nicht gelingt, den Auftrag auszuführen und

Gameplay 3

Das Sprungverhalten läßt den Spieler bei waghalsigen Aktionen im Stich. Fallen sind einfach zu plazieren.

Dauerspaß 3

Fans kommen ganz bestimmt auf ihre Kosten, und auch Strategie-Freunde werden zufrieden sein.

Grafik 4+

Die Spione gleichen ihren Comic-Vorbildern, allerdings sind die Hintergründe sehr eintönig geraten.

Sound 4-

Das Hauptmanko des Spiels läßt sich mit einem Griff zum Lautstärkeregler schnell beheben.

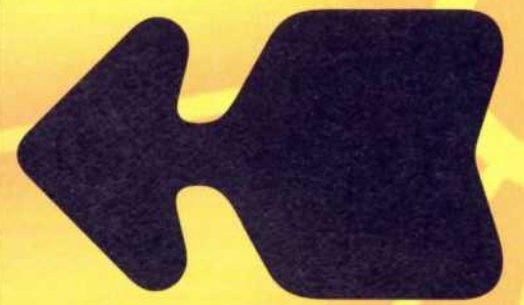
TOTAL-CHECK

Genre Action/Strategie
Level 6
Schwierigkeit mittel
Continues Paßwörter
Speicherkapazität 1 MBit
Erhältlich im Handel

FAZIT
3-

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.



Final Fantasy VII,
PlayStation



NHL 97, PlayStation



Street Fighter Alpha 2,
PlayStation

Oktober 10/96 C 41473 6Sch 34 sFr 4,90 Lit 6200 hfl 6,50 DM 4,90

neXt Level

Nintendo[™] · Sony PlayStation · Sega Saturn · PC · Arcade · Super Nint

Exklusiv-Interview mit dem Entwickler von
Turok – Dinosaur Hunter

Spiel des Monats
Fighting Vipers
Das neue Beat 'em Up von AM 2

Die Fortsetzung des erfolgreichsten PlayStation-Spiels
wipEout 2097

DAS Action-Adventure für PlayStation und Saturn
TOMB RAIDER

X-PLAIN VERLAG

Das
Multiformat-
Magazin Eurer
TOTAL-
Redaktion!

Jeden Monat für
4,90 DM bei Eurem
Zeitschriftenhändler!

neXt Level 10/96 bietet Euch u. a. PlayStation-Tests und -Infos zu *Final Fantasy VII* (der neueste Teil der beliebtesten NES- und SNES-Rollenspiel-Serie), *NHL 97* (die erste 32-Bit-Eishockeysimulation von Electronic Arts), *wipEout 2097* (die Fortsetzung des erfolgreichsten PlayStation-Spiels) und *Street Fighter Alpha 2* (demnächst auf dem SNES – schon jetzt für Sonys PSX). Saturn-Tests und -Infos zu *Soviet Strike* (der Nachfolger der (*Jungle*)-Strike-Reihe), *Alien Trilogy* (alle drei *Alien*-Teile in einem Action-Spiel) und *Sega Worldwide Soccer* (eine geniale Fußballsimulation). Außerdem gibt es in den 16-, 32- und 64-Bit-Leveln umfassende News und Facts zu allen Konsolen, den Special-Report zum packenden Action-Adventure *Tomb Raider*, PC-Neuigkeiten, Automaten-Highlights, Zubehör-Empfehlungen, Tips&Tricks und vieles mehr!

Hallo, liebe Leser!

Nun ist die warme Zeit – von Sommer mag wohl niemand ernsthaft sprechen – endlich vorbei. Die sonnigen Tage weichen regnerischem Schmuddelwetter und stürmischen Fronten. Genau richtig für einen echten Konsolen-Freak, denn nichts ist schöner, als sich zu Hause in eine Woldecke einzupacken, ein heißes Getränk und etwas Knabberei zur Seite, um sich voll und ganz einem kleinen Spielchen hinzugeben. Was Euer TOTAL!-Team in so einem Falle bevorzugt, und wie wir über die aktuellen Software-Häppchen dieses Monats sowie den Virtual Boy denken, das und natürlich das Neueste aus Kurts Nachrichten erfahrt Ihr wie immer auf dieser Seite ...



Unsere persönliche Meinung zu:

Super Street Fighter Alpha 2, SNES, S. 38/39

Iron Man X/O Manowar, GB, S. 56/57

Super R-Type, SNES, S. 71

Meine Meinung über den Virtual Boy, Virtual-Boy-Reportage, S. 56-61

REZA



Bevorzugte Genre: Sport- und Rennspiele
derzeitiges Lieblingsspiel: Super Mario 64 u. PilotWings 64 (N64)

Darauf haben alle Street Fighter-Fans gewartet: Insgesamt 18 Kämpfer werden sich auf dem 48-MBit-Monster tummeln – wir dürfen uns auf ein weiteres SNES-Highlight freuen.



Ich kann diesem, wahrlich nicht schlechtem Action-Titel kaum etwas abgewinnen. Das mag sicherlich u. a. daran liegen, daß ich mich für die beiden Charaktere nicht begeistern kann.



Trotz Alterserscheinungen gehört SR-T noch heute zu den Top-Shoot'em-Ups auf dem SNES – wenngleich es an meine Favoriten Star-Wing und Parodius nicht ganz heranreicht.

Der VB kann zwar lediglich rote Farbabstufungen darstellen, die 3D-Effekte sind allerdings gelungen. Red Alarm hat mich bislang am meisten begeistert, außerdem stehen u. a. noch Wario Land und Mario Tennis bei mir. Allerdings muß ich sagen, daß man tatsächlich nicht viel länger als eine halbe Stunde in die 3D-Brille schauen kann, da einem sonst 'der Schädel brummt' ...

KLAUS



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

Als bekennender Beat'em-Up-Fan zähle ich bereits jetzt die Tage bis zum Japan-Release von Capcoms neuestem Geniestreich. SFFA 2 – einer meiner absoluten Super-Nintendo-Favoriten.



Acclairs neueste Comic-Umsetzung ist wohl kein Überflieger, Fans handfester Handheld-Action könnten jedoch Gefallen an Iron Man X/O Manowar finden.



Irems Shoot'em-Up-Klassiker ist zwar sehr schwierig, das hohe Maß an Spielbarkeit und die tolle Grafik machen diesen Titel jedoch zu einem Super-Nintendo-Evergreen.

Nintendos exotische Konsole ist zwar sicherlich nicht jedermanns Fall, ich persönlich kann mich jedoch für einige Virtual-Boy-Spiele durchaus begeistern. Wario Clash und Red Alarm können mich sogar einige Minuten von meinem heiß geliebten Nintendo 64 ablenken. Schade nur, daß die Konsole der etwas anderen Art voraussichtlich niemals den Weg nach Deutschland finden wird.

THOMAS



Bevorzugte Genre: Rennspiele, Shoot'em Ups
derzeitiges Lieblingsspiel: Super R-Type (SNES)

In der Blütezeit der SF-Reihe hätte mich die Nachricht von SSFA 2 glattweg vom Hocker gehauen. Heute reicht es angesichts der 32-Bit-Konkurrenz gerade noch zur gedämpften Freude.



Action-Jump&Runs mit Comichelden in der Hauptrolle sind nicht so ganz mein Fall, Freunde des Genres werden aber ihren Spaß haben – Iron Man ist zumindest guter Durchschnitt.



Super R-Type ist zwar technisch etwas unsauber und schon veraltet, aber ich nutze dennoch von Zeit zu Zeit die brillante Kurzweil, die dieses Game (dank Levelanwahl) zu bieten hat.

Ich kann dem Gerät, das den Spieler in eine 'ungesunde' Haltung zwingt, aufgrund des bislang geringen Software-Angebots und der grafischen Präsentation der Spiele (Reza hat schon recht mit der halben Stunde!) beim besten Willen nichts abgewinnen. Meiner Meinung nach war das Ding im Vergleich zum Game Boy schon als Idee ein Flop.

MARCO



Bevorzugte Genre: Prügelspiele, Shoot'em Ups
derzeitiges Lieblingsspiel: Space Megaforce (SNES)

Street Fighter ohne Ende – mal ein paar Kämpfer mehr, dann ein paar neue Special-Moves. Trotzdem das beste 2D-Prügelspiel aller Zeiten.



Acclaim hat es diesmal geschafft, eine teure Lizenz nicht nutzlos zu verpulvern, sondern in ein ansprechendes Spiel umzusetzen. Firma dankt.



Da die Baller-Konkurrenz auf dem Super Nintendo rar gesät ist, bin ich dankbar für jeden brauchbaren Vertreter dieses Genres, auch wenn's technisch nicht perfekt ist.

Vom technischen Standpunkt hat der Virtual Boy sicher seinen Reiz, aber man sieht ihm doch zu deutlich sein unausgereiftes Konzept an. Für Nintendo ist es schon fast eine Schande, eine Konsole mit nur einer Handvoll Spielen auf dem Markt zu bringen, die zudem kaum jemanden interessieren.

CHRISTIAN



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

Nachdem die ersten Déjàvus verfliegen sind, finde ich Street Fighter 21635 immer noch unterhaltsamer als Folge 23654 von der Lindenstraße.



Die x-te Comic-Lizenz von Acclaim weißt routinierte Programmierarbeit auf, ohne nennenswerte Höhepunkte. Wer's braucht ...



Super R-Type ist höllisch schwierig, die Grafik ruckelt, es wird ab und zu langsamer, aber es ist im Prinzip das erste SNES-Spiel. Hach, ich liebe Nostalgie ...

Ich finde den VB eigentlich recht interessant. Dieses ganze Virtual-was-weiß-ich-nicht-Thema sollte man aber vielleicht erst in zehn Jahren noch einmal ansprechen. Momentan ist die Technik einfach noch nicht weit genug fortgeschritten. Beim nächsten Sonderangebot werde ich aber trotzdem zuschlagen. (Is' halt 'ne Nintendo-Konsole.)

Die Wertungserklärung:

★★★★★
TOTAL! genial!
Mehr davon!

★★★★
Gutes und interessantes Spiel!

★★★
Noch gut, aber nicht mein Ding!

★★
Lahme Gurke!
Brauche ich nicht.

★
Spiele, die die Welt nicht braucht!

Kurts Nachrichten

- IN and OUT -

Aufgrund des Herbstloches, welches früher einmal das Sommerloch war, hat sich Euer 'Super-TUT' (Super-TOTAL!-Umfrage-Team) erneut auf Deutschlands Straßen gewagt, um jung und alt, groß und klein, blond und schwarz, dick und dünn, krank und gesund, dumm und schlau, Mann und Frau, Hund und Kind, okay, reicht jetzt ...

Freut Euch nun auf die allerneuesten Trends und Antitrends des Monats:

IN ist ...

- Schreinemakers Live anzuschalten, ein günstiges Standbild einzufangen und Magarethe lustige Sträflingskleidung 'überzupinseln'!
- nachts Sledge Hammer aufzuzeichnen, um es morgens beim Frühstück zu sehen (Der Tag ist garantiert gerettet!)
- Urlaub auf dem Bikini-Atoll: strahlendes Wetter, verseucht gutes Meerwasser, radioaktiver Freizeitpaß mit kostenlosen Spätfolgen
- Wetten über den N64-Start in Deutschland abzuschließen

- Fotos für den Leserspiegel (Leserpost) einsenden

OUT ist ...

- einem bettelnden Punk („Hast ma' 'n paar Groschen für mich, ey!?“) die regionale Wochenzeitung samt Stellenangebote zu überreichen (Der ist am nächsten morgen eh wieder da!)
- in einen Corolla Royal Spezial zu beißen. Das gibt nämlich häßliche Lackschäden
- einen PC zu besitzen und keine pc total zur Hand zu haben (Fragt einfach Euren Zeitschriftenhändler, pc total erscheint demnächst!)

Neues aus dem TOTAL!-Labor!

- Zu schön, um wahr zu sein! -



Wie ist das eigentlich so, wenn man Mitglied im TOTAL!-Team ist? Erwarten den Redakteur nicht Tag für Tag neue Abenteuer? Ständig auf Tuchfühlung mit den allerneuesten Spielen, den besten Konsolen und ausgestattet mit einem allumfassenden Profispielerwissen - kommt man da noch zur Bewältigung der eigentlichen Arbeit, oder ist der Redaktionsalltag durchzogen von packenden Kampfplugeinsätzen, heißen Straßen-Fights und irren Verfolgungsjagden?

Das TOTAL!-Labor-Team unter der Leitung von Professor Dr. Kurzkopf ging der Sache auf den Grund. Und das Ergebnis ist erschreckend: Ja, das Leben als Journalist ist mächtig aufre-

gend und bietet Höhepunkte wie in einem Videospiel. Es ist beinahe so abwechslungsreich wie die Abenteuer von Turbo-Torti! Doch lest selbst den Bericht über das unglaubliche Videospiel:

Red.-Action - 12 Stunden im Streß

Morgens halb neun, der Wecker brummt so penetrant wie er nur kann. Turbo-Torti wird aus seinem immer wiederkehrenden Traum (Er und Cindy Crawford spielen Strippoker auf dem Nintendo²⁵⁶!) gerissen. Schweißgebadet schleppt er sich unter die Dusche. Danach beginnen die Vorbereitungen auf das alltägliche Abenteuer: Turbo-Torti klebt sich den braunen Schnurrbart an, setzt die orange Pudelmütze auf und springt in den Trainingsanzug (blau-metallic). Und trotzdem passiert es

auf der Straße kurz vor dem Verlagsgebäude: „Hey, sind sie nicht der Turbo-Torti vom TOTA...“, „Nein, bin ich nicht, muß eine Verwechslung sein!“. Nach einer Dreiviertelstunde stehen bereits zirka 100 Autogramm-jäger in einem dichten Pulk um den armen Torti herum, doch der ist vorbereitet. Unmerklich zückt er eine Smart-Bomb und befreit sich mit einer bildschirmfüllenden Explosion aus der Pixelmenge. Level eins ist geschafft.

Doch es geht gnadenlos weiter, als er auf dem Weg zu seinem Büro dem Redaktionschef Ali Chip begegnet. Der findet die wiederholte Verspätung gar nicht so nett und verdonnert ihn zu einer 10-Seiten-Strecke über die Entstehung von Rise of the Robots. Dank! Nachdem sich Turbo-Torti an den von Moos und nachwachsenden Netzsteckerkabeln überzogenen Schreibtischen seiner beiden Kollegen Solostar und Mega Morph vorbeigearbeitet hat, trifft ihn fast der Schlag: Sein Leidensgenosse Rollen-Rudi hat auf der Suche nach dem Rubin-Diadem die komplette Einrichtung demoliert und zudem alle Daten vom Rechenschieber gelöscht. Nachdem sich beide in einem heißen Gefecht mit Papierfliegern (aus Leserbriefen) abregiert haben, ist auch Level zwei bewältigt.

Torti schreckt aus seinem Mittagsschlaf hoch, als lautes Geschrei aus dem

Testraum ertönt. Der Co-Obermütz, Andy Front, kabbelt sich mit Harry E. Honda um den freien Platz an der neuen leichtmetall Konsole von Striebel Eltron (basiert auf Heißwasserdampf). Geistesgegenwärtig drückt Turbo-Torti auf den hauseigenen Teleporter-Knopf und verfrachtet das Gespann kurzerhand auf die Bahamas. Level drei ist vorbei, bevor er so richtig begonnen hat.

Was Turbo-Torti in Level vier erwartet, und warum die brennende Grafikabteilung partout nicht zu löschen ist, erfährt Ihr kommenden Monat.

Fortsetzung folgt!



Herzlichen Dank an Rolf Iselin aus Mütten für diesen lustigen Dr. Kurzkopf!

Test 'n' Take

Computer- & Videospiele

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

SuperNintendo

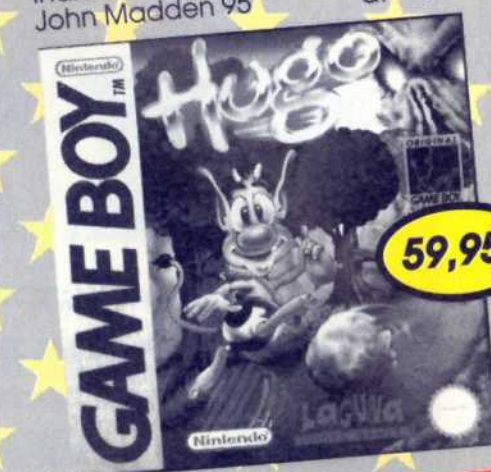
Actraiser 2	dt	49,95
Big Sky Trooper	dt	99,95
Breath of Fire 2	pal	109,95
Chrono Trigger	us	149,95
Clayfighter 2	pal	49,95
Donald Duck	dt	129,95
Donkey Kong 2	dt	129,95
FIFA '96	dt	119,95
Hebereke Popoon	pal	59,95
Int.Sup.St.Soccer deluxe	dt	119,95
Indiana Jones	pal	59,95
John Madden 95	dt	39,95

Judge Dredd	pal	59,95
Mario Allstars	dt	59,95
Mario Kart	dt	59,95
Micromachine 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
Schlümpfe 2*	dt	129,95
Secret of Evermore	dt	119,95
Soulblazer	dt	119,95
Star Trek-Next Gen.	da	69,95
Star Wars - Emp.S.Back	dt	99,95
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	
Formel 1	dt	109,95
Tohshinden 2	dt	99,95
Track & Field	dt	99,95
Saturn	444,00	
Alien Trilogy	dt	99,95
Nights + Analog Pad	dt	139,95
Story of Thor 2	dt	99,95



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



Die Zeit ist mal wieder reif für einen Helden: Nachdem sich Prinz Theo schon vor einigen Jahren um die Rettung seines Königreiches verdient gemacht hat, darf er nun erneut zum Breitschwert greifen und losziehen.

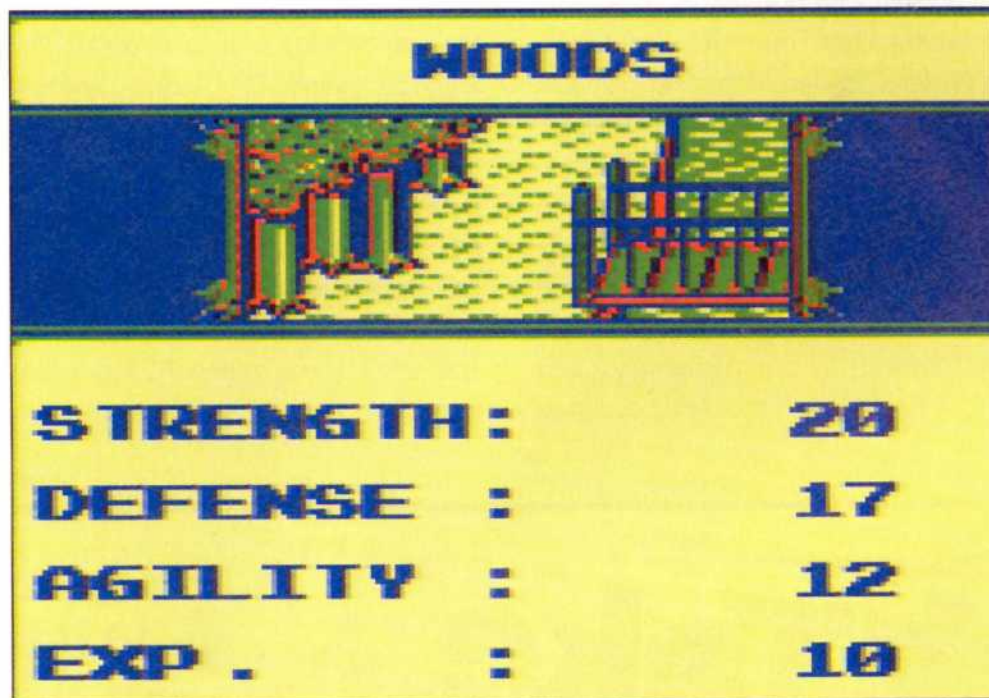
Es gibt ganz offensichtlich Tage, an denen Murphys Gesetze gnadenlos zuschlagen: Alles, was schiefgehen kann, geht auch wirklich schief – und entsprechend groß ist der Ärger. Insbesondere für all jene, die die ganze Sache dann ausbaden haben. Diesmal trifft es vor allem den jungen Prinz Theo, seines Zeichens angehender Herrscher des Königreiches Riccar. Einer seiner Vorfahren hatte vor gut 500 Jahren alle Hände voll damit zu tun, den fie-



Einfach, aber effektiv: Mit dem Steuercross und einem Button wird alles kontrolliert



Als Belohnung für tatkräftigen Einsatz gibt es das eine oder andere hilfreiche Item



dieser in den Katakomben eines Schreins versteckt. Dort sollte der Unhold für ewig ruhen, mit der Bewachung des Gefängnisses wurde der Collin-Clan, eine angesehene Magier-Familie beauftragt. Die nahmen es im Laufe der Jahr-

sundheitlich nicht sonderlich gut bekam, mag als ausgleichende Gerechtigkeit angesehen werden, denn immerhin hatte der Finsterling dadurch seine Freiheit wieder. Die benutzte er auch sofort, um für Unruhe und Terror zu sorgen. Als erstes war

Übersichtlich, leicht zu bedienen und schmerzhaft für die Gegner: das Kampfmenü

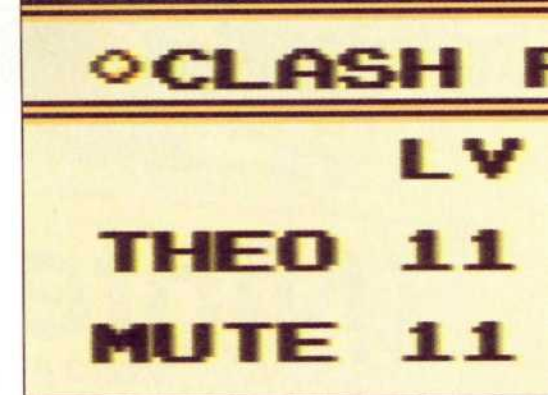
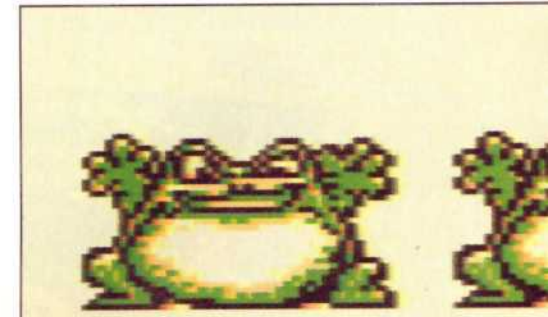
wieder zu erwachen und für Ärger zu sorgen. Ein Dunkler König schon und ein Dunkler Drache bald auf freiem Fuß? Das klingt nicht besonders beruhigend oder gar vertrauens-

NICHTS ALS ÄRGER MIT DRACHEN UND DÄMONEN

weckend, also machen sich Theo und Mute auf die Reise, um dem dunklen Treiben Einhalt zu gebieten und das Schwert wiederzubeschaffen. Klar, daß dies nicht ganz einfach

POSTN!
Abwechslungsreiches
Gameplay, Spielstand
jederzeit speicherbar

sein würde, denn marodierende Monster waren schon immer ein Ärgernis. Doch mit Schwertkämpfer Theo und



Einträglicher Spieltrieb



Zur Aufbesserung der Reisekasse können erbeutete Münzen verkauft oder sogar ...



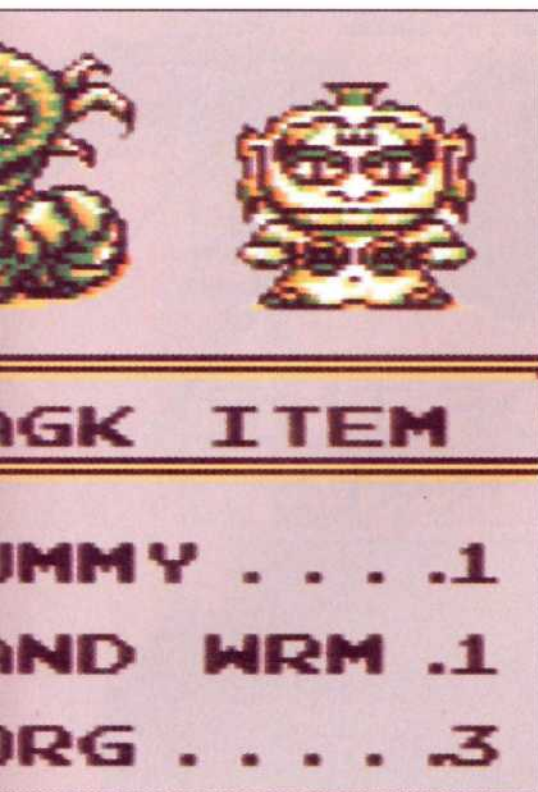
... verspielt werden. Gutes Reaktionsvermögen erweist sich dabei als hilfreich

sen Dämonen Zakdos, auch bekannt als der Dunkle König, für alle Ewigkeiten zu verbannen. Zu diesem Zweck wurde der finstere Herr in einen magischen Sarg verfrachtet und

hunderte mit ihren Pflichten wohl nicht mehr allzu genau und so konnte es passieren, daß sich ein Dieb auf seinem Raubzug Einlaß in den Tempel verschaffte. Daß ihm das anschließende Öffnen des Sarges ge-

war es Murphys und nicht Theos Tag. Denn der Bösewicht vergriff sich auch noch an dem legendären Schwert der Hoffnung, mit dem Theo vor fünf Jahren einen Dunklen Drachen ruhigstellte. Nun droht das Untier

OF HOPE II



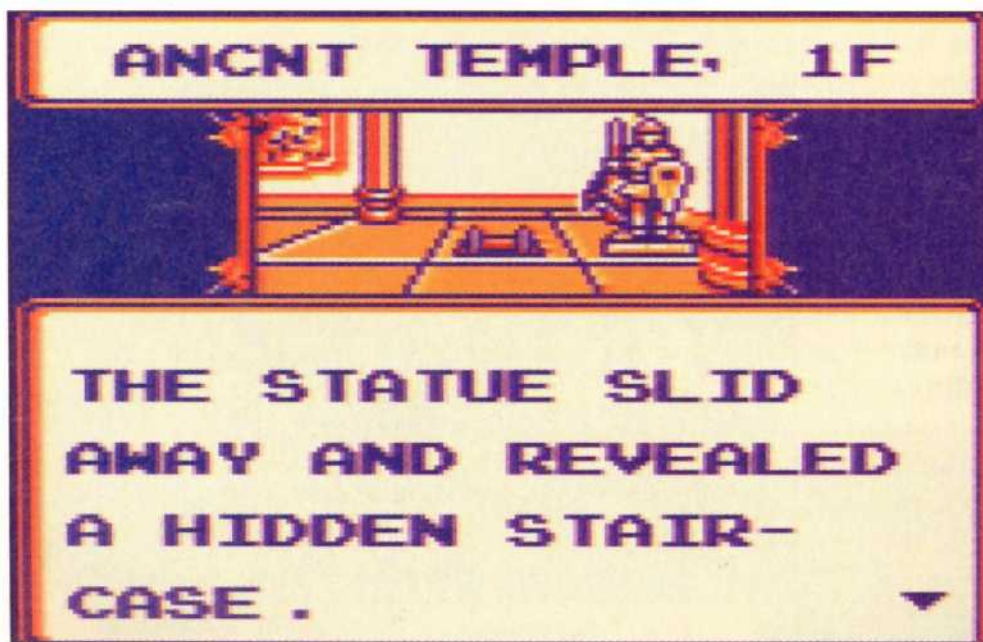
Magische Zeiten



Im Laufe der Zeit lernen die Helden jede Menge praktischer Zaubersprüche



In dem breiten magischen Sortiment ist garantiert für jeden Gegner etwas dabei



NEGATIV!

Gewöhnungsbedürftige Bedienung, etwas nerviger Soundtrack

Magier Mute hatte sich ein recht fähiges Trüppchen zusammengefunden, das sogar noch wachsen sollte ...



Sword of Hope II präsentiert sich in ähnlichem Look wie auch sein Vorgänger: Die untere Hälfte des Bildschirms enthält eine Liste mit Aktionsmöglichkeiten und ein Steuerfeld für die Fortbewegung, in der oberen Hälfte werden Bild und Beschreibung der aktuellen Räumlichkeiten angezeigt. Die Bedienung und insbesondere die Bewegungssteuerung ist anfangs etwas gewöhnungsbedürftig, erweist sich aber schnell als praktikabel.

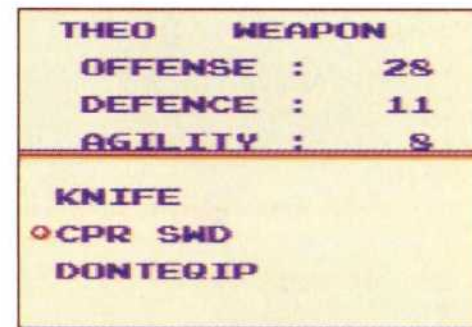
Bei Begegnungen mit den zahlreichen, hübsch gestalteten Monstern wird in einen Kampfbildschirm umgeschaltet, dessen Design im Vergleich zum ersten Teil etwas überarbeitet wurde, um den Ansprüchen an Partykämpfen gerecht zu werden. Auch diesen Teil des Spieles hat man sehr schnell unter Kontrolle, etwas störend ist lediglich, daß die Recken einmal erhaltene Befehle auch stur ausführen – selbst wenn das angepeilte Monster inzwischen das Zeitliche gesegnet hat. Die vie-



Die freundliche Wahrsagerin gibt gegen Bargeld wertvolle Tips für die lange Reise



Auch stärkere Rüstungen und andere Items werden in den Shops verkauft, wobei sich ...



Bessere Waffen verhelfen dem Helden zu wesentlich höherer Kampf- und Schlagkraft



... für längere Reisen auch die Anschaffung eines soliden Vorrats an Heilmitteln lohnt

len Kämpfe schwächen natürlich die Helden etwas, zwecks Abhilfe halten die diversen Shops Heilkräuter und auch bessere Ausrüstungsgegenstände parat. Die gibt es natürlich nicht umsonst, aber neben den Einkünften aus den Kämpfen hat die Party auch noch andere Einnahme-

DEUTSCHE VERSION LEIDER NICHT GEPLANT

quellen, beispielsweise Glücksspiel oder Schatzsuche. Zusammen mit den vielen zu erledigenden Aufgaben ergibt sich so ein gelungenes Rollenspiel-Vergnügen. Lediglich die Musikantermalung erweist sich mit der Zeit als nervtötend, aber vielleicht schreckt diese Tatsache ja auch Dunkle Drachen ab.

Michael Anton

Gameplay
2+

Ein solide gemachtes Rollenspiel für Einsteiger und Fortgeschrittene, das alle notwendigen Elemente bietet.

Dauerspaß
2+

Angesichts der vielen zu erledigenden Aufgaben kommt so schnell keine Langeweile im Heldenleben auf.

Grafik
2+

Trotz geringer Größe vermitteln die Bilder der Orte eine gute Atmosphäre, die Monster können sich sehen lassen.

Sound
3+

Zwar gibt es je nach Ort unterschiedliche Musiken, das gleiche Gedudel während der Kämpfe nervt jedoch etwas.

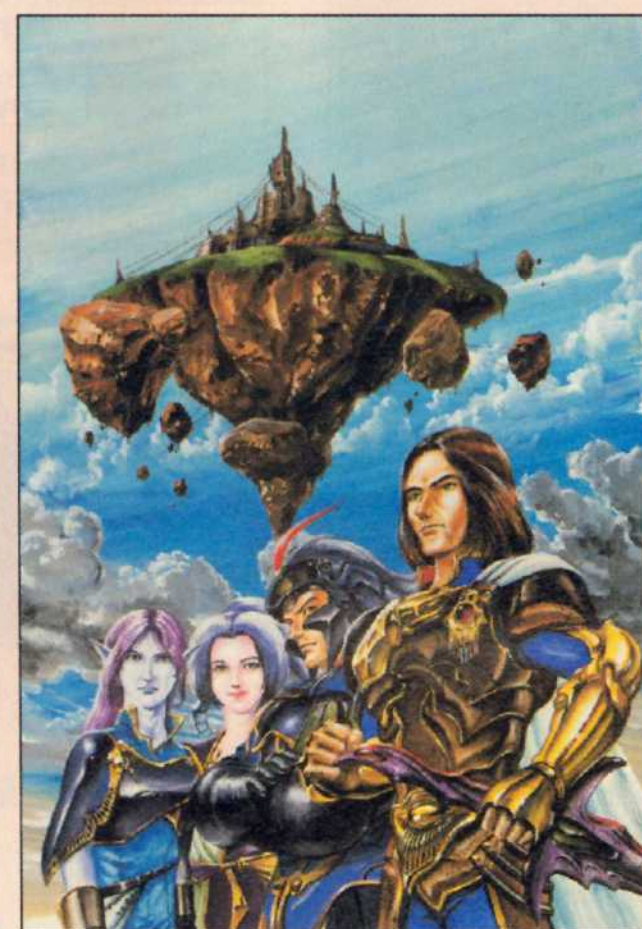
TOTAL!-CHECK

Genre	Rollenspiel
Level	ansteigend
Schwierigkeit	Batterie
Speicherkapazität	4 MBit
Erhältlich	im Handel

FAZIT
2+

LUFIA II

– RISE OF THE SINISTRALS



Taito läßt die Helden tanzen und meldet sich mit einem potentiellen Rollenspiel-Klassiker auf dem Markt zurück. Drei Jahre nach dem Überraschungserfolg von Lufia & The Fortress of Doom machen sich die finsternen Sinistrals erneut unbeliebt und lassen Dungeon-Liebhaber voll auf ihre Kosten kommen. Während man bei Nintendo noch an einer offiziellen deutschen



Umsetzung arbeitet, haben wir die gerade erschienene US-Version genauer unter die Lupe genommen und berichten, was Genre-Fans so alles erwartet. Viel Vergnügen bei unserem zweiteiligen Report.

Michael Anton

Muster: A. B. Games, Lübeck



her, daß im zweiten Teil sehr großer Wert auf das Knobelelement gelegt wurde. In so ziemlich jedem zweiten Raum eines Dungeons gibt es Puzzles unterschiedlichen Schwierigkeitsgrades zu lösen. Ob es nun Schiebeeinlagen im Stile von Sokoban

Story und Helden

Eigentlich ist der zweite Teil des Lufia-Epos' ja der Vorgänger von Lufia & The Fortress of Doom. Er erzählt die Geschichte der ersten Konfrontation von Maxim und seinen Freunden mit den



In zahlreichen Kämpfen muß die heldenhafte Mannschaft ihre Kampfkraft unter Beweis stellen: Übung macht den Meister

sind, die Suche nach versteckten Schaltern oder das Herausfinden von bestimmten Kombinationen: Die grauen Zellen kommen angenehmerweise kaum zum Ausruhen. Manche Einlagen erweisen sich zwar als echte Nervtöter, tragen



machthungrigen, zerstörungswütigen Sinistrals. Wie die Sache ausgeht, das wissen zumindest alle Spieler des ersten Teils, immerhin durften sie den Showdown damals in der Introsequenz des ersten Teils ja selbst spielen. Zumindest in dieser Hinsicht sind kaum größere Überraschungen zu erwarten – und in der Tat flacht der Spannungsbogen von Lufia II gegen Ende doch etwas ab! Bis das jedoch eintritt, ist jede Menge Action angesagt. Die rührt vor allem da-



Nicht nur deftige Kämpfe, sondern auch knifflige Puzzles sind eine große Herausforderung für die Helden. Die Mischung ist sehr gut gelungen



Wieder mit dabei: Die legendäre Dual Blade ist eine der wichtigsten Waffen im Spiel

aber dennoch zum Reiz des Spieles bei. In den Gängen der Dungeons gibt es nun übrigens keine zufälligen Begegnungen mit Monstern mehr, denn alle in einem Raum bedindlichen Gegner sind sichtbar. Teilweise muß man mit den Fieslingen sogar etwas spielen, um weiterzukommen. Einige Rätsel lassen sich nur lösen, indem die Gegner beispielsweise auf Schalter gelockt werden. Die Geschichte konzentriert sich zwar auf die eigentlichen Helden, Maxim, Se-

Forfeit Island

Auch im zweiten Teil der Lufia-Saga existiert diese seltsame Insel mit ihrem recht nützlichen Service: In den Shops auf dem Eiland können alle jemals irrtümlicherweise verkauften Items wieder zurückgekauft werden. Allerdings hat diese Örtlichkeit auch noch einen zusätzlichen Besuchsreiz, nämlich ein prächtig ausgestattetes Spielcasino. Black Jack, Action Bingo und diverse Slotmachines stehen bereit, um – etwas Glück und Geduld vorausgesetzt – den Vorrat an speziellen Silbermünzen ansteigen zu lassen. Der Aufwand lohnt sich, denn für diese Münzen gibt es viele Ausrüstungsgegenstände zu kaufen. Beispielsweise die Dra-



Forfeit Island hat viele Annehmlichkeiten und Abwechslungen im harten Heldenleben zu bieten. Der Besuch lohnt!

gonblade, die stärkste Waffe im Spiel für Maxim und Guy. Die halbe Million Münzen will natürlich erst verdient sein, aber die Waffe ist es wert: Immerhin ist sie noch stärker als die Dual Blade ...



In den Dungeons und Türmen warten viele Gefahren auf die hoffnungsvollen Helden

Ian, Guy und Artea, allerdings sind diese nicht die einzigen Figuren, die während des Spiel gehegt und gepflegt werden müssen. Drei weitere Charaktere stoßen in bestimmten Episoden zu der Truppe, unter ihnen auch ein Vorfahr des aus dem ersten Teil bekannten Professor Shaia. In Lufia II sorgt das Technik-Genie nicht nur für Transportmöglichkeiten, sondern leistet auch aktive Kampfdienste – bemerkenswert, was man mit einem einfachen Schraubenschlüssel so alles anstellen kann ...



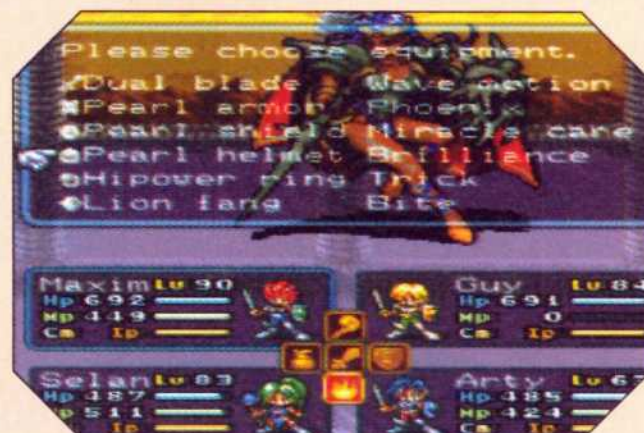
Auf der Reise kann die Party in vielen Schlössern Hinweise für das weitere Vorgehen erhalten. Oft sind allerdings Gegenleistungen zu erbringen

Capsule Monsters

Eine wertvolle Bereicherung der Kampfkraft sind die sogenannten Capsule Monsters. Sie stehen der Party während der Kämpfe automatisch zur Seite und leisten wertvolle, wenngleich nicht steuerbare Dienste. Insgesamt sieben dieser praktischen Helfer sind im Verlauf des Spiels zu finden, allerdings kann immer nur einer von ihnen aktiv sein. Genau wie die Helden sammeln auch die Monster Erfahrung durch Kämpfe, können aber durch die richtige Ernährung noch weiter aufgezüchtet werden: Jedes Monster kann durch das Verfüttern bestimmter Waffen oder Früchte in vier unterschiedliche Klassen aufgezüchtet werden.



Die Capsule Monster erweisen sich trotz ihrer Eigenwilligkeit als überaus praktische Reisebegleiter. Insbesondere dann, wenn sie in höheren Stufen spezielle Talente lernen



Eine wertvolle Ergänzung der Zaubersprüche ist die Kraft, die manchen Items innewohnt und in Form von Spezialattacken aktiviert werden kann

Item Power

Ein neues Feature des Kampfsystems ist die Item Power. Sie wird durch einen zusätzlichen Balken im Kampfbildschirm angezeigt und wächst mit jedem Treffer, den eine Figur einstecken muß. Sobald genügend IP angesammelt ist, können spezielle Effekte eines angelegten Ausrüstungsgegenstandes aktiviert werden. Die Wirkungen sind, insbesondere bei den später erhältlichen Items, teilweise beachtlich. So kann es durchaus sein, daß bessere, sprich stärkere Waffen oder Rüstungen in den Shops versauern können, weil die Item Power derzeit getragener Items so praktisch ist.

LUFIA II

- RISE OF THE SINISTRALS



Die vier bösen Sinistrals machen den Helden das Leben ordentlich schwer...



It's Magic!

Die Magie funktioniert eigentlich wie in fast jedem Rollenspiel: Sie verbraucht begrenzt vorhandene magische Energie, ihre Stärke ist von der Intelligenz des Anwenders abhängig. In Lufia II lernen die Figuren jedoch keine neuen Sprüche, statt dessen müssen diese in den dafür vorgesehenen Shops gekauft werden. Da Figuren wie Tia oder Shaia nur für kurze Zeit in der Party sind, kann an ihrer magischen Ausstattung übrigens so manches Goldstück eingespart werden ... Im Vergleich zum ersten Teil wurde die grafische Gestaltung der Wirkung der Sprüche erheblich aufpoliert – insbesondere die späteren Effekte sind eine wahre Augenweide!

SPELL			
ATP	785	828	952
DEF	415	413	346
SIR	321	343	246
REL	144	126	154
INT	125	110	219
SPR	180	90	80
WGR	191	115	191
1742541 Gold			
Thunder	30000 Gold	24 P	
Dragon	25000 Gold	22 P	
Valor	30000 Gold	30 P	

Qualität hat ihren Preis: Die leistungsfähigsten Zaubersprüche kosten eine Menge Geld, bieten aber auch eine beeindruckende Optik



So schön die Dragon-Magie auch aussieht: Bei ihrem Einsatz flackern die Sprites doch arg



Das breitgefächerte Magie-Angebot bietet für jeden Gegner die richtige Behandlungsmöglichkeit



Wertvolle Werkzeuge

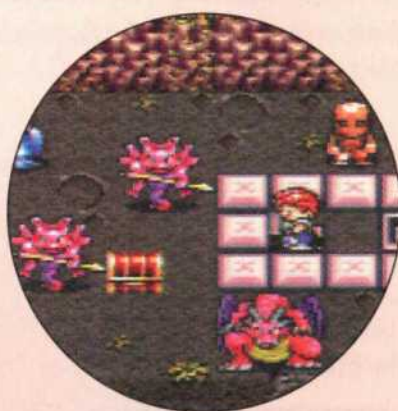
Für die Erforschung der Dungeons und das Lösen der Rätsel wurden die Helden mit diversen Werkzeugen ausgestattet, die ihre Herkunft aus den Abenteuern eines gewissen grünberockten Spitzhohes nicht leugnen können: Bomben für das Sprengen brüchiger Mauern, Pfeile zur Fernbetätigung von Schaltern und ein Enterhaken zum Überwinden von Abgründen — da hätte auch der gute alte Link seine Freude dran! Ach ja, und das Ringmenü, aus dem diese Werkzeuge ausgewählt werden, kennen wir auch schon von irgendwoher ...



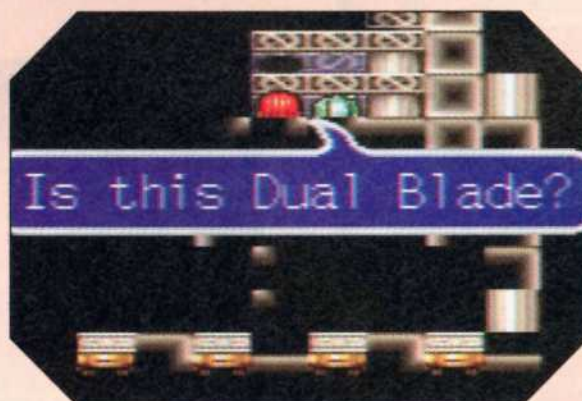
Die Erfahrungspunkte, die es nach jedem Kampf gibt, steigern die Fähigkeiten der Party enorm. Allerdings ist Kraft allein ...



Nur durch den geschickten Einsatz der Werkzeuge lassen sich viele Rätsel lösen. Ging mal etwas schief, so gibt es immer noch eine Reset-Option



... nicht immer der Schlüssel zum Erfolg. Denn um an die Kostbarkeiten der Dungeons heranzukommen, muß man auch knobeln



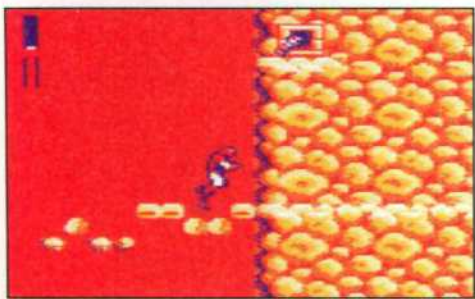
Fieses Rätsel oder Grafikfehler? Normal sehen diese Bilder wirklich nicht aus. Aber keine Panik, mit etwas Geschick könnt Ihr das Spiel trotzdem beenden!

Bug-Report

Über kleinere Schwächen in Sachen Übersetzung und textlicher Ungereimtheiten soll eigentlich gar nicht gemeckert werden, allerdings weist unsere US-Version einen ziemlich groben Bug auf. Ob es an unserem Modul liegt oder ein genereller Produktionsfehler ist, konnte bislang noch nicht in Erfahrung gebracht werden. Vielleicht ist es ja auch nur eine besonders fiese Art von Rätsel. Tatsache ist jedenfalls, daß mit der Grafikdarstellung des heiligen Unterwasserschreins, aus dem gegen Ende des Spiels die Dual Blade geholt werden muß, einiges nicht ganz in Ordnung ist. Falls Ihr in die gleiche Situation kommen solltet, hier der Ausweg: Ganz einfach blind den Weg in der Bildmitte nach oben suchen — sobald Ihr vor der Dual Blade steht, nehmen die Dinge von alleine ihren Lauf.

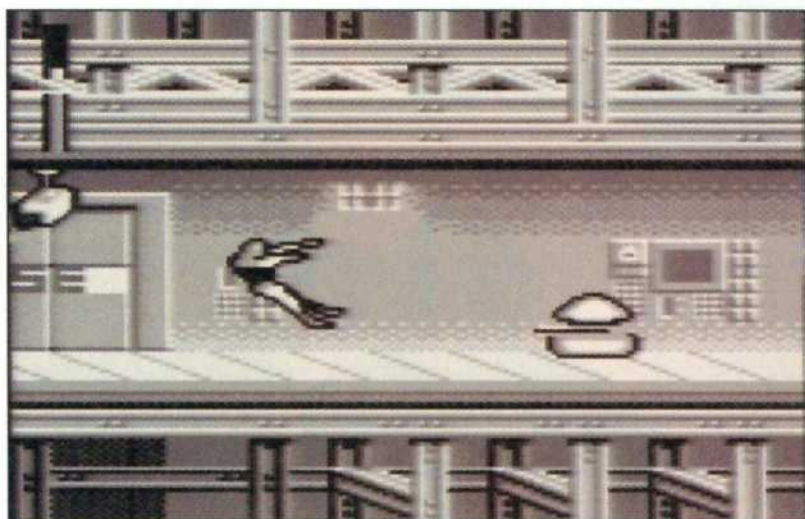
Fortsetzung folgt

IRON MAN / IN HEAVY



Die Marvel-Superhelden sind in den USA sehr populär, und Videospiele mit den entsprechenden Lizenzen verkaufen sich praktisch von alleine. Acclaim präsentiert die Comicstars Iron Man und X-O Manowar in ihrem ersten gemeinsamen Abenteuer.

Der Multimillionär Anthony Stark verwandelt sich in Iron Man, sobald er seinen selbstentwickelten Schutzanzug trägt. Mit ihm ist er in der Lage, Gewichte von über 70 Tonnen zu stemmen



Diese Riesenkakerlake erwartet Euch im New Yorker U-Bahn-System als Endgegner. Eine Begegnung, die Ihr sicher nicht so schnell vergeßt



Achtet während des Spiels genau auf Eure Energieanzeige! wird die Energie als weißer oder schwarzer Balken Wurfgeschosse benutzt werden

Kampfkoloß, bekannt aus den gleichnamigen Acclaim-Comics, der ganz ähnliche Superkräfte wie Iron Man besitzt. Habt Ihr Euch für einen der beiden Metallgiganten entschieden, geht es in traditionel-

se haben einen 'Vibranium-Bohrer' aus der Produktion von Stark Enterprises gestohlen. Damit ist es ihnen möglich, die Barriere zu einer fremden Welt zu durchbrechen, so

ZWEI SUPERHELDEN IM KAMPF GEGEN DAS CHAOS

daß das Chaos die Oberhand gewinnen kann. Auf der Jagd nach dem entwendeten Bohrer geht es durch die entlegensten Gegenden: die New Yorker Untergrund-Bahn, den südamerikanischen Regenwald

und später sogar in ein Raumschiff. Tatsächlich sind die Level relativ abwechslungsreich gestaltet, so gibt es beispielsweise neben den Jump & Run- auch reine Fluglevel, in denen die Gegner abgeschossen werden müssen. Leider sind diese Level am wenigsten gelungen, da die Steue-



Die höheren Level sind relativ aufwendig und komplex gestaltet. So ist es nicht immer ganz leicht, auf Anhieb den kürzesten Weg zum Ausgang zu finden

und mit einer Geschwindigkeit von bis zu Mach zwei zu fliegen. Natürlich setzt er diese Superkräfte nur im Kampf gegen das Böse ein und erhält dabei Unterstützung von X-O Manowar. Ein metallener

ler Action/Jump&Run-Manier in den Einsatz. In fünf recht umfangreichen Missionen ist es Euer Ziel, Euch gegen Bösewichter wie Baron Zemo, General Krytos und Mistress Crescendo durchzusetzen. Die-



▲ POSTIN! ▲

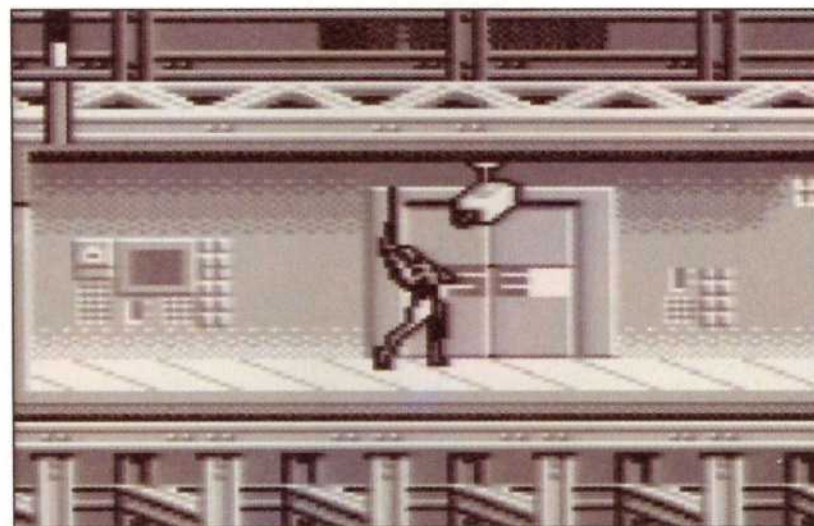
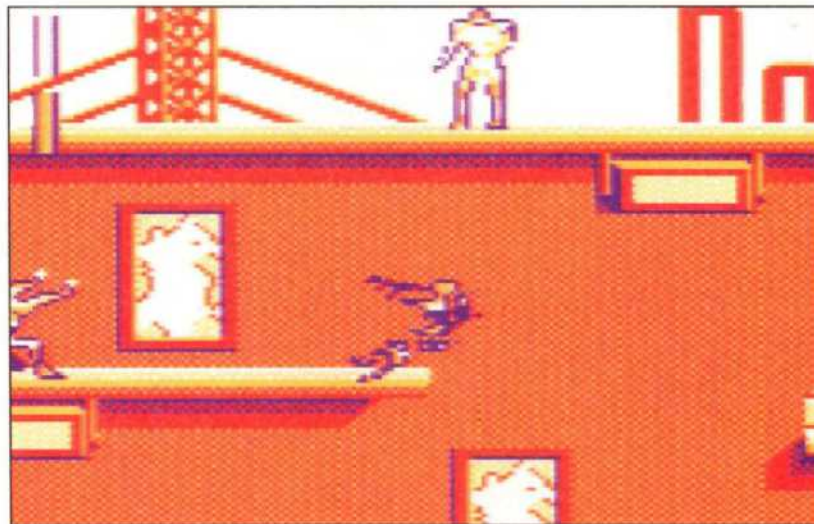
Abwechslungsreiche
Level, umfangreiches
Spiel, Paßwortfunktion

X-O MANOWAR METAL

unterstützt
SUPER
GB



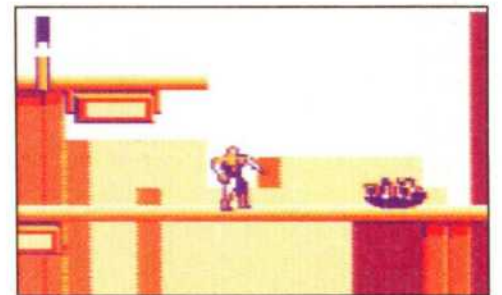
Je nach dem, mit welchem der beiden Superhelden Ihr spielt, angezeigt. Die herumstehenden Tonnen können übrigens als



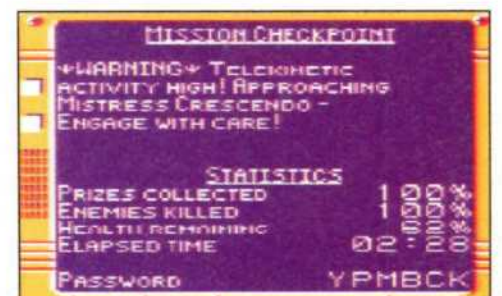
Die über den Fahrstuhlüren angebrachten Kameras hinterlassen nach ihrer Zerstörung oft Energiepunkte. Benutzt dazu am besten X-O Manowars Schwert!



Schafft Ihr es nicht, den Bohrer zurückzuholen, übernehmen die Aliens die Macht



Der untere Balken zeigt Eure 'Flugenergie' an, die sich immer wieder von alleine auffüllt



Nach jeder erfolgreich abgeschlossenen Mission erhaltet Ihr ein sechsstelliges Paßwort



Die Hintergründe im Labor-Level wiederholen sich leider ständig, so daß Ihr kaum einen Überblick bekommt, in welchem Teil des Levels Ihr Euch gerade befindet

rung einfach zu träge ist. Gegen die feindlich gesinnten Aliens stehen eine aufrüstbare Schußwaffe und, wenn Ihr X-O Manowar steuert, auch ein Schwert zur Verfügung. Ironman beherrscht dafür einen Karate-Rundum-Kick. Beide können durch ihre zeitlich begrenzte Flugfähigkeit auch die unzugänglichsten Winkel erreichen. Zwischendurch könnt Ihr zusätzliche Energiezellen und Schußkraft-Verstärker aufladen und einige Check-

points finden, die die Aufgabe ein wenig erleichtern. Am Ende jeder Mission steht ein Kampf gegen einen der Oberbösewichter auf dem

FÜNF LANGE MISSIONEN MIT KURIOSEN ENDGEGNERN

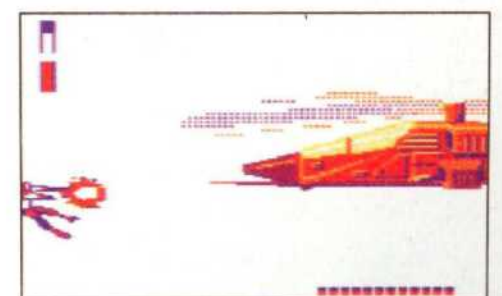
Programm, die alle recht unterschiedliche Kampfmethoden anwenden. Leider ist die Steuerung nicht ganz gelungen. Oft reagiert Eure Spielfigur nur verzögert und manchmal

NEGATIV!

Etwas zu träge Steuerung, einige unfaire Stellen, kaum Soundeffekte

gar nicht. Der Schwierigkeitsgrad wird zusätzlich dadurch hochgeschraubt, daß die Gegner nach einem Teffer viel zu lange unverwundbar sind und während dessen weiterfeuern. So ist es meistens am effektivsten, nicht alle Gegner aus dem Weg zu räumen, sondern an bestimmten Stellen einfach ohne Rücksicht auf Verluste durchzulaufen. So verliert Ihr nur einmal Energie und reißt Euch nicht in einem längeren Schußwechsel auf. Trotzdem bekommt Ihr mit Ironman / X-O Manowar in Heavy Metal ein recht abwechslungsreiches Spiel geboten, in dem Ihr auf einige kuriose Gegner stoßen werdet, die Euch für eine längere Zeit vor Eurem Game Boy fesseln werden. Die Fans dieser Superhelden dürfen sich freuen.

Marco Häntsch



Dieser Hubschrauber ist einer der Endgegner, die Ihr im Luftkampf besiegen müßt

Gameplay

3-

Die Steuerung ist etwas ungenau und träge. Die Shoot-'em-Up-Sequenzen sind schlecht umgesetzt.

Dauerspaß

2

Recht umfangreiches Spiel, das dank der Paßwörter immer wieder aufgenommen werden kann.

Grafik

2

Bis auf die Geschosse ist alles gut erkennbar. Manche Hintergründe wiederholen sich zu oft.

Sound

2

Die Musik ist für Game-Boy-Verhältnisse gut. Die Soundeffekte sind aber zu dünn.

TOTAL-CHECK

Genre Jump&Run
Level 25
Schwierigkeit mittel
Continues Paßwort
Speicherkapazität 4 MBit
Erhältlich im Handel

FAZIT

2-

Seit einigen Monaten planen wir bereits einen Virtual-Boy-Report, doch die seit nahezu einem Jahr versprochenen Top-Titel, die den Virtual Boy aus seinem Dornröschenschlaf reißen sollten, lassen immer noch auf sich warten. Mittlerweile sieht es sogar so aus, als sei das Gerät im Gegenteil sanft entschlummert, und so wird die Software-Übersicht eher zum Nachruf.

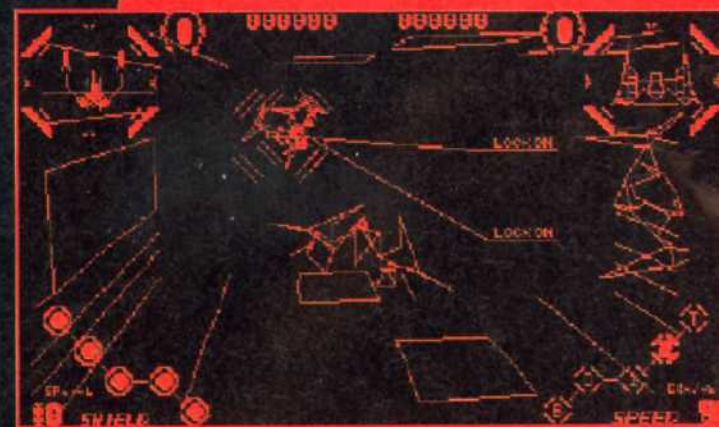


Gumpei Yokoi war einer der altgedientesten Mitarbeiter von Nintendo Japan. Nicht umsonst wird der freundlich wirkende, leicht ergraute Mann in seinen 60ern als einer der Väter von Nintendos Erfolg bewundert. Neben dem Spiele-Genie Shigeru Miyamoto war Yokoi eine der Trumpfkarten der Firma und seit seiner Anstellung 1968 für den bahnbrechenden Erfolg der Game & Watch-LCD-Spiele in den frühen 80er Jahren, vor allem aber für die Erfindung des Game Boys, einem der erfolgreichsten Unterhaltungsgeräte unserer Zeit, verantwortlich. Neben den innovativen Hardware-Basteleien schuf Yokois Entwicklungsabteilung R&D 1 (Research & Development 1) unabhängig von Miyamotos Mannen Videospielklassiker wie die Metroid-Reihe, die frühe NES-Perle Kid Icarus und die Super Mario-Serie für den Game Boy. Nachdem der Game Boy seit 1989 seinen bis heute ungebrochenen Siegeszug feierte, wartete die Welt der Videospiele gespannt darauf, welchen Trumpf Gumpei Yokoi als nächstes aus dem Ärmel ziehen würde ... Diskutiert und vermutet wurde natürlich viel: Von Game-Boy-Nachfolgern mit Farbbild – kleiner, bunter, besser – bis hin zum tragbaren SNES

reichte die Palette der Gerüchte. Erst 1994 klärte sich der Nebel um das nächste große Vorhaben von R&D 1. Kurz nach der Ankündigung der zukünftigen Traumkonsole Project Reality (bzw. Ultra 64/Nintendo⁶⁴) verbreitete Nintendo-Boss Hiroshi Yamauchi die Kunde von einem bald erhältlichen, tragbaren 32-Bit-Wundergerät. Das sogenannte VR 32 sollte ohne herkömmliche Bildschirme auskommen und doch zum erschwinglichen Preis virtuelle Welten eröffnen. Ansonsten ließ er die Fachwelt über die genaue Darstellungsart im unklaren, durch die nebulösen Ankündigungen wurden Spekulationen Tür und Tor geöffnet. Bodenständige Gemüter vermuteten ein Projektionsgerät, hochtrabende Erwartungen zielten eher in Richtung Cyberspace: Nicht weniger als ein Virtual Reality Headset hätte Nintendo in der Planung. Doch auf der Shoshinkai im November 1994 wurde dann einem etwas ungläubigen Publikum der Virtual Boy präsentiert: Eine überdimensionale Skibrille, die nicht einmal tragbar war und Erinnerungen an den ominösen Guckkasten von Spock aus Raumschiff Enterprise wachrief. Das einzige, was dem Game Boy glich, war der Farbmangel: Nur Rot und Schwarz konnte der VB darstellen. Das Besondere an der Sache war und ist, daß zum erstenmal Spiele in echter 3D geboten werden. Schlägt ein Gegner beim Tennis eine Rakete in Richtung des Spielers, fliegt der Ball bedrohlich realistisch auf ihn zu, rast man in einem Raumschiff durch Vektor-Welten, sind die Tiefen der Level greifbar nahe.

Der ausgeprägte 3D-Effekt und das damit verbundene Spielereignis ist zweifellos äußerst ungewöhnlich, über die eindeutigen Mängel der Maschine konnte das jedoch nicht hinwegtäuschen: Die krasse Farbkombination aus Rot (dank der verwendeten LED-Technologie) und tiefem Schwarz ist derart anstrengend für die Augen, daß Dauerspielen kaum möglich und noch weniger empfehlenswert ist. Nicht umsonst ist in der Hardware eine Auto-Pause-Option eingebaut, die Spiele nach ca. 10 Minuten auto-

Red Alarm

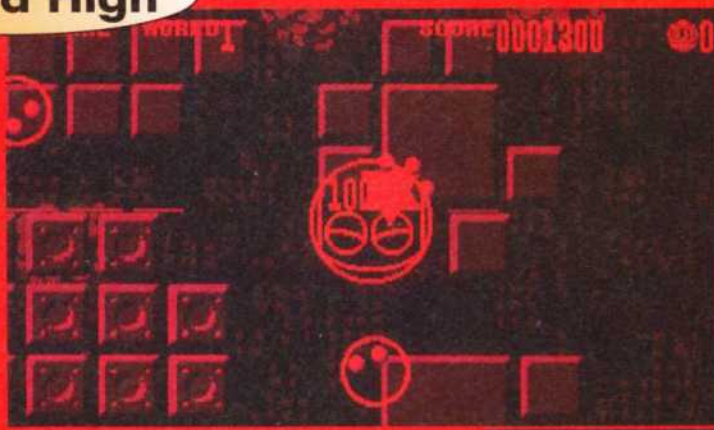
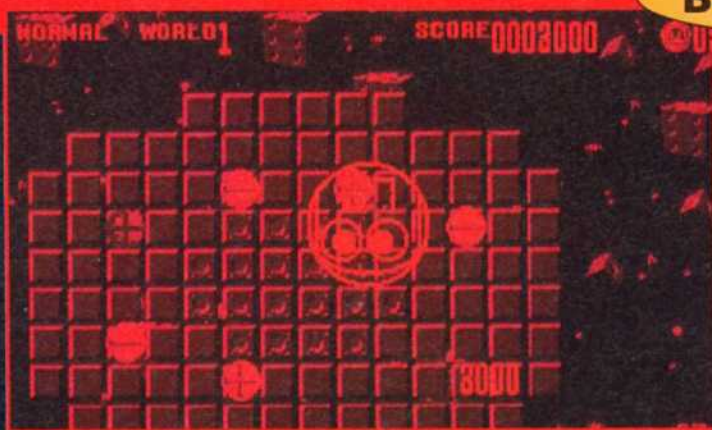


Red Alarm ähnelt dem SNES-Spiel StarWing, bietet allerdings keine Polygon-, sondern nur Drahtgittergrafik

Mit Nintendo in den Cyberspace?

-schwarze 3D-Revolution?

Bound High



Mit einem unablässig auf- und abspringenden Ball müssen (zumeist kreisförmige) Gegner plattgehüpft werden, wobei die wegbrechenden Plattformen ein zusätzliches Hindernis darstellen. Bound High ist zwar kurzfristig unterhaltsam, aber bei weitem nicht der angekündigte Knaller

Galactic Pinball

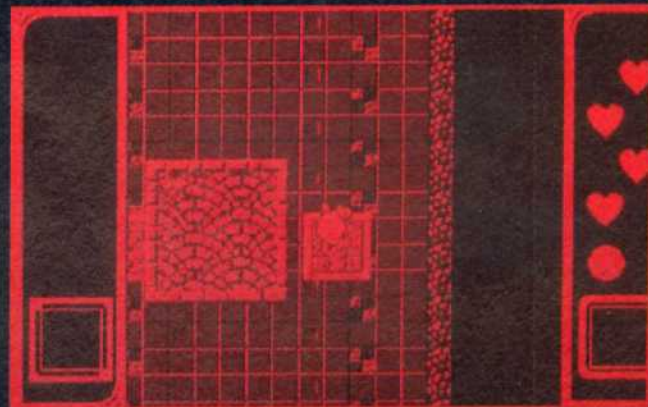


Der Flipper überzeugte durch gute Spielbarkeit, zahlreiche versteckte Bonusräume und originelle Shoot-em-Up-Einlagen aus dem Metroid-Universum. Rückblickend eines der besten VB-Spiele



Das Action-Adventure Dragon Hopper ist nicht mehr als ein müder Versuch, Erinnerungen an Zelda zu wecken. Die meiste Zeit ist man damit beschäftigt, mit dem namensgebenden Drachen von einer Plattform zur nächsten zu springen

Dragon Hopper

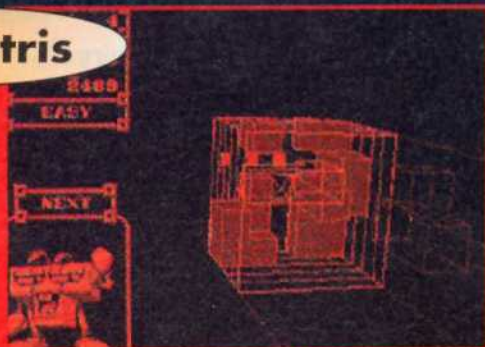


matisch unterbricht. Hinzu kommt neben der Tatsache, daß die meisten VB-Spieler permanent mit Nackenstarre und der nagenden Frage, warum denn ein statisches Tischgerät hauptsächlich für Batterien ausgelegt ist, zu kämpfen haben. Auch technisch bleibt nach den aufwendigen 3D-Berechnungen nicht allzuviel von der 32-Bit-Power übrig, und so erinnern die Spiele stark an rot-schwarze SNES-Super-FX-Produkte. Schlimmstes Versäumnis ist allerdings der Sound, denn der kam kaum über das Fiepen des Game

Boys hinaus – bloß mit mehr Stimmen gleichzeitig und einigen kläglichen Digi-Effekten. Einziges Argument für die Tragbarkeit war die Möglichkeit, zwei Virtual Boys via Link-Kabel zu koppeln. Wenigstens eines der großen Verkaufsargumente des Game Boys sollte der neue „Boy“ auf seiner Seite haben.

Auch Nintendos Marketing-Strategen fiel die Erklärung für die unausgewogenen Tugenden des schwergewichtigen „Boys“ nicht ganz leicht – doch Fans der Firma machten sich angesichts der angekündigten bahnbrechenden Spiele noch keine so großen Sorgen. Die Verfehlung der selbstgesteckten Ziele der handlichen Tragbarkeit beim GB-Nachfolger hätte jedoch noch verschmerzt werden können, wenn Nintendo nicht der Kardinalfehler bei der Einführung einer neuen Hardware unterlaufen wäre: das Fehlen zugkräftiger Software. Und gerade das ist ja normalerweise Nintendos Stärke. Hiroshi Yamauchi betonte von jeher, wie wichtig gute, exzellente Spiele für die Einführung eines neuen Geräts seien – Segas Hardware-Flops, Mega-CD und 32X, sollten Warnung genug sein.

3D-Tetris

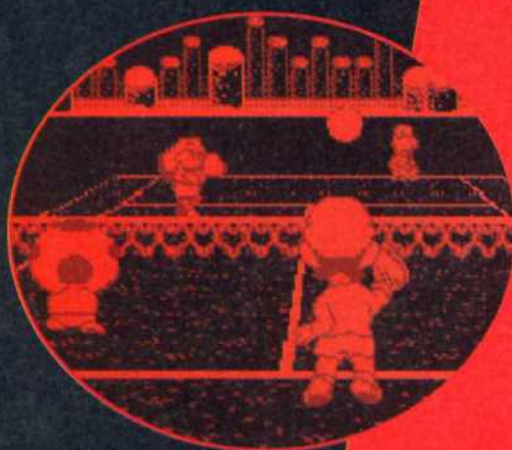


3D-Tetris konnte den Erfolg des Game-Boy-Originals nicht wiederholen



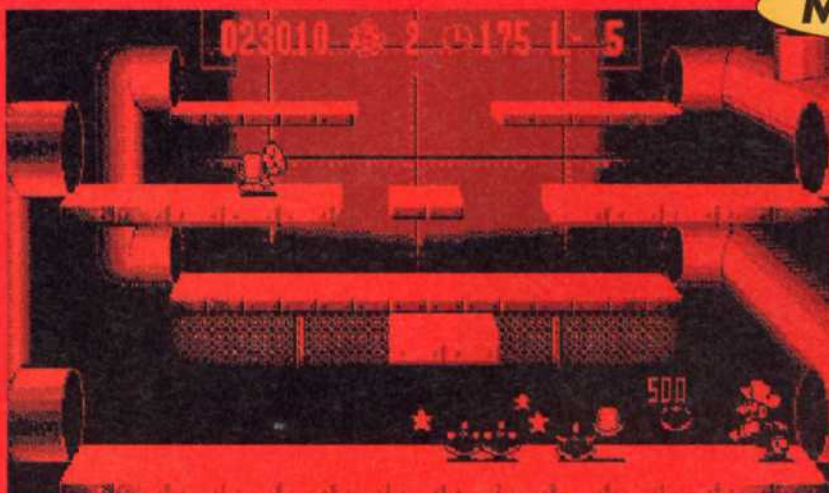
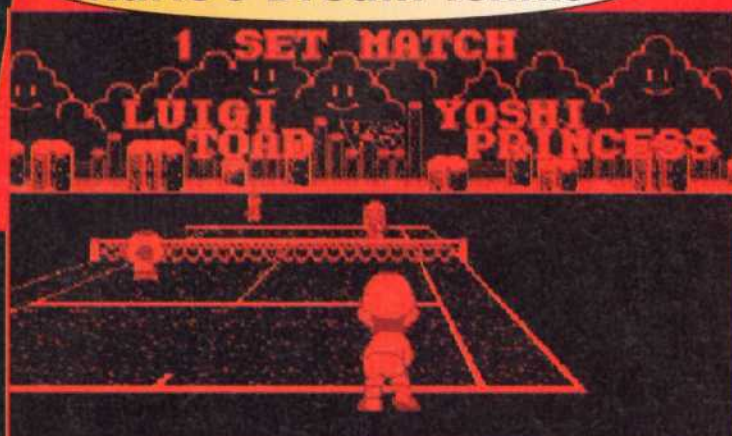
Die erste nicht tragbare Handheld-Konsole

Am 21. Juli 1995 in Japan und kurz darauf im September 1995 in den USA war die Stunde der Wahrheit gekommen: Mit großem Werbeaufwand startete Nintendo das große rot-schwarze 3D-Erlebnis. Wie angekündigt, traten von Nintendo selbst *Teleroboxer*, *Mario's Dream Tennis* und *Galactic Pinball* in den Ring, von T&E Soft erschien der 3D-Ballerer *Red Alarm*. Völlig unverständlich blieb bis heute, warum Maskottchen Mario nicht auf bewährtem Jump&Run-Terrain auftrumpfte, sondern auf dem Tennisplatz mit der bekannten Star-Riege (Prinzessin, Yoshi usw.) die Filzkugel über das Netz lupfte. Nicht einmal der Link-Modus wurde genutzt. Ganz nett war das Tennisspiel ohne Frage,



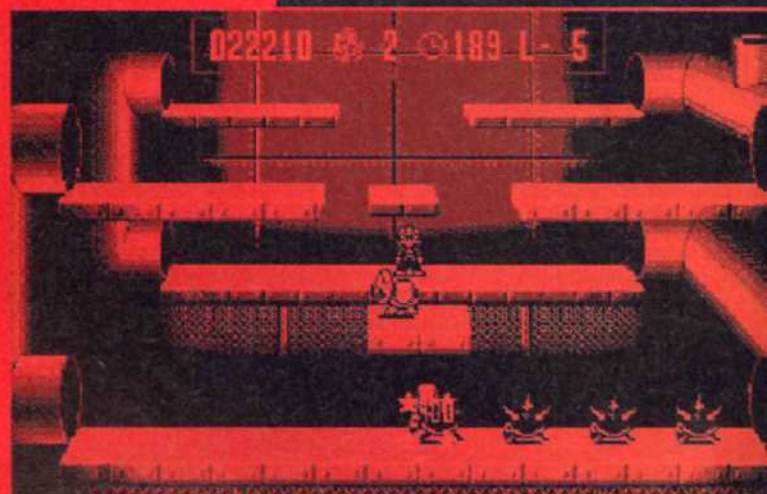
Das Mario-Tennis bietet zwar einen netten 3D-Effekt, stellt aber kein Kaufargument für den Virtual Boy dar. Besonders vermißt man einen Zweispieler-Modus per Link-Kabel

Mario's Dream Tennis

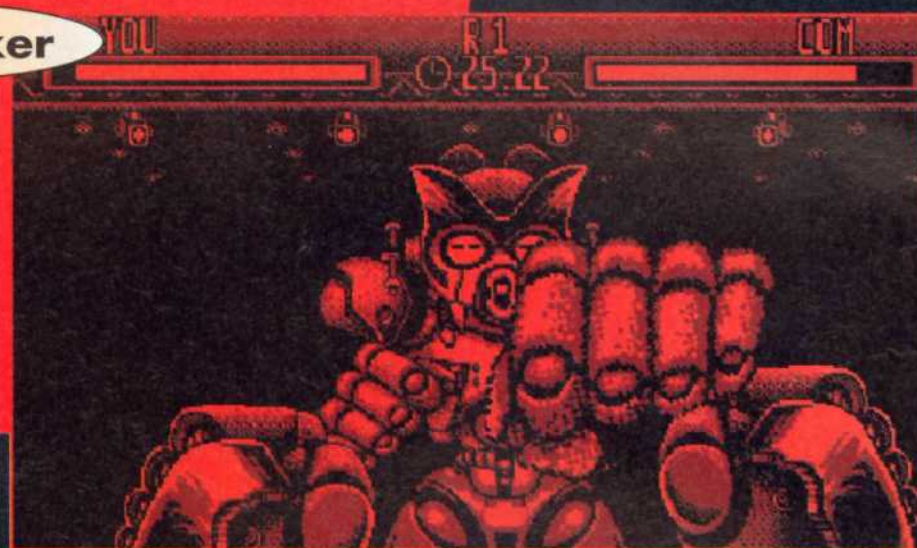


Mario Clash basiert auf dem klassischen Mario Bros. – mit dem Unterschied, daß das Spielgeschehen in mehreren Ebenen abläuft

Mario Clash



Teleroboxer



Der Launch-Titel Teleroboxer ist eine futuristische Variante von Punch-Out, die bei weitem nicht die Klasse des Vorbilds erreicht

der Reißer, der zum Kauf der Hardware animierte, blieb jedoch aus. Angesichts des lahmen Angebots der ersten Stunde fiel den ersten Kritikern nun auch unangenehm auf, daß kaum namhafte Dritt-Hersteller mit an Bord waren.

Nach dem schwachen Start ging es mit mäßiger Software weiter. Hudson Softs Tetris-Verschnitt Panic Bomber bot altbekanntes 2D-Gameplay, dreidimensional wären lediglich die Hintergründe. Viel Linderung für den Premierenkater brachten die folgenden Spiele von Bullet-Proof Software mit 3D-Tetris und Atlus' uninspiriertem Gauntlet-Verschnitt Jack Brothers auch nicht gerade. 3D-Tetris bestach durch unübersichtliche, echte 3D und das erneute Ignorieren der deutlich am Gerät sichtbaren Link-Buchse – neben Mario Tennis sicher eines der schlimmsten Versäumnisse in diesem Bereich (Man erinnere sich an den gewaltigen Suchfaktor des Game-Boy-Tetris dank Link-Kabel ...).

Einige Monate später stand mit Mario Clash ein weiterer Nintendo-Titel in den Startlöchern – wiederum ohne Zweispieler-Modus. Aufbauend auf der uralten Mario Bros.-Idee mußte man in fixen, nichtscrollenden Levels auf Geg-

ner springen und die dann ins Nirvana befördern. Der Gag dabei war die echte 3D des Raums, wodurch ein ständiger Wechsel von hinten nach vorne nötig wurde.

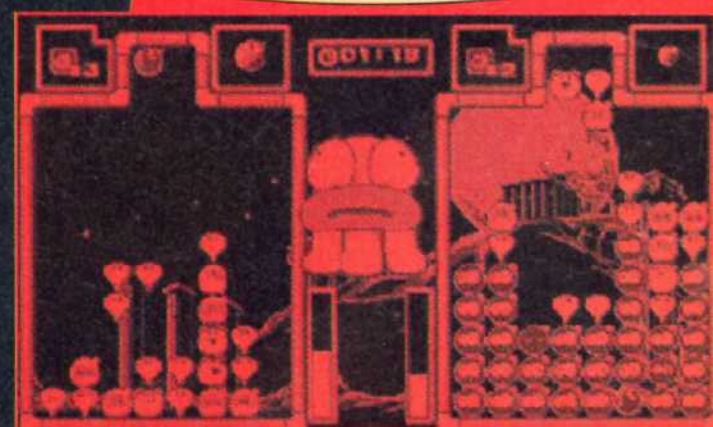
Gleichzeitig mit Mario Clash sollte eigentlich auch das erste Jump&Run in klassischer Nintendo-Tradition erscheinen, doch Virtual Boy Wario Land verschob sich auf Weihnachten des Jahres – und lies so dem originellen Vertikal-Shooter Vertical Force von Hudson Soft das Feld, der mit verschiedenen Spielebenen und einem Augen-ermüdenden Einsatz der eingeschränkten Farb-Töne eine gesundheitlich zwar fragwürdige, ansonsten aber willkommene Bereicherung des Angebots war.

Zum erstenmal Farbe bekennen mußte Nintendo-Boss Yamauchi angesichts der Virtual-Boy-Entwicklung Ende November 1995 auf der N64-Debut-Messe. Selbstkritisch bekannte er, daß Nintendo zwar ein innovatives Produkt hätte, die Software aber das Potential, das in dem 3D-Gerät steckt, bei weitem nicht ausreizt. Im Frühjahr 1996 wollte man mit dem Virtual Boy noch einmal bei Null beginnen, mit einer Reihe kommender Top-Titel solle das Ruder noch einmal herumgerissen werden.

Der erste, daraufhin erschienene Titel machte dann auch Hoffnung: Im Falle des sehr guten Wario Land traf Yokois R&D 1 dann auch wenigstens auf dem Level ihres Game-Boy-Wario-Abenteurs ins Rot-schwarze. Neben guten 3D-Effekten, exzellenter Steuerung und wirklich innovativer Nutzung der 3D-Mehr-Ebenen-Dar-

stellung bot Wario Land endlich die von Nintendo normalerweise gebotene Spieltiefe und Abwechslung – wenn auch im Rahmen eines klassischen Jump&Runs und nicht mit der Genialität eines Super Metroid oder der Miyamoto-Spiele. Doch kurze Zeit später entpuppte sich der zweite Ansturm als Sturm im Wasserglas: In den vergangenen sechs Monaten erschien neben Kemcos Virtual League Baseball, einer ebenso unbedeutenden Golf-Variante von T&E Soft, Nester's Funky Bowling von Nintendo und Oceans

Panic Bomber

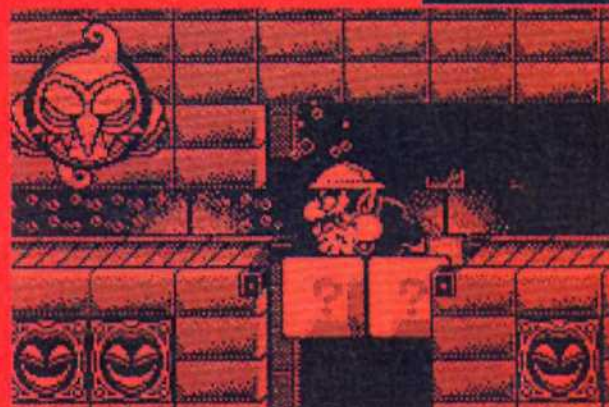
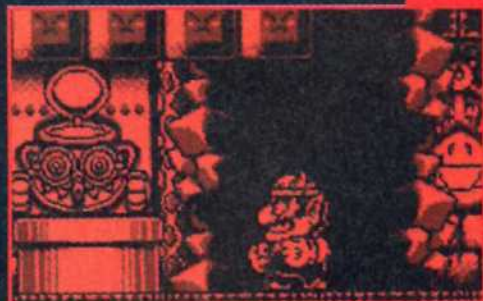


Ein weiterer Tetris-Clone: Hudson Softs Panic Bomber. Nur die spärlichen Hintergründe scrollen in 3D

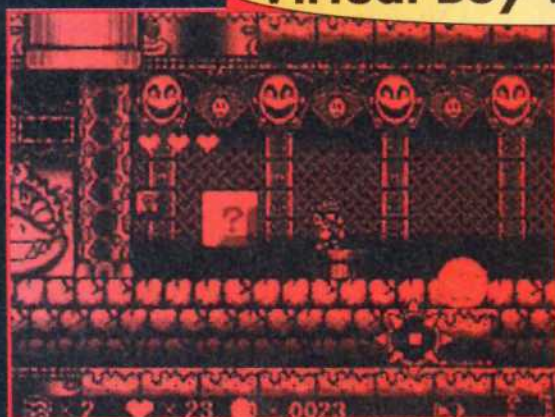
Baseball



Das beste Virtual-Boy-Spiel: Wario Land



Virtual Boy Wario Land



Abgesehen davon, daß Wario zwischen Vorder- und Hintergrund-Ebenen wechseln konnte, gab es keine gravierenden Unterschiede zum Game-Boy-Spiel

Virtual Boy Wario Land ist eindeutig das beste Spiel für den VB

Bei dem originellen Baller-spiel mußte man permanent die Flughöhe wechseln, setzte jedoch dabei sein Augenlicht aufs Spiel

unsäglichem 3D-Wasser-Shooter *Waterworld* kein weiteres Spiel mehr. Das angekündigte *3D-Bomberman* von Hudson Soft wurde ebenso eingestampft wie eine ganze Reihe anderer, höchst zweifelhafter Produkte zumeist unbekannter Herstellerfirmen.

Geradezu verschämt zeigte Nintendo auf der diesjährigen E3 die angekündigten weiteren „Knaller“: *Bound High* und *Dragon Hopper* – kaum geeignet, den Virtual-Boy-Verkaufszahlen neues Leben einzuhauchen.

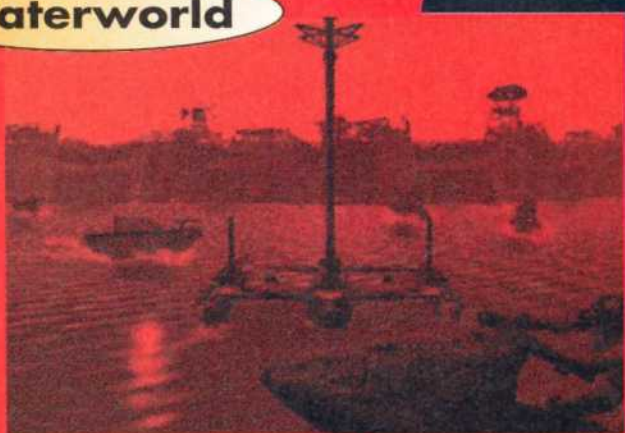
Offiziell nennt Nintendo den Virtual Boy natürlich keinen Flop, doch nichts anderes ist er:

Jack Brothers

Atlus versuchte sich auf dem Virtual Boy mit einer Variante des Klassikers Gauntlet. Ein weiteres mittelmäßiges Spiel in der Software-Palette



Waterworld

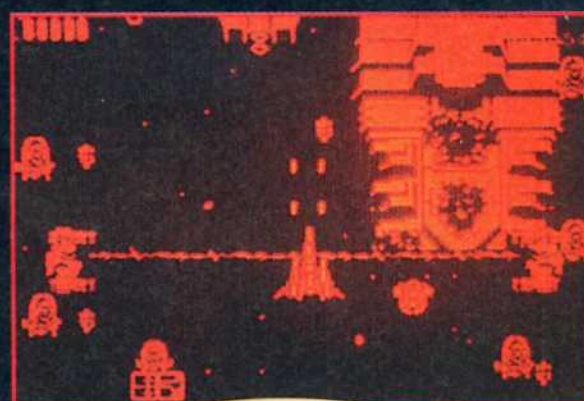


Nach den ursprünglichen Plänen sollten allein in Japan drei Millionen Geräte verkauft werden – Schätzungen zufolge gingen in Fernost und den USA gerade einmal 200.000 Einheiten über den Ladentisch.

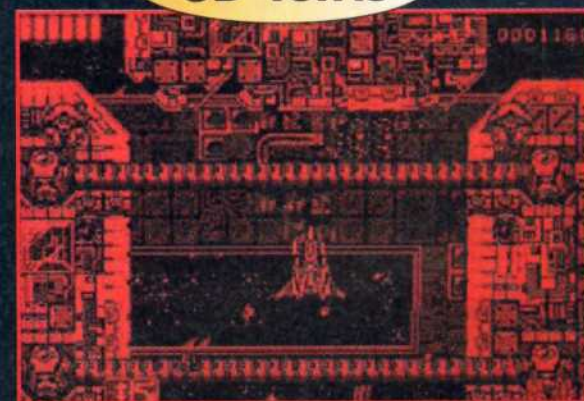
Das traurige Ende der Geschichte ging in den hektischen Start-Tagen und den bombastischen Meldungen um das N64 beinahe unter: Während am 25. August ganz Japan nach einer Feiertags-Woche wieder zur Arbeit antrat, blieb einer zu Hause: Gumpei Yokoi. Schlicht und ohne größere Worte erklärte er, daß er sich von Nintendo trennen und aufs Altenteil zurückziehen würde – ein trauriges Ende für eine der bedeutendsten Figuren Nintendos und der gesamten Videospiel-Industrie. Offizielle Erklärungen über das Warum und Wieso gibt es natürlich nicht, es ist jedoch nicht unwahrscheinlich, daß Hiroshi Yamauchi ihn aufgrund des Virtual-Boy-Debakels aufs Abstellgleis schob.

Damit dürfte das Kapitel Virtual Boy in der Geschichte Nintendos kurz nach seiner Eröffnung bereits wieder abgeschlossen sein. Hätte Nintendo den Launch der Konsole planvoller durchgeführt – mit *Mario Clash* als Pack-in-Game – plus *Wario Land*, *Zelda* und anderen Top-Titeln und vor allem dem geplanten Link-Kabel zum Start – hätte sich alles ganz anders entwickeln können. So wird der Virtual Boy, die nicht tragbare Handheld-Konsole, als Makel in Nintendos Geschichtsbuch zurückbleiben. Spricht man heute Nintendo-Angestellte auf das Gerät an, erhält man die Auskunft, es sei ein guter Test gewesen – ein Test wofür, das bleibt allerdings offen.

Julian Eggebrecht/kdh



3D-Tetris



Gumpei Yokoi, der ehemalige Chef von Nintendos Entwicklungsabteilung R&D 1. Zu seinen Erfolgen zählen das allererste Nintendo Spielzeug von 1969 (Ultra Hand) die Game & Watch-LCD-Spiele, der Game Boy, Metroid und Kid Icarus. Später stolperte er jedoch über den Virtual Boy.

RUCKSÄCKE & CAPS

CAPS JE 29,95 DM
RUCKSÄCKE JE 29,95 DM

Orlando Magic

Cap Best.-Nr. 237
Rucksack Best.-Nr. 238



New York Yankees

Cap Best.-Nr. 245
Rucksack Best.-Nr. 246



Dallas Cowboys

Cap Best.-Nr. 231
Rucksack Best.-Nr. 232

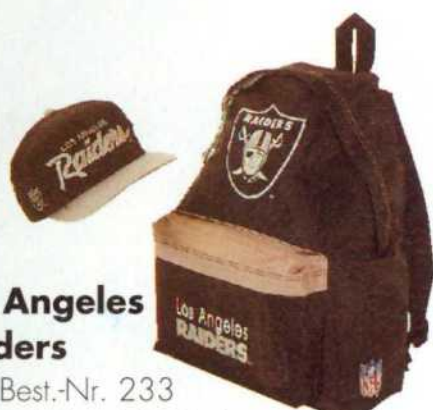


AMERICAN SPORTS!



Los Angeles Raiders

Cap Best.-Nr. 233
Rucksack Best.-Nr. 234



Chicago White Sox

Cap Best.-Nr. 265
Rucksack Best.-Nr. 264



Phoenix Suns

Cap Best.-Nr. 239
Rucksack Best.-Nr. 240



Chicago Bulls

Cap Best.-Nr. 261, Rucksack Best.-Nr. 260



SPRECHENDE WECKER JE 69,95 DM



Super-Mario-Wecker

Best.-Nr. 431



Star-Trek-Wecker

Best.-Nr. 432

SHOPSERVICE

Zahlen per Kreditkarte
– einfach und bequem



RUCKSÄCKE UND CAPS

Titel	Bestell-Nummer	Cap	
Cleveland Indians		Rucksack	262
Cap	228	Washington Redskins	
Rucksack	229	Cap	267
New York Knicks		Rucksack	266
Cap	268		
Rucksack	230		
Mighty Ducks of Anaheim			
Cap	280		
Rucksack	281		
Seattle Supersonics			
Cap	241		
Rucksack	242		
San Francisco 49er			
Cap	243		
Rucksack	244		
Charlotte Hornets			
Cap	247		
Rucksack	248		
San Jose Sharks			

Neu im Angebot zum Schulanfang
sind folgende Teams als Schoolbag
erhältlich:

Orlando Magic	270
Chicago Bulls	271
Charlotte Hornets	272

Warner Brothers Looney Tunes
Characters als Schoolbag in zwei
Farben erhältlich:

Rot mit Characters	273
Grün mit Characters	274

Schoolbags: 49,90 DM

K A L E N D E R 1 9 9 7



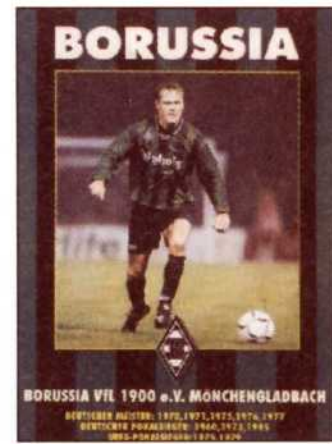
Star Trek
Next Generation
Best.-Nr. 1044



Star Trek
Deep Space Nine
Best.-Nr. 1045



FC Bayern München
Best.-Nr. 1027



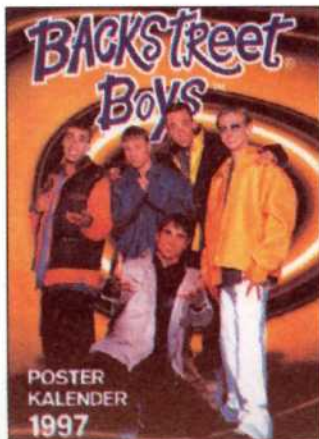
Borussia
Mönchengladbach
Best.-Nr. 1030

HOL SIE DIR JETZT!

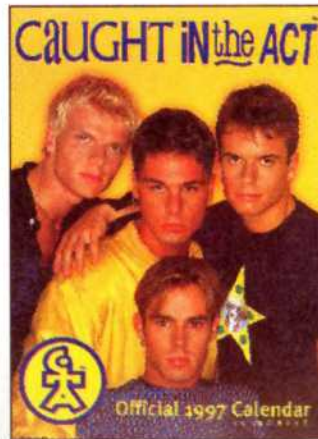
KALENDER (DANILO)

Preis pro Kalender beträgt 19,90 DM

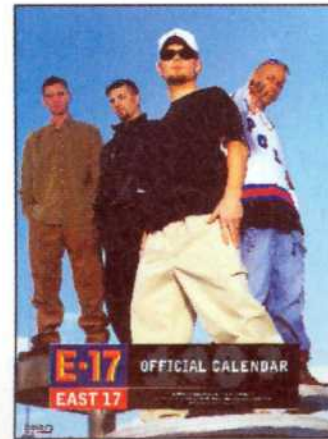
Titel	Bestell-Nummer
Baywatch	1000
Bon Jovi	1001
East 17	1002
Beavis & Butt-Head	1005
NFL Quarterback	1006
Harley Davidson	1007
Michael Jackson	1013
Gute Zeiten,	
Schlechte Zeiten	1021
Formel Eins (Autorennen)	1022
Kelly Family	1025
FC Bayern München	1027
Werder Bremen	1028
FC Kaiserslautern	1029
Bor. Mönchengladbach	1030
FC Schalke 04	1031
VFB Stuttgart	1032
Star Trek	1033
Caught in the Act	1034
Céline Dion	1039
Madonna	1040
Disney Toy Story	1041
Disney Characters	1042
X-Files	1043
Next Generation	1044
Deep Space Nine	1045
Voyager	1046
Backstreet Boys	1047
Kommisar Rex	1048
Verbotene Liebe	1049
Car & Driver	1060
Tom Cruise	1061
Brad Pitt	1062
J.C. Van Damme	1063
Kim Basinger	1064
Sharon Stone	1065
Cindy Crawford	1066
Claudia Schiffer	1067



Backstreet Boys
Best.-Nr. 1047



Caught in the Act
Best.-Nr. 1034



East 17
Best.-Nr. 1002

PMS SHOP BESTELL-COUPON

Anz.	Best.-Nr.	Artikel · Größe	Preis	Anz.	Best.-Nr.	Artikel · Größe	Preis
Versandkosten*						Gesamt	

JA, hiermit bestelle ich aus dem PMS-Shop

☐ Euro-Scheck zur Verrechnung,
(unbedingt Kartennummer angeben!)

☐ Visa ☐ Eurocard

Bankinstitut

Kreditkartennummer

Gültig bis

Kreditkarteninhaber

☐ per Nachnahme, nur im Inland,
Versandkosten DM 8,-
zzgl. Nachnahmegebühr DM 7,-
(insg. DM 15,-)

Bitte keine Überweisung!

Bei Mehrfachbestellungen bitte Stückzahlen
eintragen! Die Lieferung erfolgt schnellstmög-
lich nach Vorratslage. Mit Erscheinen dieser
Ausgabe verlieren alle anderen Preislisten ihre
Gültigkeit. Briefmarken werden als Zahlungs-
mittel nicht angenommen. Die Ware bleibt bis
zur vollständigen Bezahlung Eigentum der Fir-
ma.

Versandkosten
Inland: Es fallen einmalige
Versandkosten von DM 8,- an.
Ausland: Versandkosten DM 20,-

Wir versenden per Paketservice!

Vorname, Name

Straße, Hausnummer

PLZ, Ort

Datum, Unterschrift

(Bei Jugendlichen unter 18 Jahren Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

Coupon einsenden an:
ProMailShop, Postfach 1217,
85554 Kirchheim, Fax 089-904 807 22

* Für Sammelbesteller berechnen wir ab DM 180,- keine Versandkosten!

AUS DEM
AUFREGENDEN
LEBEN EINES
SUPERSTARS



Donkey Biogr

Über Donkey Kong gibt es soviel zu berichten, daß wir damit ganze Sonderbände füllen könnten. Im zweiten und abschließenden Teil unserer Reportage über den wohl bekanntesten Videospielhelden aus dem Tierreich, erzählen wir Euch von der Namensfindung, seinen Render-Abenteuern der frühen neunziger Jahre und der TV-Serie.

Neben Mario ist Donkey Kong wohl der berühmteste Videospielcharakter der Geschichte. Über den Namen Donkey Kong zerbrach sich nicht nur Shigeru Miyamoto den Kopf. Nachdem er mit der Arbeit an dem Videospiel fertig war, beriet er sich mit der Marketingabteilung von Nintendo. Der Begriff 'Kong' war relativ schnell gefunden, da man ihn mit Gorillas in Verbindung bringt. Für das Wort 'Donkey' war jedoch größerer Aufwand vonnöten. Miyamoto suchte in einem japanisch-englischen Wörterbuch nach einem Begriff, der eine typische Charaktereigenschaft seiner Kreation umschreibt. 'Donkey' (zu deutsch Esel) wurde als Synonym für 'stur' und 'widerspenstig' aufgeführt, und somit war es wie geschaffen für den Digital-Primaten.

Kurz nachdem 1981 die ersten Donkey Kong-Automaten in den amerikanischen Spielhallen aufgestellt wurden, klagte der Filmgigant MCA Universal gegen Nintendo. MCA behauptete, daß Nintendo bei der Namensgebung des Gorillas gegen Urheberrechte ihres Films

King Kong verstoßen hatte und verlangte nun sehr hohen Schadensersatz. Nach einer Reihe unzähliger Gespräche und Verhandlungen trafen sich die beiden Parteien schließlich vor Gericht wieder. Der heutige Vorstandsvorsitzende Howard Lincoln war damals der Firmenanwalt von NoA. Er war in dieser Zeit auf Unternehmensrechtsfragen spezialisiert und versuchte mit einigen weiteren Anwälten alles nur menschenmögliche, um die vernichtende Klage abzuwehren. Eine Niederlage in diesem Prozeß hätte dem jungen Amerika-Standort von Nintendo ein sehr

NINTENDO
WURDE WEGEN
DONKEY KONG
VERKLAGT



Howard Lincoln hatte 1981 alle Hände voll zu tun, Nintendo von einer immens hohen Geldstrafe wegen Urheberrechtsverletzung zu bewahren

Ob Brettspiel, Plüschtier oder Schlüsselanhänger, Donkey Kong ist ein Erfolgsprodukt

1981

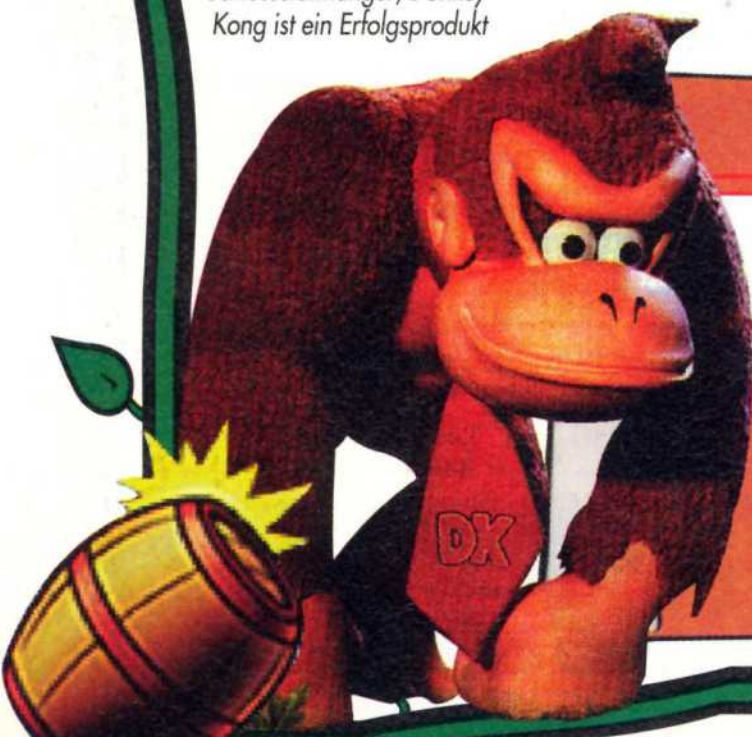
1984

1994

1997



Donkey im Laufe der Zeit. Der Affe hat sich über die Jahre vom häßlichen Pixelhaufen bis zum 3D-gerechneten Super-Gorilla gemauert.



DONKEY KONG

Kong"aphie

schnelles Ende bereitet, denn MCA beanspruchte sämtliche DK-Gewinne für sich. Der Urteilsspruch fiel jedoch zu Nintendos Gunsten aus, mit der Begründung,

King Kong sei eine Figur der Zeitgeschichte und als solche frei für jedermann verfügbar. Somit war der Weg geebnet für den weiteren Siegeszug von Nintendo. Donkey Kong fungierte jahrelang als Erfolgsgarant für sämtliche Produkte wie Plüschtiere oder Brettspiele, auf denen das Antlitz des Anti-Helden prangte. Danach wurde es einige Zeit still um den behaarten Sympathieträger.

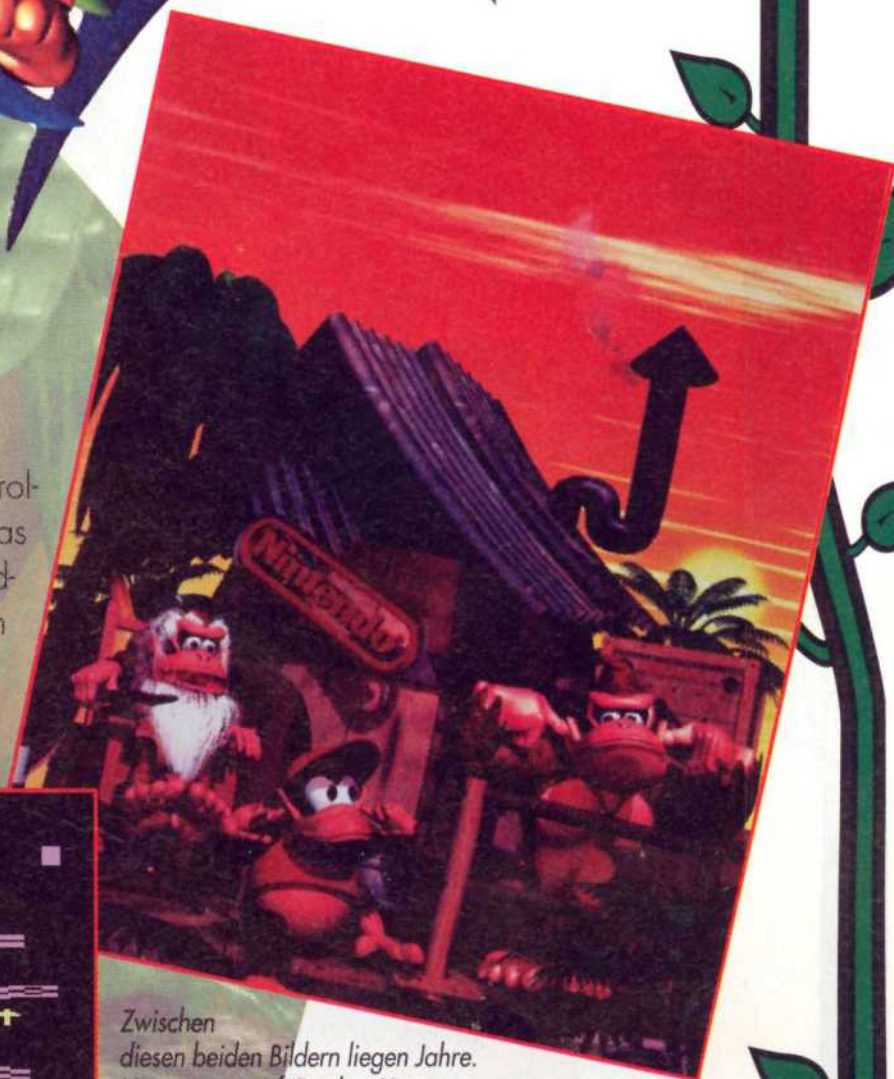
Nachdem man Donkey Kong Junior 1992 eine kleine Gastrolle in *Super Mario Kart* gestattete, verlor Nintendo offenbar das Interesse an der Figur. Die hauseigenen Programmierer wandten sich neuen Aufgaben zu, und der Gorilla wanderte nach England aus. Dort bediente sich Rare, eine Software-Schmiede, die zuvor unter dem Namen Ultimate für NES-Titel wie das Rennspiel *R. C. Pro-AM* oder *Pirates!* verantwortlich zeichnete, der Affen-Saga. Rare entwickelte ein lupenreines Jump&Run, in dem Donkey die Hauptrolle spielt und von dem Schimpansen Diddy Kong bei der Suche verschwundener Bananenvorräte tatkräftig unterstützt wird.

Neben Diddy gesellten sich noch andere Primaten um den Hauptdarsteller, wie zum Beispiel der altkluge Gorilla-Opa Cranky Kong. Dieser personifiziert den Ur-Affen von damals und gibt ständig Lebensweisheiten zum besten. *Donkey Kong Country* fällt aber insbesondere durch eines auf: die spektakuläre

Grafik. Das neuartige Rendering ließ die Videospiele-Welt vor Erfurcht erblassen, welch geballte Grafik-Power in dem 16-Bit-SNES steckt. Bei *Donkey Kong Country* wurde erstmals das sogenannte

Die Affen-Bande wandelt tricktechnisch auf Toy Storys Pfaden. 1997 werden DK und Co. in einer TV-Serie zum Leben erweckt

SEIT DER AFFE GERENDERT IST, HAT ER MEHR FREUNDE AUS DEM TIERREICH



Zwischen diesen beiden Bildern liegen Jahre. Heutzutage wirft Donkey Kong nicht mehr mit Fässern auf recht-schaffende Handwerker





DIE GESCHICHTE
GEHT WEITER ...

Donkey Biogra

Donkey Kong Junior schwang sich 1992 von der Liane direkt ins Go-Kart bei Super Mario Kart (SNES)



Der geistige Vater von Donkey Kong, Shigeru Miyamoto, ist mit dem Werdegang seiner Kreation zufrieden

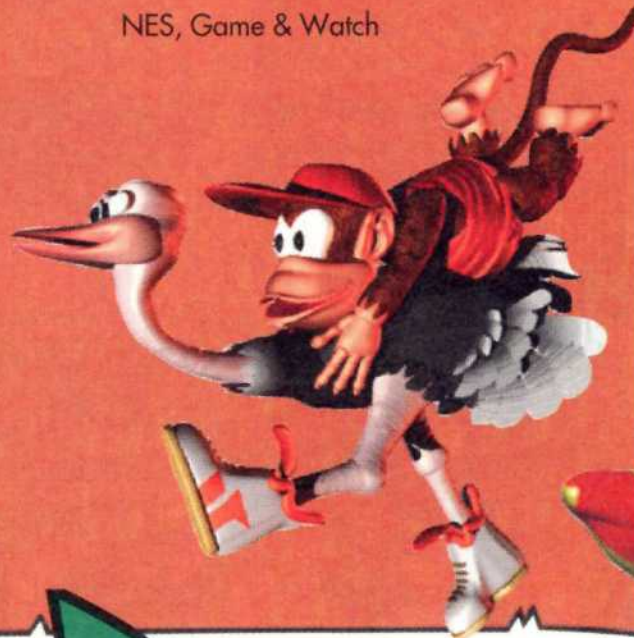


später, 1995, gelang es Rare erneut, für erstaunte Gesichter zu sorgen. Diddy's Kong Quest übertraf DKC in punkto Grafik und stand seinem Vorgänger spielerisch in nichts nach. Die

Game-Boy-Version wird noch in diesem Jahr erhältlich sein und denselben Titel tragen wie das große SNES-Vorbild. Die Primaten-Familie wurde um die blonde Affen-Dame Dixie erweitert, die ihren Pferdeschwanz als

Bisher ist Donkey Kong in folgenden Spielen aufgetreten:

Spiel	System	Jahr	Umsetzung
Donkey Kong	Automat	1981	NES, GB, Game & Watch, ColecoVision, ADAM, Atari 800, VCS 2600, 7800
Donkey Kong Jr	Automat	1982	NES, Game & Watch, VCS 7800, ColecoVision, Intellivision
Donkey Kong 2	Game & Watch	1982	
Donkey Kong 3	Automat	1983	NES, Game & Watch
Donkey Kong Jr. Math	NES	1984	
Donkey Kong Hockey	Game & Watch	1984	
Donkey Kong Classic	NES	1992	
Super Mario Kart	SNES	1992	
Donkey Kong Land	GB	1994	
Donkey Kong Country	SNES	1994	
Donkey Kong Country 2	SNES	1995	
Super Mario RPG	SNES	1995	
Things to come ...			
Donkey Kong Country 3	SNES	1996	
Donkey Kong Land 2	GB	1996	



Kong" phie



Pro-
peller verwen-
den kann. Der dritte
Teil der Ren-
der-Affen-Saga
steht bereits in den Start-
löchern (vgl. TOTAL! 9/96).

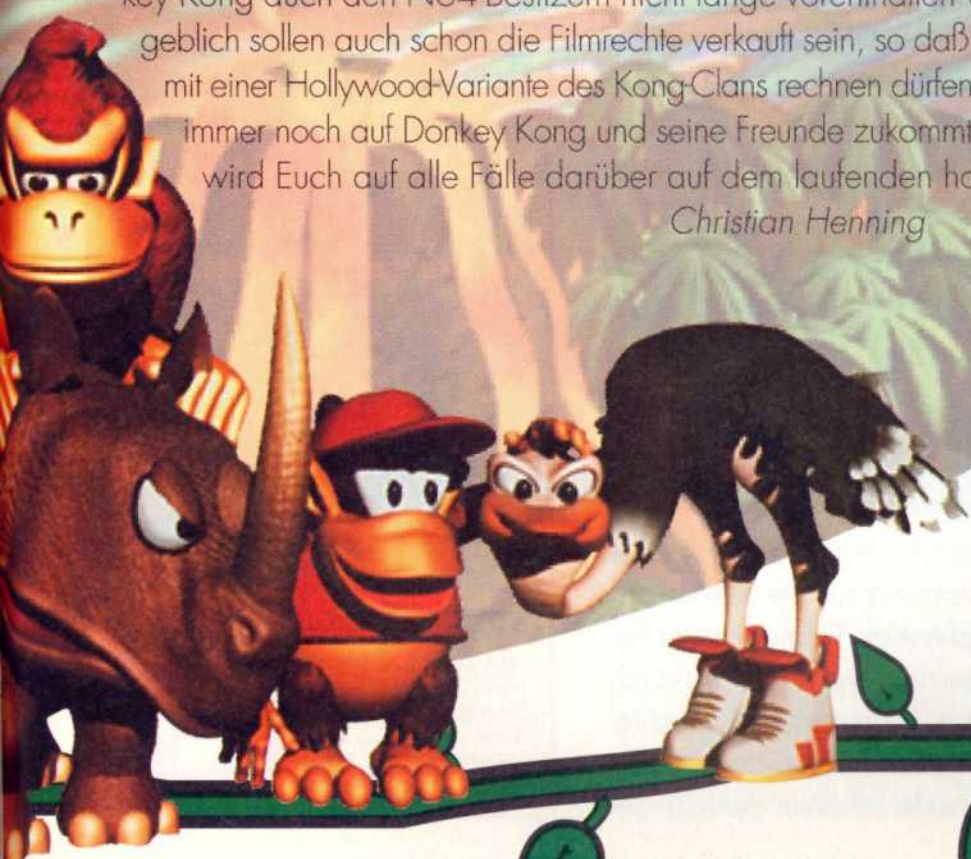
Doch trotz phänomenaler Render-Grafik veröffentlichte
Big N ein *Donkey Kong Classic* Modul für das NES. Die-
se Compilation enthält das allererste DK-Spiel so-
wie dessen unmittelbaren Nachfolger *Donkey
Kong Jr.* Im multimedialen Zeitalter verzichtet Nin-
tendo selbstverständlich nicht darauf, ihr Steckpferd gleich in mehreren Be-
reichen unterzubringen. Die französische Animations-Firma Medialap hat sich
der Thematik jüngst in einer TV-Serie angenommen. Donkey Kong und Co.
präsentieren sich in bester *Toy Story*-Manier, das heißt 100%ig computer-
generiert. Eine Folge ist ca. 25 Minuten lang und wird schon im kommen-
den Jahr auf Sen-
dung gehen. Viele
US-Fernsehanstal-
ten sollen bereits
großes Interesse an
der DK-Serie an-
gemeldet haben.
Wann die Serie
auch hierzulande
über den Äther
läuft, steht bislang
noch nicht fest. Sicher wird sich ein Sender der Gorilla-Bande annehmen.
Was die Zukunft bringt, bleibt ungewiß. Es ist davon auszugehen, daß Don-
key Kong auch den N64-Besitzern nicht lange vorenthalten werden wird. An-
geblich sollen auch schon die Filmrechte verkauft sein, so daß wir demnächst
mit einer Hollywood-Variante des Kong-Clans rechnen dürfen. Was auch
immer noch auf Donkey Kong und seine Freunde zukommt, TOTAL!
wird Euch auf alle Fälle darüber auf dem laufenden halten.



Die gerenderte Welt von Donkey Kong brachte auch
neue Gefahren mit sich – King K. Rool ist der skrupellose-
ste Gegner, mit dem es der Affe je zu tun gehabt hat

DER SCHIMPANSE
DIDDY KONG IST DER
GRÖßTE FAN VON
DONKEY

ENDE



1 Spieler

Taito

ca. DM 90

Als Lieferant von Rollenspielen war das Softwarehaus Taito eigentlich nicht unbedingt bekannt – was sich im Jahre 1993 mit dem Erscheinen unseres Klassikers dieser Ausgabe jedoch schlagartig änderte.

Wenn sich vier Fieslinge zusammenschließen, um die Weltherrschaft zu erringen, dann ist das schon eine ziemlich böse Angelegenheit. Insbesondere angesichts der Tatsache, daß diesen Herrschern, auch als Sinistrals bekannt, so ziemlich jedes Mittel recht ist – vor allem, wenn es Terror und Schrecken verbreitet. Logisch, daß

VIER HELDEN IM KAMPF GEGEN DAS BÖSE

die Menschheit ihre drohende Unterdrückung nicht unbedingt tolerieren möchte und entsprechende Gegenmaßnahmen ergreift. Die vier Helden, die sich den Bösewichtern entgegenstellen, leisten ganze Arbeit und fügen den Sinistrals eine schmerzliche Niederlage



Audienz beim König: Die Herrscher in den umliegenden Regionen haben ihre Probleme und erweisen sich bei Hilfe als dankbar

zu. Leider ist der Sieg nur von relativ kurzer Dauer, denn knapp 100 Jahre später sind die fiesigen Vier zu neuen Schandtaten bereit. Natürlich stehen auch diesmal die Retter schon bereit. In bester Familientradition handelt es sich dabei um die Nachkommen der alten

Haudegen von damals. Zwar sind die angehenden Helden zu Beginn noch etwas schwach auf der Brust, aber so etwas läßt sich mit ordentlichem Training schnell beheben.

Gelegenheiten dazu gibt es zur Genüge, dank des dunklen Treibens der Sinistrals machen jede Menge Monster die Gegend unsicher. Pech für sie, denn die Recken erweisen sich als fähige Anwender von Waffen und Magie, während der Kämpfe erbeutetes Gold verhilft der Party zu immer besseren Waffen und Ausrüstungsgegenständen. Nur eines kann sich der Trupp nicht kaufen: Die Dual Blade, jene le-



gendäre Waffe, mit der allein die Sinistrals gestoppt werden können. Statt dessen muß nach ihr gesucht werden – eine lange Reise voller Gefahren und Umwege. In technischer Hinsicht wirkt Lufia & The Fortress of Doom heute stellen-

weise doch ziemlich blaß. Zwar können sich einige der Monster und Grafikeffekte immer noch sehen lassen, heutige Produktionen bieten auf diesem Gebiet natürlich we-



Die Sinistrals haben sich in ihrer fliegenden Festung verschanzt und fühlen sich dort relativ sicher – aber eben nur relativ ...

sentlich mehr. Aber vielleicht ist es ja dieser naive Charme, der auch heute noch einen gewissen Reiz auf den Spieler ausübt. Etwas weniger reizvoll ist jedoch die recht



schleppende Fortbewegung der Charaktere und ein kleines Manko im Kampfsystem: Einmal erteilte Befehle werden stur befolgt, auch wenn das Opfer schon verschieden ist. Störend auch, daß das Finale teilweise schon in der Intro-Se-

LUFIA & THE FORTRESS OF DOOM



Ob in Dörfern oder Dungeons: Es gibt jede Menge zu entdecken und zu erleben

quenz vorgestellt wird, Spieler des zweiten Teils dürfen diese Episode gar noch ein drittes Mal erleben! Ein absolutes Muß ist das Spiel nicht mehr unbedingt, aber immerhin nennt das gerade erschienene Lufia II es im Abspann als seinen offiziellen Nachfolger – ein Unikum ...

Michael Anton

ATP 641	611	Asura	77	77
DEF 242	220	750	750	0
STR 308	308	Monster Ring		
INT 111	96	Fly Ring		
AGL 130	122	Flash Ring		
MGR 163	140	Red Ring		
Zirphon Axe		Ghost Ring		
Zirphon Armor		Sonic Ring		
Zirphon Plate		Frost Ring		
Zirphon Helm		Sea Ring		
Sword Shoes				
Wave Ring		EQUIP LIST		

Eine gute Ausrüstung sichert den Erfolg

Gameplay

2-

Trotz leichter Schwächen in Sachen Komplexität hat die Welt von Lufia immer noch ihre Reize.

Dauerspaß

2

Zwar verläuft die Story einen Tick zu linear, allerdings sind immer noch jede Menge Aufträge zu erledigen.

Grafik

2-

Das Schneckentempo, in dem die Helden durch die Gegend schlurfen, ist nicht mehr ganz zeitgemäß.

Sound

2-

Insgesamt hätte dem atmosphärischen Soundtrack eine Prise mehr Abwechslung nicht geschadet.

TOTAL-CHECK

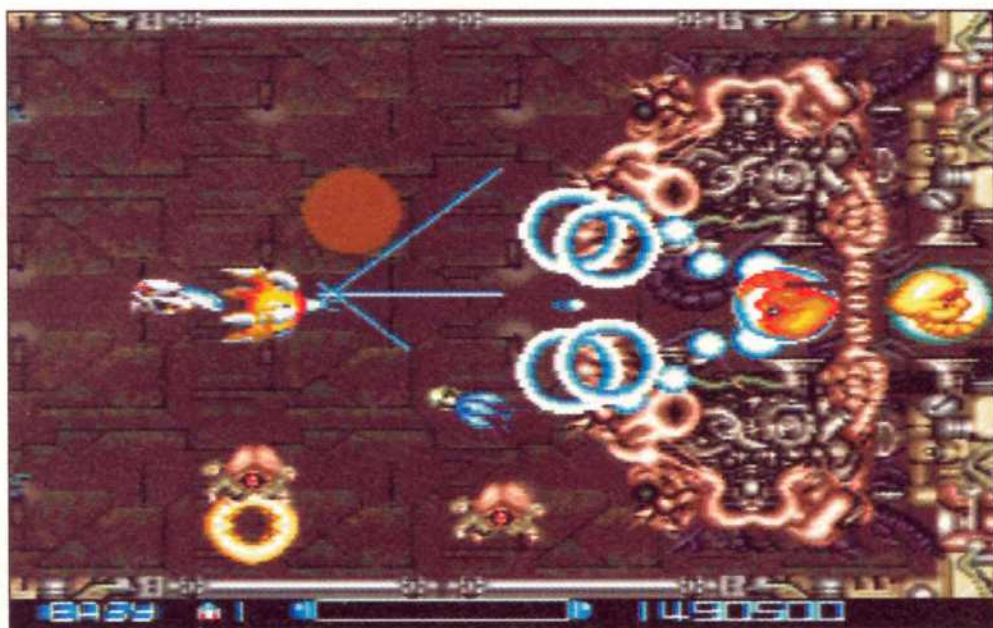
Genre Rollenspiel
Level
Schwierigkeit ansteigend
Continues Batterie
Speicherkapazität 16 MBit
Erhältlich US-Import / seit 1993

FAZIT
2-

1 Spieler

Irem

ca. DM 50-70



Am Ende eines jeden Levels wartet eine Mischung aus Fleisch und Metal in Form eines riesigen Killer-Aliens auf Euch. Büßt Ihr ein Leben ein, gehen leider auch alle Extrawaffen verloren

Bereits 1987 tauchte R-Type in den hiesigen Spielhallen auf. Später erfreuten sich diverse Nachfolger für Atari, Master System und sogar Game Boy großer Beliebtheit unter den Genre-Fans. Wie immer steht die Rettung der Welt zur Aufgabe. Ihr kämpft mit Eurem Raumschiff R-9 gegen ganze Geschwader böswilliger Jäger des Bydo Empires, die Euch in unaufhörlichen Schüben angreifen. Meteoriten machen das Überleben zusätzlich schwierig, und die fallenartig positionierten Feindgeschütze sind eben-



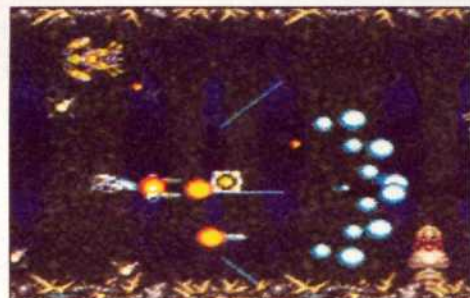
Der Reflector Laser ist nicht sonderlich stark, besitzt aber eine vorteilhafte Streuwirkung

falls nicht zu unterschätzen. Selbstverständlich werdet Ihr aber mit Eurer Grundausrüstung (Dauerfeuer- und aufladbarer Power-Schuß)



nicht lange alleingelassen. Denn von Zeit zu Zeit fliegen gegnerische Schiffe vorbei, die nach ihrem Ableben äußerst nützliche Extras hinterlassen (s. Kasten). Doch eine üppige Feuer-

kraft hat ihre Vor- aber auch Nachteile. So hat das Programm auffällig starke Probleme bei der gleichzeitigen Darstellung zahlreicher Objekte. Das Geschehen verlangsamt sich merklich und ermöglicht dadurch zunächst bessere Übersicht. Habt Ihr dann einen Großteil der Angreifer erledigt, wird das Scrolling schlagartig schneller. Dabei können dann trotz wertvoller Unterstützung durch Satelliten und diverse Extrawaffen kostbare Schiffe verloren gehen. Kostbar, weil es weder Restartpoints innerhalb der Level noch Paßwörter gibt, Ihr somit



also am Stück durchspielen müßt. Super R-Type begeistert vor allem durch seine reichhaltige Superwaffenpalette, die gelungenen Hintergrundgrafiken und nicht zuletzt durch die überaus realistisch wirkenden

KURZE LEVEL VOLLER EXTRAS, ACTION UND SPANNUNG

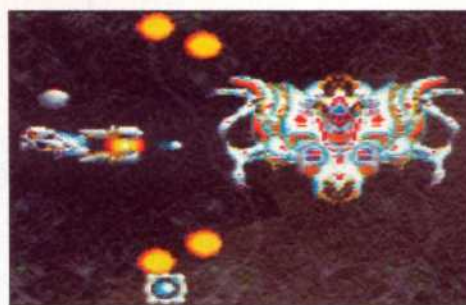
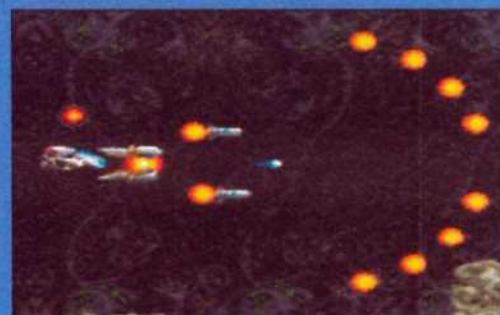
Soundeffekte. Die Explosionen und Schußgeräusche sind baßstark und intensiv, aber nicht aufdringlich, und die begleitenden Musikstücke wurden exzellent gewählt – tolle Atmosphäre garantiert. Besonderes Augenmerk gilt den Zwischen- und Endgegnern, die sich mit allerhand trickreichen Aktionen teils überfallartig auf Euren

SUPER R-TYPE

Die ganz große Zeit der 2D-Shoot-'em-Ups ist lange vorbei. Daß dieses Genre jedoch nicht unterzukriegen ist, liegt nicht nur an der eingeschworenen Fan-Gemeinde, sondern auch an der ‚Unsterblichkeit‘ gewisser Klassiker ...

Ausrüstung

Ihr dürft die Geschwindigkeit Eurer Maschine in mehreren Stufen erhöhen. So ist es möglich, sich schneller durch ein Minenfeld zu bewegen oder rechtzeitig auszuweichen. Ein zu leicht bewegliches Schiff läßt sich hingegen schwerlich durch enge Passagen steuern, besonders wenn es dort von Killer-Aliens und Zielsuchraketen nur so wimmelt. Unterstützt wird der Pilot neben diverse Raketen und Lasern von der sogenannten ‚Force‘, einer drohnenähnlichen Kugel, die am Bug oder Heck angedockt werden kann und zusätzliche Feuerkraft bietet sowie Schüsse als eine Art Schild abfängt.



In den meisten Fällen wird die Force am Bug platziert, um die Feuerkraft zu erhöhen

Raumer stürzen.

Das vordergründige Manko des Spiels ist nicht etwa die manchmal schleppende Grafik, sondern vielmehr die Kürze der einzelnen Level. Auch wenn der Schwierigkeitsgrad happig ist, etwas mehr Umfang hätte sicherlich nicht geschadet. Nichtsdestotrotz sei Super R-Type jedem Sammler und den Genre-Fans insbesondere wärmstens ans Herz gelegt.

Thomas Hellwig

Gameplay

2-

Exzellente Steuerung, viel Action, reichlich Extras und abwechslungsreiche Gegner, aber sehr schwierig.

Dauerspaß

3+

Die Level sind dem Schwierigkeitsgrad angeglichen und somit kurz, für Profis leider etwas zu kurz.

Grafik

3+

Die Grafik ist allgemein gelungen, bei zu vielen Objekten geht das Programm aber deutlich in die Knie.

Sound

1-

Musikalisch paßt alles prima zur Action, und in Sachen Soundeffekte wird das SuperNES voll gefordert.

TOTALI-CHECK

Genre Shoot-'em Up
Level 7 + 7 Endgegner
Schwierigkeit 3 Stufen/hoch
Continues unendlich
Speicherkapazität 16 MBit
Erhältlich seit 1992

FAZIT
2-



In diesem Monat präsentieren wir die erste Siegerehrung unseres Super Mario Kart-Wettbewerbs. Nach stundenlangen Auswertungen stehen die absoluten Champions des 150-ccm-Race-Modus fest ...

Herzlichen Glückwunsch!

Da die Gewinner natürlich nicht leer ausgehen sollen, haben wir uns ein paar tolle Preise ausgedacht. An dieser Stelle möchten wir uns bei Nintendo für die freundliche Unterstützung bedanken. Die Champions (1. Platz) dürfen sich demnächst jeweils an einem famosen Yoshi's Island-Modul für das SNES erfreuen. Die zweitplatzierten genießen die nächsten sechs Monate die Vorzüge eines TOTAL-Freibos (inklusive unserem exklusiven N64-Video), während die auf den dritten Plätzen gelandeten Fahrer mit einem tollen Super Mario-Aufsteller ihr Zimmer verschönern können.

Aufgepaßt!

Die Siegerehrung des Super Mario Kart-Time-Trial-Wettbewerbs werden wir voraussichtlich in der nächsten Ausgabe vornehmen.

Super Mario Kart

Mario Circuit 1:



1. Platz:	Tobias Sünder	0:53:53
2. Platz:	David Käuffer	0:53:65
3. Platz:	Emilio Conde	0:53:71

Ghost Valley 2:



1. Platz:	Emilio Conde	0:54:86
2. Platz:	Alexander Schaile	0:55:30
3. Platz:	Michael Gebhardt	0:55:85

Bowser Castle 3:



1. Platz:	Emilio Conde	1:34:26
2. Platz:	Michael Gebhardt	1:36:31
3. Platz:	Tobias Sünder	1:36:45

Rainbow Road:



1. Platz:	Bernd Fickinger	1:23:18
2. Platz:	Emilio Conde	1:23:52
3. Platz:	Michael Gebhardt	1:25:01

Time Trial:

1	Alexander Schaile	1:02:46
2	Bruno Zahner	1:02:50
3	Frank Schmelter	1:02:56
4	Yoshimi Takano	1:02:59
5	Bernd Fickinger	1:03:26
6	Thomas Schypior	1:03:38
7	Björn Hansen	1:03:54
8	Michael Gebhardt	1:03:64
9	Alexander Imboden	1:03:85
10	Semith Canbaz	1:03:87

Time Trial:

1	Bernd Fickinger	1:05:76
2	Thomas Schypior	1:06:26
3	Michael Gebhardt	1:06:66
4	Mike Helmert	1:06:72
5	Björn Hansen	1:06:78
6	Alexander Imboden	1:07:67
7	Kay-Uve Weisbrod	1:10:88
8	Gerrit Vogt	1:12:81
9	Roman Hickl	1:12:47
10	Stephan Simeth	1:13:09

Time Trial:

1	Björn Hansen	1:36:59
2	Thomas Schypior	1:44:97
3	Bernd Fickinger	1:45:07
4	Michael Gebhardt	1:46:50
5	Alexander Müller	1:47:97
6	Mike Helmert	1:49:31
7	Alexander Imboden	1:49:72
8	Andreas Gärtner	1:50:46
9	Kay-Uve Weisbrod	1:55:58
10	Stephan Simeth	1:55:69

Time Trial:

1	Bernd Fickinger	1:33:17
2	Mike Helmert	1:34:98
3	Michael Gebhardt	1:35:89
4	Thomas Schypior	1:36:07
5	Masumi Takano	1:37:55
6	Andreas Gärtner	1:39:08
7	Alexander Müller	1:39:91
8	Gerrit Vogt	1:40:59
9	Roman Hickl	1:40:89
10	Stephan Simeth	1:41:15

Nintendo

WANTED!

Da wir die Highscore-Rubrik natürlich so gut es geht nach Euren Wünschen gestalten möchten, habt Ihr ab jetzt die Gelegenheit uns mitzuteilen, bei welchen Spielen Ihr Euch gerne mit anderen Lesern messen würdet.

Schließlich bieten sich neben Super Mario Kart und Unirally noch andere Games zur Jagd auf

Top-Wertungen, Bestzeiten und Höchstpunktzahlen an.

Wenn Ihr beispielsweise der Meinung seid, Ihr wäret bei Nintendos Rennspielklassiker

F-Zero oder der Polygon-Raserei Stunt Race FX unschlagbar,

dann schreibt an die gewohnte Adresse:

X-plain Verlag

Stichwort:

„Highscore-Vorschläge“

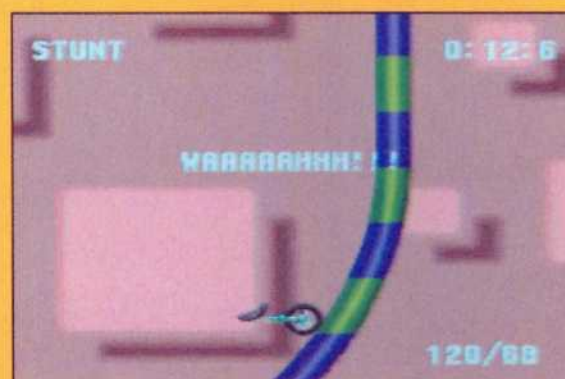
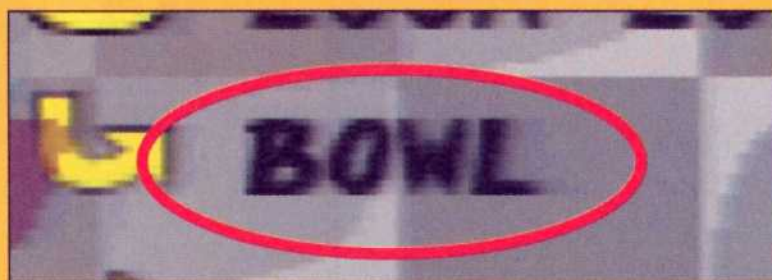
Friedensallee 41

22765 Hamburg

Wir freuen uns über jeden Vorschlag!

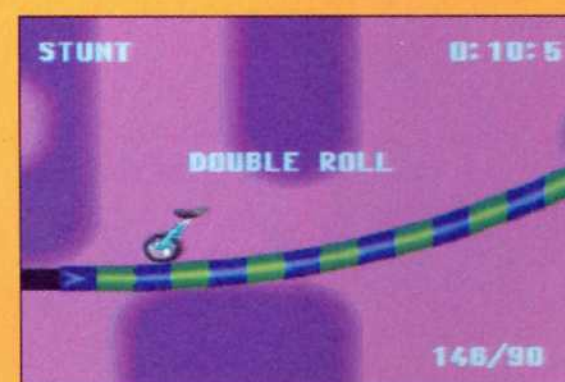
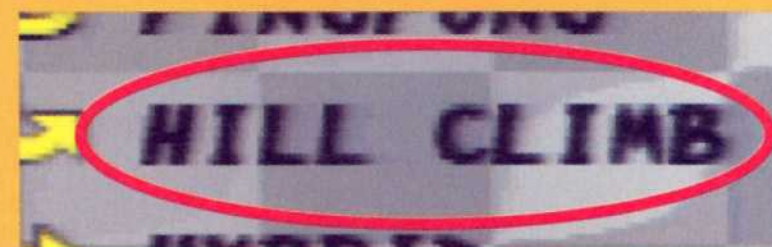
Unirally™

Stunt-Track No. 1:



Um auf der „Bowl“-Strecke gute Punktzahlen zu erreichen, ist eine Menge Fingerspitzengefühl gefragt

Stunt-Track No. 2:



Der „Hill Climb“-Track ist recht anspruchsvoll. Dort ist Ausdauer gefragt

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 plazierte sind! Wir würden uns freuen, wenn Ihr uns auch noch einen Brief beilegen könntet, in dem Ihr Euren Namen samt Adresse und Telefonnummer gut leserlich notiert. **Eure Bestzeit (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

HIGHSCORE

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 Einspieler-Modus. Auf zwei Strecken dürft Ihr zeigen, was Ihr könnt. Auf der **Crawler-Tour** haben wir uns für den halbsbrecherischen **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** ...



TIPS & TRICKS WANTED!

**Seid begrüßt, Ihr
Schummelkünstler!**

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 sehnsüchtig 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! 9/96 heißen:
Christian Nowak, Berlin
Nico Bolz, Berlin
Kay-Uwe Hoffmann, Hamburg**

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

TIPS &

SUPER NES

Toy Story

Was die US-Version nicht zu bieten hat, erfreut die Besitzer der PAL-Version: das Paßwortsystem. Hier folgen nun die vier Paßwörter:

Dominique:

Ponytail Bolt:

rechts, rechts-unten, unten + Tritt

Spin Kick:

unten, links-unten, links + Schlag

Slide Kick:

unten, unten + leichter Tritt



Level	Paßwort (oben / unten)
4 Andys Zimmer II	251 / 324
7 Pizza Planet	421 / 553
10 Sids Zimmer	343 / 435
13 Auf der Straße	151 / 423

Tim Richter, Berlin, Fabian Buck und Michael Feige, Reinfeld

Double Dragon V - The Shadow Falls



Gleich ein ganzes Paket an Cheats und Tips inklusive versteckter Charaktere gibt es bei *Double Dragon V* zu entdecken. Da kommt Freude auf, und das Spiel lockt erneut zu einer gepflegten Klopperei.

Zwei versteckte Charaktere und ihre Moves plus Finish-Moves:

Drückt im Titelbildschirm L, R, oben, L, L, unten, R und R! Nun stehen die beiden versteckten Kämpfer Dominique und Shadow Master im Auswahlmenü zur Verfügung.

Shadow Master:

Ground Fireball:

rechts, links + Tritt



Shadow Fire:

unten, rechts-unten, rechts + Schlag

Teleport Move:

rechts, rechts-unten, unten, links-unten,

links + Schlag

Rushing Blade:

rechts, links + Schlag

Finishing-Moves:

Drückt eine der folgenden Tasten, wenn der Gegner nur noch wenig Energie besitzt:

Billi Lee	L
Blade	A
Bones	X
Countdown	Y
Icepick	X
Jawbreaker	L
Jimmy Lee	R
Sekka	X
Sickle	A
T. Happy	B

TRICKS

Shorties

Cheats:

Drückt im Kämpferauswahlbildschirm die entsprechende Kombination!

9 Continues:

links, rechts, links, rechts, L, L, R, R, R
Spieler kann nicht benommen werden: R, rechts, L, L, links, links, R, R
2 extra Lebenspunkte:

L, L, L, R, L, R, L, R

Christian Topic, A-Badgastein, Wolfgang Barthel, Aschaffenburg, Dennis Busch, Bremen

Super R-Type

Aktuell zum Classic-Test auf Seite 71 haben wir natürlich unser T&T-Archiv auf den Kopf gestellt, um etwas Brauchbares zum Baller-Knaller *Super R-Type* zu finden. Doch leider mußten



wir erstaunt feststellen, daß es in diesem See keine Goldfische gibt, sprich daß wir noch nie einen Trick für dieses schwierige Game abgedruckt haben – was wir aber umgehend nachholen!

Um eine Levelanwahl aufzurufen, solltet ihr folgendes drücken, sobald der Bildschirm mit der Abfrage des Schwierigkeitsgrades erschienen ist: R halten, neunmal oben! Nun ertönt ein Signal. Beginnt daraufhin das Spiel und pausiert es! Drückt dann gleichzeitig R + A + Select und die einstellbare Levelnummer erscheint unten links auf dem Bildschirm!



Am Schluß noch ein leckerer Cheat zum Nachtisch: Pausiert das Spiel, drückt R, rechts, unten, Y, unten,

rechts, unten, links, rechts, unten, rechts, rechts und nun eine der folgenden Tasten, um eine Waffe zu bestimmen und danach eine Taste für die Raketen-Einstellung (Der Cheat funktioniert leider nur einmal.)!

A Anti-Laser
B Hobel-Laser
X Reflector-Laser
Y Streu-Laser
R Kanonen-Laser
... danach:
A Zielsuchraketen
X Bodenraketen
Marc Matke, Pirmasens

Turtles in Time

Ein rundes, flaches Brot, darauf ein bißchen Tomatensoße und etwas Gewürzmischung – mehr benötigt man nicht, um einen echten Turtle zumindest für einige Sekunden auszuschalten. Doch die zahlreichen Feinde in *Turtles in Time* haben vor, die netten Kröten für längere Zeit ruhigzustellen. Deshalb und weil wir Pizza mindestens genauso gern mögen wie die Vier, gibt's nun zwei Tips von Andre:

Um ein Menü mit allen elf Hauptgegnern aufzurufen, solltet ihr im Titelbildschirm oben, oben, unten, unten, B, A und B drücken. Ein Klingeln bestätigt die korrekte Eingabe, woraufhin das Menü nach dem Start erscheint.

Um 10 Leben im Optionsmenü einstellen zu können, müßt ihr im Titelbildschirm auf dem zweiten Controller oben, oben, unten, unten, links, rechts, B und A drücken.

Ein Musikstück, das nicht im Spiel selbst vorkommt, könnt ihr abrufen, wenn ihr den Schwierigkeitsgrad 'Hard' einstellt und dazu 'Staff' im Soundtest anwählt. Drückt danach B und dann Y, um das Stück abzuspielen!

Andre König, Remblinghausen

Super Bomberman 3

Bombastische Neuigkeiten von der Sprengmeister-Front gibt's diesen Monat zu vermelden: Zum einen listen wir die Boss-Codes auf und zum anderen haben wir noch ein kleines Extra-Bömbchen für Euch.

Level	Boss-Code
1	2280
2	6912
3	4854
4	6411
5	2301
Endgegner:	6363

Die Mauer im Battle-Modus wird nicht mehr ganz zugebaut, wenn ihr 5656 eingibt.

Owais Kahn, Frankfurt



CLASSIC CORNER

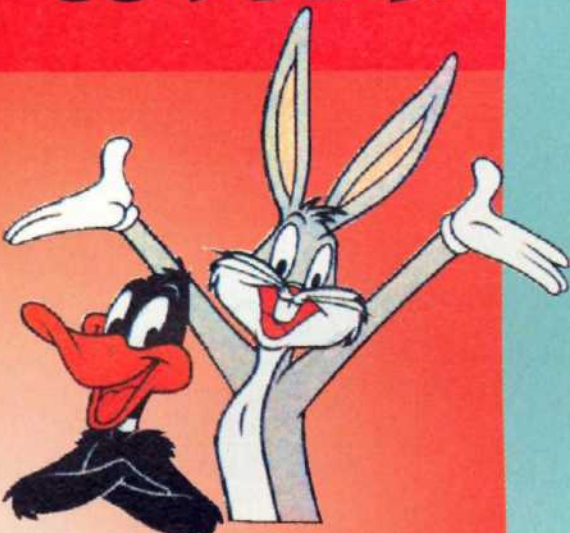
GAME BOY

Bugs Bunny 2 - Crazy Castle

Falls jemand von Euch kurz davor ist crazy zu werden, weil er nicht über den 20. Level hinauskommt, sollte er sich lieber schnell ein paar Levelcodes anschauen.

Level	Code		
2	TEST	16	FIRE
3	GAME	17	ROOT
4	SHIP	18	READ
5	RACE	19	TAPE
6	WORD	20	UNIT
7	SHOP	21	SONG
8	SIZE	22	TYRE
9	QUIZ	23	LOVE
10	DOLL	24	NOTE
11	DATE	25	JAZZ
12	ZOOM	26	HELP
13	DISK	27	KING
14	GOLG	28	GIFT
15	ZERO		

Rolf Iselin, CH-M



Rolf Iselin, CH-Muttenz

TIPS & TRICKS

Shorties

The Rocketeer

Um ein Menü anzuwählen, indem Ihr Euch die Spielfigur aussuchen könnt, müßt Ihr folgendes im Titelschirm eingeben: L, R, L, R und unten. Drückt dann im Credits-Bildschirm Start, und das Menü wird erscheinen!

Levelcodes:

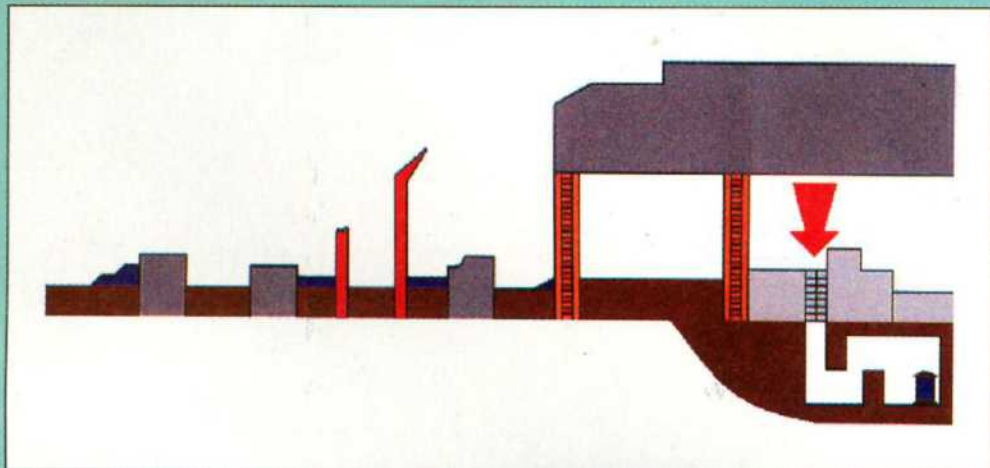
- 1 490 - 629 - 313
- 2 435 - 765 - 818
- 3 435 - 454 - 215
- 4 318 - 469 - 417
- 5 040 - 473 - 312

Andre König, Remblingshausen

Mega Man X2

Morph Moth

Bevor Ihr ins Haus geht, müßt Ihr den Gegner auf der letzten Plattform mit dem Crystal H. vereisen. Springt nun auf ihn und von dort mit dem Dashsprung an die Wand! Klettert hoch und nehmt das letzte Herzteil auf! Danach begeben Ihr Euch ins Haus und benutzt den I. Tracer - sucht einen Gang, der nach unten führt! Nachdem Ihr den Einstieg gefunden habt, solltet Ihr das Loch mit dem S. Wheel vergrößern. Nun bekommt Ihr von Dr. Light den G. Crush, mit dem Ihr alle Gegner auf einmal erwischen könnt.



Volle Ausrüstung mit G. Crush und allen Herzen:

8377 8143 6828 7651

Kai Scherhans, Ravensburg, Aleksandar Stojkovic, CH-Gossau

Mighty Morphin Power Rangers - The Fighting Edition

Hätten die Hersteller dieses Games ein Herz für Grafiker und Redakteure gehabt, dann hätten sie ihr Spiel 'Zord Fighters' oder 'Fighting Rangers' genannt, statt das Modul mit einem ellenlangen Namen zu besetzen. Na ja, es gibt schlimmeres und natürlich schöneres, wie z. B. die folgenden Special Moves:

Ninja Megazord:

Air Kick: (im Sprung) unten, rechts-unten, rechts + X

Air Whirlwind: (im Sprung) unten, links-unten, links + X

Lip Syncher:

Power Drill: (im Sprung) unten, links-unten, links + X

Goldar:

Flight Attack: (im Sprung) X + Y

Wind Fire: (im Sprung) oben, rechts-oben, rechts + X

Lord Zedd:

Earth Crusher:

(nahe am Gegner) rechts, rechts-unten, unten, links-unten, links, links-unten, unten, rechts-unten, rechts + X

Mega Tigerzord:

Power Attack:

(nahe am Gegner) rechts, rechts-unten, unten, links-unten, links, links-unten, unten, rechts-unten, rechts + X

Ivan Ooze (im Fighting-Modus / Play-erselekt X + Y drücken):

Fire Balls: unten, rechts-unten, rechts + X

Star Balls: rechts, rechts-unten, unten, rechts-unten, rechts + X

Dennis Busch, Bremen

GAME BOY

Micro Machines

Tips und Tricks sind manchmal etwas merkwürdig, und man fragt sich, was sich die Programmierer wohl dabei gedacht haben. Beispielsweise ist es sehr unwahrscheinlich, den folgenden Trick bewußt herauszufinden - da kann eigentlich nur der Zufall geholfen haben:

Drückt im Challenger-Modus auf der ersten Sportcars-Strecke in der zweiten oder dritten Runde Start, während Ihr über die Schanze fliegt! Habt Ihr den Zeitpunkt richtig abgepaßt (ruhig mehrmals probieren!), so verschwimmt der Bildschirm kurzzeitig und ein Geräusch ertönt. Nun besitzt Ihr ein Extra-Leben. Wie Ihr seht, kann so etwas nur zufällig gefunden werden.

Dennis Röcker, Besigheim

Super Return of the Jedi

Der Rebellenkommandant Blaschke hat uns soeben eine Nachricht übermittelt: „Hi, TOTAL!-Team, diese Levelcodes gelten für jeden Schwierigkeitsgrad.“. Nun sollte sich der Schurke Darth Vader besser hinter seinen Stormtroopers verkriechen, denn Luke ist im Anmarsch.

Levelcodes:

- 1. Jabba D. Hall SNKMTD
- 2. Sail Barge RVVJBC
- 3. Speeder Bikes TFGBMN
- 4. Ewok Village HJMKPL
- 5. Power Generator QGTHGD
- 6. Inside Death Star PSVZKL
- 7. Tower SFPYSW
- 8. Attack on D. Star CGGYQM

9. Escape f. D. Star KFGZXQ

David Blaschke, Coppenbrügge

Hugo

Hugo scheint besonders bei den weiblichen Videospiel-Fans beliebt zu sein. Gleich zwei Schreiben mit Levelcodes trafen vor kurzem bei uns in der Redaktion ein: Das eine von unserer Leserin (mit dem wunderschönen Namen) Carolyne Mandy und das andere von Anja und ihrer Tochter Jennifer, die uns seit Jahren die Treue halten. An dieser Stelle einen ganz herzlichen Gruß an Euch und alle Leserinnen, die sich so fleißig (zum Teil mit bezaubernden Zeichnungen) am Heft beteiligen!

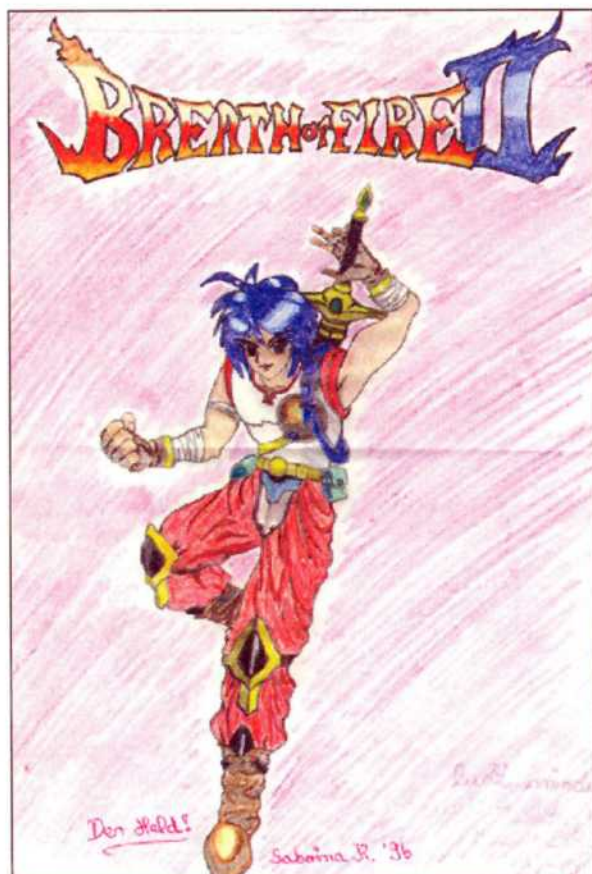
Stage	Levelcodes
2	TCST
3	BBMC (oder GGMC)
4	SHFP
5	RBCC (oder RGCC)
6	WBRD
7	SHBP
8	SFZC
9	QDFZ
10	DBLL
11	DGTC
12	ZBMM (oder ZBBM)
13	DFSK
14	GBLD
15	ZCRB
16	FFRC
17	RBBT
18	RCGD (oder RCGO)
19	TGPC
20	DNFT
21	SBNG
22	TYRC
23	LBVC
24	NBTC
25	JGZZ (oder JCZZ)
26	HCLP
27	KFNG
28	GGFT

Anja und Jennifer Reusch, Krefeld, Carolyne Mandy Müller, Resse

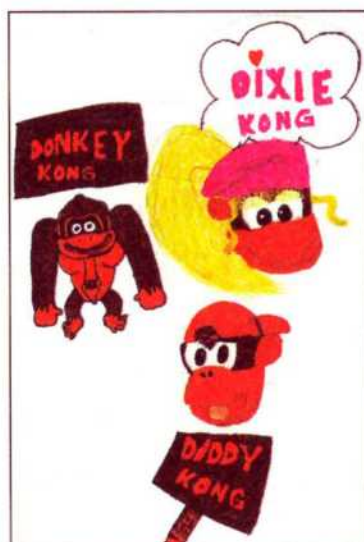
Selbstverständlich haben wir auch diesmal wieder tolle Zeichnungen von Euch bekommen, das Beste vom Besten findet Ihr hier abgedruckt. Wer sich betei-

Die künstlerische ECKE

gen möchte, der schreibt bitte unter dem Stichwort 'Künstlerische Ecke' an uns. Vergeßt aber nicht, Eure Adresse auf die Rückseite der Zeichnung zu schreiben!



Die schönste Zeichnung des Monats (in dieser Rubrik) stammt aus der Feder von **Sabrina Kaul aus Husum**, die erst 14 Jahre alt ist und schon zeichnet wie ein Profi. Übrigens kommen erstaunlich viele Bilder mit Helden und Heldinnen aus Rollenspielen von unseren weiblichen Lesern. Nur weiter so!



Sag einmal, **Sebastian Leja**, warum guckt Dein kleiner Donkey Kong denn wie ein Omnibus? Ist er etwa so erschrocken darüber, daß Dixie und Diddy keine Körper haben.



Mister Unbekannt steuerte den obligatorischen Mega Man für diesen Monat bei. Der Gute hat zwar höchstwahrscheinlich Bekanntheit mit mehreren Eimern voller blaue Farbe gemacht, aber irgendwie steht ihm dieses Tarnkleid ganz prima, oder!?



Wer die T&T-Rubrik so schön hochhält wie dieser junge Mann, der hat auf jeden Fall eine Erwähnung in unserer künstlerischen Ecke verdient. Eine nette Idee von **Patrick Tentzel aus Sondershausen!**

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.

An dieser Rubrik haben sich beteiligt: Peter Stolbohm, Matthias Lerm, Sascha Holdereit und Alexander Voigt. Vielen Dank an Euch alle!!!

SUPERNES

Arcana (US)

7E12 F5FF	unendl. HP für Held 1
7E13 25FF	unendl. MP für Held 1
7E12 F3FF	unendl. HP für die magischen Karten (Rooks)
7E13 23FF	unendl. MP für die magischen Karten
7E12 F9FF	unendl. HP für Held 3
7E13 29FF	unendl. MP für Held 3
7E12 F7FF	unendl. HP für Held 4
7E13 27FF	unendl. MP für Held 4
7E15 59F4	Geldtrick (Kauft in

gend etwas für unter 1000 Goldstücke und verkauft es wieder! Nun solltet Ihr 500 GP zusätzlich bekommen.)

B.O.B.

7E02 2D63	unendl. Leben
7E02 2130	unendl. Energie
7E0F 423B	unendl. Zeit
7E0C 8AXX	Levelanwahl, XX = 00-19
7E02 0D63	Hubschrauberhut
7E02 3963	unendl. Raketen
7E02 0X63	Waffenwahl 1, X = (9, A ... E)
7E02 3X63	Waffenwahl 2, X = (6, 7, B)

Hagane

7E05 155F	unendl. Leben
7E05 130F	unendl. Energie

7E05 11FF	alle Waffen
7E05 001X	Levelanwahl

The Incredible Hulk

7E00 C003	unendl. Leben
7E07 1863	unendl. Energie
7E00 BC03	unendl. Kapseln
7E00 B401	Waffe
7E00 BC99	unendl. Transformieren
7E00 6E0X	Levelanwahl

RoboCop vs Terminator

7E02 0405	unendl. Leben
7E10 C50A	unendl. Energie
7E02 1B03	Unverwundbarkeit
7E02 FA25	unendl. Zeit in Level 12

VERMISSTE CODES

Indiana Jones - Greatest Adventures

7E20 0404	unendl. Leben
7E01 2006	unendl. Energie
7E00 3FFX	Levelanwahl, X = 01-28
7E01 3401	unendl. Handgranaten

7E01 2B00	Indy kann weiter springen
7E00 F000	schnellere Peitsche

Breath of Fire

7E10 4EXX	Energie für Held 1
7E10 EEXX	Energie für Held 2
7E11 8EXX	Energie für Held 3
7E12 2EXX	Energie für Held 4

Super Star Wars

7E08 FB03	unendl. Leben
7E0A 7924	unendl. Energie
7E09 8702	unendl. Schild in Level 1-13
7E01 1403	unendl. Continues
7E09 6FEA	unendl. Zeit
7E09 7702	unendl. Detonatoren
7E08 6E00	keine Jawa-Abschüsse nötig
7E08 780A	keine TIE-Abschüsse nötig
7E09 850X	Waffentyp, X = 0-4
7E0A A110	der Held ist rot-orange
Utopia	
7E00 719F	unendl. Geld

TIPS & TRICKS *Helpline*

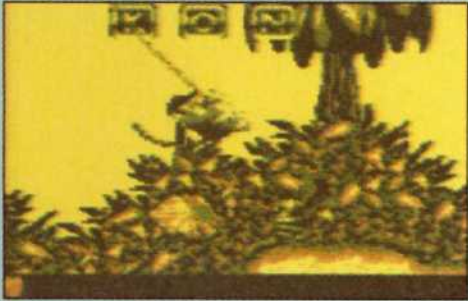
Fragen

Zelda IV (GB)

Während Peter alle Instrumente bis auf Flöte Teil 1 (Windfisch) erkämpft hat, sucht Alferink nach den fünf goldenen Blättern. Ist den beiden noch zu helfen?

Donkey Kong Land (GB)

Anja hat ein kleines Problem in Level 3-4: Diese nervige Stachelwalze in der Nähe des ersten DK-Fasses hindert sie daran, der Ba-



nanenspur zu folgen und durch diese gewagte Aktion das heißbegehrte 'K' zu ergattern. Wer kann ihr weiterhelfen?

Ultima - Runes of Virtue II (SNES)

Alf hat sich jetzt schon gut 30 Stunden damit herumgeärgert, daß er in der Cavern of Pride zwar ei-



nen Gefangenen auf dem Kristall, aber keine Möglichkeit, ihn zu befreien sieht. Wer hat den richtigen Durchblick?

Super Adventure Island (SNES)

René findet auf Puka Puka Island beim besten Willen den Endgegner nicht. Kann ihm jemand bei der Suche behilflich sein?

Mega Man 7 (SNES)

Kenny suchte bislang vergebens nach dem 'U' im Wort 'RUSH'. Kann ihm vielleicht jemand den Fundort dieses klitzekleinen Buchstabens verraten?

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!!!

Antworten

Claymates (SNES)

In unserer Abteilung 'Wahre Geschichten' lassen wir heute mal die Post abgehen. Jennifer dürfte sich inzwischen wohl mit Recht fragen, warum auf ihre Frage in Heft 1/96 bislang keine Antwort eintraf. Der Grund dafür ist ziemlich einfach, ganz offensichtlich ist die Entfer-



nung zwischen Frankfurt und Hamburg doch etwas länger als wir alle annahmen.

Patrick hatte seine Antwort Ende Januar schon zu Papier gebracht, sie erreichte uns mit Poststempel von Ende August gerade noch rechtzeitig für diese Folge der Helpline. Wer da wohl geschlumpt

hat? Egal, hier sind drei praktische Warpzonen:

Nummer 1: In 'Clayton's Yard' bei der ersten Blume schnell viermal hochspringen.

Nummer 2: Vier Luftsprünge vor einem Magnetkasten bewirken einen Warp in 'Cape Canaveral'. Nummer 3: Für diesen Warp muß zunächst der erste Level komplett durchgespielt werden. In 'Lily Pods' gibt es anschließend ganz rechts einen Monstergenerator, auf den man draufspringen und dort vier Sprünge absolvieren muß.

PS: Patrick hat übrigens noch weitere Nachforschungen versprochen, wir berichten voraussichtlich in Heft 7/97 weiter ...

Lion King (SNES)

Das Problem von Christian im Level 'Be Prepared' läßt sich ganz einfach lösen, indem man sich zunächst auf den zweiten oder dritten Vulkan in diesem Gebiet stellt. Dann braucht nur noch versucht werden, im Sprung die obere Felspitze mit Simbas Tatze zu erwischen, und schon ist der Weg frei.

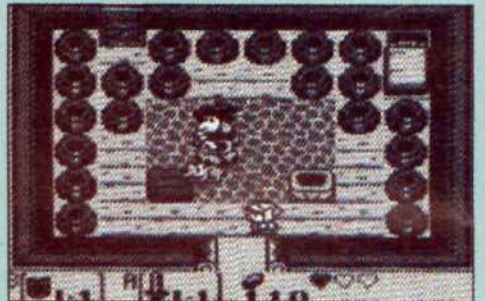


Mystic Quest (GB)

Ronald hat einen einen heißen Tip für Chris. Er dürfte nämlich ziemlich schnell fündig werden, wenn er an der Küste nördlich von Isch entlangwandert und auf jeden Kristall einen Bombenzauber losläßt. Wenn er sich vom Ende des Gebirges in Richtung Pier vorarbeitet, sollte der dritte eigentlich schon ein Volltreffer sein.

Zelda IV (GB)

Anja hat einige Hilfestellungen auf Lager: Die Abgründe in Level 5 lassen sich nur mit dem Enterhaken überwinden. Um diesen zu bekommen, muß Ritter Stalfos gleich viermal besiegt werden. Wichtig ist dabei die Reihenfolge, die man an der Anzahl der Eckblöcke in



den verschiedenen Räumen erkennt. Mit Wirbelklinge und Bombe läßt sich der Fiesling übrigens recht bequem besiegen.

Der Enterhaken hilft Martin und Beate übrigens auch bei der Suche nach Frosch Wart weiter, denn nur mit seiner Hilfe läßt sich das letzte Schild im Schilderwald erreichen. (In diesem Wald sollte man immer nur genau in die Richtung laufen, die auf dem gerade betrachteten Schild angezeigt wurde, um die richtige Reihenfolge der Schilder einzuhalten.)



Wo geht's lang?

TOTAL! weiß die Antwort:
Das 100 Seiten starke
Tips&Tricks-Sonderheft
für nur **5,80 DM!**

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

100% NINTENDO

TOTAL!

SONDERHEFT

DAS UNABHÄNGIGE MAGAZIN

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

Tips & Tricks zu über 350 Spielen

Lösungen

ARP-Codes

Shorties

SuperNES

Game Boy

NES

Ab sofort bei Eurem TOTAL!-Zeitschriftenhändler

X-PLAIN VERLAG

Sonderheft

Es ist endlich soweit: Ab sofort gibt es den **ersten 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.

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

07042-870042, Eddi

Verkaufe SuperNES-Spiele: Yoshi's Island DM 70, Superstar Soccer DM 60, Super Metroid, WWF Raw, Donkey Kong Country, je DM 50, Super Bomberman, NBA Jam, je DM 40, Sim City DM 20, Tel.: 0711-4579662, Thomas

Verkaufe Mega Man X, EVJ, SF 2 Turbo, DKC, Sim City, Mystic Quest Legend, je DM 50, alles mit Anleitung und Verpackung, gut erhalten, Tel.: 0221-4912347, Christian, von Mo.-Do. 17-20 Uhr

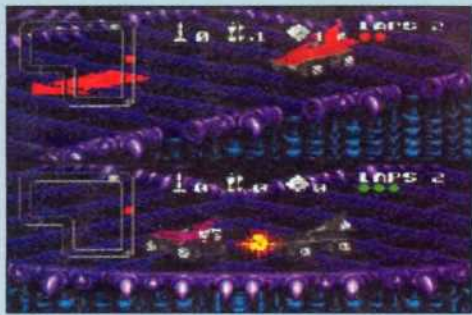
Verkaufe SNES mit Mehrspieler-Adapter, Scart-Kabel, 22 TOTAL! und 8 Spielen, z. B. Shadowrun, WCS, SMK, für DM 550 (NP DM 1343), Tel.: 0341-9113516, Henry, am Do. zw. 17 und 20 Uhr oder auf den Anrufbeantworter sprechen

Verkaufe SNES mit 2 Pads und 12 Spielen, z. B. ISS Deluxe, Yoshi's Island, Theme Park usw. für DM 700, Tel.: 089-8921620, Andreas

Verkaufe SNES mit Joypad und 4 Spielen. NES mit 2 Joypads und 3 Spielen. Game Boy mit 7 Spielen und Zubehör, guter Zustand. Preis: DM 500. Tel.: 07452-5394, Markus

Verkaufe EWJ, Mario Paint, NBA, Basketball, NBA Jam, R. 'n' R. Racing, Shadowrun (alle dt.), TOTAL! 6/93-9/95, Sonderheft 1/94 und div. Maniacs, Fun Visions und Gamepros. Preis auf VB. Tel.: 0331-715296, Tim

Verkaufe SNES mit 2 Controllern und 12 Top-Spielen, u. a. DKC 1 + 2, Yoshi's Island, ISS Deluxe, SSF 2, Asterix und Obelix, VB DM 650 + Super Game Boy mit SML 2, gratis! (Neupreis DM 1800). Tel.: 02161-975761, David



Rock 'n' Roll Racing, SNES

Verkaufe Illusion of Time DM 60, Pitfall - The Mayan Adventure DM 40, StarWing DM 50, Wild and Wacky Sports DM 35, Star Trek - Starfleet Academy DM 40, Flashback DM 50, Judge Dredd DM 40. Tel.: 04561-3565, Michael

Verkaufe SNES und GB-Spiele. Liste oder telefonische Anfrage bei Christian Weigel, Dieterstraße 35, 35236 Breidenbach, Tel.: 06465-7375, ab 14.00 Uhr

Verkaufe Yoshi's Island, DKC 1 + 2, Blues Brothers, ACME Factory, Mario All-Stars, Mario World, Spanky's Quest, Pro Pinball und Micro Machines 2, um DM 50 und Super Mario RPG, um DM 100! Tel.: 00430-2243-86210, Michael



Street Fighter II, SNES

Verkaufe Super Nintendo + 2 Ascii-Pads + Adapter + ARP 2 + 30 Spiele, z. B. Asterix und Obelix, Soccer Shoot Out, Star Trek TNG, Kick-Boxer usw. für VB DM 1000. Tel.: 02501-25412, Holger

Verkaufe SNES m. 2 Controllern, Action Replay und 18 Spielen sowie TOTAL!-Heften ab 6/93 für DM 999. Tel.: 02653-6639, Harald, ab 18.00 Uhr

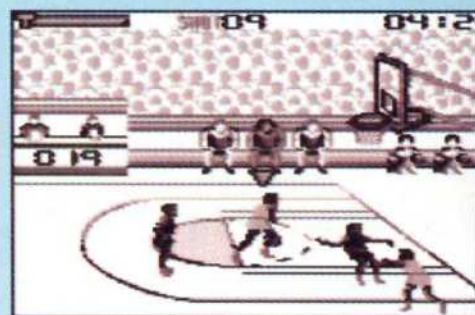
Verkaufe SNES, 2 Pads, Street Fighter 2, S. Shodown, Batman For., Hagane, FIFA 96, S. o. Everm., Plok u. diverse Kampfspiele. Preis nach Vereinbarung. Tel.: 09326-1207, Christian

Verkaufe SNES 50/60 Hz, 2 Pads, Module, z. B. EVJ, SMK, Time of Illusion, StarWing, Blackhawk, Powermonger, Might & Magic 2 sowie TOTAL! 6/93-7/96, VB DM 1000. Tel.: 0211-763176, Heiner, ab 18.00 Uhr

Verkaufe SNES mit 2 Joypads und 3 Spielen (DK Country, Int. Superstar Soccer Deluxe, Parodius) für DM 250. Tel.: 0214-48589, Jörg (Anrufbeantworter, Rückruf)

Verkaufe DKC 2, FIFA Soccer, Star Trek - Starfleet Academy und Secret of Evermore (mit Spieleberater), alles PAL-Spiele (dt.), Tel.: 04255-1478, Mathias

Verkaufe Populous DM 25, Prince of Persia DM 30, Zelda DM 30, Street Fighter 2 DM 30, alle Spiele dt. mit Anleitung und Verpackung. Tel.: 07321-50965, Stefan



NBA Jam, GB

Verkaufe Aladdin DM 55, Mario is Missing DM 50, Road Runner DM 40, Super Tennis DM 45, Tiny Toons DM 40, Super Ghouls 'n' Ghosts DM 45, Plok DM 50, Home Alone DM 40. Tel.: 06104-941088, David

Verkaufe SNES, 2 Pads, Action Replay 2 und 13 Spiele, z. B. Yoshi's Island, Zelda, The Mask, Shaq-Fu u. v. a. für nur DM 500. Tel.: 03581-731102, Michael Schmidt, P.-Taubadel-Straße 32, 02827 Görlitz

Verkaufe PilotWings, Yoshi's Island, Super Mario World, All-Stars, Donkey Kong 1, Tiny Toons Wild and Wacky Sports, Preis nach Vereinbarung. Tel.: 05152-4216, Benjamin

Verkaufe Super The Empire Strikes Back DM 39, Rise of the Robots DM 35, Super Mario World DM 25. Ein Ascii Turbo-Pad DM 35 und Turtles 2 für Game Boy DM 15. Tel.: 06508-7340, Mario

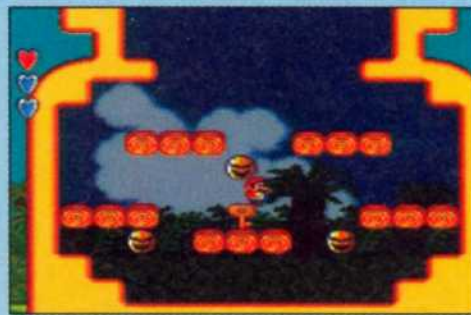
Verkaufe Chrono Trigger (US), Final Fantasy 3 (US), Fire Adapter, Yoshi's Island, Sechsspieler-Adapter, NP ca. DM 534, VP DM 350. Tausche auch gegen PSX. Tel.: 0671-76138, Adrian

Verkaufe Yoshi's Island DM 79, Mega Man X, Donkey Kong C., S. Metroid, SSF 2, je DM 75, Mystic Quest L. Flintstones, Ghouls Patrol, je DM 59, Bubsy DM 39. Tel.: 0671-41959, Markus

Verkaufe SNES m. 2 Pads, Honey Bee + 25 Spielen, z. B. Secret of Mana, S. o. Evermore, SSF 2, Turrican 2, ISSD u. v. a., DM 1200. Kein Einzelverkauf! Tel.: 034953-88909, Danny

Verkaufe Michael Jordan (C. i. t. W. C.), S. Mario World, je DM 30, Illusion of Time komplett DM 60 oder tausche gegen Zelda, Mega Man X, Super Metroid. Suche Syndicate DM 20. Tel.: 05242-56343, Markus

Verkaufe 20 Spiele für DM 650, z. B. NHL 96, Secret of Evermore, D. Kong 2, Mega Man 7, Syndicate, Asterix 2, Super Punch Out, NFL Quarterback Club.



Super Mario All-Stars, SNES

Tel.: 06151-423782, Peter

Verkaufe SuperNES für DM 79,90, Super Metroid DM 49,90, ISSD DM 29,90!!! Suche außerdem für Game Boy: Street Fighter 2, B. A. Tosh., Tel.: 039204-61542, Sebastian

Verkaufe Super Mario Land 2 DM 60, Unirally DM 50, Super Mario All-Stars DM 25, Rise of the Robots DM 25, Super Mario Paint DM 25. Suche Primal Rage oder WeaponLord. Tel.: 05733-7194, Marlon

Verkaufe/Tausche SNES-Spiele, z. B. Axelay DM 30, Clayfighter DM 40, EVJ DM 60, Flashback DM 40, Zelda DM 50, WWF Raw DM 60, StarWing DM 40, Stunt Race FX DM 50, I. Jones DM 60, ISSD DM 80, FIFA 96 DM 70, NHL 96 DM 75, Full Throttle DM 30, NBA Give N Go DM 65 u. a., Tel.: 09331-89334, Tobias

Verkaufe/Tausche Super Mario All-Stars DM 30, Street Fighter II DM 20, Paws of Fury DM 30, Super Wrestlingmania DM 20, Champions-Soccer DM 30. Kaufe Super Street Fighter 2 oder Theme Park. Tel.: 04495-271, Holger

Verkaufe/Tausche 25 SNES-Spiele: Might & Magic 2, Populous, SM All-Stars, Cool Spot, SF 2, Zombies. Liste anfordern bei Ingo Zettl, Minslebener Straße 16, 38855 Wernigerode!

Verkaufe/Tausche für SNES: Yoshi's Island und Earthworm Jim gegen Angebot. Tel.: 06021-560706, Frank

Verkaufe/Tausche Stunt Race, Unirally, Pitfall, SMW 2, Mechwarrior 3050, StarWing, NFL Q. Club, Mega Man X, Paint und vieles mehr. Suche ARPs, DKC 2, Worms, Toy Story, WeaponLord, Tel.: 06187-22390, Adi

Verkaufe/Tausche über 50 Spiele, z. B. Shanghai, Pac-Attack, Dragon's Lair, Capt. America, K. Arthur, Turn & Burn, Phalanx, Pocky & R. 2, Actraiser 2, Warlock, Vortex, Cybern., Hulk, StarWing, ARP 1. Tel.: 02501-58613, Jörg

Verkaufe/Tausche NBA-Jam T. E., NBA 95 Live, Lion King, Star Wars 3, Mickey Mania, Street Racer. Suche Pocahontas, Pinocchio, Legend, King of Dragon, Tel.: 0391-7224112, Ronald

Verkaufe/Tausche Earthworm Jim 2, DKC, ISS, Plok, Asterix und Obelix, Flashback, S. M. All-Stars, Super Tennis, S. M. World, kaufe US-N64 und Zubehör, SNES-Spiele, Tel.: 02551-5756, Roman

Verkaufe/Tausche SSF 2 DM 60, Samurai Spirits (nie in deutsch erhältlich) DM 70, Jim 1 DM 45, Super Battle 2 DM 60, Illusion of Time DM 65. Suche: Mario RPG, FF 2, Chrono Trigger, Donald in M. M.! Habe auch PSX + SAT, z. B. Crash Bandicoot! Tel.: 05251-370380, Jimmy

SUCHE

Achtung! Suche Donald Duck in Maui Mallard! Habe Daze before Christmas, Flintstones, Star Wars, Super R-Type und andere Spiele. 2 gegen 1!!! Suche auch Chrono Trigger! Tel.: 0043-05672-2479, Florian

Kaufe SNES- und PlayStation-Spiele, kaufe fast alles von DM 10-330 an. Verkaufe 100 DIN-A4-Seiten Tips und Tricks und 100 DIN-A4-Seiten Action-Re-

play-Codes für DM 49,90. Tel.: 07581-5438, Heinrich

Kaufe Spiele für SNES und PSX, vorrangig Neuheiten oder Strategie- und Rollenspiele für SNES (auch mit Konsole). Tel.: 04774-991104, Rainer

SNES mit Pad, preiswert, für ca. DM 100-120 gesucht. Game-Boy-Spiel: Star Wars 1 in gutem Zustand mit Verpackung. Tel.: 02362-43797, Ralf

Suche Action Replay 1 + 3, nur komplett mit Verpackung, Anleitung und Codebuch, Top Gear 2. Verkaufe auch 7 SNES-Spiele, zusammen für DM 350. Tausche und kaufe ARPs, Tel.: 08502-3006, Felix

Suche jemanden, der mit mir RPGs und AAs tauscht. Habe z. B. Lagoon, M&M 2, Soulblazer, Drakkhen, Lord of the Rings, Shadowrun. Suche auch RRR. Tel.: 0791-72848

Suche Strategie- und Rollenspiele für SNES (auch Samml.), suche auch Neuheiten für Saturn und PSX. Tel.: 04774-991104, Rainer

Suche SNES-Spiele: Secret of Evermore, Jurassic Park und Mystical Ninja Legend sowie Action Replay 3 mit deutscher Menüführung und billiges Mega Drive 2. Birthe Schrader, Heidhorst 17, 21031 Hamburg

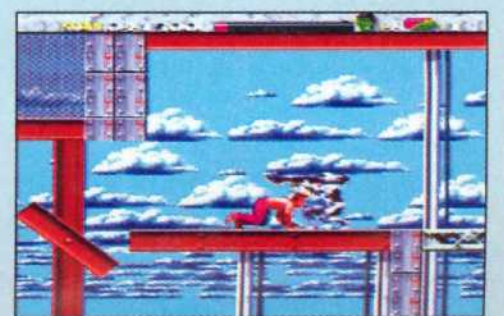
Suche Neuheiten, gerne auch komplette Sammlungen. Suche Konsolen: SNES, NES, GB usw. Suche auch Sony PlayStation u. Saturn mit Spielen. Tel.: 0641-970424, Kirsten

Suche Rock 'n' Roll Racing, mache gutes Angebot. Tel.: 0951-55442, Uwe

Suche Spot goes to Hollywood. Tel.: 089-796270, Paul

Suche Final Fantasy 2 + 3, Chrono Trigger, Soulblazer, Shadowrun, B. o. F. 1, Lufia. Biete Lost Vikings, Demon's Crest, Addams F. Values, Pitfall, Lemmings 2, Mega Man X. Tel.: 04531-84181, Uwe

Suche Bonkers und Darkwing Duck für Super Nintendo (dt.). Tel.: 05731-29550, Ruben



The Incredible Hulk, SNES

Suche Rock 'n' Roll Racing, zahle bis DM 80. Tel.: 07071-763229, Timo

Suche Theme Park, bezahle bis zu DM 60. Tel.: 06424-6188, Steffen

Suche Chrono Trigger, Super Turrican 2, WeaponLord, Diddy's Kong Quest, Breath of Fire und andere. Habe Donkey Kong Quest, Illusion of Gaia (US), Lagoon, The Lost Vikings, Runsaber, Aladdin und andere. Tel.: 09401-4224, Thomas

Suche für SNES: Star Wars, S. Return of the Jedi. Für den Game Boy: Star Wars. Gut erhalten mit Verpackung und Anleitung. Tel.: 02362-43797, Ralf

Suche für SNES: Might & Magic 3, Breath of Fire 2 und Golf. Für Game Boy: Castle Quest, Golf, Mystic Quest, Wario, Great Greed, Quarth, Revenge of Gator. Verkaufe F.F. 2, Chrono Trigger, PAL, 2nd Quest, Secret of Mana. Tel.: 06401-4968, Peter

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

Suche dringend für SNES Breath of Fire

1 und Final Fantasy 2. Tel.: 02131-28862, Günter, Mo.-Fr., 10-16 Uhr oder Tel.: 0211-745968, ab 18.00 Uhr

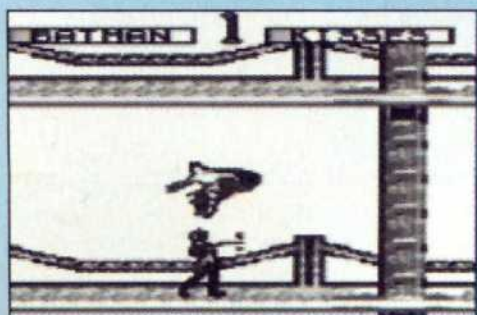
Suche SNES-Spiele, z. B. F1 Pole Position 1-3, Exhaust Heat 1-2, Kawasaki Caribbean Chall., Kawasaki Superbikes, GP-1 Part 2, GP-1/Super Off-Road, Top Gear 3000, Suzuka 8 Hours uva., Tel.: 07581-5438, Heinrich

Suche fast alle SNES-, PlayStation- und N64-Spiele, z. B. für SNES: Auto- und Motorradrennen. Verkauft 50 DIN-A4-Seiten Tips und Tricks und 50 DIN-A4-Seiten ARP-Codes für DM 49,90 per N.N. Verkauft auch Spiele, Tel.: 07581-5438, Heinrich

Wer verkauft Super Mario Kart 2? Suche auch Secret of Mana und andere Rollenspiele. Verkauft auch ca. 10 Spiele, auch Game-Boy-Spiele!!! Ruft mich auch an! Tel.: 05231-58100, Alex

TAUSCHE

Tausche Chrono Trigger gegen Breath of Fire 1 oder Breath of Fire 2. Suche außerdem Lagoon. Tel.: 06722-219, Uschi



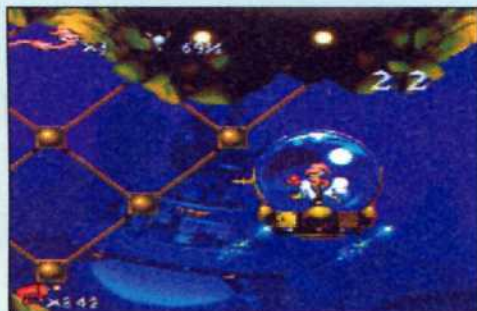
Batman Forever, GB

Tausche Dschungelbuch, B.O.B., WWF Raw, Sparkster, Batman Returns und Urban Strike gegen hauptsächlich Action/Adv. und Rollenspiele, aber auch andere Genres. Tel.: 07723-1091 Markus

Tausche Samurai Spirits (erstklassiges Prügelspiel), JP, fast neu. Suche Indiana Jones - G. A., Final Fantasy 3, Donald in Maui, DKC 2, Chrono Trigger und viele andere! Tel.: 05251-370380, Jimmy

Tausche International Superstar Soccer Deluxe gegen Soccer Shootout. Tel.: 05902-5379, Sven, von 18 bis 20 Uhr

Tausche Pagemaster, J. Dredd, Sparkster, Yoshi's Island. Suche Might & Magic 2 o. 3, Mega Man X o. X3, S. Ghoul's 'n' Ghosts, Lost Vikings 1 o. 2. Tel.: 04791-58128, Christian, ab 15.00 Uhr



Earthworm Jim, SNES

Tausche NES- und SNES-Spiele, Adventures und Sportspiele (kein Fußball). Tel.: 06441-24263, Melanie, ab 12.00 Uhr mittags

Tausche Illusion of Time oder Zelda 3 gegen Unirally oder Super Bomberman 2. Tel.: 04103-15996, Lars

Tausche Theme Park, FIFA, K.O.-Boxing, S.o.E., N. Mansell's, True Lies, StarWing, R-Type, Dragoon, Bomberman, Metroid, WeaponLord. Suche Prügelspiele: WWF-Raw, WWF-Arcade, Tetris und Dr. Mario. Tel.: 03876-787252, Christian

Tausche Super Tennis, Give N Go,



Theme Park, SNES

WWF Raw und Fever Pitch gegen Action Replay, NBA 96, Worms, Actraiser 1 + 2, Turrican, Yoshi's Island, Rock 'n' Roll Racing u. a., Tel.: 033638-4281, Thomas, ab 16.00 Uhr

NES

VERKAUFE

Ich verkaufe ein 1 1/2-jähriges, gut gepflegtes Nintendo mit 5 Spielen: Spider-Man, Batman, Star Wars, Zelda, Mario 1. Mit 2 Joypads für nur DM 130 und eine CD gratis: Captain Jack - Captain Jack. Tel.: 04381-5983, Paul

Verkaufe NES mit 7 Spielen, z. B. Mario 1-3, Zelda 2, Frog und 2 Joypads + 1 Dauerfeuerpad für DM 210 (nur komplett). Tel.: 036948-80665, Markus

Verkaufe NES mit 12 Spielen (u. a. NES Open, Mega Man 3 u. v. m.) + NES Advantage + 2 Pads für DM 400, alles gut erhalten. Tel.: 030-9433485, Sebastian

Verkaufe NES + Spiele + 3 Joypads. Spiele: u. a. Probotector 2, Zelda 1 u. 2, Mega Man 2-4. Preis nach Vereinbarung oder evtl. Tausch geg. SNES mit Spiel. Tel.: 07951-28587, Martin, von 16 bis 21 Uhr

Verkaufe 10 NES-Spiele, komplett DM 300 oder einzeln ab DM 15 sowie 4 Joypads für jeweils DM 10 und ein Action Replay für DM 5. Tel.: 02331-83183, Dominik, ab 18.00 Uhr

Verkaufe NES mit 7 Spielen, z. B. World Cup oder Basketball, Tennis und Wrestling für nur DM 100. Tel.: 0208-653738, Tobias

SUCHE

Dringend, dringend! Suche Rambo 3 für NES, tausche und verkaufe auch SNES-Spiele: M. Quest Legend, Alien3 usw., auch Game-Boy-Spiele. Macht Eure Angebote! Tel.: 05231-58100, Alex

Suche Knight Rider (NES). Tel.: 0521-402718, Anke

Suche Mega Man 1, 2, 3, 6. Mit Packung und Anleitung, alles in 1A-Zustand. Tel.: 038871-57335, Stefan, ab 18.00 Uhr

GAME BOY

VERKAUFE

Verkaufe Game-Boy-Spiele: SML, Dr. Mario, Alleyway, Tennis, Probotector und viele mehr für DM 90. Wario Land DM 40, Aladdin DM 35, Warioblast DM 30, Tiny Toon DM 30, The Jetsons DM 30. Tel.: 05332-3430, Thomas

Verkaufe Dr. Mario, Prince of Persia, King of the Ring, Mario Land 1 + 2 + 3, Fortress of Fear, Hal Wrestling, Turtles, Saga, Runner, Hudson Hawk, Jurassic Park, Xenon 2, um DM 30, 100 Spiele DM 65. Tel.: 0043-0-2243-86210,

Michael

Verkaufe Game Boy mit Zubehör und 14 Spielen (Zelda 4, Aladdin, Mystic Quest, Donkey Kong Land, Probotector 2 u. a.), Tel.: 0231-290901, Tobi

Verkaufe Game Boy, Batterie-Set, Tasche, Turrican, Pit-Fighter, Batman 1 (Sunsoft), Tetris, Kopfhörer, Dialogkabel, zusammen DM 90 oder einzeln. Tel.: 07391-4788, Chris, ab 18.00 Uhr

Verschenke zwar nichts, aber ich suche Final Fantasy Legend 2 für Game Boy, nur per Nachnahme, zahle gut. Tel.: 06391-3628, Stefan, von 10-12 Uhr morgens und ab 18 Uhr abends

SUCHE

Suche ein gut erhaltenes Mystic Quest und Probotector-Spiel für Game Boy mit Verpackung und Anleitung. Preis nach Vereinbarung. Tel.: 05242-8582, Johannes

Suche Game Boy mit kompletter Sammlung. Suche auch Konsolen und Modulsammlungen für SNES, NES, Saturn und Sony PlayStation. Tel.: 0641-970436, Monika

Suche für GB folgende Spiele: Top Gun oder Top Gun 2, zahle pro Spiel mit Anleitung DM 70. Tel.: 0172-9358991, René, ab 18-20 Uhr

HARDWARE

VERKAUFE

Sammlungsauflösung! Biete Nintendo64 mit RGB-Umbau und Super Mario 64 für DM 1099 sowie PlayStation (jap.) mit Spiel für DM 299. Spiele für SNES und PlayStation auf Anfrage. Tel.: 02156-77827, Ralf

Verkaufe Game Boy, Light Max und 20 Game-Boy-Spiele für DM 250. Tel./Fax: 06424-4230, Isolde



Urban Strike, SNES

Verkaufe NES-Konsole mit 4 Controllern und 7 Spielen, u. a. Super Mario 1 und 3, Tetris, Dynablast für DM 120. Tel.: 034901-82608, Robert, nach 18.00 Uhr

Verkaufe GB und Tetris DM 35, Mega Man, Dr. Mario, Turtles, Blades of Steel DM 15, Castlevania DM 20, GB Light Max DM 10. Alles für nur DM 110! Tel.: 09602-3543, Uli

Verkaufe SNES, 2 Pads und 7 Topspiele: Yoshi's Island, Secret of Mana, Chrono Trigger, Secret of Evermore, ISSD, Super Mario Kart, NBA Jam T. E. für VB DM 600 (NP DM 1100), Tel.: 08141-92476, Andi

Verkaufe Amiga 500 (+ 1 MB RAM) Monitor, Farbdrucker, Maus, Disklaufwerk, Software (fast ungebraucht), C64 (alt und neu, Disklaufwerk, Software, Joypad). Preis VB Tel. u. Fax: 06432-82822

NES/SNES-Adapter für DM 50. Alle europ. + jap. + amerik. NES-Spiele auf PAL Super Nintendo abspielbar. Verkauft und tauscht auch SNES-Spiele. Tel.: 06722/47242, Alexander, ab 18.00 Uhr

Verkaufe NES mit 5 Spielen, 4 Pads,

Game Genie, Action Replay Pro, Adapter und vielen Codes für DM 100. Tel.: 06722-47242 Alexander, ab 18.00 Uhr

Verkaufe SNES mit 2 Joypads und 11 Spielen, voll funktionsfähig, VB DM 750. Tel.: 02241-68842, René, ab 15.00 Uhr

SUCHE

Kaufe SNES, NES, GB mit Spielen. Suche auch Konsolen sowie Neuheiten für Saturn und Sony PSX. Tel.: 0641-970424, Kirsten

Suche SNES mit dem Spiel Yoshi's Island für DM 90. Biete außerdem jeweils DM 20 für Action Replay MK 3 und den Super Game Boy. Tel.: 02102-46233, Markus, ab 14.00 Uhr

Kaufe fast alle Game-Boy-Spiele bis DM 15 und SNES-Spiele bis DM 20 (SNES-Spiele nur mit Verp. und Anl.), Tel.: 05137-78596, Marcini

SONSTIGES

VERKAUFE

Verkaufe Top-SNES und 3DO-Spiele (Front Mission, Romance 4 u. v. a.) Preis nach Vereinbarung. Tel.: 0043-4223-3348, Dominik

Verkaufe Videospielzeits. GAMERS (auch Erstausgabe) und Fun Vision. Suchlisten und Angebote an: Caroline Müller, Ahorn 106, 45892 GE

Verkaufe für NES: WWF, Knight Rider, Mario 1, zusammen DM 30. Für GB: Mario 2, Mystic Quest, 4-in-1 Pak1 und 2 für je DM 25. Action Replay für GB DM 20. SNES: SoE DM 80. Tel.: 05032-7861, Jan

Verkaufe Sony PlayStation DM 279, Sony-PlayStation-Spiele ab DM 35, Sega-Saturn DM 269, Sega-Saturn-Spiele DM 35, Sega-Mega-Drive-Spiele DM 29. Tel.: 0172-8517515, Johann Maurer

Sega Master 2, div. Spiele mit Anl. und Verp. DM 25, Sega MD mit Scat-K. + Adapter für jap. Spiele, 22 Stück DM 490. SNES-US-Spiele DM 40, div. SNES-Spiele auf Anfrage. Tel.: 02841-44125, Werner

Sega-Master-Spiele, jap. Version VB DM 23. Sega-Master-Spiele zu verkaufen, VB DM 12. Suche GB-Adapter f. SNES. Verkauft einen Teil meiner SNES-Spiele preiswert, Liste anfordern! Tel.: 02841-44125, Werner

SUCHE

Suche Strategie- und Rollenspiele für SNES (auch Samml.), suche auch Neuheiten für Saturn und PSX. Tel.: 04774-991104, Rainer

TAUSCHE

Tausche Mega Drive mit 11 Spielen und Masters Converter und 9 Spielen gegen Sony PSX mit einem Spiel. Kaufe NES-Spiele, zahle max. DM 10. Suche SNES-Spiel Turrican 2 und Donkey K. 2, R-Type III, zahle DM 40. Tel.: 09402-3264, Günter

Tausche SNES mit 5 Spielen, 2 Pads und vielen Heften mit Codes gegen PlayStation mit 2 Spielen und 1 Joypad. Tel.: 07633-1802, Daniel, Samstags und Sonntags. Auch Verkauf.

TOTAL! 2/96

Specials: Nintendo⁶⁴-Report (mit Hard- und Software-Infos), Best of '95 – Tops & Flops, Genre-Durchblick: Prügelspiele
SuperNES-Tests: Secret of Evermore, WeaponLord, Urban Strike, Micro Machines 2, NHL Hockey '96, 90 Minutes European Prime Goal, Mighty Morphin Power Rangers ...
Game-Boy-Tests: Bomberman, Super Street Fighter II, Super Return of the Jedi ...
Tips&Tricks: Diddy's Kong Quest (Teil 1), WeaponLord (Teil 1), Chrono Trigger (Teil 1)
Sammelkarten: Diddy's Kong Quest, Chrono Trigger, Mortal Kombat



TOTAL! 3/96

Specials: Nintendo⁶⁴-Software, Parodius 3, Killer Instinct 2, Star Wars-Poster, Genre-Durchblick: Action-Adventures, Tips&Tricks-Lexikon
SuperNES-Previews: Breath of Fire II, Final Fight 3
SuperNES-Tests: FIFA Soccer '96, Waterworld, The Mask, Boogerman, NBA Live '96 ...
Game-Boy-Tests: Galaxian&Galaga, NFL Quarterback Club '96 ...
NES-Test: The Legend of Zelda
Tips&Tricks: Diddy's Kong Quest (Teil 2), WeaponLord (Teil 2), Chrono Trigger (Teil 2)
Sammelkarten: zwei Nintendo⁶⁴-Daumenkinos (Super Mario 64)



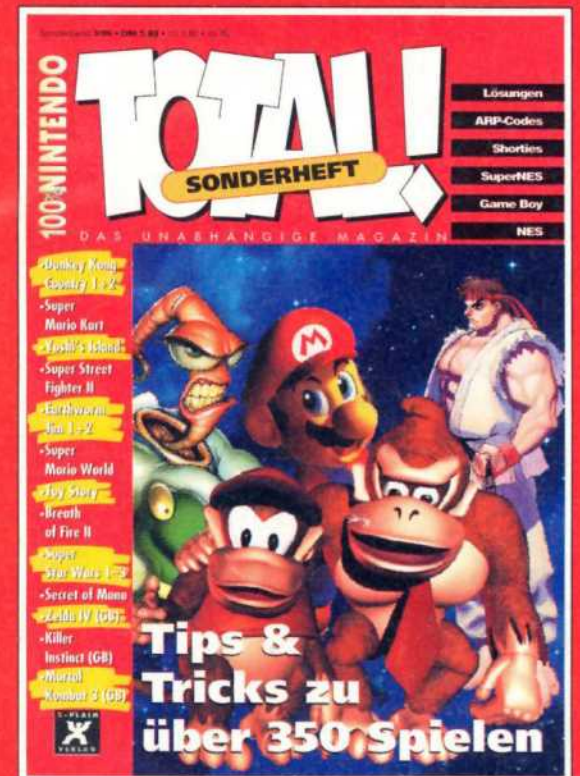
TOTAL! 4/96

Specials: 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 Flea, Sailermoon, Blazing Skies ...
Game-Boy-Tests: Battle Arena Toshinden, Pinocchio, Tetris Blast, Defender & Joust, Wave Race ...
NES-Tests: Star Wars ...
Tips&Tricks: Toy Story (Teil 1)
Sammelkarten: Toy Story, Killer Instinct 2, Nintendo⁶⁴
Poster: Battle Arena Toshinden



TOTAL! 7/96

Specials: E3-Messe-Report aus Los Angeles mit allen Infos zum Nintendo⁶⁴, Enix und seine Drachen, Die 50 besten SuperNES-Spiele (Teil 3)
SuperNES-Previews: Worms, Kirby Super Star
SuperNES-Tests: Super Mario RPG, Star Trek: Deep Space Nine, Goemon 5 ...
Game-Boy-Tests: Track & Field, Probotector, Adventures of 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!

NEO-GEO

DEMNÄCHST

NINTENDO 64

PANASONIC M2

Umbauten • Zubehör • usw.

Nur für

WIEDERVERKÄUFER

FAX mit Gewerbenachweis an:

0 21 73 / 220-27

LADEN & VERSAND
 TEL: 0931-561601
 JULIUSPROMENADE 11
 97070 WÜRZBURG

LADEN PASSAU
 BAHNHOFSTR. 28
 94032 PASSAU

Ordnungsnr. 00
 nh. Ostbahnhof
 81667 München

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

Firmen-Hotlines

Falls Ihr Tips&Tricks für Eure Nintendo-Games benötigt, könnt Ihr Euch an die Hotlines folgender Software-Firmen wenden:

Acclaim

0211 - 523 32 22
Rund um die Uhr

Activision

06107 - 93 01 00
Mo. - Fr. 10.00 - 17.00 Uhr

Laguna/Bomico

06107 - 94 51 45
Mo. - Fr. 15.00 - 18.00 Uhr

Disney Interactive

069 - 66 56 85 55
Mo. - Fr. 11.00 - 19.00 Uhr,
Sa. 14.00 - 19.00 Uhr

Electronic Arts

05241 - 2 60 24
Mo. - Fr. 10.00 - 12.00 Uhr

Infogrames

0221 - 4 54 31 06
Mo. - Fr. 15.00 - 18.00 Uhr,
außer mittwochs

Konami

0221 - 61 23 52
Mo. - Fr. 17.00 - 20.00 Uhr

Mindscape

0208 - 89 92 41 24
Mo., Mi. u. Fr. 15.00 - 18.00
Uhr

Nintendo

(Nur für Clubmitglieder!)
Infos bei der Konsumentenberatung:
0130 - 5806 (gebührenfrei)
Mo. - Fr. 13.00 - 19.00 Uhr

ventures und Sports Spiele (kein Fußball).
Tel.: 06441-24263, Melanie, ab 12.00
Uhr mittags

Tausche Illusion of Time oder Zelda 3
gegen Unirally oder Super Bomberman 2.
Tel.: 04103-15996, Lars

Tausche Theme Park, FIFA, K.O.-Boxing, S.o.E., N. Mansell's, True Lies, StarWing, R-Type, Dragoon, Bomberman, Metroid, WeaponLord. Suche Prüfgelspiele: WWF-Raw, WWF-Arcade, Tetris und Dr. Mario. Tel.: 03876-787252, Christian

Tausche Super Tennis, Give N Go,

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!

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 VERTEILER GMBH

Fordern
Sie unsere
kostenlose
Preisliste
an!

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

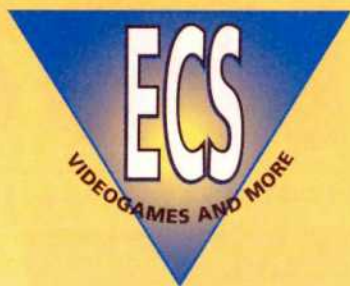
Das Videospieldepot
in Hamburg!

- Super Nintendo
- Nintendo⁶⁴
- Sony PlayStation
- Sega Saturn
- Panasonic 3DO
- Neo-Geo CD
- Sega Mega Drive
- Game Boy

Tausche Mega Drive mit 11 Spielen und Masters Converter und 9 Spielen gegen Sony PSX mit einem Spiel. Kaufe NES-Spiele, zahle max. DM 10. Suche SNES-Spiel Turrican 2 und Donkey K. 2, R-Type III, zahle DM 40. Tel.: 09402-3264, Günter

Tausche SNES mit 5 Spielen, 2 Pads und vielen Heften mit Codes gegen PlayStation mit 2 Spielen und 1 Joypad. Tel.: 07633-1802, Daniel, Samstags und Sonntags. Auch Verkauf.

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

Osnabrück

AN & VERKAUF VON
GEBRAUCHTEN VIDEOSPIELEN
PHILIPS
CD-i
Nintendo
GAME BOY
GAME GEAR
SEGA
IBM - PC
CD-ROM
0541-
66016
66017

Video und Computergames
NATURER STR. 20
49076 OSNABRÜCK
Fax.: 0541-66015

Mainz

ZAPP
G • A • M • E • S

Nintendo⁶⁴ (Import)
PlayStation
Sega Saturn

Besuchen Sie
unseren
neuen Laden!

A. THIELEN
Kartäuser Str. 13
55116 MAINZ
TEL.: 06131-230492
FAX.: 06131-230493



**Best
Games
in
Town**

ZAPP GOES INTERNET:
HTTP://www.uni-mainz.de/~skars000

München

GAME BOY 3DO JAGUAR CDi PC CD
ROM SATURN PLAYSTATION SUPER NES MEGA DRIVE
MEGA DRIVE GAME BOY 3DO JAGUAR CDi PC CD ROM SATURN
PLAYSTATION SUPER NES 3DO CDi

**Munich
Software
Center**
... wer sonst!

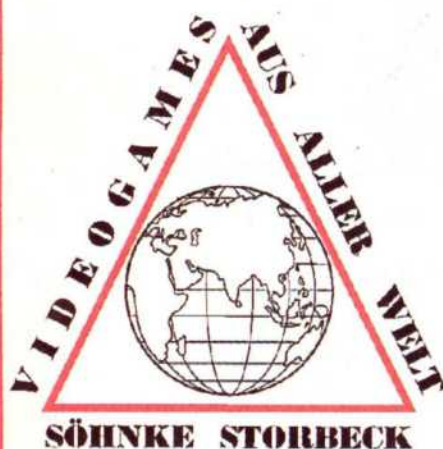
Grillparzerstr. 42
81675 München
Tel.: 089-470 21 22

Häberlstr. 26
80337 München
Tel.: 089-53 41 15

Theresienstr. 152
80333 München
Tel.: 089-52 27 87

In Zusammenarbeit mit Playcom

Hamburg



SÖHNEKE STORBECK

Versand • Verkauf
Elbgastrasse 28
22523 Hamburg
Tel./Fax 040-5702520

SONY PLAYSTATION

•
SEGA SATURN

•
3 DO

•
NEO-GEO

•
DEMNÄCHST
NINTENDO 64

•
PANASONIC M2

Umbauten • Zubehör • usw.

Langenfeld

Just!

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

Würzburg

**THEO KRANZ
GAMES**

VERSAND & LÄDEN

SATURN
PLAYSTATION
SUPER NINTENDO
MEGA DRIVE
GAME BOY
3DO
PC

HÄNDLERANFRAGEN
ERWÜNSCHT.

LADEN & VERSAND
TEL: 0931-561601
JULIUSPROMENADE 11
97070 WÜRZBURG

LADEN PASSAU
BAHNHOFSTR. 28
94032 PASSAU

München



**Video-
und
Computer-
spiele**

Orleansstr. 63
nh. Ostbahnhof
81667 München

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

SCHAU VOR

Erwin sitzt
ganz still und stumm
vor seiner Wunderkiste rum.
Im Glider drehte er unzählige Runden
und auch Marios Yoshi hat er gefunden.
Goldene Abzeichen und 120 Sterne,
das sieht jeder Spieler gerne,
doch ein Viertel Jahr ging schon ins Lande,
für Nintendo ist es eine Schande!
Wo bleiben denn die neuen Spiele?
Erwin wünscht sich davon viele!

Auch die TOTAL-Redaktion wird in dieses Wehgeschrei einstimmen, wenn unser N64 nicht bald etwas Frisches zu futtern bekommt. Aber wie Ihr anhand der Ankündigungen für die kommende TOTAL! erkennen könnt, ist Hilfe nah. Am 30. Oktober findet Ihr die TOTAL! 11/96 bei Eurem Zeit-schriftenhändler.

Kampf der Wirbellosen



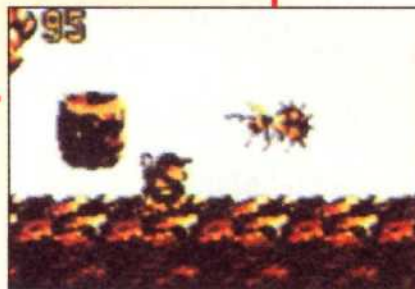
Mit reichlich Verspätung erreichen die Action-Würmer hoffentlich kommenden Monat auch das Super Nintendo. Mit Worms erwartet Euch eins der besten Mehrspieler-Module aller Zeiten, das wir Euch in einem ausführlichen Test vorstellen werden.



Doppelt schlumpfig

Auf dem Super Nintendo und dem Game Boy dürft Ihr die sympathischen Wichte auf ihrer Reise um die Welt begleiten und Euch auf einige schlumpfige Abenteuer freuen. Alle Fans des ersten Teils werden sicher auf ihre Kosten kommen.

Endlich bekommt auch Diddy Kong sein zweites Spiel auf dem Game Boy. *Donkey Kong Land 2* verspricht spektakuläre Grafiken und ein verbessertes Gameplay.



Nintendo macht ernst

Mit *Waverace 64* erscheint der dritte 3D-Knaller für das N64.



Macht Euch schon einmal bereit für atemberaubende Bilder und exklusive Informationen über das Rennspiel der kommenden Generation.

Auch sollte bis zum Erscheinen der kommenden TOTAL! das Schicksal des N64 in Deutschland geklärt sein. All Eure Fragen, vom Erscheinungstermin bis hin zum Verkaufspreis, können dann sicherlich beantwortet werden.



TOTAL!

IMPRESSUM

Chefredaktion: Reza Abdolali (rz) (ViSDP), Klaus-Dieter Hartwig (kdh)

Redaktion: Michael Anton (man), Marco Häntsch (mc), Thomas Hellwig (th), Christian Henning (ch), Klaus Kock (kk)

Textkorrektur: Thomas Hellwig

Grafikleitung: Britta Jakobsen
Grafik: Heinke Vogt, Nicole Bischof

Verlagsleiter: Sven Jakobsen

Anzeigenleitung: Michael Gremilza (ViSDP), Tel.: 040 - 39 88 37 88, Fax: 040 - 39 50 43

Druck: Evers Druck GmbH, 25697 Meldorf

Verlag: X-plain Verlag GmbH, Friedensallee 41, 22765 Hamburg, Tel.: 040 - 39 88 370, 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: © Nintendo

Druckauflage: 82.000 Exemplare

Nachdruck nur mit vorheriger, schriftlicher Genehmigung durch den Verlag. Keine Haftung für unverlangte Manuskripte, Fotos etc.

TOTAL! erscheint am vierten Mittwoch jedes Monats zum Einzelpreis von DM 6,80. Der Jahresbezugspreis (12 Ausgaben) für ein TOTAL!-Abonnement beträgt im Inland DM 72,-, im Ausland DM 120,-.

TOTAL! erscheint als Lizenzausgabe mit freundlicher Genehmigung von Future Publishing Ltd. & Pearson New Entertainment Ltd., beide London/UK.

Terranigma

Ein komplett eingedeutsches Action-Adventure von Enix - ein wahrer Leckerbissen für jeden Fan des Genres und die Garantie für stundenlangen Spielspaß in einer exotischen Phantasiewelt. Lest in der kommenden TOTAL! alle wichtigen Fakten über das jüngste Spiel der Programmierer, die auch *Actraiser* und *Illusion of Time* schufen.



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	Lightcrusader d	69,90	Wrestlemania Arcade d	49,90	Streetfighter Alpha d	69,90	Hebereke Popoitto d	29,90	Tom & Jerry d	69,90	Namco Museum Vol 1 d	99,90
6 Button Joypad	19,90	Megaturrican d	29,90	Xenon 2 d	29,90	Striker	89,90	Hulk d	39,90	Toy Story eu	119,90	Need for Speed d	79,90
6 Button Infrarot Joypad	49,90	Micromachines 2 d	49,90	Zero the Kamikaze d	29,90	Toshinden d	99,90	Humans d	59,90	Turbo Toons d	49,90	NBA Live d	89,90
Joypad Verlängerung	9,90	Mighty Max d	29,90	ZeroT	69,90	True Pinball d	69,90	Hungry Dinosaurs d	69,90	Turrican 2 eu	49,90	NBA TE	59,90
Aero the Acrobat 2 d	29,90	Mr. Nutz d	39,90	Zombies d	29,90	Ultimate MK 3 d	69,90	Hurricanes d	29,90	Urban Strike d	59,90	NBA In the Zone d	79,90
Aliensoldier d	49,90	Mutant League Hockey d	29,90	Zoop d	49,90	Virtua Cop m. Gun d	149,90	Illusion of Time d	119,90	Vortex d	39,90	NFL Gameday d	99,90
Andre Agassi Tennis d	39,90	Mystic Defender d	29,90			Virtua Fighter Kids jp	99,90	Izzy's Quest d	79,90	Warlock d	39,90	NHL Face off d	99,90
Arch Rivals d	29,90	NBA TE d	29,90			Virtua Fighter Remix d	49,90	James Pond 3 d	39,90	Waterworld d	79,90	Olympic Soccer d	89,90
Arrowflash d	29,90	NFL Quarterback d	29,90			Virtua Gun d	89,90	John Madden '95 d	49,90	Weaponlord eu	79,90	Olympic Summer Games d	79,90
Atomic Runner d	29,90	NHL '93 d	39,90			Wipe Out d	69,90	Judge Dredd eu	49,90	World Heros eu	49,90	Panzer General d	79,90
Balljacks d	29,90	NHL '96 d	89,90			Worms d	89,90	Jungle Strike d	79,90	World Master Golf d	49,90	Paradius d	79,90
Ballonboy	19,90	Normy's Beach Babe	19,90			World Advanced Military 2jp	99,90	Justic League d	49,90	WWF Wrestlemania d	99,90	PGA '96 d	69,90
Ballz d	29,90	Ottifanten d	29,90			World Cup Golf d	69,90	King Arthurs World d	69,90	WWF Raw inkl. Video d	49,90	Primal Rage d	89,90
Batman Forever d	49,90	Olympic Summer Games d	89,90			WWF Arcade Game	69,90	Kirby's Ghost Trap d	69,90	Zelda dt	69,90	Pro Pinball d	89,90
Batman Return d	19,90	Paws of Fury	29,90					Kirby's Dream Course d	79,90	Zombies d	39,90	Philosoma d	79,90
Battletoads d	29,90	Pete Sampras d	39,90					Looney Toons Factory d	39,90			Puzzle Bobble 2 d	69,90
Big Hurt Baseball d	49,90	PGA Tourgolf '96	89,90					Mario Allstars d	59,90			RAN Soccer d	79,90
Bill Walsh d	19,90	Phantom 2040 d	29,90					Mario Basler Fussball	49,90			Resident Evil dt unzens.	89,90
Bugs Bunny d	69,90	Phelios d	29,90					Mariokart us	49,90			Returnfire us	109,90
Captain Planet d	19,90	Pirate of Dark Water d	49,90					Megalomania eu	69,90			Rise of the Robots 2 d	79,90
Castlevania d	29,90	Pitfall d	39,90					Megaman X eu	49,90			Ridge Racer Revolution d	99,90
Chakan d	19,90	Primal Rage d	69,90					Metroid d	59,90			Road Rash d	79,90
Chiki Chiki Boy d	29,90	Pro Move Soccer d	19,90					Mickey & Minnie d	89,90			Shell Shock d	69,90
Chuck Rock 2 d	49,90	Psycho Pinball d	69,90					Micro Machines 2 eu	89,90			Shockwave d	79,90
Cool Spot us o. Verp.	9,90	Puggsy d	39,90					Mighty Max d	39,90			Slam & Jam d	89,90
Comix Zone d	59,90	Punisher d	39,90					Mr. Nutz d	49,90			Space Hulk d	89,90
Corporation d	19,90	Radical Rex d	39,90					NBA live 96 d	99,90			Starblade Alpha d	89,90
Crackdown d	29,90	Ranger X d	29,90					NFL Quarterback d	39,90			Streetfighter Alpha d	69,90
Crudedudes d	29,90	Real Monsters d	39,90					NHL '93 d	49,90			Striker d	89,90
Cuthroat Island d	39,90	Revolution X d	29,90					Olympic Summer Games d	99,90			Tekken dt	99,90
Cyborg Justice d	29,90	Riskey Woods d	39,90					On the Ball d	39,90			Tekken 2 jp	149,90
Demolition Man d	69,90	Ristar d	39,90					Pagemaster eu	39,90			Themepark d	89,90
Dino Dini Soccer d	39,90	Robocop vs Terminator d	29,90					PGA '96 d	79,90			Thunderhawk eu	59,90
DJ Boy d	19,90	Rocket Knight Adv. d	29,90					Pinocchio d	129,90			Toshinden 2 d	99,90
Dracula	39,90	Schlumpfe eu	39,90					Powerdrive dt	49,90			True Pinball	89,90
Dragons Revenge d	49,90	Shadow of Beast 2 d	29,90					Primal Rage eu	69,90			Twisted Metal d	89,90
Dr. Robotnik d	49,90	Shaq Fu d	49,90					Prince of Persia eu	49,90			View Point d	89,90
Dschungelbuch d	79,90	Skeleton Crew d	29,90					Probotector eu	49,90			Wipeout d	89,90
Dune 2 komp. deutsch	49,90	Skidmarks	89,90					Punch Out d	39,90			Wing Commander 3 d	89,90
Dynamite Headdy d	39,90	Skitchin d	19,90					Radical Rex d	49,90			World Cup Golf d	59,90
Earth Defense eu	19,90	Slam Master d	39,90					Ramna 1/2 d	99,90			Worms d	79,90
Earth Worm Jim 2 d	69,90	Smash TV	19,90					Return of Jedi	79,90			WWF Arcade d	79,90
Ecco 2 d	39,90	Soleil komp. deutsch	39,90					Revolution X d	49,90			Zero Devide d	69,90
Empire of Steel	39,90	Sonic & Knuckles d	39,90					Schlumpfe eu	69,90				
Eternal Champions d	39,90	Sparkster d	29,90					Shaq Fu d	49,90				
Ex Mutants d	19,90	Spot goes to Hollywood d	39,90					Simcity eu	59,90				
Fifa '96 d	89,90	Sylvester & Tweety d	39,90					Soulblazer eu	69,90				
Flink d	49,90	Syndicate d	49,90					Sonic Blastman d	69,90				
Galahad d	29,90	Talmit's Adventure d	29,90					Spiderman Separation d	69,90				
Generations Lost d	29,90	Tazmania 2 d	39,90					Spindizzy World eu	49,90				
Grand Slam Tennis d	49,90	Tiny Toons d	39,90					Spirou eu	99,90				
Gynoug d	29,90	Toe, Jam & Earl 2 d	29,90					Stargate d	49,90				
IzzyOs Quest d	69,90	Toughman Boxing	39,90					Startreck Next Gener. d	99,90				
Joe Montana d	29,90	Tournament Fighers d	39,90					Startreck Deep Space 9 d	99,90				
Ishido d	39,90	Toy Story d	79,90					Stretracer eu	49,90				
Jurassic Park 2 d	39,90	Two Crude Dudes	29,90					Stuntrace FX eu	79,90				
Justice League d	29,90	Vermillion	39,90					Tetris & Dr. Mario d	69,90				
King of Monsters d	39,90	Wani Wani World I	19,90					Themepark d	119,90				
Landstalker komp. deutsch	49,90	Warlock d	49,90					Timeslip eu	29,90				
Last Battle d	39,90	Warspeed d	29,90					Time Cop eu	39,90				
Lemmings d	39,90	Whac a Critter d	19,90					Tiny Toons d	39,90				
Lemmings 2 d	29,90	Worms d	89,90					Tim in Tibet eu	89,90				
		Winterchallenge	19,90										
		World Cup USA d	39,90										

SATURN

SUPER NES

PLAYSTATION

LIEFERBEDINGUNGEN
us. = amerikanisches Spiel, d. = deutsch
oder europäisch (PAL) je nach
Verfügbarkeit, j. = japanisches Spiel, es
europäisches Spiel (PAL) Anleitungen
sind in der jeweiligen Landessprache.
Wir liefern ausschließlich aufgrund
dieser Bedingungen. Alle Preise
verstehen sich inkl. MwSt. Lieferung
früher, Preisänderung vorbehalten. Wir
haben nicht für die Kompatibilität der
Spiele oder Adapter. Umtausch wegen
Nichtgefallen ist generell
ausgeschlossen. Bei defekter Ware
behalten wir uns das Recht vor, die
defekten Artikel auszutauschen, zu
reparieren oder gutzuschreiben. Alle
Sendungen an uns müssen ausreichen
frankiert sein. Unfreie Sendungen
nehmen wir nicht an. Wir berechnen für
Porto- und Versandkosten DM 9,90.
X- Games Spielwaren Vertriebs GmbH
Orleansstr. 63, 81667 München, Fax:
089 / 488074

Info-Gutschein !!!
(Der bekommt ihr die neuesten Infos über
die Game-Welt und was dazugehört)

Name: _____

Anschrift: _____

Systeme: ☐ Nintendo
☐ Sega
☐ Sony
☐ MS-DOS

**Game
ZONE**

Tel.: 089-480 29 13

Orleansstr. 63 · 81667 München

Laden und Versand

10.00-18.30
Samstag: 10.00-13.00

ACTION REPLAY™

DAS MOGELMODUL NICHT NUR FÜR DEN SPIELE-PROFI

UNGLAUBLICHE POWER WIE UNENDLICHES LEBEN, ENERGIE BIS ZUM ABWINKEN, HÄRTER ZUSCHLAGEN, HÖHER SPRINGEN, IN ANDEREN LEVELS STARTEN U.S.W. ALLES JE NACH SPIEL.

ERHÄLTlich FÜR FAST ALLE SPIELKONSOLEN

ACTION REPLAY™ MK 3 FÜR SNES™ IN DEUTSCH

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

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

ACTION REPLAY™ FÜR MEGADRIVE™

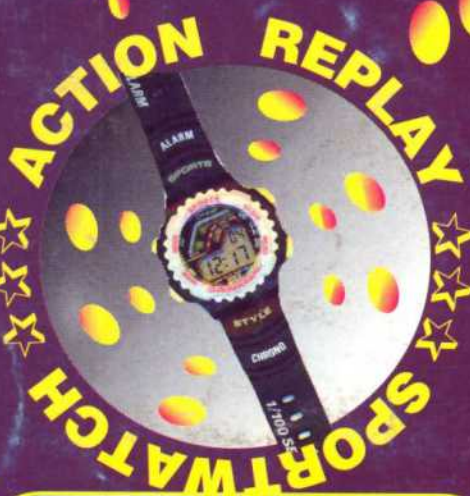
- ★ **MEGA CODE INPUTSCREEN** - Eingabe-Möglichkeit bis zu 100 Codes auf einmal.
- ★ **MEHR ALS 500 EINGEBAUTE CODES** - Einfach den/die benötigten Code(s) auswählen und loslegen.
- ★ **DEADCODE GENERATOR** - Durch die Eingabe von Deadcodes verändern sich ganze Spielteile.
- ★ **EIGENER CODEFINDER**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

**ACTION REPLAY™, "ISHIDO"-GAME
UND UHR ALS KOMPLETT-PAKET**
DM 99,-
(SOLANGE DER VORRAT REICHT)

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

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

FÜR MASTER SYSTEM™ ODER GAME GEAR™ DM 79,-
FÜR GAME BOY™ DM 59,- FÜR NES™ DM 99,-
**ALLE PREISE SIND KOMPLETT-PREISE,
INKLUSIVE ACTION-REPLAY-TAUCHERUHR**



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

24-STD.-BESTELLSERVICE

TEL. 02822-68545 / 537182 FAX 02822-68547

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



DATAFLASH GmbH

**WASSENBERGSTR. 34
46446 EMMERICH**

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



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