

100% NINTENDO

TOTAL!

DAS UNABHÄNGIGE MAGAZIN

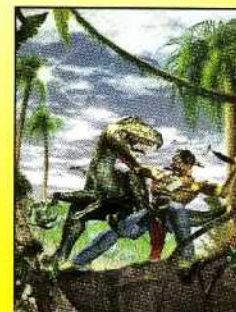
SUPER NES NINTENDO⁶⁴ GAME BOY NES VIRTUAL BOY

Special

- Lufia II (SNES)
- PilotWings 64 (N64)
- Super Mario 64 (N64)

Tests & Infos

- Donkey Kong Land 2 (GB)
- Die Schlümpfe 2 (SNES & GB)
- Tetris Attack (SNES)
- Spirou (SNES & GB)
- Prince of Persia 2 (SNES)
- Street Racer (GB)
- Urban Strike (GB)

Mit genialem
Turok-Poster

DAS NINTENDO⁶⁴
MACHT'S MÖGLICH:
DIE REVOLUTION
IM
RENNSPIELGENRE

WAVE RACE

TM



Überleben ist alles!



Noch bessere Grafiken
Unglaubliche Animationsphasen



Hier kommt die ultimative Herausforderung für Dich! Street Fighter Alpha 2™ entführt Dich in eine Zeit des ersten Wettkampfes, als noch 18 legendäre Street Fighter um die Krone kämpften. Wähle Deinen Champion, und erlebe einen Wettkampf mit unglaublichen Kampfstilen und Spezialattacken. Lerne die Super-Combos zu beherrschen und im richtigen Moment einzusetzen, um einen Kampf in letzter Minute noch für Dich zu entscheiden. Beweise, daß Du zu den Besten der Welt gehörst und Gegner – nicht Opfer bist!

Nintendo®

HAVE MORE FUN



EDITORIAL

Viel Schatten und wenig Licht?

In den vergangenen Monaten sind Nintendo-Fans wahrlich nicht mit vielen neuen Spielen beglückt worden. Ein Hauptgrund dafür sind selbstverständlich die zeitaufwendigen Entwicklungen rund um das Nintendo⁶⁴.

Nach viel Schatten folgt bekanntlich um so mehr Licht, und dementsprechend ist die allseits kritisierte Software-Flaute mittlerweile überwunden. Jüngst ist in Japan mit *Waverace 64* nicht nur ein weiterer N64-Titel, sondern vielmehr ein weiteres Referenzspiel erschienen. (Alle Infos zum Spiel ab Seite 24.) Nintendo gelingt es tatsächlich ein ums andere Mal, die 32-Bit-Konkurrenz im wahrsten Sinne des Wortes spielend zu überflügeln. Sollte es Big N schaffen, diese Entwicklung weiterzuführen, wird der deutsche Markt am 1. März '97 eine Konsoleneinführung erleben, die das mit Abstand beste Software-Paket der Videospielgeschichte mit sich bringt.

Zurück zur Gegenwart: Diesen Monat können wir Euch zudem so viele neue SNES- und GB-Games wie schon lang nicht mehr präsentieren. Das immer näher rückende Weihnachtsgeschäft beschert uns u. a. Perlen wie *Donkey Kong Land 2*, *Tetris Attack*, *Spirou* und den zweiten Teil der *Schlümpfe*. TOTAL! genial!

Viel Spaß mit dieser Ausgabe
wünscht Euch wie immer

E U E R
KOMPETENTES
TOTAL!
TEAM

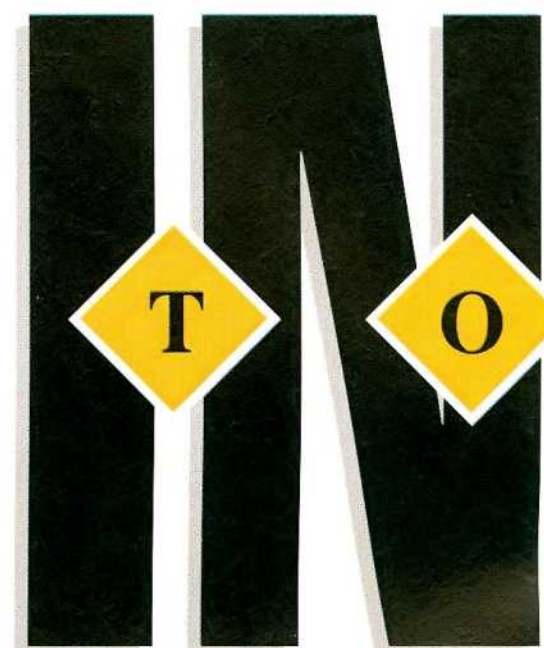


TETRIS ATTACK

Nein, es müssen nicht immer Steinchen sein, die vom Himmel fallen, um einem Tetris-Fan Freudenschauer über den Rücken laufen zu lassen. Nintendos neueste Variante zum Thema Klötzchenspiel zeigt, wie einfach es doch sein kann, einen hohen Suchtfaktor zu erzeugen. Die Stapelarbeit mit den putzigen Yoshi-Charakteren kann voll und ganz begeistern ...



40



WAVERACE 64

Es muß nicht immer ein PS-starker Formel-1-Bolide sein, der für ein atemberaubendes Rennfeeling sorgt. Nintendos neuestes Rennspiel für das N64 zeigt, daß wendige Jet skies, mit denen man durch die Gewässer brettert, ebenso zu einem gehörigen Geschwindigkeitsrausch führen können – selbst in simulierter Form. In unserem Report erfahrt Ihr alles Wissenswerte über die rasanten Fahrten auf den unterschiedlichen Kursen des Spiels. Eine Vorstellung der ersten vier Strecken gibt es ebenso wie Tips in Sachen Fahrtechnik. Legt also die Schwimmwesten an und macht Euch bereit für ein völlig

anderes Rennvergnügen.

24



REPORTAGEN

Nintendo⁶⁴-Special:

Waverace 64, Teil 124

Wasser hat zwar bekanntlich keine Balken, dennoch kann es auf hoher See beinhart zugehen. Insbesondere dann, wenn man sich als wagemutiger Pilot eines flotten Jetskies bewähren muß. Wir berichten ausführlich über Nintendos feucht-fröhliches Rennspektakel für das N64.

PilotWings 64, Teil 230

Kunstflugfreunde kommen auch in dieser Ausgabe wieder voll auf ihre Kosten, denn wir stellen ihnen wieder einige interessante Fluggebiete vor. Wer keine Höhenangst hat, sollte unbedingt einen Besuch in unserer Flugschule wagen.

Super Mario 64, Teil 334

Der Klempner läßt das Klempnern nicht. Wieder stehen zwei Welten auf dem Reiseprogramm des Schnurrbartträgers.

Lufia II, Teil 256

Auch wenn sich der Deutschland-Start dieses Rollenspiels verzögert: Wir bleiben am Ball.

WETTBEWERBE

Virgin7

Highscore-Competition68

PREVIEWS

GAME BOY

Donkey Kong Land 238

Der bekannteste Affe der Videospielwelt gibt sich erneut die Ehre auf Nintendos Handheld.

TESTS

SNES

Bass Masters Classic Pro Edition55

Wer ein Herz für Fische hat und dennoch auf Angelsport nicht verzichten will, ist hier richtig.

Die Schlümpfe reisen um die Welt52

Sie sind klein, blau und unheimlich putzig, die Helden von Infogrames' neuestem Spiel.

Prince of Persia 260

Ein Klassiker kehrt zurück – wenn auch mit einiger Verspätung ...

Spirou48

Der rasende Reporter mit seinem niedlichen Eichhörnchen erlebt auf dem SNES atemberaubende und gefährliche Abenteuer.

Tetris Attack40

Es weht ein frischer Wind im Klötzchenwald: Ein genial einfaches Spielprinzip mit hohem Suchtfaktor fesselt alle Puzzle-Freunde.

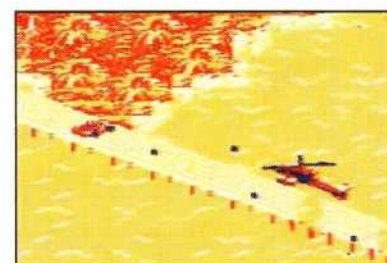
PRINCE OF PERSIA 2

Auch in der Fortsetzung des bemerkenswerten Klassikers muß sich ein junger Prinz mit den fiesen Machenschaften eines hinterhältigen Großwesirs auseinandersetzen. Klar, daß dabei in diversen Dungeons und an anderen Schauplätzen jede Menge Gefahren lauern, die nur mit viel Geschicklichkeit und Joypad-Beherrschung überwunden werden können. Herzlich willkommen bei einer neuen Geschichte aus Tausendundeiner Nacht!



60

URBAN STRIKE



Nachdem die Besitzer anderer Konsolen schon seit einiger Zeit den dritten Teil der Strike-Trilogie spielen

dürfen, bekommen nun endlich auch die Game-Boy-Besitzer ihre Flugerlaubnis. Mit Hilfe eines Helikopters und diverser anderer Fortbewegungsmittel darf beim Kampf gegen skrupellose Terroristen ordentlich aufgeräumt werden. Die wilde Hatz geht quer durch Amerika, und angesichts der Feuerkraft des Helikopters dürfte wohl außer Frage stehen, daß dabei kaum noch ein Stein auf dem anderen bleibt ...

51

HALT!

TOTAL!-Classics

Young Merlin64

Obwohl das Software-Haus Westwood eigentlich auf PC-Spiele spezialisiert ist, gelang ihm mit diesem zauberhaften Adventure 1993 ein Überraschungserfolg auf dem SNES.

E.V.O.65

Dieses Frühwerk aus dem Hause Enix verbindet Elemente aus Action- und Rollenspiel zu einem originellen Spielprinzip.

GAME BOY

Die Schlümpfe reisen um die Welt .54

Auch auf dem Game Boy dürfen die kleinen Blaulinge in der Welt herumschlumpfen und sich dabei auch noch nützlich machen.

Spirou50

„Der-mit-dem-Eichhörnchen-tanz‘ muß auch auf Nintendos Mini-Konsole gegen die böse Marilyn antreten. Interessanterweise macht er dort eine wesentlich bessere Figur.

Street Racer62

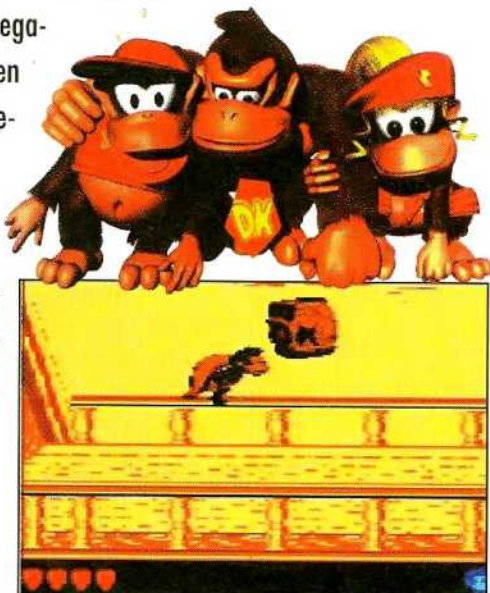
Mit einiger Verzögerung erscheint Ubi Softs abgedrehtes Rennspiel auch für den Game Boy.

Urban Strike51

Dank des dritten Teils der Strike-Trilogie kommen auch Game-Boy-Besitzer in den Genuß von Flugfreuden – allerdings nicht ganz friedlichen.

DONKEY KONG LAND 2

Game-Boy-Besitzern stehen erneut affige Zeiten ins Haus: Rechtzeitig zu Weihnachten dürfte das neueste Abenteuer des haarigen Bananensammlers in den Regalen stehen. Wir haben für Euch einen ersten Blick auf die Vorversion geworfen, die schon einen recht guten Eindruck hinterließ: Das von den großen Vorbildern bekannte Gameplay in Verbindung mit einer spektakulären Render-Grafik läßt auf viele Stunden Jump&Run-Vergnügen hoffen.



TIPS & TRICKS

Shorties	72
Action-Replay-Codes	75
Helpline	76

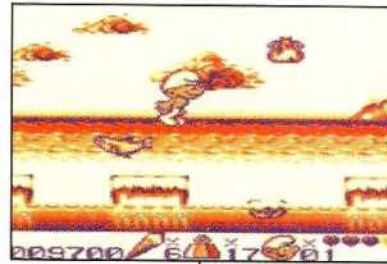
RUBRIKEN

Editorial	3
News	6
Leserbriefe	14
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: Turok – Dinosaur Hunter	44
TOTAL!-Intern	42
TOTAL!-Labor	47
Börse	78
Die Seiten mit den Kleinanzeigen. Genau das richtige für alle, die ein gebrauchtes Spiel suchen oder sich von ihren Sammlerstücken trennen möchten.	
Register: Alle Tests im Überblick	80
Händlerregister	84
Hotlines	84
Vorschau / Impressum	86

DOPPELSCHLUMPF

Peyos kleine, sympathische Blauhäuter mit den weißen Zipfelmützen geben mal wieder ein Gastspiel auf Nintendos Konsolen. Wie es sich dabei gehört, darf natürlich nach Herzenslust gehüpft und gerannt werden, denn das Schlumpfenleben steckt ja bekanntlich voller Gefahren.

52



SPIROU

Als Comicfigur hat der nette Reporter, der irgendwie immer wie ein Hotelpage aussieht, schon längst Karriere gemacht. Nun schickt er sich an, zusammen mit seinem Begleiter, einem niedlichen Eichhörnchen, auch die Herzen der Nintendo-Spieler zu erobern. Und das gleich zweifach, denn sowohl SNES- als auch Game-Boy-Besitzer werden mit einer Umsetzung bedacht.



50



TIPS & TRICKS

Auch in dieser Ausgabe gibt es wieder eine geballte Ladung an Tips und Tricks für alle Nintendo-Fans. Ein besonderer Schwerpunkt ist dabei dem guten alten Mega Man gewidmet, doch werden auch andere Videospiel-Helden nicht außen vor gelassen. Und selbstverständlich fehlen auch die allseits beliebten Zugaben wie Action-Replay-Codes und Helpline nicht. Es lohnt sich also wie immer, einen genauen Blick auf die entsprechenden Seiten im Heft zu werfen.



72

38

TOTAL! NEU

ECTS- Messe in London

EUROPEAN COMPUTER TRADE SHOW

Als sich vom 8. bis zum 10. September die wichtigsten Anbieter von Unterhaltungs-Software aus aller Welt in London trafen, um ihre kommenden Spielertitel der Öffentlichkeit vorzustellen, fehlte traditionsgemäß der Branchenriese Nintendo. Sicherlich hat das mit der verzögerten Markteinführung des N64 in Europa und Nintendos vorläufiger Konzentration auf den asiatischen und amerikanischen Markt zu tun. Aber auch die Lizenznehmer von Nintendo hielten sich mit der Vorstellung neuer Titel vornehm zurück, so daß unser Messebericht diesmal nur zwei Seiten umfaßt. TOTAL! hat für Euch die interessantesten Neuigkeiten der ECTS für die Nintendo-Konsolen zusammengetragen.



ACCLAIM

Acclaim arbeitet weiter fleißig an ihrem Action-Titel *Turok-Dinosaur Hunter*, das nun voraussichtlich im Januar kommenden Jahres in den USA auf den Markt kommen soll. Über Acclaims Sonderaktion mit SNES- und Game-Boy-Titeln könnt Ihr auf den folgenden Seiten der News mehr nachlesen. Neue Titel für diese Systeme sind bisher nicht geplant.



Die Fertigstellung von *Turok-Dinosaur Hunter* für das N64 verzögert sich bis ins kommende Jahr



ELECTRONIC ARTS

Auch EA bleibt trotz ihrer Aktivitäten für das N64 dem Super Nintendo treu. Von allen erfolgreichen Sportserien der Amerikaner erscheinen 97er-Versionen, die standesgemäß aktualisierte Spielernamen und ein überarbeitetes Gameplay bieten. Noch vor Weihnachten sollen *FIFA Soccer '97*, *NBA Live 97*, *NHL Hockey 97*, *Madden NFL 97* und *PGA Tour 97* erscheinen.



FIFA Soccer wird zum drittenmal aufgelegt



Bilder von den aktualisierten Versionen der Electronic-Arts-Sportspielreihe gab es auf der ECTS in London leider noch nicht zu sehen

GTI/WILLIAMS

Mit *Mortal Kombat Trilogy* hat Williams eines der heißesten Eisen für das N64 im Feuer, das noch im November dieses Jahres in den USA auf den Markt kommen soll. Diese ultimative MK-Version bietet 30 Kämpfer und hufenweise versteckte Features. Ein Deutschland-Release ist aufgrund der Indizierungsfahr äußerst unwahrscheinlich.

Auch *Doom 64* verspricht mit hochauflösender, flüssiger 3D-Grafik und einem Vierspieler-Simultanmodus ein absoluter Höhepunkt unter den N64-Spielen zu werden. Die düstere Grafik kommt aufgrund der Hardware-Power der 64-Bit-Konsole perfekt zur Geltung und vermittelt in Verbindung mit der gespenstischen Soundkulisse eine sehr dichte Atmosphäre. Ein Erscheinungstermin steht bislang noch nicht fest.



Mortal Kombat Trilogy wird speziell für den amerikanischen Markt entwickelt, um das N64 einem breiteren Publikum interessant zu machen



Doom 64 wurde auf der ECTS nur hinter verschlossenen Türen gezeigt. Offenbar ist das N64 die ideale Hardware für diese Art von 3D-Spielen

INTERPLAY

Auf Interplays Fortsetzung von *The Lost Vikings* wartet die versammelte Nintendo-Gemeinde schon seit einiger Zeit. Nachdem die Probleme mit der gerenderten Grafik auf dem SNES endlich gelöst wurden, sollte dem Erscheinen der tapferen Wikinger im Dezember eigentlich nichts mehr im Wege stehen.

Auch Interplay wagt erste Projekte für das N64: Mit *Clayfighter 3*, der Fortsetzung der erfolgreichen Comicprügelserie dürfte ein wahres Feuerwerk an skurrilen Ideen vor seinem 64-Bit-Debüt stehen. Aber genau wie für das 3D-Shoot-'em-Up *Descent* steht noch kein Erscheinungstermin fest.



The Lost Vikings 2 wird die Grafikfähigkeiten des Super Nintendos voll ausnutzen



Der dritte Teil der Clayfighter-Reihe soll Interplays erstes N64-Spiel werden



Nach Auftritten auf dem PC und Sonys Play-Station erscheint *Descent* auch für das N64

KOEI

Der japanische Strategiespiel-Experte Koei hat für Dezember eine deutsche SNES-Version von Sid Meiers *Civilization* angekündigt. Wenn alles gutgeht, könnt Ihr noch dieses Jahr die Zivilisationsgeschichte der Menschheit nach Euren Vorstellungen neu gestalten und ein Volk Eurer Wahl in das 20. Jahrhundert führen. Wochenlanger Spielspaß ist praktisch garantiert, und nebenbei lernt man sogar etwas.

Koei plant zudem auch mit einem Action-Adventure namens *Spooky* ihr erstes N64-Projekt. Nähere Infos über das Spiel und seinen Erscheinungstermin stehen leider noch nicht fest.



Das Strategiespiel *Civilization* erfreut sich auf dem PC schon seit Jahren ungebrochener Beliebtheit

TITUS

Titus wird auch weiterhin einer der wenigen Software-Anbieter bleiben, die bevorzugt auf das Super Nintendo setzen. Mit *Incantation*, *Power Piggs* und *Oscar* stehen alleine dieses Jahr drei vielversprechende Jump&Runs vor ihrer Fertigstellung. Das von Titus gewohnt solide Gameplay in Verbindung mit ansprechender Grafik verspricht allen Fans dieses Genres gute Unterhaltung. Mit *Realm* erscheint außerdem ein Action-Jump&Run à la *Turrican*, bei dem Ihr in Einzelkämpfermanier Euren Weg durch eine lebensfeindliche Umgebung kämpfen müßt. Ebenfalls noch dieses Jahr soll das isometrische Jump&Run *Whizz* erscheinen, indem ein Hase die Hauptrolle spielt. Insgesamt sieht die Zukunft für SNES-Besitzer ganz gut aus, wenn Titus die angekündigten Erscheinungstermine halten kann.



Incantation (SNES)



Oscar (SNES)



Realm (SNES)



Power Piggs (SNES)



Whizz (SNES)

DAS 2. Virgin - JAHR

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

Zu gewinnen gibt es ...
... viermal je ein EARTHWORM JIM 2-MODUL
Die Preisfrage dieses Monats lautet: „Welche Traum-Note erhielt Earthworm Jim 2 im gnadenlos strengen Test in der TOTAL! 01/96?“

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

TOTAL! • Virgin 11/96 • Friedensallee 41 • D-22765 Hamburg

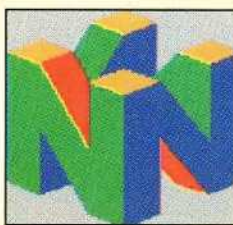
Einsendeschluß: 24.11.1996. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.
 Mitarbeiter des X-plain Verlages und der Firma Virgin dürfen nicht teilnehmen.



TOTAL! NEU

NINTENDO⁶⁴ EROBERT AMERIKA

Seit dem 26. September ist das N64 nun auch offiziell in den USA erhältlich und verkauft sich sensationell gut: Innerhalb von nur drei Tagen wurden fast alle 350.000 ausgelieferten Geräte für einen Preis von 199 \$ (ca. 300 DM) unter Volk gebracht. Zum Vergleich: Sony benötigte für den Verkauf der gleichen Stückzahl an PlayStation ganz 15, Sega mit seinem Saturn gar 32 Wochen. Obwohl schon jetzt in kaum noch einem Geschäft ein N64 erhältlich ist, müssen sich die Amis noch bis November gedulden, bevor weitere 200.000 Geräte aus Japan geliefert werden können. Howard Lincoln, der Chef von



Nintendo of America, meint, er könne bis Weihnachten gut eine Million Geräte verkaufen und versucht, die japanische Zentrale zu höheren Liefermengen zu bewegen. Laut Hiroshi Imanishi, dem Pressesprecher von Nintendo of Japan, reichen die Produktionskapazitäten aber nur für maximal 500.000 Geräte pro Monat, so daß Lieferengpässe vorprogrammiert sind. Die Spiele *Super Mario 64* und *PilotWings 64* sind in den Staaten für einen Preis zwischen 59 \$ und 69 \$ erhältlich. Laut Nintendo hat sich jeder Käufer eines amerikanischen N64 auch *Super Mario 64* und jeder vierte zudem ein *PilotWings 64*-Modul zugelegt. Bis Ende dieses Jahres sind weitere zehn Titel für den amerikanischen Markt angekündigt.



US-VERSION VON SUPER MARIO 64

Speziell zur Markteinführung in Amerika wurde der Top-Titel *Super Mario 64* überarbeitet. So weist die amerikanische Version eine verbesserte Kameraführung auf, um die vereinzelt auftretenden Fehler bei der Darstellung der komplexen Polygongrafik weiter zu reduzieren. Zudem meldet sich unser abenteuerlustiger Klempner häufiger zu Wort, eine Reihe neuer Sprachsamples wurde ergänzend hinzugefügt.

Vorraussichtlich wird die PAL-Version, die hierzulande am 1. März kommenden Jahres auf den Markt kommen wird, in technischer Hinsicht mit der US-amerikanischen Fassung identisch sein. Außerdem verspricht Nintendo, *Super Mario 64* komplett einzudeutschen.



64-DD-VORSTELLUNG IM NOVEMBER



Die Abbildung zeigt nur einen künstlerischen Entwurf von Nintendos 64 DD

Zur Shoshinkai-Messe im November kündigt Nintendo die Vorstellung des Magnetic-Disk-Drives für das N64 an. Mit einer Speicherkapazität von 64 MByte, einer Datentransferrate von 1 MB/Sek. und der Möglichkeit, Daten zu speichern, können auch umfangreiche Rollenspiele für Nintendos 64-Bitter entwickelt werden. Als erste Titel sind *Zelda 64* und *Dragon Quest VI* von Enix geplant. Überraschend kündigte auch der Arcade-Spezialist Namco (*Tekken*, *Ridge Racer*) an, für Nintendos neuen Datenträger Spiele entwickeln zu wollen. Bisher ist aber nur bekannt, daß es sich bei einem der Titel um ein Rollenspiel der Serie *Tales of Phantasia* und bei dem anderen um eine Sportsimulation handeln soll. Als weitere heiße Kandidaten werden eine Fortsetzung von *Super Mario 64* und *Super Mario RPG 64* gehandelt.



Die Rollenspielreihe *Tales of Phantasia* für das Super Nintendo ist bisher nur in Japan erschienen



Zelda 64 wird erst durch die großzügige Speicherkapazität des 64 DD realisierbar

Das Gameplay von *War Gods* wird derart komplex gestaltet sein, daß die Kämpfer fast jede denkbare Kampf-bewegung ausführen können



WAR GODS (N64)

Neben *Dual Heroes*, das wir ebenfalls in dieser Ausgabe vorstellen, steht schon das zweite 3D-Prügelspiel für Nintendos 64-Bitter in den Startlöchern. *War Gods* ist der Titel der rabiaten High-Tech-Rauferei, an der Acclaim zur Zeit arbeitet. Im Gegensatz zu Genreverwandten auf Sonys PlayStation oder Segas Saturn, wartet das Game nicht nur mit dreidimensionaler Optik auf, sondern öffnet dem Spieler während des Kampfes tatsächlich die Tiefe des Raumes. Insgesamt treten zehn verschiedene Fighter gegeneinander an, von denen jeder über eine Reihe individueller Special-Moves verfügt. An Counterattacks und andere spielerische Fines-

sen haben die Entwickler genauso gedacht, wie an eine ansprechende technische Präsentation. Die aus einer Vielzahl von Polygonen bestehenden Charaktere wurden teilweise mit digitalisierten Texturen überzogen, was ihnen ein verblüffend realistisches Äußeres verleiht. Zudem überzeugen die flüssigen Bewegungsabläufe der Protagonisten auf ganzer Linie.

Die stimmungsvollen Hintergrundgrafiken verleihen *War Gods* eine düstere Atmosphäre, die durch das unkonventionelle Charakter-Design unterstrichen wird.

War Gods ist definitiv einer der vielversprechendsten Titel, die für das Nintendo⁶⁴ angekündigt sind, ein genauer Termin für den Release steht jedoch noch nicht fest.

Einige der 'Kriegsgötter', die in *War Gods* gegeneinander antreten, sind bewaffnet, andere beherrschen dafür magische Special-Moves



DUAL HEROES (N64)

Auf dem Super Nintendo hat sich die japanische Kult-Software-Schmiede unter anderem mit der *Bomberman*-Reihe einen Namen gemacht. Nun präsentiert Hudson ihr erstes Nintendo⁶⁴-Projekt. *Dual Heroes* ist der Titel des sehr vielversprechenden 3D-Beat'em-Ups, das voraussichtlich im ersten Quartal des kommenden Jahres in Japan erscheinen wird.

Da das Game sich zur Zeit noch in einem sehr frühen Entwicklungsstadium befindet, sind lediglich über zwei verschiedene Kämpfer Details bekannt. Neben Zen, einem Haudegen der einer Eiswelt entsprungen zu sein scheint, ist ein Charakter namens Gai mit von der Partie. Dieser kann eine gewisse Ähnlichkeit mit einem Power Ranger nicht leugnen und ist ebenso schlagkräftig wie die Akteure der populären TV-Serie.

Neben einem Story- und Versus-Modus plant Hudson ein weiteres interessantes Feature: Dank der 'Virtual Gamer'-Funktion könnt Ihr wahlweise mit verschiedenen, unterschiedlich starken Computer-Gegnern in den Ring steigen. Diese virtuellen Mitstreiter zeichnen sich unter anderem durch individuelles Angriffs- und Defensivverhalten aus.

Auch technisch scheint Hudson sich mächtig ins Zeug zu legen. *Dual Heroes* macht von der Nintendo⁶⁴-Hardware-Power konsequent Gebrauch. Neben aufwendigem Gouraud-Shading sorgen spektakuläre Lichteffekte auf den Kampfschauplätzen für Atmosphäre.

Eines steht fest: Nintendo⁶⁴-User dürfen sich auf einen furiosen High-Tech-Prügler freuen, der vorerst jedoch nur im Land der aufgehenden Sonne auf den Markt kommen wird.



Durch die Positionierung mehrerer Lichtquellen erreichen die Rendereffekte eine sehr räumliche Wirkung



Die ersten Animationsstudien von Hudsons neuem 3D-Prügelspiel wirken äußerst flüssig und elegant



Am Kämpfer Zen ist sehr gut zu erkennen, aus welcher Unmenge von Polygonen die einzelnen Figuren bestehen



Konamis J League Perfect Striker setzt in erster Linie auf eine ausgezeichnete Spielbarkeit

FUSSBALL FÜR DAS N64

Die populärste Sportart Europas darf natürlich auf Nintendos neuer Konsole nicht fehlen. Konami hat schon eine Umsetzung ihres SNES-Hits *International Superstar Soccer* angekündigt, das Anfang kommenden Jahres unter dem Titel *J League Perfect Striker* in Japan erscheinen wird. Das bekannt gute Konami-Gameplay in Verbindung mit der Hardware-Power des N64 verspricht, einen neuen Standard im Bereich der Sportsimulationen zu setzen. Mit aufwendiger Polygongrafik und einer Optionsvielfalt, die alle relevanten Aspekte des Fußballsports abdeckt verspricht das Spiel ein echtes Muß für jeden Fan zu werden. Zudem sind von den meisten erfolgreichen 16- und 32-Bit-Kickern Umsetzungen angekündigt: Mit *Olympic Soccer* von U.S. Gold, *FIFA '97* von Electronic Arts und *Actua Soccer* von Gremlin stehen eine ganze Reihe hochklassiger Spiele vor ihrem Sprung ins 64-Bit-Lager. Somit scheint es sicher, daß auch Sport-Fans mit dem Nintendo⁶⁴ glücklich werden sollten.



Electronic Arts FIFA Soccer 64 wird zunächst in Japan unter dem Titel J-League 64 erscheinen



Olympic Soccer von U.S. Gold benutzt leider keine realen Spielernamen, bietet dafür aber zahlreiche Kameraperspektiven an

THEO KRANZ VERSAND

Laden
97070 Würzburg:
Juliuspromenade
11&68

Laden
94032 Passau:
Bahnhofstraße
28

& LÄDEN



NINTENDO 64

RECHTZEITIG VORBESTELLEN!
SICHERN SIE SICH NOCH HEUTE IHR EXEMPLAR!

NINTENDO 64 (ANFANG MÄRZ)	399,-
DT. VERSION, INKL. 3D-CONTROL STICK	
3D-CONTROL STICK (ANFANG MÄRZ)	59,-
ANTENNENKABEL (ANFANG MÄRZ)	49,-
SUPER MARIO 64 (ANFANG MÄRZ)	99,-
SUPER MARIO 64 SPIELEBERATER (MÄRZ)	24,80
PILOTWINGS 64 (ANFANG MÄRZ)	119,-
SHADOWS OF THE EMPIRE (ANFANG MÄRZ)	139,-

Game Boy

GAME BOY POCKET	134,-
30% KLEINER, WESENTLICH FLACHER,	
NUR HALB SO SCHWER, NEUER	
SCHWARZ/WEISS LCD-BILDSCHIRM,	
JETZT MIT 2 STATT 4 BATTERIEN	
DONKEY KONG - CLASSICS	44,-

DONKEY KONG LAND 2

F1 GRAND PRIX (NOV.)	64,-
FIFA SOCCER 97 (NOV.)	64,-

J. CONNORS TENNIS (NOV.)	64,-
KING OF FIGHTERS '95	64,-

KIRBY'S BLOCK BALL	59,-
OLYMPIC GAMES	59,-

RACE DRIVIN'	64,-
SCHLÜMPFE REISEN U.D. WELT	64,-

STREET RACER (NOV.)	64,-
SUPER MARIO LAND 1 - CLASS.	44,-

SUPER MARIO LAND 2 - CLASS.	44,-
TAZ-MANIA	64,-

TETRIS ATTACK	49,-
THE EMPIRE STR. BACK (NOV.)	64,-

TOP RANKING TENNIS	54,-
TOY STORY	64,-

URBAN STRIKE	64,-
WARIO LAND - CLASSICS	44,-

WWF SUPERSTARS 3	39,-
------------------	------

Sega Saturn

JETZT ZUM KNALLERPREIS

SEGA SATURN-GRUNDGERÄT	399,-
DT. VERSION, 1 JAHR GARANTIE,	
INKL. RGB-KABEL, CONTROL PAD II,	
BATTERIE, DEMO-CD UND	
TIPS & TRICKS-BUCH	

SEGA SATURN	
WIE OBEN, INKL. SEGA RALLY	464,-

DAYTONA USA CHAMP. (NOV.)	94,-
FIFA SOCCER 97 (ENDE NOV.)	84,-

FIGHTING VIPERS (NOV.)	89,-
------------------------	------

HEXEN	84,-
-------	------

NBA LIVE 97 (ENDE NOV.)	84,-
-------------------------	------

NHL 97 (ENDE NOV.)	84,-
--------------------	------

NHL POWERPLAY '96 (NOV.)	89,-
--------------------------	------

TOMB RAIDER	89,-
-------------	------

TOSHINDEN URA (NOV.)	89,-
----------------------	------

VIRTUA COP 2 (NOV.)	94,-
---------------------	------

WORLDWIDE SOCCER '97	89,-
----------------------	------

(Erscheinungstermine ohne Gewähr)

Playstation

SONY PLAYSTATION	389,-
------------------	-------

DT. VERSION, INKL. CONTROL PAD	
UND DEMO-CD	

BAPHOMET'S FLUCH	89,-
------------------	------

BURNING ROAD	89,-
--------------	------

DESTRUCTION DERBY 2 (NOV.)	99,-
----------------------------	------

DIE HARD TRILOGY (ENDE NOV.)	89,-
------------------------------	------

FIFA SOCCER 97 (ENDE NOV.)	84,-
----------------------------	------

HEXEN (NOV.)	94,-
--------------	------

NHL 97 (ANFANG NOV.)	84,-
----------------------	------

SOVIET STRIKE (ANFANG NOV.)	89,-
-----------------------------	------

TEKKEN 2	109,-
----------	-------

WIPEOUT 2097	99,-
--------------	------

(Erscheinungstermine ohne Gewähr)

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT

FAX 0931 / 57 16 02

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

AUSTRIA EXPRESS
BESTELL-HOTLINE

TEL: 0049

85 17 37 77

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



Terranigma mit Spieleberater 114,-



Lufia mit Spieleberater 114,-



Game Boy
Pocket 134,-

SNHELL, SCHNELLER THEO KRANZ VERSAND

UNSER BESONDERER SCHNELL-SERVICE: IHRE BIS 16.30 UHR BESTELLTE WARE VERLASST NOCH AM GLEICHEN TAG UNSER HAUS UND IST IN DER REGEL SCHON AM NÄCHSTEN MORGEN BEI IHNEN. BEIM VERSENDEN VON 3 ARTIKELN SOGAR PORTOFREI. NUTZEN SIE UNSEREN VORBESTELL-SERVICE: SIND BEI IHRER BESTELLUNG NICHT ALLE ARTIKEL LIEFERBAR, ZAHLEN SIE NUR PORTO FÜR DIE ERSTE LIEFERUNG, DIE NACHLIEFERUNG ERFOLGT PORTOFREI. BESTELL-ANNAHME BIS 19.30 UHR. SIE KÖNNEN AUCH UNSER KOSTENLOSES PREISLISTEN-MAGAZIN MIT FRANKIERTEM (3 DM) UND ADRESSIERTEM RÜCKUMSCHLAG ANFORDERN. BEI BESTELLUNGEN LIEGT DIESES NATÜRLICH BEI.

09 31 / 57 16 01

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

bei Vork (nur Eurochecks) DM 4,-; Versand und Laden, Preisrührer, Änderungen vorbehalten, UPS DM 10,-; Porto Ausland DM 18,-; Erscheinungstermine ohne Gewähr.

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

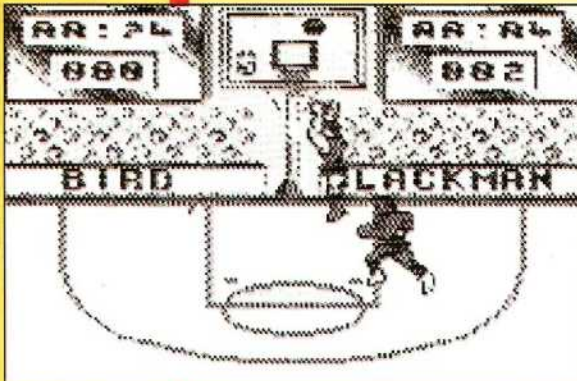
TOTAL! NEU



Newman/Haas Indy Car Challenge war das erste Rennspiel von Acclaim für das Super Nintendo



Der Zweispieler-Modus in N./H. Indy Car Challenge bietet trotz Splitscreen eine gute Übersicht



Die Game-Boy-Version von NBA All-Star Challenge steht der SNES-Version in nichts nach

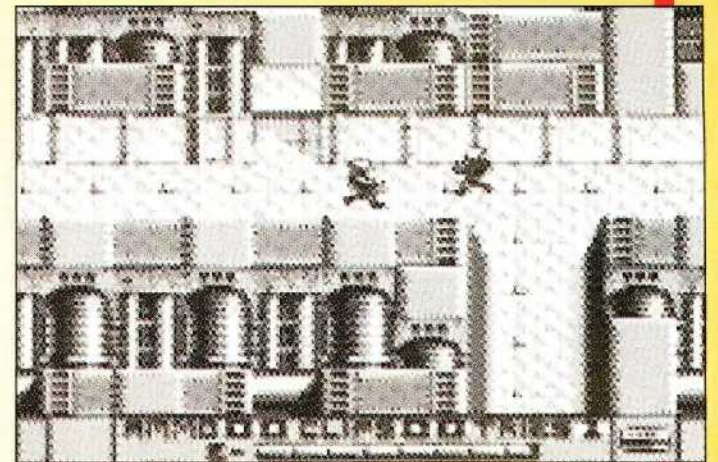


In NBA All-Star Challenge treten die 27 größten Stars der Liga gegeneinander an

ACCLAIM-AKTION

In Anlehnung an die Classic-Serie von Nintendo, in deren Rahmen die populären Oldies für das Super Nintendo und den Game Boy zum reduzierten Preis angeboten werden, startet Acclaim im November eine eigene Sonderaktion. Für den sensationell niedrigen Preis von nur 49 DM werden die SNES-Titel Demolition Man, NBA All-Star Challenge, Newman Haas Indy Car, T2: Arcade Game und WWF Super Wrestlemania wieder auf den Markt gebracht.

Für den Game Boy stehen Alien 3, Ferrari Grand Prix Challenge, NBA All-Star Challenge, T2 Judgement Day und WWF Superstars für einen Preis zwischen 29 DM und 39 DM auf dem Plan. Kenner werden sicherlich bemerkt haben, daß es sich dabei nicht unbedingt um die erfolgreichsten Acclaim-Spiele handelt, aber Freunde solider Action-Titel werden bei diesem günstigen Angebot sicher etwas nach ihrem Geschmack finden können.



Die grafische Darstellung von Alien 3 auf dem Game Boy ist sehr gelungen



WWF Wrestlemania bietet ein sauberes Gameplay und gute Animationen. Leider stehen aber nur sechs verschiedene Kämpfer zur Auswahl



T2 - The Arcade Game ist eines der wenigen SNES-Spiele, das das Super-Scope unterstützt

SWORD OF HOPE 2 ERSCHEINT NICHT OFFIZIELL IN DEUTSCHLAND

Wie Laguna kürzlich mitteilte, wird Kemcos Rollenspiel nicht offiziell in Deutschland erscheinen. Wer trotzdem nicht auf das Fantasy-Abenteuer verzichten möchte, muß sich bei den bekannten Import-Händlern nach dem Modul erkundigen.



→ FIGHT MAGK ITEM

→ THEO
MUTE
NINA

◇ MUMMY 1
SAND WRM . 1
DORG 3

Verkündete Laguna anfangs nur, daß Sword of Hope 2 nicht eingedeutscht wird, verzichten die Frankfurter jetzt komplett auf einen Deutschland-Release

Fordern Sie unseren
kostenlosen Gesamtkatalog an
Tel. 089/546 0 300

Die Spielewelt hat einen Namen...

Playcom

und eine Telefonnummer...

089-546 0 300

Internet-Email:
info@playcom.de

Super NES

Akira	dt	*119.00
Animaniacs 2	dt	124.00
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
Dschungelbuch	uk	79.00
Earth Worm Jim 2	dt	89.00
Fifa Soccer 97 GO.ED	dt	*124.00
Final Fight 3	dt	99.00
Green Lantern	dt	*119.00
Hebereke 2	dt	79.00
Int.S.Soccer Deluxe	dt	119.00
Int.Superstar Soccer	dt	89.00
Kid Clown Crazy Cha.	dt	79.00
Kirbys Ghost Trap	dt	84.99
Lost Vikings 2	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
Mickey & Minnie	dt	99.00
NBA Live 97	dt	*124.00
NHL Hockey 97	dt	*124.00
NHL Hockey 96	dt	109.00
Olympic Summer Ga.	dt	109.00
Primal Rage	dt	79.00
Schlümpfe 2	dt	139.00
Secret of Evermore	dt	109.00
Solitaire	dt	*99.00
Spirou	dt	109.00
Star Trek: Next Gen.	dt	89.00
Terranigma	dt	119.00
Tom & Jerry 2	dt	*134.00
Toy Story	dt	129.00
Unirally	dt	79.00
Waterworld	dt	89.00
WayneGretzky 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
Asterix	dt	59.00
Beavis and Butt-Head	dt	39.00
Blackhawk	uk	59.00
Bubsy 2	dt	69.00
Cut Throat Island	dt	59.99
Ghoul Patrol	dt	44.00
Hebereke Popoon	dt	44.00
Hungry Dinosaurs	dt	49.00
John Madden 95	dt	39.00
Judge Dredd	dt	49.00
Mario All Star Clas.	dt	59.00
Mario Kart Classic	dt	59.00
Mega Man X	uk	69.00
Newman-Ha. Indy Car	dt	49.00
Pierre le Chef	dt	69.00
Pink Panther	dt	49.00
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
Spiderman / 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
Troy Aikman Football	dt	46.00
Turbo Toons	dt	59.00
Turrican 2	dt	69.00
Vortex	dt	39.00
Vortex	us	49.00
Weapon Lord	dt	59.00

Super NES-Zubehör

6 Button Pad Doc's	dt	29.00
6 Spieler Adapter	dt	44.99
Antennenkabel SNES	dt	19.00
Cinch - Scart Adapt.	dt	10.00
Cinch Kabel S.NES	dt	19.00
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
Spieleber. Donkey 2	dt	24.00
Super Key Adapter	dt	29.00
Nintendo + Mario W.2dt	dt	239.00
Tecno 517 Joypad	dt	28.00
Top-Fighter Joystick	dt	79.00
Universal Adaptor	dt	39.00
Verlängerung Joypad	dt	15.00
WWF Raw Video VHS	dt	9.00

Gameboy

Animaniacs	dt	54.00
BC Kid 2	dt	49.00
Bombberman 2	dt	49.99
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
John Madd. Footb.96	dt	49.00
Judge Dredd	dt	54.99
Kirbys Dream Land 2	dt	59.00
Kirbys Block Ball	dt	59.00
Mega Man 5	dt	49.00
Olympic Summer Ga.	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
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
Zelda	dt	59.00

Gameboy- Sonderangebote

Addams Family 2	uk	39.00
Adventure Island 1	dt	39.00
Alleyway	dt	39.99
Bomb Jack	dt	39.00
Double Dragon 3	dt	34.99
Dragonheart	dt	39.99
Ferrari: Grand Prix	dt	34.99
Game Boy Gallery	uk	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

TOP SONDERANGEBOTE



Nintendo 64

Pilot Wings	jp	249.00
Nintendo 64 + Mario	jp	799.00
Nintend 64 +Ma.+PW.	jp	899.00

Nintendo 64-Zubehör

Nintendo 64 + Mario	jp	799.00
Nintend 64 +Ma.+PW.	jp	899.00

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
Fifa Soccer	dt	29.00
Gridders	uk	69.00
John Madden Football	dt	29.00
Mega Race	dt	29.00
Psychic Detective	dt	29.00
Rebel Assault	dt	49.00
Sesame Street Numb.	us	29.00
Sewer Shark	us	49.00
Shock Wave	dt	29.00
Syndicate (DA)	dt	29.00
Theme Park kompl.dt	dt	29.00
Wing Commander 3	dt	29.00

3-DO-Zubehör

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	99.00
Alien Trilogy	uk	79.00
Alien Trilogy	dt	79.00
Battle A.Toshinden 2	dt	99.00
Beyond the Beyond	dt	*94.00
Blazing Dragons	dt	84.99
Casper	dt	84.00
Chronicles o.t.Sword	dt	*89.00
Cyberia	dt	79.99
D (Dining Table)	dt	84.00

Dark Crusaders	dt	89.00
Darkstalkers	dt	*89.00
Descent	dt	84.99
Destruction Derby 2	dt	*99.00
Destruction Derby 1	dt	94.00
Earth Worm Jim 2	dt	*89.00
Ecstatica	dt	99.00
Extreme Pinball	dt	89.00

F1

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

F1 & Lenkrad

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

Fade to Black

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

Frank Thomas Baseb.

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

Galaxian 3

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

Gex

Gex	dt	89.00
-----	----	-------

Hi Octane (DA)

Hi Octane (DA)	dt	83.00
----------------	----	-------

Impact Racing

Impact Racing	dt	89.00
---------------	----	-------

Int.Superstar Soccer

Int.Superstar Soccer	dt	*99.00
----------------------	----	--------

Intern. Motocross

Intern. Motocross	dt	*89.00
-------------------	----	--------

John Madden 97

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

Lost Vikings 2

Lost Vikings 2	dt	*94.00
----------------	----	--------

Myst (kp.dt.)

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

Namco Museum Pl. 1

Namco Museum Pl. 1	dt	99.00
--------------------	----	-------

NFL Quarterback '97

NFL Quarterback '97	dt	84.00
---------------------	----	-------

Onside Soccer

Onside Soccer	dt	89.00
---------------	----	-------

Pinball (Ocean)

Pinball (Ocean)	dt	99.00
-----------------	----	-------

Poed

Poed	dt	*89.00
------	----	--------

Pool Champion

Pool Champion	dt	*89.00
---------------	----	--------

Primal Rage

Primal Rage	dt	89.00
-------------	----	-------

Pro Pinball the Web

Pro Pinball the Web	dt	84.00
---------------------	----	-------

Probotector

Probotector	dt	*99.00
-------------	----	--------

Psychic Detective

Psychic Detective	dt	84.00
-------------------	----	-------

Rayman

Rayman	dt	89.00
--------	----	-------

Rebel Assault 2

Rebel Assault 2	dt	99.00
-----------------	----	-------

Resident Evil

Resident Evil	dt	89.00
---------------	----	-------

Return Fire

Return Fire	dt	*89.00
-------------	----	--------

Ridge Racer Revol.

Ridge Racer Revol.	dt	94.00
--------------------	----	-------

Rise of the Robots 2

Rise of the Robots 2	dt	84.00
----------------------	----	-------

Rock'n Roll Rac. 2

Rock'n Roll Rac. 2	dt	*94.00
--------------------	----	--------

Sampras Extre. Ten.

Sampras Extre. Ten.	dt	89.00
---------------------	----	-------

Shell Shock

Shell Shock	dt	84.00
-------------	----	-------

Sim City 2000 kp.dt.

Sim City 2000 kp.dt.	dt	89.00
----------------------	----	-------

Soviet Strike

Soviet Strike	dt	*89.00
---------------	----	--------

Spot Goes to Hollywo

Spot Goes to Hollywo	dt	*89.00
----------------------	----	--------

Starfighter 3000

Starfighter 3000	dt	89.00
------------------	----	-------

Street Racer

Street Racer	dt	*89.99
--------------	----	--------

Syndicate Wars

Syndicate Wars	dt	*89.00
----------------	----	--------

Tekken 2

Tekken 2	dt	*109.00
----------	----	---------

Thunderhawk 2	dt	79.00
Tilt	dt	*84.00
Time Commando	dt	89.00
Top Gun	dt	*89.00
Total Eclipse Turbo	dt	84.00
Total NBA 96	dt	99.00
Track & Field	dt	99.00
Viewpoint	dt	89.00
Wipe out 2097	dt	*99.00
Wipe out	dt	89.00
X-Men:Children o.t.A	dt	*84.00

Sony PSX- Sonderangebote

Battle A.Toshinden 1	dt	64.99
Bust a Move 2 Arcade	dt	64.99
Cyberspeed	dt	44.99
Fifa Soccer 96	dt	59.99
Goal Storm (Konami)	dt	59.99
Jupiter Strike	dt	69.00
Lemmings 3D	dt	49.00
Lone Cyborg	dt	59.99
NBA Jam Tournament	dt	54.99
Parodius Deluxe	dt	59.99
Revolution X	dt	49.99
Ridge Racer 1	dt	64.99
Streetfighter Movie	dt	49.00
WWF Arcade	dt	49.99
Zero Divide	dt	69.99

Sony PSX-Zubehör

8 Meg Memory Card	dt	79.00
Joypad Sony PSX	dt	54.00
Verlängerung Joypad	dt	19.99
Mad Catz Lenkrad	dt	139.99
Memory Disk Drive	dt	169.00
Memory Card Sony	dt	49.00
NeGoon Joypad PSX	dt	84.00
Per4mer Lenkrad	dt	89.99
RGB-Scart Kab. Sony	dt	29.99
Sony PSX o. Spiel	dt	389.99
Sony PSX & Streetfi.	dt	399.99
Memo. Card&Joypad	dt	84.99

Saturn

Alien Trilogy	dt	84.99
Aliens	dt	89.00
Athlete Kings	dt	89.00
Blazing Dragons	dt	84.99
Casper	dt	84.00
Castlevania - Bloodl	dt *	89.00
Cyberia	dt	84.00
D (Dining Table)	dt	84.00
Descent	dt *	89.00
Destruction Derby	dt	84.00
Discworld	dt	84.00
Dracula X	dt *	99.00
Driving Need f.Speeddt		89.00
Earth Worm Jim 2	dt *	89.00
Exhumed	dt	94.00
Fifa Soccer 96	dt	79.99
Frank Thomas Baseb.	dt	84.00
Galactic Attack	dt	84.00
Gex	dt	89.00
Iron Man XO	dt *	89.00
Lemmings 3D	dt	84.00
Magic Carpet	dt	89.00
Marvel 2099	dt *	89.00
Mystaria Realms o.L.	dt	99.00
NFL Quarterback '96	dt	84.00
Night Warriors	dt *	99.99
Nights & Analog Pad	dt	139.00
Nights (ohne Pad)	dt	99.00
Off World Intercept.	dt	84.00
Olympic Soccer	dt	84.00
Olympic Games	dt	84.00
Panzer Dragoon 2	dt	89.00
Parodius Deluxe	dt	89.00
Pool Champion	dt *	89.00



Auch in diesem Monat habt Ihr Euch wieder mächtig ins Zeug gelegt und tolle Zeichnungen geschickt. Von Benjamin Brauer stammt dieser Toshinden-Kämpfer

Hallo!

Aus Termingründen mußten wir die Leserpostseiten etwas früher als üblich fertigstellen, d. h. bevor TOTAL! 10/96 zu haben war. Daher haben wir diesmal auch noch keine Reaktionen auf Nintendos N64-Termin erhalten. Kommenden Monat wird das sicherlich das große Thema sein. Gute Nachrichten gibt es für Mega Man-Fans. Nachdem wir Laguna (der deutsche Vertrieb der Capcom-Spiele) berichtet haben, wieviele Fans der blaue Blechkamerad hat, zeigte man sich dort sehr interessiert. Außerdem haben wir einen riesigen Stapel Eurer Zeichnungen an Laguna geschickt, da die dortige PR-Abteilung die Bilder als 'Unterstützung' für weitere Mega Man-Spiele verwenden und sie an Capcom weiterleiten will. Ihr seht also: Briefe und Zeichnungen lohnen sich manchmal selbst dann, wenn wir sie nicht abdrucken!

Unsere Adresse lautet:

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



Mike Rosenkranz verschönerte seinen Briefumschlag mit diesem coolen Hund

BILD Dir Deine Meinung!

Ich habe in der Zeitschrift Computerbild geblättert, und ich war erstaunt, daß dort in einem Bericht über das N64 geschrieben stand: „Vielleicht kennen sie Mario, den niedlichen Lebensretter mit der neckischen roten Kappe und dem blauen Overall. Seine neue Aufgabe: die Insassen eines Schlosses retten. Die Stärke vom Nintendo⁶⁴ ist der große Spielspaß für jung und alt. Weniger gelungen ist die Grafik: Besonders die Hauptfigur Mario wirkt etwas primitiv.“

Aufgrund dieses Berichtes habe ich an euch geschrieben, da ihr mir sicher sagen könnt, ob sich der Bericht bestätigt, denn von euch habe ich bisher nur Gutes über das N64 gehört. Wie steht es denn mal mit Kritik?

Stefan Hofmann, Kirchehrenbach

TOTAL! antwortet:

Das ist wieder ein klarer Fall für die Gelben Seiten („Vielleicht hätten sie jemanden fragen sollen, der sich damit auskennt.“) Wir haben das jedenfalls auch gelesen und zuerst Tränen gelacht. Als uns dann allerdings bewußt wurde, daß diesen, mit Verlaub, Blödsinn womöglich jemand glauben könnte, der das Spiel nicht selbst gesehen hat, fanden wir die Sache schon nicht mehr so lustig. Wir gehen mal davon aus, daß der/die betreffende Redakteur/-in nicht unterscheiden kann zwischen in Echtzeit berechneter 3D-Grafik (SM 64) und irgendwelchen Vi-



Petra Rödiger aus Augsburg verwendete für ihre beiden Zeichnungen von Ken und Vega aus SSF II richtig dickes Papier, so dick, daß man eigentlich schon fast von Pappe sprechen könnte

deosequenzen oder vorberechneten Grafiken, die die Person möglicherweise vom PC her kennt. Im Fall von SM 64 sind sich ausnahmsweise alle ernstzunehmenden Fachmagazine (weltweit!) einig: Jeder, der Mario in Aktion gesehen hat, findet ihn zumindest charmant, keinesfalls aber primitiv. Das hat in unserem Fall nichts damit zu tun, daß wir eine Zeitschrift sind, die nur über Nintendo-Produkte berichtet. Wenn die Lobeshymnen auf SM 64 nicht berechtigt wären, könnten wir nicht dasselbe in unserem Multiformat-Magazin next Level schreiben, ohne uns lächerlich zu machen.

Super Mario 64

Zuerst möchte ich mich mal für das N64-Video bedanken. Ich habe es mir soeben angesehen und bin TOTAL! fasziniert. Am liebsten hätte ich Super Mario 64 sofort gespielt! Cool finde ich die Weltfahrt mit dem Pinguin und das Surfen auf dem Sand. Einfach toll, was Mario alles machen kann. Mich würde interessieren:

1. Wie lange wurde von der Idee bis zur Fertigstellung an die-

GEWINNER
aus
TOTAL! 9/96

Virgin 9/96

Daniela Hanke, Berlin; Robert Dormeier,
Northeim-Hillerse; Silke Warnert, Gengenbach;
Jan-Gerrit Seyler, Blomberg/Dalbörn

Herzlichen Glückwunsch!

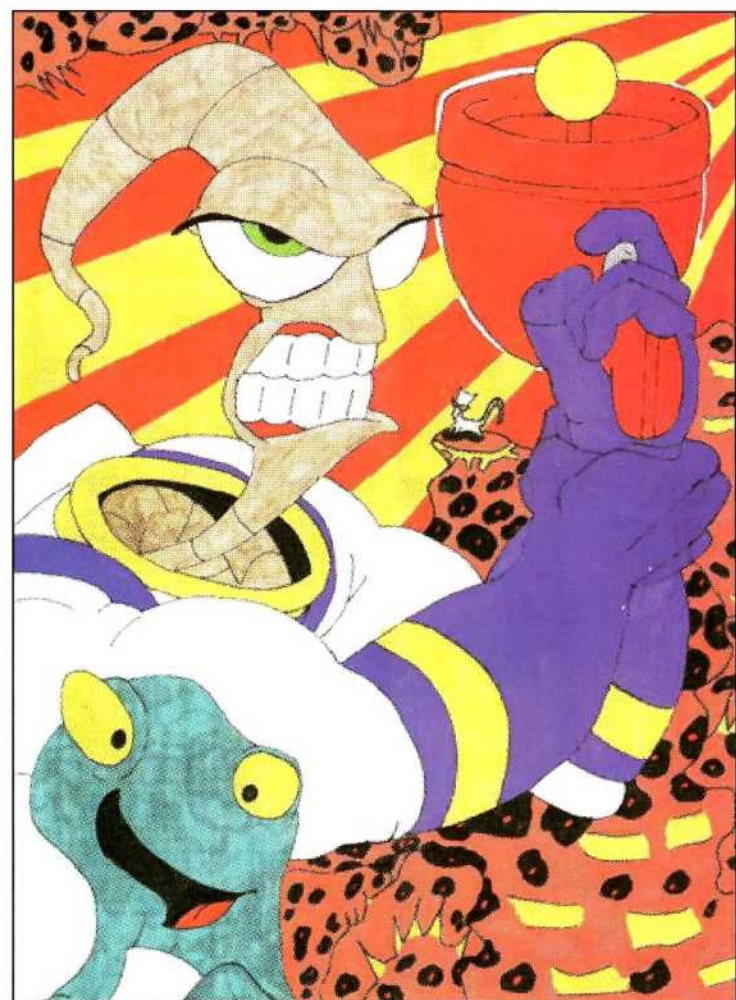
sem Spiel gearbeitet?

2. Wird es auch einen Spieleberater geben?
3. Wer verbirgt sich hinter der Stimme auf dem Video?
4. Und wer hat die Musik zu Super Mario 64 komponiert?

Regina Zuse, Leverkusen

TOTAL! antwortet:

1. Die Programmierung soll gut zwei Jahre gedauert haben, erste Konzepte für ein 3D-Mario hat Miyamoto bereits zu Zeiten des Super-FX-Chips (also Anfang der 90er) entwickelt.
2. Zu Mario-Spielen hat Nintendo in den letzten Jahren immer einen Spieleberater produziert. Sollte das diesmal nicht der Fall sein, werden wir gerne mit einer Komplettlösung aushelfen. Allerdings macht das erst Sinn, wenn das N64 in Deutschland offiziell erhältlich ist.
3. Ein professioneller (und nicht ganz billiger) Synchronsprecher, der schon etlichen Filmhelden seine Stimme lieh und häufig auch in Werbespots zu hören ist – jedenfalls niemand aus dem TOTAL!-Team.
4. Wie bei allen Super Mario-Spielen (außer die auf dem Game Boy) stammt die Musik von Koji Kondo. Er zeichnet u. a. verantwortlich für Zelda III sowie die bombastischen Soundeffekte in StarWing. Die Banjo-Musiken aus SM 64 gehen vermutlich auf eine Anregung von Miyamoto-san zurück. Denn während seiner Studienzeit spielte er Gitarre und zog zusammen mit einem Banjo-Spieler durch die Clubs Kyotos.



Der arme Jim! Wo ist denn sein linkes Auge abgeblieben? Matthias Baldaut aus Lindau hat dieses auf DIN-A3-Papier gezeichnete Werk mit Edding-Stiften erstellt

Talking 'bout my generation

Trotz meiner für Videospielverhältnisse geradezu greisenhaften 33 Jahre lese ich regelmäßig Eure Zeitschrift(en). Denn als Mathematiker und Buchautor darf ich auch in meinem Alter noch regelmäßig zum Joypad greifen, ohne von Bekannten und Freunden gleich als geistig zurückgeblieben bemitleidet zu werden. Schade nur für wahrscheinlich viele andere Erwachsene, die wegen solch unhaltbarer Vorurteile ihren Spieltrieb künstlich unterdrücken zu müssen glauben. Die Ignoranz des gebildeten Bürgertums kennt eben auch im Computerzeitalter immer noch keine Grenzen! Zudem heben sich die süffig geschriebenen Kommentare, der Aufbau eurer Hefte und das gesamte Erscheinungsbild von vielen meist lieblos und mechanisch zusammengesetzten Konkurrenzprodukten deutlich ab. Deshalb freue ich mich immer wieder auf die neueste Ausgabe von TOTAL!

Bei dieser Gelegenheit gleich noch ein paar Fragen: Weshalb werden zu Yoshi's Island keine ARP-Codes veröffentlicht? Nicht einmal im neuesten Sonderheft wird man fündig. Ist das Spiel mit Suchalgorithmen schwerer zu knacken als andere Spiele? Werden im Super Mario Kart-Wettbewerb auch die Bestzeiten im Time Trial-Modus irgendwann veröffentlicht?

Beat Thoma, CH-Winterthur

TOTAL! antwortet:

33 Jahre – greisenhaft? Gut, daß unser Mitch das jetzt nicht gehört hat! Aber es ist schon richtig, Videospiele werden in Deutschland (bzw. im deutschsprachigen Raum) immer noch als Kinderkram abgetan; und das, obwohl sich gerade der Game Boy als eine Art Manager-Spielzeug etabliert hat. Computerspiele sind inzwischen okay, aber Videospiele?! Vermutlich hat das auch etwas mit Berührungsängsten zu tun und damit, daß die meisten älteren Leute nicht mit einem Joypad zurechtkommen und sich häufig auch gar nicht die Mühe machen. Man muß sich wohl leider damit abfinden, daß die hiesige Gesellschaft auch bei diesem Thema mindestens

Wenn wir durch solch reizende Manga-Schönheiten wie Akane aus dem harten Red.-Alltag gerissen werden, geht die Sonne auch im tiefsten Dungeon auf. Vielen, vielen Dank an Christine Idlun, Aachen!



Hallo, Kay-Uwe (Hoffmann, Hamburg)! Dein Samus-Bild ist einsame Spitze. Wir hoffen, daß Dein Wunsch, Grafik-Designer zu werden, sich erfüllen wird

fünf Jahre länger als in der restlichen Welt braucht, um die einmal gefaßten Vorurteile zu revidieren. Glücklicherweise sind viele, die als Kinder oder Jugendliche Anfang der 80er mit dem Atari VCS angefangen haben, ihrem Hobby auch jenseits der 20-Jahre-Schallmauer treugeblieben. Man kann also nur hoffen, daß da eine Generation von aufgeklärteren Erwachsenen nachwächst. Aber wir sind froh, hin und wieder Post von „älteren Semestern“ zu bekommen, die sich outen, Spaß an Videospielen zu haben. Häufig sind es Eltern, die erfreulicherweise mit ihren Kindern zusammen spielen. Aber nun zu den Fragen: Nintendo legt bei der Programmierung offenbar bewußt Wert darauf, Mogelmodulen Steine in den Weg zu legen. Jedenfalls erreichen uns zu Nintendo-Spielen in der Regel weniger Codes als zu Spielen von anderen Firmen. Für Yoshi's Island ist bislang noch nichts eingesandt worden.

Aufgrund der Vorlaufzeiten in der Heftproduktion (Wenn eine TOTAL! auf den Markt kommt, sind wir mit der folgenden fast schon fertig.) dauert es meist zwei Monate, bis Leserbriefe, Tips&Tricks, Competition-Gewinner im Heft auftauchen. Bei den Highscore-Videos geben wir meist noch einen Monat mehr Zeit, so daß drei Monate vom Aufruf bis zum Ergebnis vergehen.

Die künstlerische Ecke

1. Warum schreibt ihr eigentlich das Alter der Kinder oder

Jugendlichen, die euch Zeichnungen geschickt haben, nicht mit dazu? Denn wenn z. B. einer wie Kai-Uwe Hoffmann aus Hamburg so eine super Zeichnung von Mega Man wie in Ausgabe 9/96 gezeichnet hat, fragt man sich doch, wie alt ist der denn? Wenn er nämlich 13 ist wie ich, ist das natürlich eine tolle Leistung. Ist er jedoch erwachsen und studiert Kunst, ist das eine ganz andere Sache.

2. Gibt es eigentlich kabellose Joypads für das Super Nintendo?

3. Wie groß können die Zeichnungen eigentlich sein? Vielleicht könnt ihr DIN-A3-Zeichnungen ja gar nicht verkleinern?

4. Mit was für einem Gerät bringt ihr die Zeichnungen eigentlich ins Heft?



Vega kam besonders gut bei den Mädels aus unserer Grafikabteilung an. Die goldgelben Haare, der Ohring, die angedeuteten Muskeln – was will man (Ups, Frau natürlich!) mehr? Resultat: TOTAL!-Genial.

5. Gibt es eigentlich The Need for Speed für SNES?

6. Was ist eigentlich ein Anime?

Tine Klein, Aachen

TOTAL! antwortet:

1. Wir wählen die Zeichnungen zwar nicht nach einem „Qualitäts-pro-Alter“-Quotienten aus, allerdings hast Du recht, daß das Alter des Künstlers eine recht interessante Information ist. Falls es mit angegeben ist, werden wir das Alter ab sofort gerne mit abdrucken. Wir möchten Euch ohnehin bitten, Euer Alter in Euren Briefen mit anzugeben. (Ein Muß ist das natürlich nicht.) Da Ihr in letzter Zeit so viel über uns persönlich erfragt, ist das doch ein fairer Tausch, oder?

2. Infrarot-Pads gibt es zum Beispiel von Konami für rund 40 DM. Falls es in keinem Kaufhaus in Deiner Nähe welche gibt, können wir Dir den Tip geben, daß sicherlich einige der Händler, die in TOTAL! inserieren, etwas Entsprechendes im Angebot haben.

3. u. 4. Das Gerät nennt sich Scanner und arbeitet ähnlich einem (Farb-)Fotokopierer. Die Vorlage wird mit einem Licht- oder Elektronenstrahl abgetastet, aber nicht als Kopie, sondern in Form von computerlesbaren Daten. Einmal im Computer, können wir Eure Werke beliebig verkleinern, verfärben, deformieren, verunstalten ... Scanner gibt es in allen möglichen Formen und Preisklassen. Unser Gerät kann zwar nur Vorlagen in max. DIN-A4-Größe scannen, größere Bilder müssen wir (bzw. unsere Kolleginnen aus der Grafikabteilung) in mehreren Teilen scannen und anschließend in einem Bildverarbeitungsprogramm wieder zusammensetzen. Das

Lesertreff

Ich möchte gerne einen Strategiespiel-Fanclub gründen.

Urs Bieri

Römerweg 3, CH-8353 Elgg
(Geb.: 27.09.80)

Hobbys: Videospiele, Computer, Briefe schreiben, Briefmarken u. a. sammeln, Kino

Lieblingsspiele: SNES: Sim City, Utopia, Super Mario Kart, World Cup Striker

PC: Civilization II, Colonization, Sim City 2000
GB: Populous, Tetris

Daniel Möser

Hessische Str. 55
68305 Mannheim

Hobbys: Malen, Fernsehen, mit SNES u. GB spielen, Tischtennis, Fahrradfahren, Fußballspielen (und TOTAL! lesen)

Lieblingsspiele: SNES: Chrono Trigger, Super Mario RPG, Secret of Mana, Secret of Evermore, Illusion of Time, Super Mario Kart

GB: Kirby's Blockball, Zelda IV, Wario Lande

Manuel Grabowski

Wackerstr. 25
84489 Burghausen
Alter: 10 Jahre

Hobbys: mit SNES spielen, N64-Bilder anschauen, TOTAL! lesen, Baden gehen

Lieblingsspiele: Secret of Mana, Super Mario World, DKQ, Sim City



Bowser und die ganze böse Horde können dem glücklichsten Handwerker der Welt (Oder hat jemand den lachenden Italiener schon einmal arbeiten sehen?!) nichts anhaben. Mario lenkt die Bande ab, während sein mittlerweile verschollener Bruder Luigi die unschuldige Prinzessin rettet – prima! Herzlichen Dank, Fred Samland aus Stendal!

macht zwar etwas mehr Arbeit, ist aber nicht unbedingt ein Hindernis, wie die DIN-A2-Zeichnung aus TOTAL! 10/96 beweist.

5. Das Rennspiel von Electronic Arts gibt es leider nur für 3DO, PC, PSX und Saturn. Es sind keine weiteren Umsetzungen angekündigt.

6. Anime ist der japanische Ausdruck für Zeichentrickfilme bzw. die Bezeichnung für japanische Zeichentrickfilme. Der bekannteste Anime ist Akira, der ja sogar in deutschen Kinos lief. (Einen japanischen Comic bezeichnet man übrigens als Manga.)

Heftbesprechung

Ich schreibe für mein Leben gern Leserbriefe und wollte einmal meine Meinung zur Ausgabe 9/96, dem N64 und dem Videospielemarkt kundtun:

Die News-Seiten sind zwar toll aufgemacht, aber weniger Text zu jeder einzelnen Neuheit und dafür mehr Neuheiten wären besser gewesen. Auch bei den Leserbrief-Seiten überzeugt das Layout. Die Bilder sind witzig und toll ausgesucht (Lob an die Künstler!), die Themenfülle erstaunt mich jedesmal wieder und die Antworten sind meistens recht sinnig. Auch gebietet ihr dem N64/PlayStation/Saturn-Krieg Einhalt. Ich besitze selbst neben GB, NES und SNES eine PlayStation und einen Saturn. Die Spiele für die Nintendo-Systeme sind aber fast ausschließlich besser.

Das DKC-Preview interessierte mich gar nicht, da ich diese Serie für öde halte.

Die folgenden Seiten saugte ich geradezu in mich auf, worauf ich jetzt mehr Kirby als meinem Paßbild ähnlich sehe. Dazu ist nur eins zu sagen: Mehr über SM 64, mehr über PW 64, mehr über N64! Nach dem PSX-Flop (Außer Resident Evil gibt's kein wirklich gutes Spiel.) freue ich mich auf ein wahres Spielspaß-Inferno! Die Charts sollten so bleiben, wie sie sind, nur die Rubrik Special sollte von den Lesern mitbestimmt werden dürfen. Das wäre möglich, wenn ihr das jeweilige Kriterium jeweils eine Ausgabe vorher ankündigen würdet. Außerdem solltet ihr vielleicht eine Rubrik einführen, in der Leser kurze Testberichte zu aktuellen Spielen oder Top-Oldies abliefern.

TOTAL! Intern ist eine meiner Lieblingsrubriken, aber warum fehlte Mitch in der 9/96?

So etwas wie Neues aus dem TOTAL!-Labor hatte lange in der Zeitschrift gefehlt – eine witzige Abwechslung!

Stephan Forkel, Lonnefeld

TOTAL! antwortet:

1. Wir versuchen stets, alle aktuellen News unterzubringen. Außerdem befinden sich alle Infos die es gibt auch im Text. Deine Anregung zu den Special-Charts finden wir sehr gut (Auch andere hatten den gleichen Vorschlag.) und haben sie gleich umgesetzt. Und was Leser-Tests betrifft: Vielleicht werden wir das in Kürze auch einführen, wir bitten um ein wenig Geduld.

Da unsere Redaktion mittlerweile aus acht Leuten besteht und die Intern-Seite jeweils nur fünf Red-Mitglieder

zuläßt, konnte Mitch einmal Pause machen – auch die anderen sind nicht regelmäßig vertreten. Außerdem ist er momentan mit den Vorbereitungen für „sein“ PC-Heft (pctotal, die erste Ausgabe erscheint am 21.11.) beschäftigt. Doch keine Angst, er wird uns und Euch auch in Zukunft erhalten bleiben.

Das TOTAL!-Labor ist allgemein sehr gut angekommen und wird wohl ein fester Bestandteil der TOTAL! bleiben. Die Idee für diese Rubrik stammt übrigens von Thomas (wurde häufig gefragt).

Manna, manna ...

1. Was macht ihr eigentlich mit den Briefen, die nicht veröffentlicht werden? Landen die im Papierkorb, oder werden die auch beantwortet und an den Absender zurückgeschickt?

2. Was macht ihr, wenn ihr nicht arbeitet?

Andrea Kopf, Benndorf

TOTAL! antwortet:

1. Daß die Briefe nicht im Müll landen, haben wir ja schon häufig geschrieben. Daß wir sie alle beantworten, wäre das Idealbild – leider bleibt dazu so gut wie keine Zeit. Briefe mit Fragen, auf die wir schon in den Monaten zuvor eingegangen bzw. die Infos bereits irgendwo in TOTAL! zu finden sind/waren, werden fein säuberlich abgeheftet.

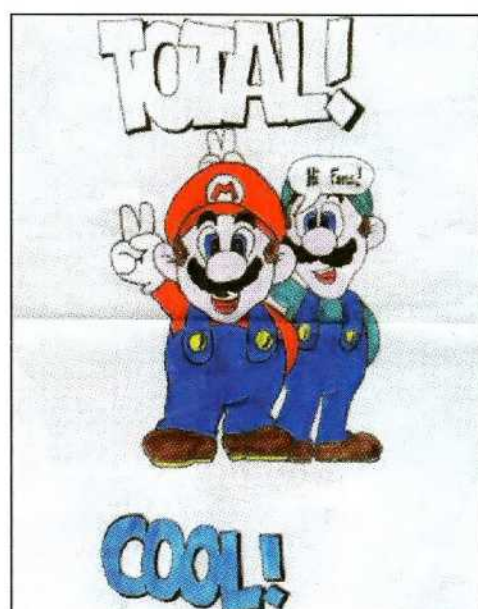
2. Wie, wenn wir nicht arbeiten? Ach so, Du meinst Weihnachten (Dann besuchen wir unsere Eltern.) und Sylvester (Paarty!). Im Ernst: Ab und an treffen wir uns zum Spielen (Fachausdruck: Daddeln), am beliebtesten sind Super Mario Kart, Super Bomberman (2), Super Street Fighter II, ISS Deluxe. Ansonsten tun wir das, was die meisten Leute auch in ihrer Freizeit machen, nämlich (in diesem Fall) Hamburg unsicher, gehen ins Kino, auf Konzerte, treffen Freunde/-innen usw. Ansonsten sieht sich z. B. Reza die Niederl..., äh, Erfolge des HSV im Volksparkstadion an (Block 9, Reihe 25), versucht Klaus-D. die Frage zu klären, warum es trotz 29 Programmen nichts Interessantes im Fernsehen gibt, sortiert Christian seine ca. 100 Star Trek-Videos (natürlich Original-Ton-Fassungen), kümmert sich Thomas um Freundin, Tochter und Formel 1 (PSX), pflegt Mitch seinen PC, durchstöbert Klaus K. die Plattenläden auf der Suche nach Hip Hop in Vinylform, und versucht Marco, die Frage zu klären, ob es wirklich normal ist, die freien Wochenenden des Jahres an einer Hand abzählen zu können. (Naja, er ist halt noch neu in dieser Branche.)

Mamma mia!

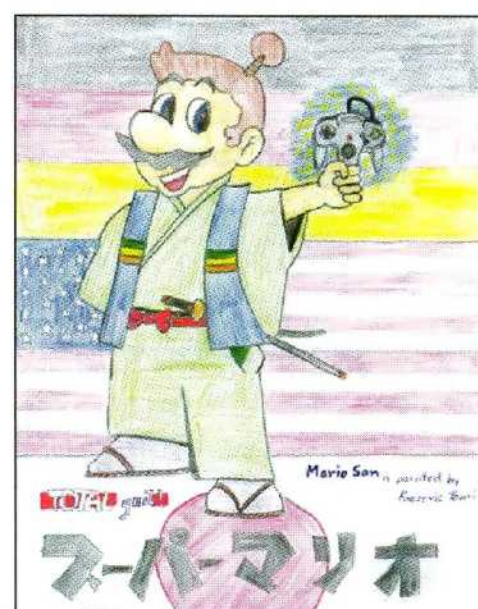
Ich möchte mich ganz herzlich bei euch bedanken! Nur durch eure Mitteilung in TOTAL! 9/96, daß in Wiesbaden die sagenumwobene Pressekonferenz rund um das N64 stattfindet, hat es mir ermöglicht, Shigeru Miyamoto, Genyo Takeda, Shigeru Ota, Reza und andere Mitarbeiter von bekannten Videospiele-Magazinen hautnah zu erleben, mich kurz mit ihnen zu unterhalten, Autogramme zu bekommen, Waverace 64, Pilotwings 64, Super Mario 64 und Shadows of the Em-



Sascha Brösel aus Hamburg (Moin, moin!) steht offensichtlich weniger auf die Werner-Comics, sondern vielmehr auf den Indianer aus dem Spiel Turok



Freundliche Grüße aus Mavern erreichen uns von Gina Saiko



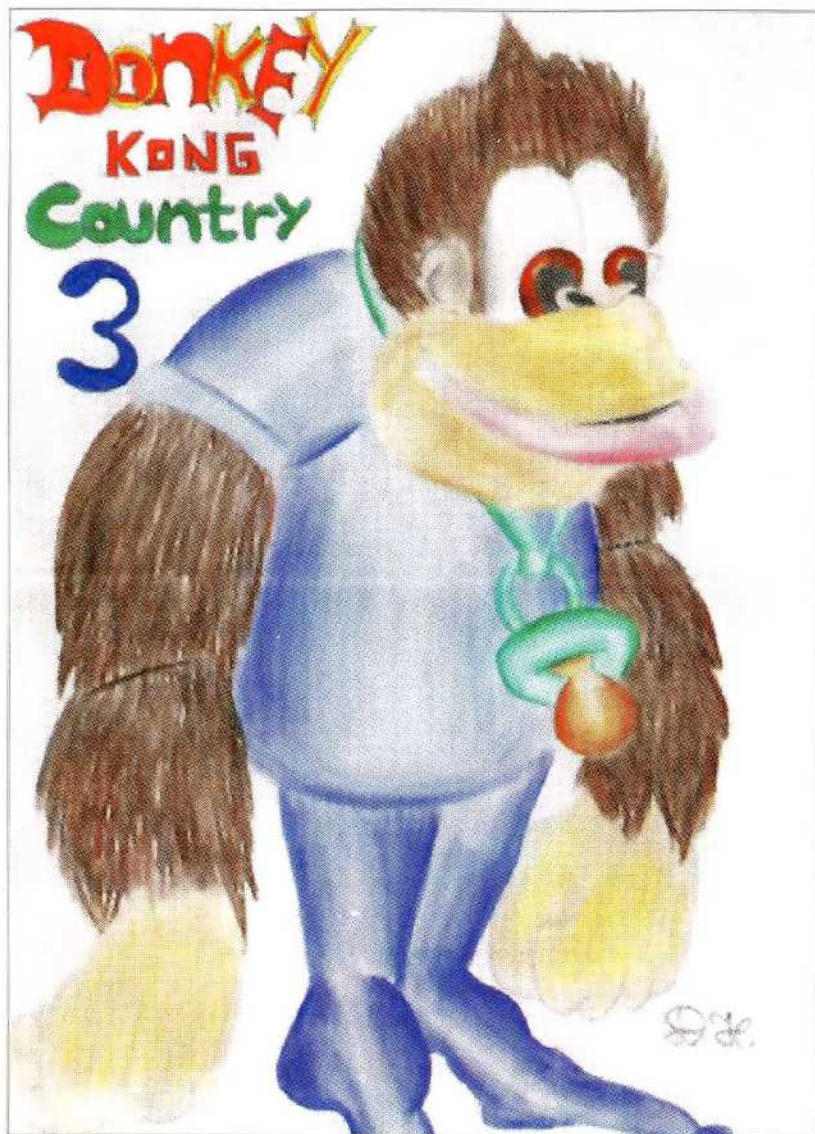
Dieser Samurai-Mario stammt von Knezevic Tomislav aus München

pire zu spielen. (Als ich Shigeru Miyamoto erblickte, dachte ich, das ist alles nur ein Traum.)
Ja klar, die Konferenz war nur für ausgewähltes Publikum bestimmt, doch nachdem ich erfuhr, daß Mr. Miyamoto und weitere Nintendo-Angehörige anwesend seien, war mir das völlig egal. Ich rief mir ein Taxi und bin samt meinem Freund Aron nach Wiesbaden gerast – immer nur mit dem Gedanken im Hinterkopf, einmal Herrn Miyamoto zu sehen, egal, ob ich nun reingekommen wäre oder nicht.

Jonesy (14), Klingelbach

und zu unter der Kamera einen kleinen Pfeil gesehen. Was bedeutet er?
2. Welche Funktionen haben die L- und R-Tasten bei Super Mario 64?
3. Falls ihr euer Redaktionsteam in ein paar Jahren noch einmal erweitern wollt, würde ich mich gern bewerben. Dazu müßte ich aber wissen, wo man Informationen über den Konsolenmarkt und über die ältesten Konsolen bekommt. Könntet ihr mir da weiterhelfen?

Alexander Püschel, Berlin



Daniela Heinrich aus dem hessischen Kelsterbach hat die wirklich unendlich lang wirkende Wartezeit auf Donkey Kong Country 3 sinnvoll genutzt und uns einen wunderschönen Kiddy gemalt

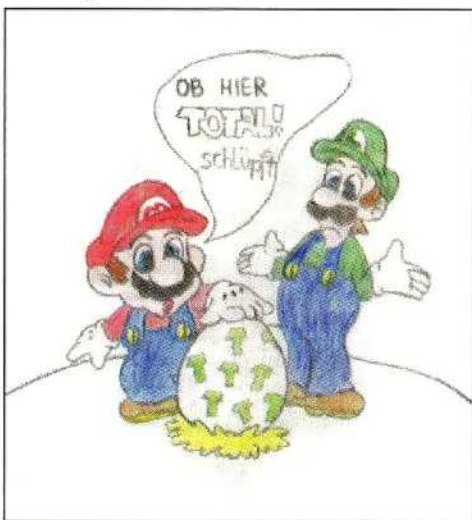
TOTAL! antwortet:

Alle Achtung, das war ja wohl die dreisteste (und coolste!) Aktion überhaupt! Dafür sollte man Dir eigentlich ein „TOTAL! Genial“ auf die Stirn tätowieren. Unbestätigten Gerüchten zufolge hat einer unserer Mitarbeiter sich seinerzeit nur bei uns beworben, um einmal Miyamoto-san (die korrekte japanische Höflichkeitsform) zu sehen.

Reza kann sich übrigens noch an Dich erinnern – und wir müssen schon sagen, Du hast großes Glück gehabt. Wenn einer von uns ihn beim Waverace-Spielen unterbrochen hätte, wäre das mit drakonischen Strafmaßnahmen verbunden gewesen! Der Herr neben ihm war übrigens Michael Friesl, der Mann mit dem Traumjob schlechthin. Er ist nämlich der Chef von Nintendos Konsumentenberatung und somit so ziemlich der allererste Mensch in Deutschland, der die Nintendo-eigenen Spiele oft noch vor uns zu sehen bekommt. Er behauptet zwar, auch sein Job wäre mit Arbeit verbunden, aber das nehmen wir ihm natürlich nicht ab. Also bis bald – vielleicht sehen wir Dich ja bei der Präsentation des ‚Giga128‘ wieder ...

Traumjob

1. In eurem N64-Video habe ich ab



Hubert Skubij aus Nürnberg stellt die witzigste Frage des Monats. Wir wollen die Antwort aber nicht verraten. Nur soviel: Es ist immer eine schwere Geburt

TOTAL! antwortet:

1. u. 2. Der Pfeil über oder unter dem Kamerasymbol zeigt an, ob die Nah- oder Fernperspektive aktiviert ist. Habt Ihr die Mario-Perspektive gewählt, ist neben der Kamera ein kleiner Mario-Kopf zu sehen. Umgeschaltet wird mittels der R-Taste, die L-Taste ist nicht belegt.

3. Schwierige Frage. Infos über den Konsolenmarkt erhältst Du durch die Lektüre verschiedener Magazine. (In neXt Level berichten wir z. B. auch über den Markt und die Branche an sich.) Ansonsten kannst Du über ältere Konsolen eigentlich nur etwas erfahren, wenn Du sie selber besitzt oder besessen hast. Auf Flohmärkten kann man z. B. das legendäre Atari VCS 2600 für ein paar Mark erwerben. (Mehr als 20 DM und max. 5 DM pro Spiel sollte man nicht ausgeben.) Aber in ein paar Jahren wird das gar nicht mehr notwendig sein, denn dann werden NES (und vermutlich auch SNES) selbst geschichtsträchtige Konsolen von Gestern sein. Andere aktuelle Konsolen (PlayStation, Saturn) kannst Du z. B. in Kaufhäusern unter die Lupe nehmen.

Ein Tip noch zu Flohmärkten: Wenn Du irgendwo eine Zeitschrift namens Tele Match findest, solltest Du unbedingt zuschlagen. Nicht, weil das die Chancen auf einen zukünftigen Job vergrößert, sondern einfach nur, weil das die erste deutsche Videospiele-Zeitschrift war (ca. Ende 1982 bis 1984) und es aus heutiger Sicht recht amüsant ist zu sehen, was damals up to date war und was als High-Tech angesehen wurde.

Super Mario 64

1. Wie lange habt ihr eigentlich gebraucht, um Super Mario 64 durchzuspielen und 120 Sterne zu sammeln?
2. Kann man das N64-Video auch ohne TOTAL!-Abo erwerben?
3. Ich sammle alles über Super Mario 64 und habe von drei Levelanzahlen gelesen: 15, 18 und 24. Was stimmt nun eigentlich?

Patrik Seppi, A-Rum

TOTAL! antwortet:

1. Eine genaue Zeit läßt sich schlecht nennen, da sich die ersten vier Tage lang ständig vier bis sechs Leute um das Pad gedrängelt haben (verbal natürlich, nicht körperlich) und jeder möglichst jede Welt spielen wollte – auch wenn dort schon längst alle Sterne gesammelt waren. Dadurch ging natürlich eine Menge Zeit verloren. Nichtsdestotrotz hatten wir in weniger als einer Woche alle 120 Sterne entdeckt. Schätzungsweise benötigt ein geübter Videospiele, der ohne Tips konzentriert an das Spiel her-



Nicht nur auf Donkey Kong Country 3 wird gewartet: Robert Len aus Bad Säckingen (Nein, das ist nicht der Geburtsort von Mikka Häkkinen.) will viel lieber ein Nintendo⁶⁴ sein eigen nennen dürfen. Aber warum vergießt Yoshi denn Tränen? Schließlich wird doch schon fieberhaft an einem N64-Titel gearbeitet wird, in dem er die Hauptrolle spielen wird

angeht, mindestens 40 Stunden.

2. Nein.

3. Es gibt 15 unterschiedlich große, durchnummerierte Welten, von denen man eigentlich nicht sprechen kann. Dazu kommen drei Bowser-Level, drei kleine ‚Schalter‘-Level und drei weitere ‚Bonus-Level‘. Außerdem gibt es noch das Schloß mit vier Etagen und angrenzendem Park und kleinem Garten. Somit sind alle drei Angaben mehr oder weniger korrekt, und 25 wäre auch noch eine Möglichkeit.



Andreas Meissner aus Bad Allendorf träumt von drei leicht bekleideten Schönheiten und hat diese zu Papier gebracht. Sein Alter hat er uns nicht verraten

Technik-Treff

1. Was ist eigentlich ein Chinch-Kabel?
2. Was ist ein Netzteil, für was ist es gut, und wird es im PAL-Standard-Set enthalten sein?
3. Was ist ein einfaches Videosignal?
4. Was ist ein NTSC-Kabel?

Omar Teroz, A-Innsbruck

TOTAL! antwortet:

1. Chinch bezeichnet eine Steckernorm, genutzt z. B. von Stereoanlagen.
2. Ein Netzteil transformiert den 220-Volt-Strom der Steckdose auf die Volt-Zahl, die eine Konsole (oder Videorekorder, Computer usw.) benötigt und wandelt Wechsel in Gleichspannung.
3. Videosignal oder AV-Signal ist die einfachste Art der



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!**





Nintendos neue 64-Bit-Konsole erscheint erst am 1. März 1997 in Deutschland. Ihr habt die einmalige Möglichkeit, die absoluten Highlights der ersten beiden Nintendo⁶⁴-Spiele zu Hause anschauen zu können – und das lange bevor die erste Konsole 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 34) und entführt Euch mit *PilotWings 64* (S. 30) 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

Bildübertragung zwischen Konsole, Videorekorder und Bildschirm. Andere Arten sind SVHS oder RGB. Letzteres liefert das beste Bild, das das Signal getrennte Farbinformationen für den Rot-, Grün- und Blauanteil überträgt und somit am störungsfreisten arbeitet.

4. NTSC ist die amerikanische und japanische Fernsehnorm, benannt nach dem National Television System Committee, einem Anfang der 50er Jahre gegründeten amerikanischen Fernsehnormenausschuß. Ein NTSC-Kabel ist also ein amerikanisches/japanisches Videokabel. In Europa gibt es andere Normen, nämlich PAL und SECAM (Frankreich, Griechenland, Osteuropa). Diese



Thomas Sperl (Vogtareuth) präsentiert uns sein Fußball-Team. Leider hat er vergessen, uns seine Mannschaftsaufstellung aufzuschreiben. Spielt Donkey Kong im Tor?

ganzen Begriffe ausführlich zu erläutern, würde aber eindeutig den Rahmen der Leserpost sprengen. Wenn Du es ganz genau wissen willst, mußt Du Dich vertrauensvoll an einen (guten!) Physiklehrer wenden – vorausgesetzt, Du und der gute Mann haben den Rest des Tages nichts weiter vor.

Zukunftspläne

1. Wißt Ihr, wo ich das GB-Spiel *Mystic Quest* noch bestellen kann?
2. Bis heute konnte man Action-Flugsimulationen auf Nintendo-Konsolen an einer Hand abzählen. Meint ihr, das wird sich mit dem N64 ändern?
3. Warum wurde der Game Boy nicht mit Miyamoto-Werken bedacht? Zieht Big N das N64 und das SNES dem GB vor?
4. Welche Voraussetzungen muß man mitbringen, wenn man eine Karriere als Videospielprogrammierer/-Designer starten möchte? Lohnt sich jahrelanges büffeln und studieren überhaupt?

Andreas Lubensky, Niesky

TOTAL! antwortet:

1. Ein Blick in die Händlerinserate in unserem Heft wird Dir sicherlich weiterhelfen.
2. Flugsimulationen sind auf PCs so verbreitet, weil diese lange Zeit die nötige Rechenpower lieferten, um realistische 3D-Grafik zu erzeugen. Mit dem Schritt zu 32- bzw. 64-Bit ist dies nun erstmals auch im Konsolenbereich möglich. *Pilot Wings 64* ist der Anfang, es werden sicherlich eine ganze Reihe von Spielen dieses Genres folgen.

3. Stimmt nicht ganz. Das famose *Donkey Kong* stammt von

Die 13jährige Christine Klein aus Aachen ist offensichtlich ein begeisterter Fan von *Ranma 1/2*



Der uns mittlerweile bestens bekannte Ronny Nikolaus aus Volkenshagen verbringt offensichtlich mindestens 90 Prozent seiner Freizeit damit, uns mit Briefen zu beglücken, an den TOTAL!-Wettbewerben teilzunehmen oder neue Zeichnungen zu entwerfen. Diese stammt bestimmt aus seinem letzten Spanien-Urlaub. Oder?!

Miyamoto-san, ebenso *Zelda IV*, das viele sogar für besser als das SNES-*Zelda* halten. Die Tatsache, daß Miyamoto rein gar nichts mit den *Super Mario*-Spielen zu tun hatte, zeigt jedoch, daß Du mit Deiner Vermutung nicht ganz Unrecht hast.

4. In Deutschland ist es sehr schwierig, in diesem Bereich Fuß zu fassen. Eigentlich gibt es hierzulande nur zwei Programmier-Schmieden, denen das gelungen ist (Factor 5 und Neon), allerdings nur über den 'Um-



Die Kämpfer von *Battle Arena Toshinden* wurden gemalt von Oliver Fröhnert aus Dremmen

weg' Computerspiele. In dem Bereich sind die Aussichten in Deutschland nicht ganz so schlecht. Doch auch da ist der Weg recht steinig: Normalerweise schickt man nicht einfach eine Bewerbung als Spiele-Designer an eine Firma. Man sollte sich vorher schon hobbymäßig in dieser Richtung betätigen. Wenn man etwas vorweisen kann, vergrößert das die Chancen, in diesem Bereich eine Tür zu öffnen.

Leere Versprechungen?

In Ausgabe 9/96 wird in den *News Yoshi's Island 64* für Dezember angekündigt. So schnell kann Miyamoto das Spiel doch nie programmieren. Den Termin kann Nintendo doch niemals einhalten, oder?

Florian

TOTAL! antwortet:

Miyamoto programmiert die Spiele zwar nicht, sondern er designt oder überwacht/produziert sie, dennoch ist es recht unwahrscheinlich, daß *YI 64* noch dieses Jahr in Japan erscheint. Die Tatsache, daß das Spiel erst im August angekündigt wurde, bedeutet jedoch nicht,

daß zu dem Zeitpunkt erst mit der Programmierung begonnen wurde. Wer weiß, vielleicht ist das Spiel ja schon seit zwei Jahren in Arbeit?! Betrachtet man jedoch die ganzen Terminverschiebungen rund um das N64, bleibt eine Veröffentlichung 1996 fraglich.

Lieber Fehlerteufel!

Hurra, ich habe das Superpreisrätsel „Wo steckt der Fehler?“ aus Ausgabe 9/96 gewonnen (Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.). In der Vorschau hat's gekracht: Das Jahr hat nur einen 28. August 1996.

Oh, oh, oh, früher, bei der Schülerzeitung, wurde der Verantwortliche für so etwas so lange in den Heizungskeller verbannt, bis auch der Redaktionsbote mit dem Studium durch war. Wenn ich so nachdenke, möchte ich den Preis gar nicht mehr haben; ich will ja nicht vom Unglück anderer profitieren.

So, nun mal wieder ran an die Arbeit!

Bernd Schulze, Oldenburg

TOTAL! antwortet:

Da 'Heizungskeller' für den normalen, geplagten TOTAL!-Redakteur fast schon Erholung bedeuten würde, haben wir für solche Fälle subtilere Methoden. Der Schuldige hat nun die Aufgabe, herauszufinden, warum Mitch immer noch mit Fragen nach dem Rubindiadem aus *Secret of Mana* bombardiert wird, obwohl er die Frage allein in diesem Jahr schon zweimal (Helpline 1/96, T&T 9/96) beantwortet hat. Sobald das geklärt ist, muß der Betroffene sämtliche Spezial-Moves von *Rise of the Robots* herausfinden – falls er nicht beim Verfassungsgericht auf Artikel 1 des Grundgesetzes klagt.



Marc Holtkötter aus Mastholte demonstriert uns auf seine Art, daß er bei SMK voll auf DK Jr. schwört

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

A.B. GAMES

Ankauf & Verkauf
von Videospielen
und Geräten

Andreas Bender

Action Replaydt	89,95	Hulkdt	39,95	Space Acedt	29,95*
Universal-Adapter „FIRE“dt	49,95	Illusion of Timedt	109,95	Spankys Questdt	39,95*
Aero the Acro-Batdt	39,95*	Justice Leaguedt	69,95	Super Air Diverdt	39,95*
Aladdindt	59,95*	Joe & Mac IIIdt	89,95	Tetris & Dr. Mariodt	69,95
Axelus	19,95*	Kirbys Ghost Trapdt	69,95	Tetris IIdt	79,95
Art of Fightingus	29,95*	König der Löwendt	69,95*	Taz Maniadt	39,95*
Asterix & Obelixdt	109,95	King of Dragonsdt	59,95*	Terminator IIdt	39,95*
Axelaydt	39,95*	Knights of the Rounddt	59,95*	Time Slipdt	29,95*
Asterixdt	39,95*	Lord of Darknessdt	39,95*	Tiny Toonjp	19,95*
Batman Foreverdt	59,95	Last Action Herodt	39,95	The King of Rallyjp	19,95*
Breath of Fire IIdt	149,95	Lothar Matthäusdt	39,95*	Turbo Toonsdt	59,95
Battlelordsdt	39,95*	Lethal Weapondt	39,95*	Tiny Toonsdt	39,95*
Battlelords vs. D. Dragondt	39,95*	Lufia IIus	149,95	Toy Storydt	149,95
Bill L. C. Basketballus	29,95*	Mickey & Minnie M. Circ.dt	89,95	Vortexdt	39,95*
Brawl Brothersdt	39,95*	Mickey Maniadt	69,95*	Wild Gunsdt	49,95*
Batman Returnsdt	39,95*	Magical Questdt	49,95*	World League Basketballdt	39,95*
Chrono Triggerus	149,95*	Magic Boydt	39,95	Warp Speeddt	29,95*
Cybernatordt	39,95	Michael Jordandt	49,95*	Zeldadt	69,95
Claymatesdt	29,95	Mr. Nutzdt	39,95*	Zeldadt	59,95*
Champ. World Soccerdt	39,95*	Magic Swordjp	19,95*	Zooldt	39,95*
Darius Twinjp	19,95*	Magical Questus	19,95*	Zombiesdt	39,95*
Dino Dudesjp	19,95*	Micro Machines IIdt	69,95*	Yogi Bear'sdt	39,95*

ULTIMATE MK 119,95

(deutsche Version)

Dschungelbuchdt	69,95	Out to Lunchdt	29,95*	Yoshi's Cookiedt	29,95*
Demolition Mandt	49,95	Outlanderdt	39,95*	Young Merlindt	69,95
Donkey Kong C. Idt	69,95*	NBA Give 'n Godt	69,95*	X-Mendt	49,95
Donkey Kong C. IIdt	119,95	NBA Basketballus	39,95*		
Dragons Liardt	49,95*	NBA Showdownus	39,95*		
Dark Waterdt	49,95*	Pop 'n Twinbee Idt	39,95*		
Earthworm Jimdt	69,95*	Pop 'n Twinbee IIdt	49,95*		
Edonojp	19,95*	Prehistoric Mandt	49,95		
F-Zerodt	39,95*	Power Drivedt	59,95		
Flintstonesdt	59,95*	Plokdt	39,95*		
Fatal Furydt	29,95*	PGA Tour Golfdt	79,95*		
Final Fantasy IIIus	149,95	Power Rangersdt	39,95*		
George F. KO Boxingdt	69,95*	Phalanxdt	29,95*		
Godsdt	19,95*	Robotrekus	129,95		
Gemfireus	99,95*	Race Drivindt	49,95*		
Home Alonedt	49,95*	Road Riot 4WDdt	49,95*		
Hyper Zonedt	29,95*	Rampartus	29,95*		
Harleys H. Adventureus	29,95*	Run Sbaerdt	39,95*		
Harleys H. Adventuredt	39,95*	Rise of the Robotsdt	39,95*		
Hebereke Popoittodt	59,95	Secret of Manadt	109,95		
		Super Mario Kartdt	69,95		
		Super Mario World IIdt	99,95		
		Super Mario All Starsdt	69,95		
		Super Mario All Starsdt	49,95*		
		Soccer Kiddt	49,95*		
		Slammasterdt	59,95		
		Sparksterdt	39,95*		
		Spider-Man & X-Mandt	29,95*		
		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*		
		Super BC Kiddt	49,95*		
		Super Turricanus	19,95*		
		Super Punch Outdt	39,95*		

Der Knaller des Monats!



49,95
Konami
Infrarot-Joypad
(NES / SNES)

Achtung!

A.B. GAMES The Store

**Der Videospiel Laden
in Lübeck!**

Ladenpreise können abweichen!

A.B. Games-The Store
Moislinger Allee 40a • 23558 Lübeck

NEUHEITEN!
Teilweise 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	119,95
Spiroudt	129,95
Super Street Fighter Alphadt	call
Tetris Attackdt	call
Terranigmadt	119,95
Mission Impossibledt	129,95
Winter Golddt	call
Wormsdt	139,95

• SPIELE MIT *S* 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

Wir präsentieren Euch diesen Monat den ersten Teil unseres bildstarken Waverace 64-Reports. Die Strecken eins bis vier behandeln wir ebenso wie die grundsätzlichen Möglichkeiten im Spiel. Alle Spielmodi, die Funktion des Power-Meters sowie auch die Rennregeln erläutern wir abschließend. TOTAL! wünscht viel Spaß, und Jetski ahoi!



Jetskies sind extrem wendige, auch für hohen Wellengang bestens geeignete Rennboote im Motorrad-Look

die küste ruft



coole stunts

Drei Monate nach der Markteinführung des 64-Biters sorgt Nintendo endlich für den lang ersehnten Software-Nachschub. Nach dem sensationellen *Super Mario 64* und dem nicht minder eindrucksvollen *PilotWings 64* präsentiert Big N mit



Waverace 64 ein Rennspiel der etwas anderen Art. Statt PS-starke Sportwagen über staubige Strecken zu scheuchen, macht Ihr mit einem Jetski maritime Gefilde unsicher. Vier verschiedene Fahrer stehen zu diesem Zweck zur Auswahl, die sich hinsichtlich der Steuerung ihrer Jetskies voneinander unterscheiden. Während die sportliche Ayumi Stewart schnell und wendig ist, benötigt der schwergewichtige, recht träge David Mariner länger, um die Höchstgeschwindigkeit zu erreichen. Kommt sein Jetski jedoch auf Touren, kann ihn kaum einer seiner Kontrahenten einholen. Diese verfügen dagegen über eine weitaus bessere Kurvenlage und Beschleunigung. Eines haben die vier Charaktere jedoch gemeinsam: Sie beherrschen allesamt eine Reihe eindrucksvoller Stunts. Neben Rückwärtssalti können sie beispielsweise einen Handstand während der Fahrt vollführen, sogar halsbrecherische Schrauben beherrschen die Jetski-Piloten. Zahlreiche Sprungschanzen bieten nur zu oft Gelegenheit, für diese waaghalsigen Manöver. *Waverace 64* bietet vier verschiedene Spielmodi. Neben dem obligatori-

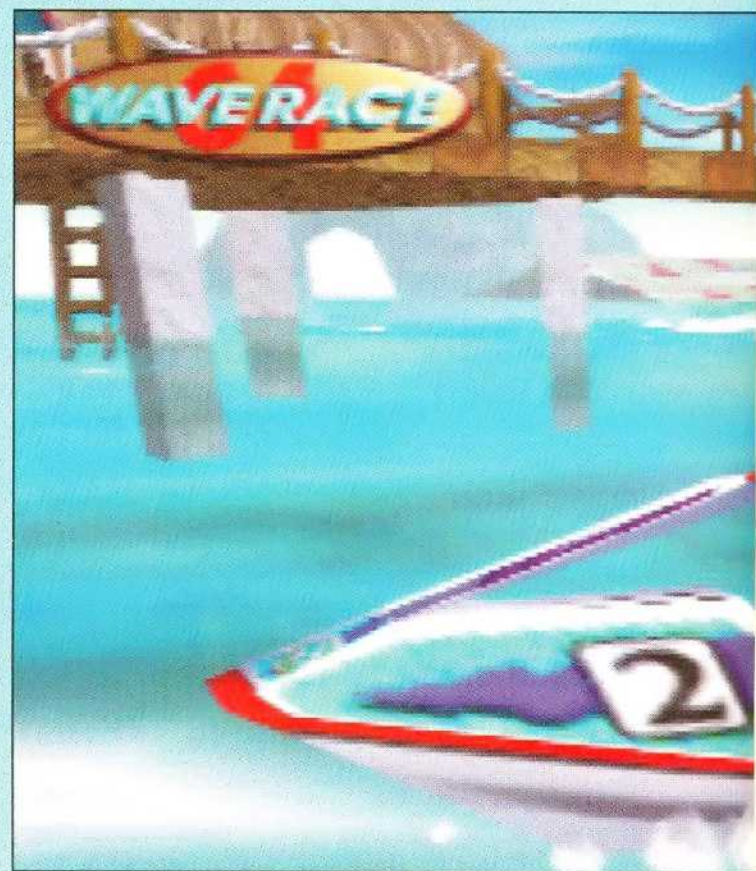
schen GP-Modus, in dem die Kontrahenten gemeinsam an den Start gehen, könnt Ihr dank der Time-Trial-Option auf die Jagd nach Bestzeiten gehen. Im Stunt-Modus müßt Ihr möglichst viele Punkte durch spektakuläre Kunststücke sammeln. Die schmalen Ringe, die durchfahren werden müssen, machen Euch bei dieser Disziplin ebenso zu schaffen wie das sehr knapp bemessene Zeitlimit. Zu guter Letzt wird ein Zweispieler-Simultanmodus geboten – heißen One-on-One-Hochgeschwindigkeitsduellen steht somit dank Splitscreen-Option nichts mehr im Wege. Insgesamt dürft Ihr Euch bei *Waverace 64* auf

AUF EINEM ABGESTECKTEN TERRAIN ÜBT IHR EURE FAHRKÜNSTE

acht Strecken tummeln, die an Vielseitigkeit kaum noch zu übertreffen sind. Zu Beginn findet Ihr Euch im Dolphin Park wieder. Dort habt Ihr die Möglichkeit, den fahrbaren Untersatz kennenzulernen. Wie auf allen anderen Kursen wird auch der ovale Streckenverlauf des Sunny-Beach-Kurses durch schwimmende Bojen gekennzeichnet. Bei wiederholter Nichtbeachtung dieser Markierungen droht das vorzeitige Aus durch Disqualifikation. Zusätzlich zu einigen Sprungschanzen warten die Szenarien mit Hindernissen wie z. B. Sandbänke und Treibgut auf, und je nach Spielmodus variieren die Streckenführungen leicht. Zudem beeinflussen 'natürliche' Faktoren wie Wasserstand und Wellengang die Rennen. Während Ihr in der Milky-Lake-Stage über eine spiegelglatte Wasser-



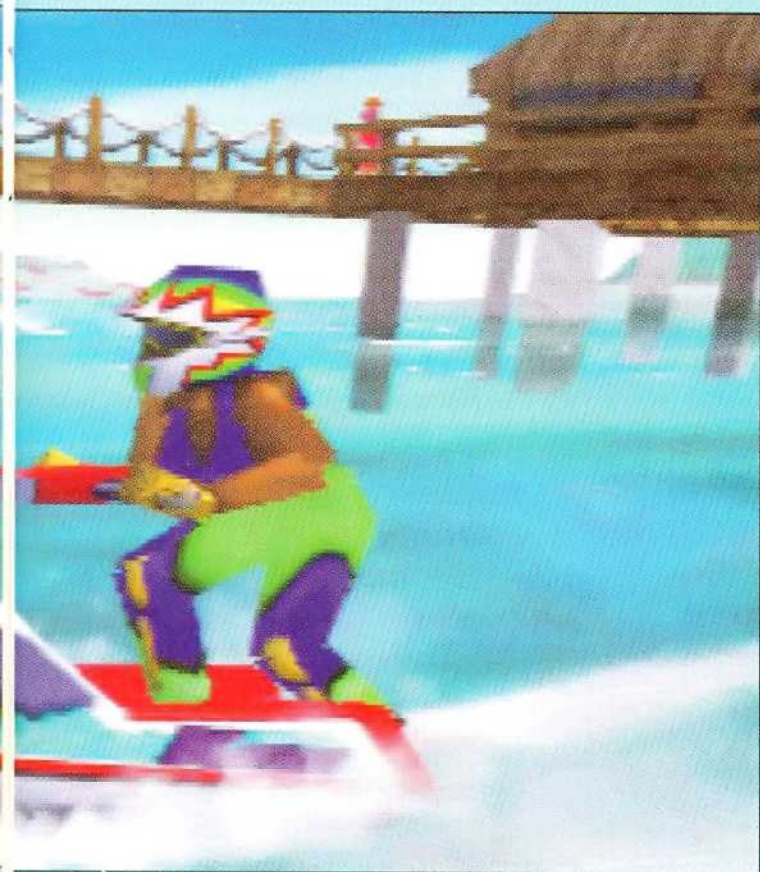
Das Strecken-Design der acht Kurse reicht von schlicht bis futuristisch



oberfläche rast, machen Euch auf dem Marine-Fortress-Kurs gewaltige Wogen zu schaffen. Schwankende Witterungsverhältnisse tragen außerdem dazu bei, daß jedes Rennen unterschiedlich verläuft – ein hochinteressantes Feature, mit dem bis dato noch kein Rennspiel aufwarten kann und das echte Langzeitmotivation durch immer neue Situationen garantiert. Wie es bereits bei *Super Mario 64* und *PilotWings 64* der Fall war, kommt auch bei Nintendos neuestem Werk der Analog-Stick des Nintendo⁶⁴-Joypads zum Einsatz. Die Jetskies lassen sich dank der analogen Steuerung sehr präzise handhaben, und auch bei gefährlichen Stunts behält der Spieler stets die Kontrolle. Das dritte Nintendo-Game demonstriert die Hardware-Fähigkeiten der hauseigenen Kon-



RACE



sole erneut auf eindrucksvolle Art und Weise. Besonders bei der schwierigen Darstellung des Wassers haben die Entwickler (erfolgreich) tief in die 64-Bit-Trickkiste gegriffen.

Unter der transparenten Wasseroberfläche tummeln sich bunte Fischschwärme, und auch größere Meeresbewohner wie Delphine und Mörderwale sind auf den Kursen zu sehen. Zudem sorgen unterschiedliche Lichtverhältnisse in den verschiedenen Szenarien für packende Atmosphäre. Auf der Milky-Lake-Strecke erschweren Nebelschwaden die Sicht, während Ihr auf dem Sunset-Bay-Track, wie der Name schon sagt, in einen malerischen Sonnenuntergang hineinfahrt. Zusätzlich zu dem aufwendigen Light-Source-Shading tragen die gelungenen Animationen aller beteiligten Fahrer zu der gran-



Auf dem Übungsgelände lassen sich Stunts und akrobatische Einlagen nach Lust und Laune ausprobieren



maximum power

Vier Fahrer samt eigenem Jet-ski sind auswählbar

diesen optischen Aufmachung bei. Trotz der sehr detaillierten Polygongrafik läuft das 3D-Spektakel mit atemberaubender Geschwindig-

SCHNELLER SPIELABLAUF TROTZ FEINER POLYGONDARSTELLUNG

keit über den Bildschirm. Die Hardware-Power des Nintendo⁶⁴ ermöglicht eine durchschnittliche Frame-Rate von über 30 Bildern pro Sekunde. Lediglich im Zweispieler-Simultanmodus müssen kleinere Abstriche gemacht werden, so erfolgt z. B. der Grafikaufbau etwas später.

Akustisch wird das feucht-fröhliche Geschehen von stimmungsvollen Soundeffekten und passenden Kompositionen begleitet. Während eines Rennens lässt sich ein Kommentator über Euren Fahrstil aus und teilt Euch Zwischenzeiten sowie aktuelle Plazierungen mit.

Doch *Waverace 64* zeichnet sich nicht nur durch eine phantastische Technik aus, vielmehr macht die innovative Art dieses Rennspiels mit seinen Jetskies im Mittelpunkt das Game zu etwas Besonderem. Die abwechslungsreichen Spielmodi sowie zahlreiche versteckte Features wie beispielsweise eine Option, die es Euch erlaubt, die Tracks rückwärts zu befahren, tragen genauso zum Spielspaß bei wie die hohe Qualität des Gameplays. In dieser und der kommenden TOTAL!-Ausgabe stellen wir Euch Nintendos nagelneue High-Tech-Raserei ausführlich in Wort und Bild vor und lassen dabei selbstverständlich kein Geheimnis ungelüftet.

Klaus Kock / Thomas Hellwig

Der Zweispieler-Modus bietet einen recht übersichtlichen Spitscreen-Bildschirm

Die Strecken



rennaction pur

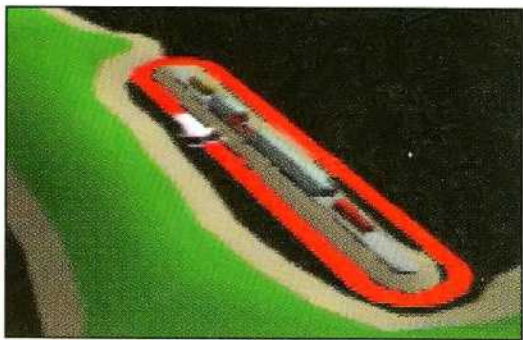


TOTAL! 11/96

25

reportage

KURS 1



Dieser erste Kurs bietet trotz recht simpler Streckenführung Abwechslung, denn nicht nur Bojen müssen umfahren werden, auch Hindernisse wie diese Sterne machen das Rennen interessant



Die Pers



Rechts am Bildrand gut zu erkennen: Fahrer Vier und Drei wechseln die Position



Der Sandstrand bremst Ever Wasserfahrzeug gewaltig, steckenbleiben ist jedoch nicht möglich



Nach jedem Rennen düsen die Jetskies noch eine Weile um den Kurs – computergesteuert

easy going



Die vier leicht differierenden Perspektiven werden den Ansprüchen eines Rennspielprofis nicht 100 % gerecht, dafür sind sie einfach zu wenig innovativ bzw. ...



Die Kulisse der zweiten Wasserpiste gehört zu den schönsten des Spiels. Vordergründig fallen die Lens-Flare-Effekte des Sonnenlichts besonders ins Auge – auf komplexe Realitätsnähe legte man sehr viel Wert



Im GP-Modus sind Sprungschancen rar gesät, zur Vollführung spektakulärer Stunts eignet sich der Stunt-Modus wesentlich besser



Unnötige Stunt-Einlagen können Euch aus dem Rhythmus bringen

KURS 2



Die Startphase ist sehr wichtig, denn der Power-Meter kann sofort auf Maximum gebracht werden



Die Lichteffekte auf diesem Kurs sind mehr als sehenswert – technisch brilliert Waverace 64

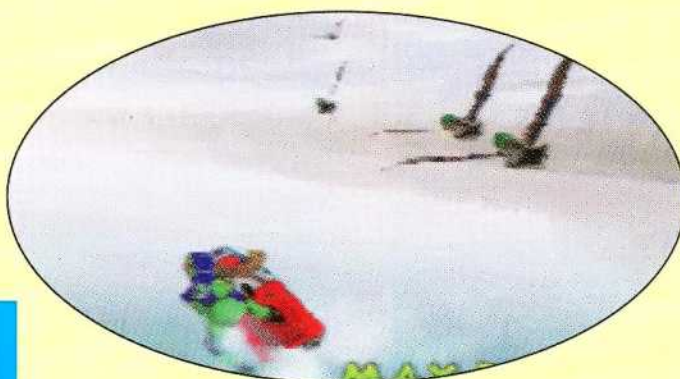




Holzpflöcke machen das Umfahren der Bojen zu einem riskanten Unternehmen mit offenem Ausgang



Nach zirka eineinhalb Runden lichtet sich die Strecke, der Nebel weicht, und gefährliche Hindernisse sind nun wesentlich früher zu erkennen – ein netter Effekt, den sich die Konkurrenz für kommende Spiele ruhig abschauen könnte



Nebel und einige Büsche mitten auf dem Kurs erschweren das Fortkommen teils sehr stark

schlechtwetter

pektiven



zu ähnlich ausgefallen. Dem Spielspaß tut diese Tatsache allerdings nicht im geringsten einen Abbruch



Das Tor öffnet sich nach einer Runde und gibt eine willkommene Abkürzung durch einen Kanal frei



Aufgrund des hohen Wellengangs innerhalb des Kanalabschnitts wird der Jetski arg gebremst



Diese herumschwimmenden Kisten müssen geschickt umfahren werden



Grafisch gesehen ist die vierte Strecke die bislang interessanteste, doch es folgen noch vier weitere



Da bleibt kein Auge trocken – trotz maximaler Power können die Computer-Fahrer besonders in engen Passagen schnell aufholen und Euch gnadenlos verdrängen

innovative strecken





Bojen



Das A und O des Spiels: Zahlreiche Bojen müssen rechts und links umkurvt werden. Zur besseren Unterscheidung sind die Bojen farblich gekennzeichnet und mit dem Buchstaben R bzw. L markiert. Dem nicht genug, zeigen dicke, ebenfalls farblich getrennte Pfeile den richtigen Weg an. Durch die weitläufigkeit der Strecken ist es meist individuell möglich, die Bojen eng oder weit zu umfahren – eine Ideallinie gibt es aufgrund des variierenden Wellengangs allerdings nicht



Die Power-Anzeige: Nach fünf korrekt passierten Bojen steigt das Power-Meter auf Maximum. Die erfreuliche Auswirkung nach dem Umfahren einer Boje: Jeder leuchtende Power-Punkt ermöglicht eine um 5-8 km/H höhere Endgeschwindigkeit. Der Trick: Schon beim Starten kann das Power-Meter durch richtiges Timing auf volle Energie gebracht werden.



Oben: Am linken unteren Bildschirmrand wird angezeigt, wieviele Bojen Ihr 'gemisst' sprich verpaßt habt. Die Konsequenz eines Fahrfehlers: Das Power-Meter sinkt umgehend auf null, und die erspielte Platzierung ist gefährdet. Unten: Fünf Patzer während eines Rennens führen zur gnadenlosen Disqualifikation – retire!

Power-Meter

Retire

Spielmodi



Im Grand-Prix-Modus werden die Positionen der einzelnen Fahrer am rechten Rand angezeigt, doch auch über den Gegnern selbst zeigen zwischenzeitlich eingeblendete Schriftzüge an, welchen Platz der Vordermann belegt. Der Time-Trial-Modus ist hingegen allein auf die Jagd nach Bestzeiten ausgelegt. Im Spitscreen-Modus erübrigen sich diese Hilfen, sind aber dennoch vorhanden. Spektakulär Punkte zu scheffeln, ist das Ziel in der vierten Spielvariante, dem Stunt-Modus.



Wasserstand



Die Wasserstände der Strecken können differieren. Je nach Höhe der Wellen, rast Ihr schnurstracks über das Na oder wühlt Euch mühsam von Boje zu Boje, ständig im Kampf mit dem aufbrausenden Untergrund



Nach dem Rennen wird das Ergebnis angezeigt und automatisch gesichert



Vier Vehikel mit einstellbaren Leistungswerten stehen parat



Vorschau



Kommenden Monat präsentieren wir Euch den zweiten Teil unseres Waverace 64-Reports. Dann zeigen wir Euch die restlichen vier Strecken inklusive des Dolphin Parks und verraten zudem zahlreiche Kniffe und Tricks. Denn sehenswerte Stunts und abgefahrene Turnübungen auf den Jetskies müssen schließlich gelernt sein. Natürlich beleuchten wir die unterschiedlichen Eigenschaften der Fahrer und ihrer Fahrzeuge ebenfalls ausführlich. Bis kommenden Monat!

METROPOLIS

VIDEO UND COMPUTERGAMES

Unterhaltungselektronik Handelsgesellschaft mbH, Natruper Str. 20, 49076 Osnabrück

GEBRAUCHTE SPIELE

SUPER NINTENDO	ANKAUF	VERKAUF
S NES KONSOL + 1 PAD	70,00	119,90
DONKEY KONG	30,00	59,90
STUNT RACE FX	20,00	44,90
NFL QUARTERBACK CLUB	10,00	29,90
SECRET OF MANA	40,00	69,90
MECHWARRIOR	20,00	44,90
EARTHWORM JIM	20,00	44,90
ANOTHER WORLD	10,00	29,90
TOY STORY	40,00	69,90
NBA LIVE 95	20,00	44,90
NHLPA 93	10,00	29,90
NHL 94	10,00	29,90
ZELDA	20,00	44,90
PITFALL	10,00	29,90
CASTLEVANIA IV	10,00	29,90
FLASHBACK	20,00	44,90
JIMMY CONNERS	20,00	44,90
PILOT WINGS	10,00	29,90
PRIMAL RAGE	20,00	44,90
SAMURAI SHOWDOWN	20,00	44,90
MARIO ALLSTARS	20,00	44,90
FIFA 96	30,00	59,90
MEGAMAN X	10,00	29,90
FEVER PITCH	20,00	44,90
WWF WRESTLEMANIA	20,00	44,90
THEME PARK	40,00	69,90
TURN & BURN	10,00	29,90
WARIOS WOODS	20,00	44,90
LEMMINGS 2	20,00	44,90
AXELAY	10,00	29,90
STARWING	10,00	29,90
DONKEY KONG 2	40,00	69,90
DSCHUNGLEBUCH	30,00	59,90

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

MEGA CD II	ANKAUF	VERKAUF
MEGA CD 2 KONSOL	30,00	59,90
LUNAR 2	40,00	69,90
THUNDERHAWK	10,00	29,90
NBA JAM	10,00	29,90
PRINCE OF PERSIA	5,00	14,90
LAWNMOWERMAN	5,00	14,90
TOM CAT ALLEY	10,00	29,90
CHUCK ROCK 2	5,00	14,90
MYSTERY MANSION	10,00	29,90

NEO GEO CD	ANKAUF	VERKAUF
NEO GEO CD KONSOL	125,00	199,90
SAMURAI SHOWDOWN 2	20,00	44,90
SAMURAI SHOWDOWN 3	20,00	44,90
LAST RESORT	20,00	44,90
FATAL FURY 3	30,00	59,90
NAM 1975	20,00	44,90
VIEWPOINT	20,00	44,90
WINDJAMMERS	30,00	59,90
MAGICIAN LORD	20,00	44,90
GALAXY FIGHT	30,00	59,90
SAVAGE REIGN	30,00	59,90
BLUES JOURNEY	15,00	29,90
BURNING FIGHT	15,00	29,90
ROBO ARMY	30,00	59,90
STREET HOOP	30,00	59,90
ALPHA MISSION II	15,00	29,90
KING OF FIGHTERS 94	15,00	29,90

ATARI JAGUAR	ANKAUF	VERKAUF
JAGUAR + 1 PAD	50,00	99,90
CLUB DRIVE	10,00	29,90
TEMPEST 2000	20,00	44,90
THEME PARK	30,00	59,90
CHECKERED FLAG	10,00	29,90
ALIEN VS PREDATOR	30,00	59,90
SYNDICATE	20,00	44,90

SONY PLAYSTATION	ANKAUF	VERKAUF
PSX KONSOL DT/JP/US	200,00	299,90
JUMPING FLASH	20,00	39,90
IMPACT RACING	20,00	39,90
DESTRUCTION DERBY	25,00	49,90
TWISTED METAL	25,00	49,90
RAYMAN	25,00	49,90
PRIMAL RAGE	25,00	49,90
TOHSHINDEN	20,00	39,90
THUNDERHAWK 2	25,00	49,90
PARODIUS	20,00	39,90
STREETFIGHTER ALPHA	25,00	49,90
SHELLSHOCK	25,00	49,90
ROAD RASH	30,00	59,90
NBA LIVE 96	25,00	49,90
WIPEOUT	20,00	39,90
WARHAWK	25,00	49,90
MOTORTOON 2	30,00	59,90
LOVE SOLDIER	25,00	49,90
GUNSHIP	30,00	59,90
FIFA SOCCER	25,00	49,90
EXTREME GAMES	25,00	49,90
ALONE IN THE DARK	30,00	59,90
ARC THE LAD	20,00	39,90
BUST A MOVE 2	30,00	59,90
CYBERSPEED	20,00	39,90
TOHSHINDEN 2	30,00	59,90
TEKKEN 2	40,00	69,90
SIDEWINDER	40,00	69,90
RIDGE R REVOLUTION	30,00	59,90
RETURN FIRE	30,00	59,90
PEPE SAMPRAS	40,00	69,90
NOVASTORM	15,00	29,90
WING COMMANDER 3	25,00	49,90

SEGA SATURN	ANKAUF	VERKAUF
SATURN KONSOL	200,00	299,90
SEGA RALLY	25,00	49,90
ASTAL	15,00	29,90
CYBERIA	25,00	49,90
GEX	25,00	49,90
RAYMAN	25,00	49,90
MYSTERY MANSION	20,00	39,90
BUG	20,00	39,90
MAGIC CARPET	25,00	49,90
VIRTUA FIGHTER	10,00	19,90
VIRTUA FIGHTER R.MIX	15,00	29,90
WING ARMS	20,00	39,90
TOHSHINDEN	25,00	49,90
SIM CITY	25,00	49,90
NBA JAM	20,00	39,90
SHINOBI X	15,00	29,90
FIFA 96	20,00	39,90
HANG ON	25,00	49,90
GHEN WAR	20,00	39,90
EURO 96	20,00	39,90
SHELLSHOCK	25,00	49,90
LAYER SECTION	15,00	29,90
DAYTONA	20,00	39,90
GRAN CHASER	15,00	29,90
WIPEOUT	30,00	59,90
THEME PARK	30,00	59,90
DIGITAL PINBALL	20,00	39,90
HI VELOCITY	20,00	39,90
THUNDERHAWK 2	25,00	49,90

REAL 3 D O	ANKAUF	VERKAUF
3 DO PAL/RGB KONSOL	50,00	99,90
THEME PARK	20,00	44,90
CRASH N BURN	10,00	29,90
FIFA SOCCER	20,00	44,90
SYNDICATE	10,00	29,90
DEATH KEEP	30,00	59,90
WING COMMANDER 3	30,00	59,90
MICROCOSM	30,00	59,90
REBEL ASSAULT	10,00	29,90
STREETFIGHTER TURBO	20,00	44,90
WORLD CUP GOLF	20,00	44,90
PEBBLE BEACH GOLF	10,00	29,90
POWERS KINGDOM	10,00	29,90
GEX	10,00	29,90
SHERLOCK HOLMES	20,00	44,90
TWISTED	10,00	29,90
UND VIELES MEHR	---	---

SONSTIGES	ANKAUF	VERKAUF
DIVERSE PADS	5,00	14,90
NEO GEO CD BOARD	25,00	49,90
GAMEBOY	25,00	49,90
TOPFIGHTER	40,00	69,90
DIVERSE ADAPTER	5,00	14,90
DIVERSE KABEL	5,00	14,90

NEUE SPIELE & ZUBEHÖR

SUPER NINTENDO	NEU
BRAINLORD	89,90
KIRBY'S GHOST TRAP	89,90
DONKEY KONG 2	119,90
FINAL FIGHT 3	99,90
DIE SCHLUMPF	129,90
BOMBERMAN 4 (JP)	169,90
S TREK DEEP SPACE 9	119,90
LUFIA 2	129,90
ZELDA	69,90
LOST VIKINGS 2	109,90
PGA TOUR 96	129,90
DONALD IN MAUI	139,90
WORMS	129,90
MICRO MACHINES 2	129,90
LIBERTY OR DEATH	129,90
EARTHWORM JIM 2	99,90
YOSHIS ISLAND	109,90
NEW HORIZONS	139,90
JOE & MAC 3	89,90
HUNGRY DINOSAURS	89,90
ROCKY N ROCKY 2	129,90
HAGANE	59,90
GENGHIS KAHN 2	109,90
CASTLEVANIA 2	109,90
TIMECOP	119,90
NFL Q BACK CLUB	49,90
WARIOS WOODS	79,90
KIRBY'S DREAMCOURSE	89,90
NOBUNAGAS AMBITION	99,90
SPIELEBERATER AB	24,90
MEGAMAN 7	119,90
TECMO SUPERBOWL 3	129,90
WEAPON LORD US	89,90

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

NEO GEO CD	NEU
METAL SLUG	129,90
ART OF FIGHT 3	129,90
FATAL FURY 4	129,90
BRICKER	129,90
FUTSAL-SOCCER	129,90
SHINOKEN	129,90
NINJA MASTER	129,90
FATAL FURY 2	89,90
FUTSAL	129,90
FATAL FURY SPECIAL	79,90
RIDING HERO	119,90
KING OF MONSTERS 2	79,90
NEO TURF MASTERS	99,90
GHOST PILOTS	119,90
DOUBLE DRAGON	129,90
BURNING FIGHT	99,90
SINOKEU	129,90
MAGICIAN LORD	119,90
WIND JAMMERS	119,90
ALPHA MISSION 2	89,90
NAM 1975	89,90

SEGA SATURN	NEU
ALIEN TRILOGY	99,90
EXHUMED	99,90
KNIGHTS MIT CONT.	149,90
SKELETON WARRIORS	99,90
NHL POWERPLAY	119,90
EARTHWORM JIM 2	89,90
NBA ACTION	99,90
VIRTUA OPEN TENNIS	99,90
STARFIGHTER 3000	99,90
DESTRUCTION DERBY	99,90
DISCWORLD	89,90
DECATHLETE	119,90
3D LEMMINGS	99,90
TILT	99,90
KING OF FIGHTERS 95	139,90
VAMPIRE HUNTER	129,90
GUN GRIFFON	99,90
GEX	99,90
CONGO	109,90
IRON STORM	119,90
PEBBLE BEACH GOLF JP	39,90
SORY OF THOR 2 Dt.	89,90
VIRTUA FIGHTER KIDS	99,90
SPACE HULK	99,90
JEWELS OF ORACLE	99,90
RETURN FIRE	99,90
SLAMDUNK	89,90
WWF	89,90
ROAD RASH	99,90
SONIC WINGS	139,90
PANZER DRAGON 2	99,90
BOMBERMAN JP	129,90
BUST-A-MOVE 2	89,90

ZUBEHÖR & SONSTIGES	NEU
PSX PAD	59,90
PSX MEMORY CARD	49,90
PSX MAUS	59,90
PSX ASCII PAD	69,90
PSX 4 PLAYER ADAPT.	69,90
SATURN PAD	49,90
SATURN ACTION REPL.	89,90
SATURN ADAPTOR	39,90
SATURN LENKRAD	139,90
SATURN MISSION STICK	149,90
SUPER NINTENDO	189,90
SNES SUPER KEY	29,90
SNES ASCII PAD	39,90
PSX 120ER MEMORY C.	89,90
PSX NE-G-COM	89,90
PC THRUSTMASTER AB.	24,90
GAMEBOY FARBIG	99,90
PC TEAM SPORT SET	139,90
220/110 UMWANDLER	39,90
NTSC/PAL UMWANDLER	119,90
DK PUPPEN AB.	49,90
32X CD SLAM CITY	19,90
32X CD SUP WARRIOR	19,90
PSX MAGAZIN ENGL.	24,90
PSX MAGAZIN DT.	12,80
PSX MAD-CATZ	149,90
PSX RGB KABEL	29,90
PSX GAME BUSTER	89,90

SONY PLAYSTATION	NEU
F1	109,90
TEKKEN 2	109,90
TOHSHINDEN 2	99,90
ANDRETTI RACING	99,90
CYBERIA	89,90
CASPER	99,90
RAGING SKIES	99,90
SHELLSHOCK	99,90
DARKSTALKERS	89,90
PROJECT OVERKILL	119,90
CRASH BANDICOOT	119,90
PETE SAMPRAS TENNIS	99,90
SKELETON WARRIORS	89,90
STREETFIGHTER ALPHA	99,90
ADDIDAS SOCCER	99,90
BEYOND THE BEYOND	99,90
RIDGE RACER REV.	99,90
EXECTOR	49,90
POED	99,90
TOP GUN	99,90
GROUND STROKE (JP)	69,90
JUPITER STRIKE	79,90
RETURN FIRE	99,90
HI OCTANE	49,90
DIE HARD TRILOGY	119,90
OLYMPIC SOCCER	99,90
LENKRAD	149,90
TOMBRADER	99,90
BUST-A-MOVE 2	79,90
BEDLAM	99,90
COOL BOARDERS	149,90
REVOLUTION X	49,90
TIME COMMANDO	99,90

NINTENDO JAPAN	NEU
RGB UMGEBAUT	---
U64 JP RGB + 2 SPIELE	999,90
FARBIGE CONTROLLER	119,90
MEMORY CARD	49,90
PILOT WINGS	249,90
CRUIS N USA	VORB.
MISSION IMPOSSIBLE	VORB.
SHADOWS OF THE E.	VORB.
WAVE RACER 64	189,90
TERMINE FÜR NEUHEITEN	ANRUF

SONSTIGE SYSTEME

PHILIPS CD-I 75% REDUZIERT NEU

RESTPOSTEN

ANGEBOTE AB 9,90 DM

3DO RESTPOSTEN NEU

SPIELE AB 29,90 DM

MEGA DRIVE NEU

SPIELE AB 39,90 DM

GAME GEAR NEU

SPIELE AB 29,90 DM

GAMEBOY NEU

SPIELE AB 39,90 DM

WEITERE GEBRAUCHTTITEL AUF LAGER

WIR KAUFEN IHRE SPIELE AN!

Bitte rufen Sie uns an, bevor Sie uns Ihre Spiele zuschicken. Alle Spielversionen werden von der Metropolis GmbH nur nach vorheriger Absprache an-gekauft. Danach die Spiele einfach an uns schicken. Name, Anschrift und Tel. Nr. unbedingt beilegen. Entsprechend Ihren Vorgaben überweisen wir direkt auf Ihr Konto (Kto. Nr. und BLZ bitte angeben), oder senden Ihnen einen V-Scheck (abzgl. 2,-DM Bearbeitungsgebühr).

BESTELLUNGEN

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

SONSTIGE INFORMATION

Komplette Preisliste gegen 1,- DM in Briefmarken anfordern. Alle Angebote gelten nur solange der Vorrat reicht. Versandpreise & Ladenpreise können variieren. Im Falle von Überlagerungen bei gebrauchten Spielen, können wir leider nicht immer alles ankaufen. Wir behalten uns vor, unabhängig von unserer Preisliste, ein Gesamtangebot zugeben.

ÖFFNUNGS

Plattformen

Sobald Ihr sicher auf einer der in der Luft schwebenden Plattformen gelandet seid, verschwindet sie und eine neue erscheint.



San Francisco



Eine der berühmtesten Touristenattraktionen, die Golden Gate Bridge in San Francisco, darf auf dieser Karte natürlich nicht fehlen. Sie bietet einige Möglichkeiten, Ever fliegerisches Können durch waghalsige Flugmanöver auf die Probe zu stellen.

Los Angeles



In den Straßenschluchten von Los Angeles müßt Ihr mit dem Raketen-gürtel verwickelt positionierte Ringe durchfliegen, ohne dabei zu häufig die Häuserwände zu berühren.

Canyon



Mit dem Hanglider geht es durch den gewaltigen Grand Canyon. Laßt Euch beim Suchen nach den Ringen nicht zu sehr von der beeindruckenden Landschaft ablenken!



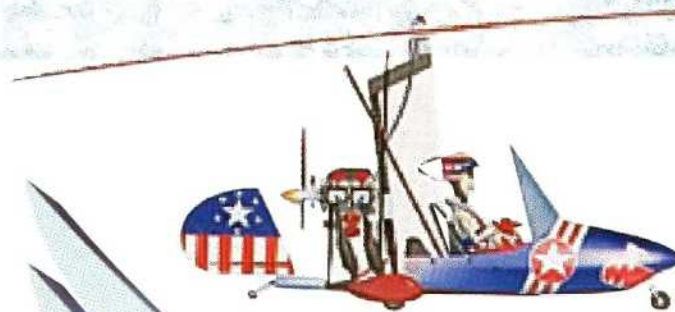
In den Nachtmissionen wirken die nackten Felslandschaften des Grand Canyon besonders unübersichtlich.



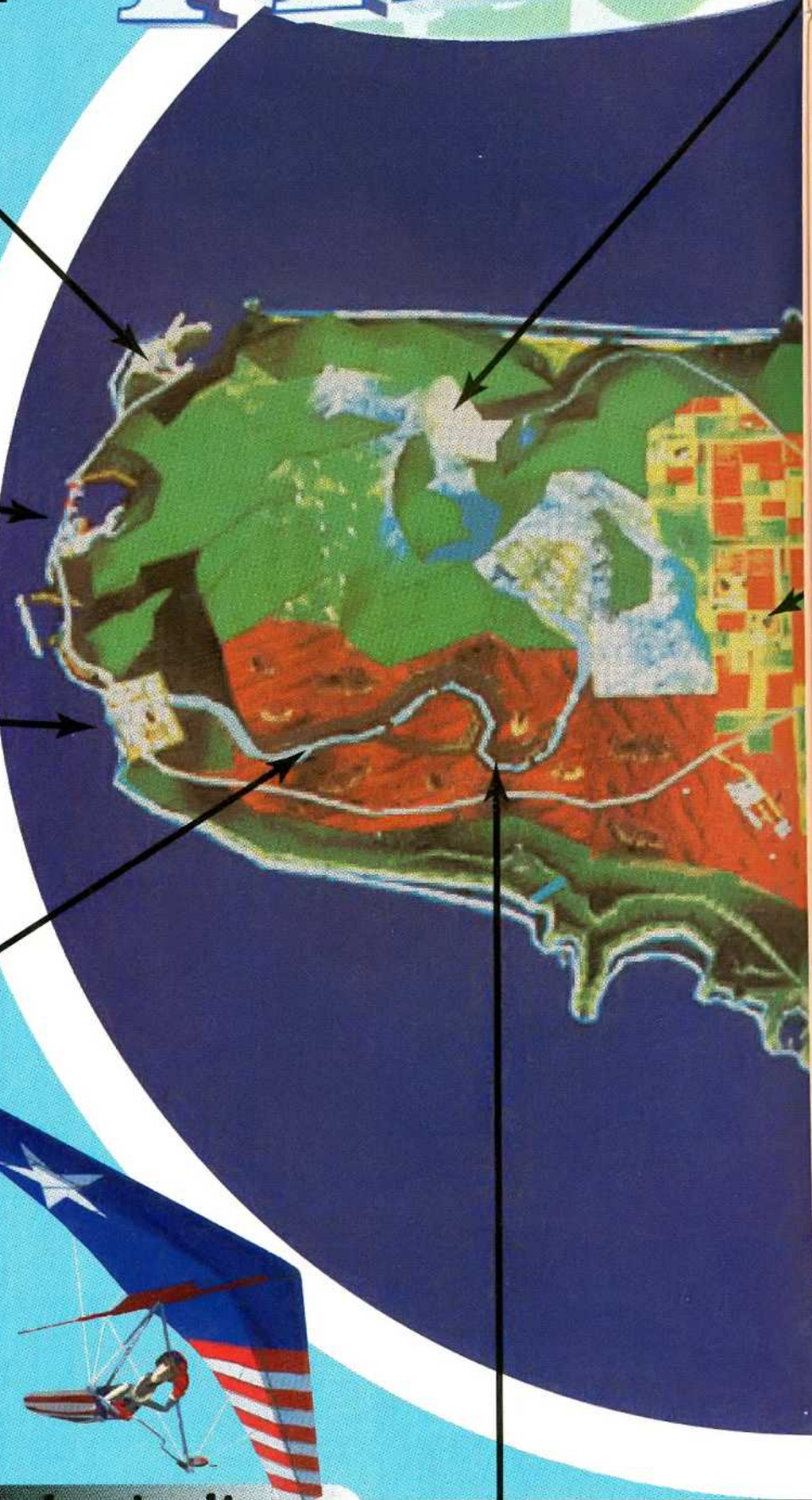
Zielscheiben



Sucht beim Scheibenschießen im Canyon unbedingt eine Ideallfluglinie, um nicht zuviel Zeit zu verlieren!



PILOT



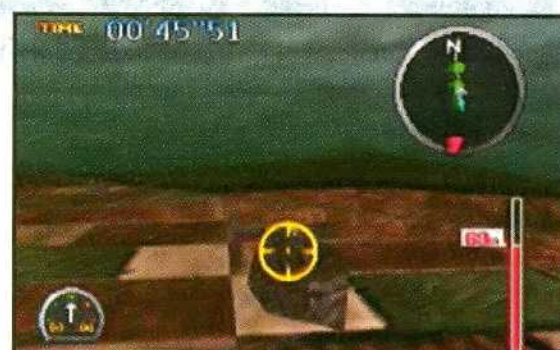
Am weltbekannten Rushmore wurde die Statuenköpfe durch...
terfei ersetzt. T...
Cannonball-Missile wandelt...

annten Mount
einer der Präsi-
h Marios Kon-
efft ihn in der
in, und er ver-
sich in Wario!



WINGS 64

Karte 3



Ironman

Ironman habt Ihr ja schon auf der Eisinsel kennengelernt. Aber auch im Herzen der USA treibt dieser stählerne Koloß sein Unwesen und bewirft Euch mit Felsbrocken. Fünf Treffer aus der Bordkanone des Gyrocopters und er gibt endlich Ruhe.

New York

Im Herzen New Yorks ist ein Stern versteckt. Wenn Ihr ihn findet, dürft Ihr mit dem Birdman die USA erkunden.



Washington

Washington D.C., die Hauptstadt der USA, wirkt mit ihren stilvollen Regierungsgebäuden besonders eindrucksvoll. Auch das Capitol, Sitz des Repräsentantenhauses, könnt Ihr auf Eurem Rundflug bewundern.



Nessie

Schießt ein hübsches Foto von Nessie, dem Seeungeheuer!



Brücken

Raumflughafen Cape Canaveral
nt Ihr den Start einer Raumfähre
mitemleben.



Diese Gyrocopter-Mission müßt Ihr innerhalb von zweieinhalb Minuten absolvieren, um die volle Punktzahl zu erhalten. Die weißen Ringe bringen dabei mehr Punkte.



Tunnel



Um diese Rocket-Belt-Mission erfolgreich abschließen zu können, müßt Ihr ein Tunnelsystem innerhalb des Berges durchqueren. Es ist schon fast eine Meisterleistung, dies ohne Kollisionen mit den schroffen Felswänden zu schaffen.

PILOT



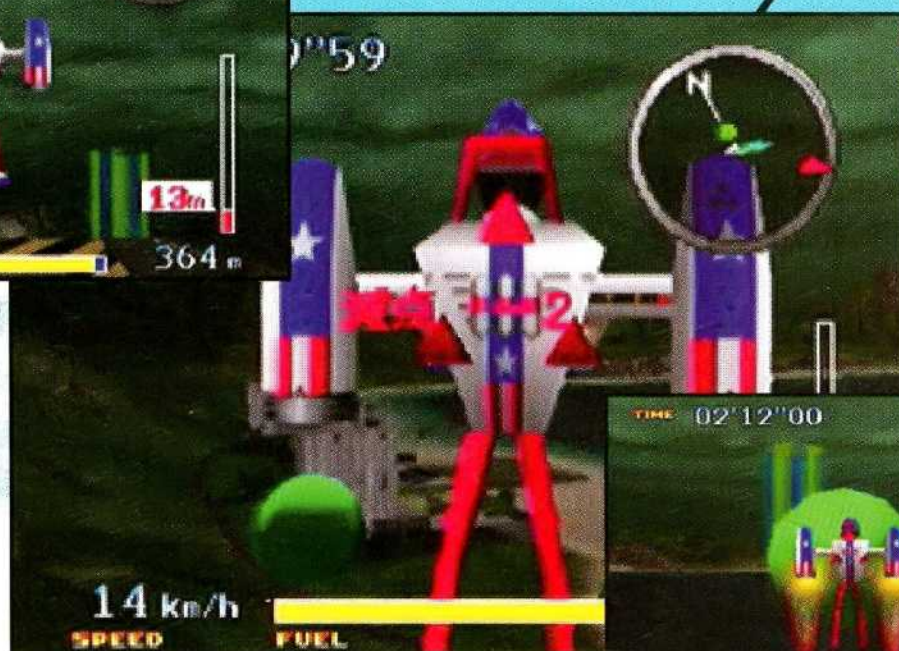
Habt Ihr den Tunnel durchflogen, wartet anstatt des weißen Balls ein Zielring auf Euch. Auch bei dieser Mission gibt es ein Zeitlimit.



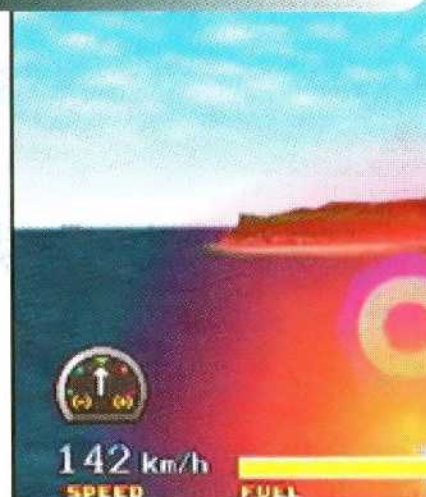
Der Ball



Genau wie auf der zweiten Insel ist es in dieser Mission Ever Ziel, den grünen Ball durch die Luft in Richtung des blaugrünen Turms zu treiben. Trotzdem gestaltet sich diese Aufgabe ungleich schwerer, weil sich der Ball auf der Spitze eines Berges befindet und nach einer zu heftigen Berührung unkontrolliert ins Tal springt. Vorsicht ist also angesagt.



Feuer!



WINGS 64



Karte 4



Mit dem Gyrocopter müßt Ihr drei Zielscheiben abschießen und danach sicher auf der Startbahn landen. Eine sehr einfache Mission, wenn Ihr nicht zu schnell fliegt und die Ich-Perspektive benutzt.



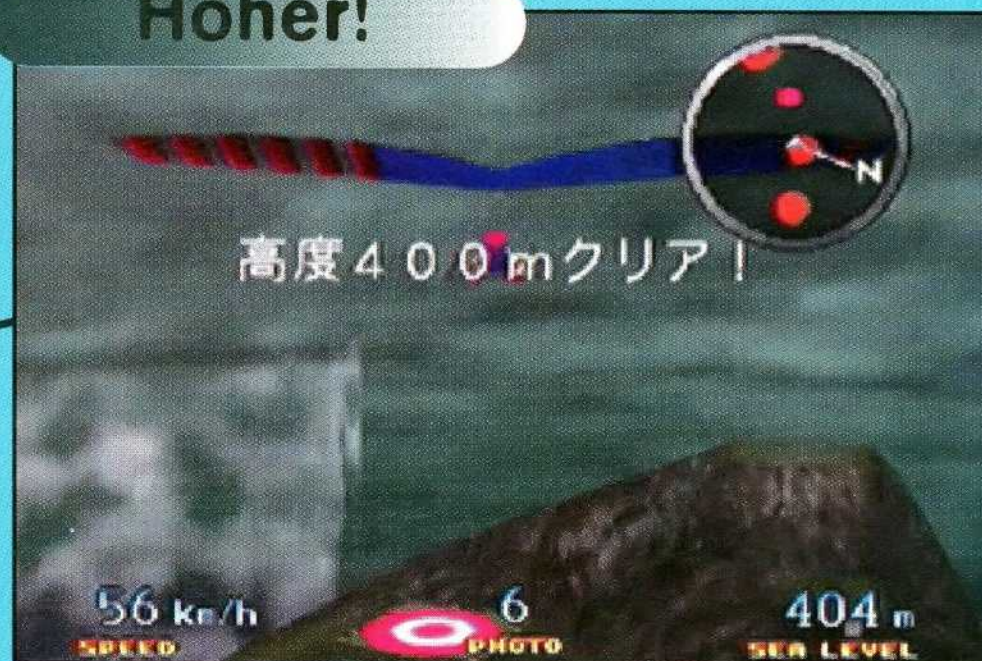
Fotos

über den Berg



Der Landeplatz für den Glider befindet sich auf der anderen Seite des Berges. Gewinnt mit Hilfe der Thermik an Höhe und durchfliegt den Felsdurchbruch! Dieses Kunststück wird mit begeistertem Beifall belohnt.

Höher!



Benutzt die stufenartig angeordneten Thermiken, um mit dem Glider an Höhe zu gewinnen! Erreicht Ihr 400 Meter, ist die Aufgabe erfüllt, und Ihr müßt nur noch auf dem Landeplatz landen.

Plattformen



Das Spiel mit den Plattformen, die mit dem Raketengürtel angefliegen werden müssen, kennt Ihr ja schon.



Hierbei zeigt es sich, ob Ihr die Steuerung des Raketengürtels auch perfekt beherrscht. Denn bei dieser Mission weht ein störender Wind, und die Plattformen erweisen sich als erstaunlich klein.



Gleich zwei Fotos müßt Ihr in dieser Mission machen. Habt Ihr es geschafft, Moby Dick vor die Linse zu bekommen, müßt Ihr an Höhe gewinnen und in Richtung Strand fliegen. Das zweite Motiv ist dann der Springbrunnen.

SUPER MARIO 64

Wo geht's weiter?

Diesmal begleiten wir Mario auf seiner Reise durch eine unheimliche Pyramide und stehen in Welt neun plötzlich dem Versteck von Bowser's U-Boot gegenüber. Den Eingang zur achten Welt zeigt Euch der im Keller herumhüpfende Hase. Verfolgt ihn bis in die Sackgasse! Die abschließende Wand ist der Eingang zur Wüstenwelt. Schafft Ihr es, den Hasen zu fangen, erhaltet Ihr einen Stern. Im späteren Verlauf des Spiels erscheint der Hase noch ein zweites Mal.



TOTAL!



Auf dem Dach eines steinernen Unterstandes findet Mario einen Schildkrötenpanzer und eine Flugmütze. Nach drei kurzen Sprüngen kann er sich mit der Mütze in die Lüfte erheben. Die Steuerung im Flug gelingt dabei erst nach einiger Übung perfekt. In luftiger Höhe erhaltet Ihr dann einen schönen Überblick über die Wüstenwelt und könnt Euch die gewaltige Pyramide von allen Seiten genau ansehen



Legt Ihr Hand an diese magische Box, könnt Ihr eine Überraschung erleben. Sie springt mit Euch unkontrolliert in der Gegend herum und explodiert nach kurzer Zeit



Dieser freundliche Geselle jagt Mario nicht hinterher, sondern unterhält sich ganz zivilisiert mit ihm. Nach dem Gespräch öffnet sich die Luke einer Kanone. Schießt Mario in die Luft und fliegt ein wenig herum!



Dank der Flugmütze kann Mario eine offene Kammer der Pyramide erreichen, in der ein Stern versteckt ist. Eine gute Gelegenheit, Punktlandungen zu üben



Diese Riesenkaktee scheint sich in ihrer staubtrockenen Umgebung pudelwohl zu fühlen. Aufgrund ihrer lahmen Fortbewegung ist sie kaum eine Gefahr für Mario



Der um die Pyramide kreisende Geier hält mit seinen Klauen einen der heißbegehrten Sterne fest umklammert. Erst von der Spitze eines Turmes ist es Mario möglich, an ihn heranzukommen



Da staunt der kleine Mario. Möchte er die Stege heil überqueren, sollte er den rollenden Kisten ausweichen oder in einem der Hohlräume Schutz suchen



Durch diesen Eingang muß Mario die Pyramide betreten. Keine Angst vor Mumien und dem Fluch der Pharaonen, was zählt, ist das Abenteuer



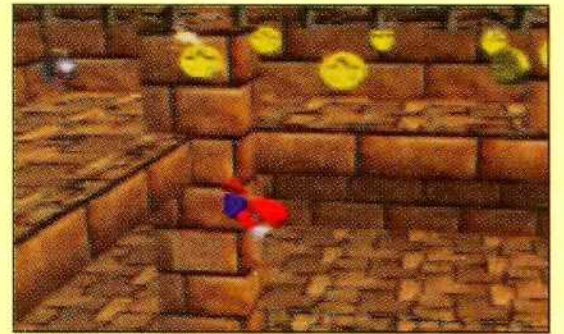
Im Inneren der Pyramide warten viele Fallen auf unseren Helden, die ihn von der Lösung der uralten Geheimnisse dieses Gemäuers abhalten sollen. Rennt also nicht kopflos nach vorne, sondern seid immer auf eine Überraschung gefaßt!



An besonders engen Stellen muß sich Mario ganz nah an der Wand entlangbewegen



Durch einen beherzten Saltosprung ist es möglich, einen großen Teil des Weges abzukürzen. Schaut nach oben, um den Vorsprung zu entdecken!



Wenn Ihr Euch am Gitter entlanghangelt, könnt Ihr zahlreiche Sternmünzen einsammeln. Aber nicht danebengreifen, sonst stürzt Mario in die Tiefe!



An dieser herumschwirrenden Stahlkugel mit Gesicht sollte Mario so schnell wie möglich vorbeilaufen, sonst besteht die Gefahr, daß er einen Stromschlag abbekommt



Hier seht Ihr den Ursprung des rauschenden Hintergrundgeräusches in der Pyramide: ein Sandfall. Das „Sabuladukt“ kann Mario übrigens als Weg benutzen



Der Lohn aller Mühe: Habt Ihr es geschafft, bis in die oberste Etage der Pyramide vorzustoßen, winkt ein Stern



Diese beiden steinernen Fäuste sind die Wächter der Pyramide. Ihre schwachen Punkte sind die Augen in den Handflächen. Immer kräftig draufhauen!



Mit diesem Herz kann Mario seine Energie wieder komplett aufladen. Eine willkommene Hilfe in der ansonsten so unfreundlichen Umgebung





Badetag

In Welt Nummer Neun wird es so richtig schön naß. Doch das stört Mario natürlich nicht im geringsten, als Klempner muß er schließlich ständig mit Wasserkontakt rechnen. Also begibt er sich schnurstracks in die Kellergewölbe des Schlosses und öffnet die automatische Sternentür. Am Ende des Ganges findet er den Eingang zu diesem Unterwasserlevel. Doch die malerische Umgebung trägt, denn auch dieser Level hat es ohne Zweifel in sich.



TOTAL!



Elegant stürzt sich Mario in die Fluten. Im Wasser warten bereits einige Meeresbewohner auf ihn, doch nicht nur sie allein. Dank Miyamotos schier grenzenlosem Einfallsreichtum gibt es auch in dieser Welt wieder unglaublich viel zu entdecken



Gleich zu Beginn bleibt Mario gar nichts anderes übrig, als bis auf den Grund zu tauchen. Unten angekommen, sollte er sich einmal näher mit den Schatztruhen beschäftigen



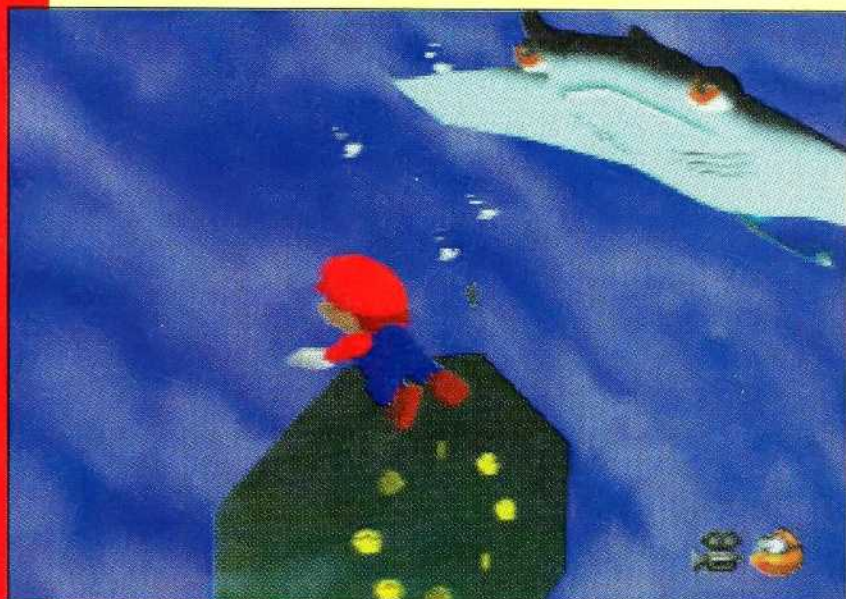
Mit den Buttons für die Kameraeinstellungen, könnt Ihr Mario auch unter Wasser von allen erdenklichen Seiten betrachten



Vorsicht! Bereits in der Nähe des Wasserstrudels herrschen starke Strömungen. Wer nicht zünftig kraut, wird gnadenlos hineingesogen. Im Hintergrund könnt Ihr den wunderschön animierten Hai erahnen



Die Münzen sollte Mario nicht verachten, sie schenken ihm neuen Sauerstoff, den er in diesem Level auch dringend gebrauchen kann



Dieser Rochen sieht nicht nur phantastisch aus, er hilft Mario dabei, einen weiteren Stern zu erlangen. Durchschwimmt dafür die fünf Ringe, die sich durch seine Schwimmbewegungen hinter ihm bilden!

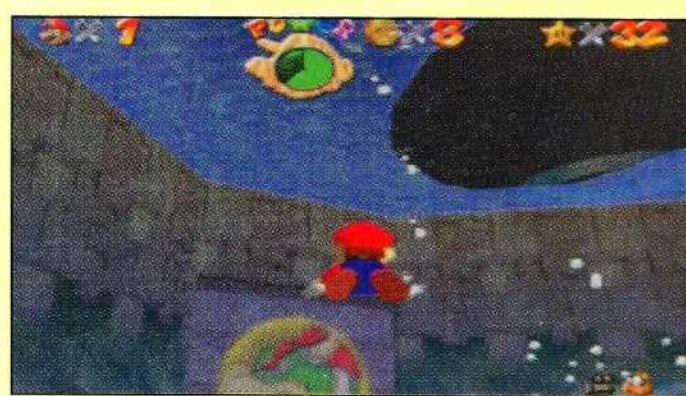


Aha, ein Loch in der Wand! Folgt einfach den Pfeilen und schon ...





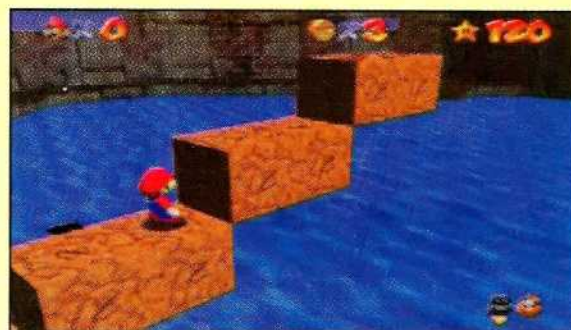
...befindet Ihr Euch direkt im U-Boothafen Eures Erzfeindes Bowser. Vergesst nicht, Euch das Gefährt noch einmal in aller Ruhe anzuschauen, denn wenn es erst einmal aus dem Hafen ausgelaufen ist, wird es nicht wieder zurückkehren!



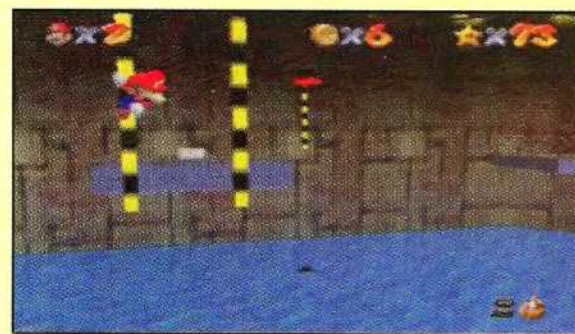
Auf dem U-Boot gab es bereits einen Stern zu ergattern. Doch auch einen Ausflug unter den Kahn sollte unser kleiner Freund wagen



Dieses Bowser-Graffiti solltet Ihr tunlichst meiden. Es ist nichts weiter als eine Einbahnstraße in den Burgraben



Über die Treppe gelangt Luigis Bruder zu einer Passage, die ganz besonders viel Fingerspitzengefühl erfordert. In luftiger Höhe gilt es, einige freischwebende Plattformen zu erreichen. Diese wiederum sind nur durch die gelbschwarzen Kletterstangen miteinander verbunden, die sich auf einem an der Decke hängende Schienensystem die hin- und herbewegen. Ein unüberlegter Sprung und Mario landet im kühlen Naß. Zur Belohnung gibt es auf diesen Plattformen allerdings nicht nur die blauen, sondern auch die äußerst wichtigen roten Münzen abzustauben. Somit führt leider kein Weg an dieser beschwerlichen Aufgabe vorbei



Geschafft! Das Ende der Fahnenstange ist erreicht. Ein weiterer Stern läßt Mario die vorangegangenen Kletterstrapazen schnell vergessen



Unserem kleinen Helden ist wirklich kein Gerüst zu hoch. Fairerweise gibt es an dieser Stelle keine Gegner, die ihm das Leben noch zusätzlich erschweren. Somit kann Mario in aller Ruhe die Extras einsammeln



Ohne Marionator- und Unverwundbarkeitsmütze geht es nicht. Nur wer beide besitzt, kann auf dem Grund spazieren gehen und den Gitterkäfig durchqueren. Aber zügig bitte, die Wirkung hält nicht ewig!



Game Boy

1 Spieler

Rare/Nintendo

ab November



DONKEY KONG LAND 2



Ähnlich wie beim Super-Nintendo-Spiel Diddy's Kong Quest machen sich Diddy und Dixie gemeinsam auf die Suche nach dem von den fiesen Kremlings entführten Donkey Kong. Eine schwere Aufgabe für die beiden

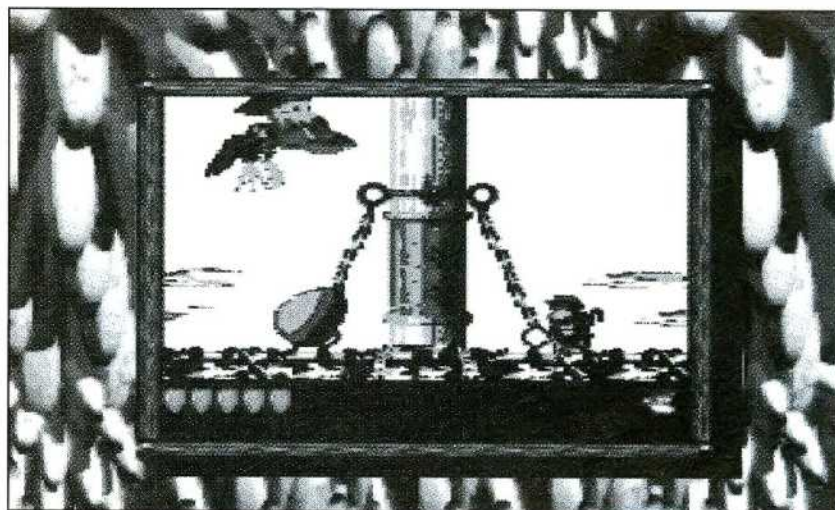


Mit Hilfe der Übersichtskarten könnt Ihr Eure Fortschritte bei der Lösung des Rätsels um den verschwundenen Donkey Kong nachverfolgen. Hier seht Ihr das heruntergekommene Flaggschiff von King K. Rool



Nicht nur die Kremlings, sondern auch die versammelte Urwald-Fauna stellt sich unseren Helden entgegen

Während der dritte Auftritt der Affenbande auf dem Super Nintendo kurz vor seiner Fertigstellung steht, arbeitet Rare fieberhaft am zweiten Teil von Donkey Kong Land für den Game Boy.

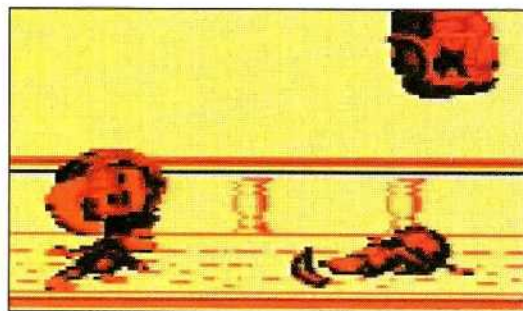


Am Ende jeder Welt wartet ein hartnäckiger Endgegner auf Euch, der sich nur durch eine überlegte Angriffstaktik und viel Geschick besiegen läßt

Donkey Kong Land erinnerte noch ein wenig an den Versuch, Blei in Gold zu verwandeln – so sehr war der Game Boy mit der Darstellung der gerenderten Grafiken von Rare überfordert. Aufgrund des dadurch etwas unübersichtlichen Gameplays wurde aus dem erhofften Superhit eher eine Durchschnittsnummer, die nur die eingefleischten Fans von Donkey Kong zufriedenstellen konnte. Doch Rare hat aus diesen Fehlern gelernt. Die Neuauflage des Dschungelabenteuers orientiert sich zwar immer noch stark am großen

DIDDY UND DIXIE AUF DER SUCHE NACH DONKEY KONG

16-Bit-Vorbild, berücksichtigt aber mehr die technischen Beschränkungen des Schwarzweiß-Bild-



schirms vom Game Boy. So braucht Ihr diesmal keine Befürchtungen haben, daß Ihr vor der überladenden Hintergrundgrafik die Spielfiguren oder entscheidende Extras nicht mehr erkennen könnt. Erstmals betritt in DKL 2 Dixie Kong die Game-Boy-Bühne. In Anlehnung an die Story und die Spielelemente aus Diddy's Kong Quest auf dem SNES machen sich Dixie und Diddy auf die Suche nach dem entführten Donkey Kong, der sich in der Gewalt

von King K. Rool, dem Oberhaupt der Kremling-Piratenbande, befindet. Mit Hilfe der Select-Taste könnt Ihr zwischen Dixie und Diddy wechseln und so die unterschiedlichen Fähigkeiten der beiden nutzen. Beispielsweise kann Dixie ihre gewaltige Haartracht herumwirbeln und dadurch weiter springen. Auch Diddys Rollattacke ist einsetzbar und äußerst



Mit Funky Kongs Flugservice ist es möglich, zwischen den verschiedenen Welten hin und her zu reisen

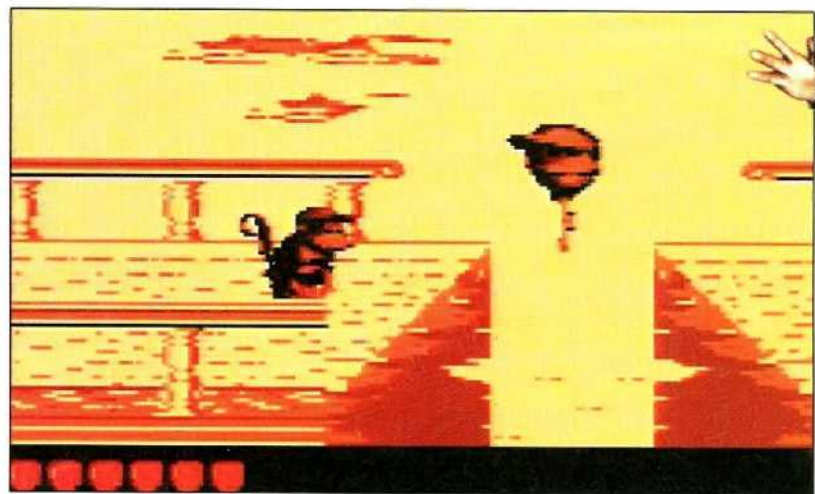
hilfreich im Kampf gegen die fiesen Kremlings. Dabei erhalten die beiden Unterstützung von ihren 'tierischen Freunden', wie Rambie, dem mächtigen Nashorn, auf dem die beiden Helden reiten können. Expresso, der Strauß wird voraussichtlich nicht mehr mit von der Partie sein, dafür geben die sprungs-

DKL 2 ORIENTIERT SICH STARK AM SNES-VORBILD

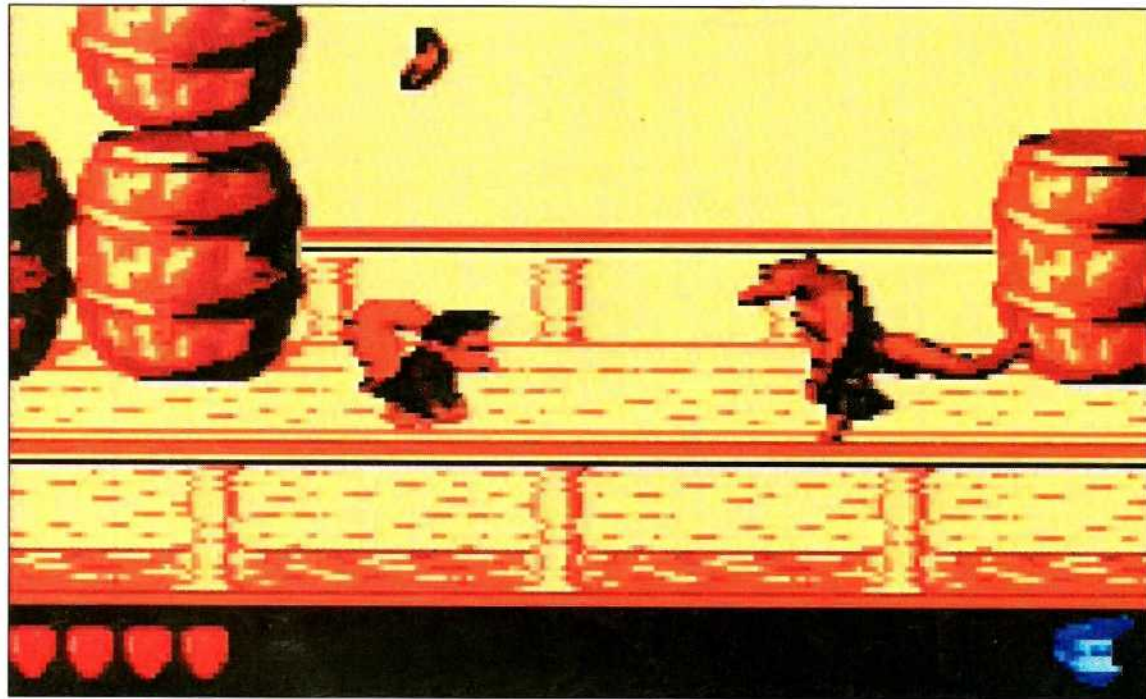
tarke Schlange Rattly, Squawks, der Papagei und die Spinne Squitter ihr Game-Boy-Debüt. Durch ihre besonderen Fähigkeiten (Squitter kann ihre Netze beispielsweise als Plattformen benutzen.) nähert sich die Spieltiefe noch weiter der Super-Nintendo-Version. Auch andere alte Bekannte sind wieder mit von der Partie. So bietet Funky Kong seinen

nützlichen Flugservice an, mit dem Ihr zwischen den verschiedenen Welten hin und her reisen könnt. Cranky Kong wird voraussichtlich in den Kongschulen hausen und gegen eine kleine Gebühr das Abspeichern des aktuellen Spielstands ermöglichen. Wer die *Donkey Kong Country*-Spiele auf dem SNES kennt, wird sicherlich bemerken, daß beim neuen Spiel die meisten der beliebten Figuren den Sprung auf den Game Boy überstanden haben und nicht wie bei *Donkey Kong Land 1* unberücksichtigt bleiben.

Natürlich wird es nicht annähernd möglich sein, eine ähnlich gute Qualität der Grafik oder den gewaltigen Levelumfang des Vorbildes zu erreichen. Ihr dürft aber sicher sein, daß Rare das Bestmögliche aus dem kleinen Gerät herausholen wird. Unter Anwendung des Advanced Computer Modelling, das auch bei *Dixie Kong's Double Trouble* (Preview in TOTAL! 9/96) zum Einsatz kam, erreicht die Grafik eine bisher auf dem Game Boy unerreichte Qualität. So werden die Render-Effekte eine recht plastische Wirkung erzielen und die Fi-



Wahlweise könnt Ihr das Abenteuer mit Diddy oder Dixie Kong antreten



Mutig stellt sich Dixie dem einbeinigen Kremling Klamp entgegen

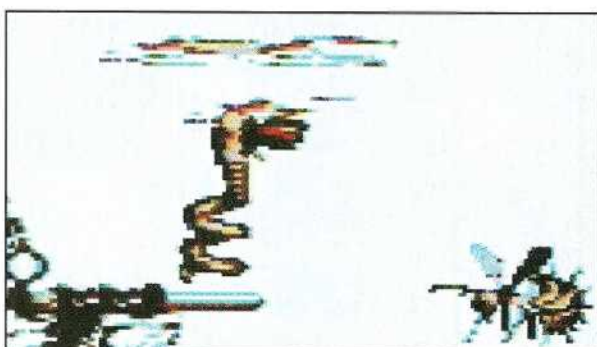
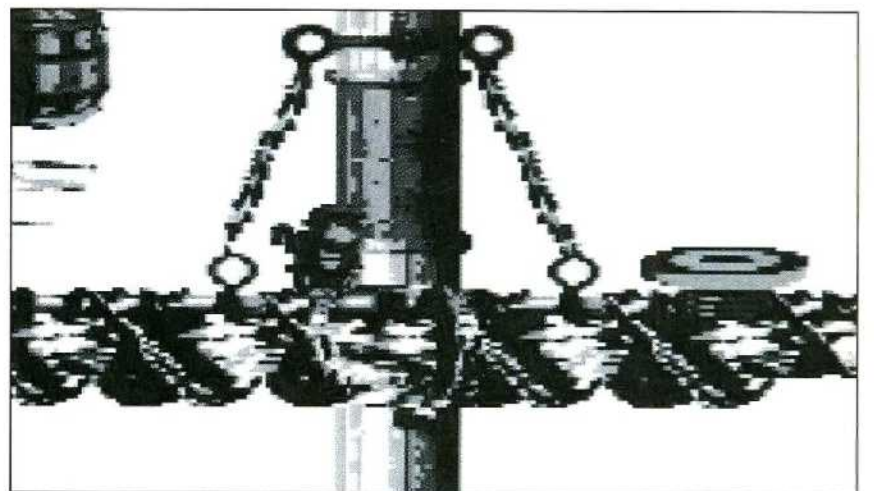
Überfliegt Ihr mit dem Ballon einen der Geysire, steigt dieser in die Höhe



In den Kongschulen von Wrinkly Kong erhaltet Ihr hilfreiche Tips und dürft gegen Bezahlung mit Bananemünzen auch Euren Spielstand abspeichern



Schafft Ihr es, mit den eingesammelten Buchstaben das Wort 'KONG' zu bilden, erhaltet Ihr ein Extraleben. Achtet dabei auf die 'Zingers' aus der Kremling-Bande



Unsere beiden Affen-Helden erhalten tatkräftige Unterstützung von ihren Tier-Freunden. Mit von der Partie sind Rattly, die Klapperschlange, Rambie, das Nashorn, Squawks, der Papagei und Enguarde, der Schwertfisch

guren deutlicher von der Hintergrundgrafik abheben. Auch wurde diesmal an eine bessere Super-Game-Boy-Unterstützung gedacht. So wird das Wasser und der Himmel bei DKL 2 blau dargestellt, wodurch die Grafik nicht nur natürlicher, sondern auch übersichtlicher wirkt. Mit einem größeren Levelumfang und einem stark verbesserten Gameplay wird es Rare sicherlich schaffen, die gewaltige Popularität von Donkey Kong auf den Game Boy zu übertragen und allen Besitzern des Handhelds ein spielerisch ausgereiftes und wunderschön präsentiertes Spiel bieten.

Marco Häntsch

SNES

1-2 (simultan)

Nintendo

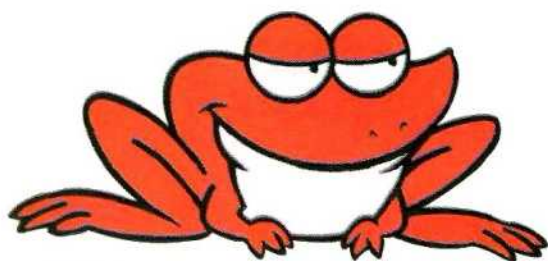
ca. DM 130



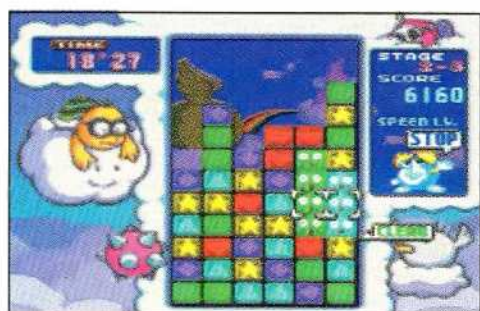
TETRIS



Haben die in letzter Zeit ohnehin schon unter Nachschubmangel leidenden SNES-Besitzer nichts Besseres verdient als einen weiteren Tetris-Clone? Das haben sie mit Sicherheit nicht – und sie bekommen angenehmerweise auch eine gelungene Alternative präsentiert.



Selbst wenn es auf den ersten Blick anders erscheint: *Tetris Attack* hat, trotz seines Namens, nur noch sehr wenig mit dem im Titel genannten Klassiker der Klötzchenspiele zu



Ob das wohl noch gut ausgeht? Bis zur angezeigten Linie muß abgeräumt werden

tun. Statt dessen ist wohl eher die wörtliche Bedeutung angebracht – ein Angriff auf *Tetris* ist angesagt. Und in der so entstehenden Konfrontation hat der Neuankömmling sehr gute Chancen, dem etablierten

EINFACHES SPIELPRINZIP MIT HOHEM SUCHTFAKTOR

Kultspiel zumindest teilweise das Wasser abzugraben. Wir erinnern uns: Im Ur-Tetris geht es darum, vom oberen Bildschirmrand herabfallende Klötzchen so anzuordnen, daß möglichst geschlossene

Reihen entstehen, die sich daraufhin auflösen. Spätere Versionen variieren das Spielprinzip ein wenig, liefern aber kaum neue Impulse. Daher ist es zunächst umso erstaunlicher, daß *Tetris Attack* zu Beginn nur wenig vom etablierten Spielprinzip abweicht: Wenigstens drei horizontal oder vertikal in einer Reihe angeordneten Klötzchen gleicher Farbe lösen sich auf. Auch die Tatsache, daß die zu verarbeitenden Steine nun von unten auf das Spielfeld scrollen, läßt zunächst wenig Hoffnung auf Neues



aufkommen. Dennoch: Erfahrene *Tetris*-Spieler müssen gehörig umdenken: Die einzige Aktionsmöglichkeit besteht nämlich darin, zwei nebeneinander liegende Steinchen horizontal auszutauschen. Und das war es eigentlich auch schon. Die Verschiebeaktionen ver-



Typisch Bowser: Als absoluter Endgegner im Story-Modus ist er natürlich ein ziemlich harter Brocken und heizt dem Spieler gnadenlos ein. (Den fiesen Herrn bekommt Ihr allerdings nur zu Gesicht, wenn Ihr das Spiel im höchsten Schwierigkeitsgrad spielt.)



COMING SOON

Auch auf dem Game Boy darf in Bälde nach Herzenslust geknobelt werden. Die Version für die Keksdose wird sämtliche Spielmodi des großen Bruders umfassen, anstelle verschiedenfarbiger Steine kommen natürlich Symbole zum Einsatz. Wir berichten Euch in einer der kommenden Ausgaben über die Umsetzung.





ATTACK



Durch geschickte Kombinationen lässt sich so mancher Vorteil erzielen: Die Vierer-Combo im obigen Bild bewirkt beispielsweise für kurze Zeit das Ansteigen des Stapels und gibt so die Möglichkeit, mal eine kurze Verschnaufpause einzulegen



Die vielen unterschiedlichen Spielmodi sorgen für abwechslungsreichen Spielspaß. Dank des Story-Modus kommen auch Einzelspieler auf ihre Kosten, es macht aber auch richtig Spaß, einem menschlichen Gegenspieler das Spielfeld durch gekonnte Aktionen so richtig zuzumauern

laufen zwar horizontal, allerdings lassen sich so auch in vertikaler Richtung diverse Chancen herausarbeiten. Recht offensichtlich ist natürlich die Möglichkeit, mehr als drei Steine

POSITIV!

Fesselndes Spielprinzip,
zahlreiche Spielmodi,
Paßwörter

identischer Farbe auf einmal zu entsorgen. Noch besser ist es allerdings, diese kombinierte Entsorgung einer Farbreihe gleich mit der Auflösung von anderen Farben zu verbinden. Solche Verkettungen bringen je nach Spielmodus besondere Vorteile, wobei noch ein zusätzliches Feature ins Spiel kommt, nämlich die Zeitverzögerung: Während einmal initiierte Auflö-

sungserscheinungen stattfinden, könnt Ihr weitere Aktionen veranlassen, die so zu Kettenreaktionen, auch Chains genannt, führen können. In Sachen Spielmodi hat man sich großzügig gezeigt: Als Einzelspieler dürft Ihr wahlweise mit oder ohne Zeitlimit auf die Jagd nach Punkten gehen, zusätzlich existiert noch ein Puzzle-Modus, in dem 60 Spielfelder mit einer vorgegebenen Anzahl von Zügen zu säubern sind sowie der Stage-Clear-Modus, der das Abräumen von 30 Feldern erlaubt. Abgerundet wird das Angebot durch einen Story-Modus, in dem je nach Schwierigkeitsgrad gegen bis zu zwölf Computergegner angetreten werden darf, sowie zwei Zweispieler-Modi. In diesen drei Modi erweist sich dann auch die Beherrschung der Chains und Combos als

NEGATIV!

Keine Batterie zur
Speicherung der
Bestleistungen

nützlich, da sich mit ihnen gehöriges Chaos auf dem Spielfeld des Gegners anrichten läßt. Zusammen mit dem einstellbaren Schwierigkeitsgrad ergibt sich so ein solides Paket an Langzeitmotivation, bei dem auch die technische Seite stimmt. Alles in allem finden Knobelfreunde mit Tetris Attack eine gelungene Alternative zum ehrwürdigen Klassiker und sollten auf alle Fälle zuschlagen.

Michael Anton

Muster: O.I.T., Stuttgart



DIESE JAPANER ...

Während Nintendo für den amerikanischen und europäischen Markt auf Tetris und Yoshi als Zugpferde setzt, besinnt man sich im Land der aufgehenden Sonne auf Traditionen. Dort erschien das Spiel nämlich unter dem seltsamen Titel Panel de Pon und hat statt der Yoshi-Charaktere kulleräugige Manga-Mädels als Hauptfiguren. Am eigentlichen Gameplay hat sich allerdings nichts geändert.



Gameplay

2+

Genial einfach und einfach genial: Dieser Tetris-Abkömmling ist ein würdiger Nachfolger.

Dauerspaß

2+

Die vielen Spielmodi und der einstellbare Schwierigkeitsgrad garantieren ein langes Puzzlevergnügen.

Grafik

2

Die bunte Yoshi-Grafik scheint eher auf das jüngere Publikum ausgerichtet zu sein, aber was soll's ...

Sound

2

Die beruhigende Hintergrundmusik will gar nicht so recht zum Streß auf dem Bildschirm passen.

TOTAL!-CHECK

GenrePuzzlespiel
Level60
Schwierigkeiteinstellbar
ContinuesPaßwörter
Speicherkapazität16 MBit
Erhältlichab November

FAZIT

2+

Hallo, zur 17. Runde der Intern-Seite!

„Lernen, lernen, lernen, popernen!“, wie Helge Schneider so schön schräg sagt. Nicht weniger als 10 bis 12 Stunden pro Tag stehen den neuen TOTAL!-Redakteuren zur Verfügung, um all die wichtigen Dinge im Umgang mit unseren tollen Macintoshs, der brillanten Videospiel-Hardware und den manchmal arg gestreßten Kollegen zu üben. Ja, richtig, wir haben vor kurzem ganz nach dem Motto „Arbeit für alle!“ Gutes getan und schon wieder einen kompetenten Mitarbeiter, Frederic Berg, verpflichtet. Zum näheren Kennenlernen könnt Ihr ja mal in seine Debüt-Tests *Prince of Persia 2*, *Street Racer* und *Bass Master* schauen. Ansonsten wünschen wir Euch wie immer viel Spaß beim Lesen!

Unsere persönliche Meinung zu:

Die Schlümpfe reisen um die Welt
SNES, S. 52/53

Tetris Attack
SNES, S. 40/41

Street Racer
Game Boy, S. 62/63

Young Merlin
SNES (Classic), S. 64

Spirou
SNES, S. 48/49

REZA



Bevorzugte Genre:
Rennspiele
derzeitiges Lieblingsspiel:
Waverace 64 (N64)

★★★★
Videospiel-Schlümpfe erinnern mich immer wieder an die fröhlichen Atari- und Coleco-Zeiten. Diese Umsetzung weiß zu gefallen, wenngleich ich mittlerweile aus dem „Schlumpfalter“ raus bin.

★★★★★
Alle Tetris-Liebhaber werden diesen Titel nach Herzenslust verschlingen – Schuld daran sind die vielen neuen Spielmodi. Für mich ein absolutes Muß.

★★
Das alles in allem gut spielbare *Street Racer* bekommt von mir einen deutlichen Punktabzug, da weder eine Link-Option noch ein Batteriespeicher vorhanden ist. Schade!

★★
Ende 1993 habe ich einige Abenteuer mit dem kleinen Merlin durchlebt – mittlerweile hat das Spiel in meinen Augen allerdings ein wenig Staub angesetzt.

★★★
Von den Erfindungen der Grafen gefällt mir der Mikropulser ganz klar am besten – wer würde nicht auch gern einmal lästige Schergen mit einem Haartrockner schrumpfen lassen?!

THOMAS



Bevorzugte Genre:
Renn- und Prügelspiele
derzeitiges Lieblingsspiel:
Waverace 64 (N64)

★★★★
Die angesprochene Altersgruppe dürfte mit den niedlichen Charakteren und dem Gameplay zufrieden sein. Darüber hinaus hält sich die Begeisterung in Grenzen.

★★★★★
Das mit der Zeit arg ausgeleierte Tetris-Spielprinzip erfährt durch *Tetris Attack* frischen Wind. Denksport-Fans wird eine gute Abwandlung geboten, die ein wenig an *Columns (MD)* erinnert.

★
Mir hat die SNES-Variante schon nicht sonderlich zugesagt, und die GB-Fassung ist weit ab von seinen Konkurrenten wie z. B. *Wave Race*, *F-1 Race* oder *Micro Machines*.

★★★★★
Ein echter Klassiker, der Genre-Freunden eine Menge Spielspaß bereiten kann und in einer entsprechenden Sammlung nicht fehlen darf.

★★
Da muß ich meinen (lieben) Kollegen widersprechen: Mich reizt an *Spirou* ganz und gar nichts. Unfaire Stellen und langatmiges Gameplay verderben mir den Spaß.

CHRISTIAN



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

★★★★★
Infogrames' Markenzeichen, ein hoher Schwierigkeitsgrad, steht auch bei den Schlümpfen mal wieder im Vordergrund. Doch was wäre das Leben ohne Herausforderungen?

★★★★★
Also ganz ehrlich, Yoshi gefällt mir in seiner vertrauten Jump&Run-Umgebung ja viel besser, aber die Klötzchenvariante spielt sich auch nicht schlecht.

★★
Schon das SNES-Original ist aus unerfindlichen Gründen an mir vorbeigegangen, und auch die Keksboxen-Version haut mich nicht vom Hocker. Da schau' ich lieber *Formel 1. Go*, *Harald*, *gol*!

★★★★★
Okay, es ist nicht *Zelda*, doch *Young Merlin* ist durchaus mal eine Alternative zu dem beliebten Referenztitel. Nicht mehr ganz tafrisch, aber dennoch ein netter Zeitvertreib.

★★★★★
Spirou ist ungleich rasanter als die Schlümpfe und gefällt mir persönlich auch besser. Das mag wohl an meinem fortgeschrittenen Alter liegen (Au, mein Kreuz!).

MARCO



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

★★
Mit ein paar neuen Ideen hätte man aus den sympathischen blauen Wichteln echte Videospielhelden machen können. Eigentlich schade.

★★★★★
Sicherlich eins der interessantesten Puzzlespiele der letzten Zeit – gut durchdacht und ansprechend präsentiert. Echte Tetris-Fans werden das Modul nicht so schnell zur Seite legen können.

★★★★
Für Rennspiele ist der Game Boy relativ ungeeignet. Unter diesem Aspekt kann man *Street Racer* schon fast als gelungen bezeichnen. Für Fans des Originals sicher interessant.

★★★★
Wer lautstark nach einer Fortsetzung von *Zelda* schreit, sollte zur Abwechslung vielleicht mal *Young Merlin* probieren: nette Story und ein unverbrauchtes Spielprinzip.

★★★★
Als bekennender Fan der *Spirou*-Comics bin ich von der Videospielumsetzung etwas enttäuscht. Für sich alleine betrachtet ist das Spiel aber recht interessant.

FREDERIC



Bevorzugte Genre:
Renn- und Prügelspiele
derzeitiges Lieblingsspiel:
Super Mario 64 (N64)

★★★★
Grafik und Sound passen sehr gut zur Zielgruppe, der Schwierigkeitsgrad jedoch absolut nicht. Extrem schwierige J&R-Hausmannskost für Profis, mit Geduld zum durchschlumpfen.

★★★★★
Tetris Attack hat zwar nicht mehr viel mit dem Original-Tetris gemein, aber das macht überhaupt nichts – absolut fesselnde Denkspielvariante. Ich freue mich schon auf die GB-Version.

★★★★★
Street Racer ist schnell und gut, aber leider auch sehr schnell durchgezockt. Daher deutliche Abzüge in punkto Dauerspaß. Dafür holt das Game technisch einiges aus dem GB heraus.

★★★★
Adventures waren noch nie mein Steckpferd. Ich muß jedoch zugeben, daß YM ein charmanter Vertreter dieser rar gesäten Spiele ist. Die kniffligen Rätsel fesseln für lange Zeit.

★★★★
Die Atmosphäre der Comicvorlage wurde sehr gut eingefangen, das Game an sich bietet allerdings nichts Neues. Übrig bleibt ein durchschnittliches J&R mit vielen Déjàvu-Erlebnissen.

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!

Mal im Ernst:
Ungewöhnliche Fragen und noch weit ungewöhnlichere Antworten!

Antworten:

Marco: Blanka aus *SF II*, weil er mich so an meinen alten Deutschlehrer erinnert: ein unzivilisierter Punker ungeklärter Herkunft, der bevorzugt Menschenblut trinkt.

Frage:

Wenn du nicht Redakteur wärest, was würdest beruflich machen?

Antworten:

Frederic: Ich wäre Wärter im Insektenstreichelzoo, weil ich dann die Insekten abrichten könnte, um die

Weltherrschaft zu erlangen.

Thomas: Ich wäre ein arbeitsloser Rennfahrer (Hab' doch keinen Führerschein.) und würde mein Geld mit Straßenschach verdienen.

Frage:

Wie verbringst du deine knapp bemessene Freizeit?

Antworten:

Frederic: Mit Stricken, Jodeln und Rasenmähen, weil ich Extremsportarten mag.

Thomas: Mit meinem Performa, *Formel 1* und meiner Familie, die mir diese Reihenfolge bitte entschuldigen möchte.

Marco: Mit dem Lesen der Bibel und dem Modellieren von *Star Wars*-Miniaturen aus Küchenabfällen.

Frage:

Was hältst du von Endlos-Werbeblöcken und nicht eingehaltenen Sendeterminen?

Antworten:

Frederic:

Nicht eingehaltene Sendetermine werden mit exzessivem Gedaddel nicht unter 48 Stunden bestraft – gequollene Augen, Zukungen und eine aufgedunsene Halsschlagader inklusive.

Thomas:

Wenn mir Straffreiheit zugesagt würde, dann lief ich jeden Morgen mit einem fetten Feuerwehrschauch durch die Räumlichkeiten der privaten Sendeanstalten und machte die Belegschaft klatschnaß.

Big N hat uns bereitwillig ein Toy Story-Modul für die Charts-Verlosung zur Verfügung gestellt. Wer es gewinnen möchte muß uns nur eine Auflistung seiner Lieblingsspiele zusenden. Viel Glück!

GEWINNSPIEL



Mit freundlicher Unterstützung von Nintendo

SNES

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

GB

1	ZELDA IV – LINK'S AWAKENING	●	Act./Adv. • Note: 1 • Test 11/93	
2	MYSTIC QUEST	VORMONAT ▲ 3	Act./Adv. • Note: 2+ • Test 2/95	
3	WARIO LAND	VORMONAT ▼ 2	Act./Adv. • Note: 2+ • Test 2/95	
4	SUPER MARIO LAND	●	J&R • Note: 2 • Test 7/94	
5	DONKEY KONG LAND	VORMONAT ▲ 7	J/R • Note: 2- • Test 9/95	
6	TETRIS	VORMONAT ▼ 5	Act./Strat. • Note: 1- • Test 8/94	
7	SUPER MARIO LAND 2	VORMONAT ▼ 6	J&R • Note: 2- • Test 9/94	
8	STREET FIGHTER II	●	Prügelspiel • Note: 1- • Test 2/96	
9	KIRBY'S DREAMLAND 2	NEU!	J&R • Note: 2+ • Test 12/94	
10	METROID II	VORMONAT ▼ 9	Act./J&R • Note: 2+ • Test 12/94	

TOTAL! geflopt

In Euren Briefen schreibt Ihr, daß Ihr auch ganz gut ohne Flop-Charts leben könntet. Euer Wunsch ist uns natürlich Befehl, und mit dem Wegfall dieser Rubrik haben wir mehr Platz für Eure Meinungen, die in letzter Zeit in immer größeren Wäschekörben bei uns eintrudeln. Herzlichen Dank an alle Einsender! Wir sind schon auf Eure nächsten Bilder und vor allem die Special-Vorschläge gespannt.

Redaktionstip

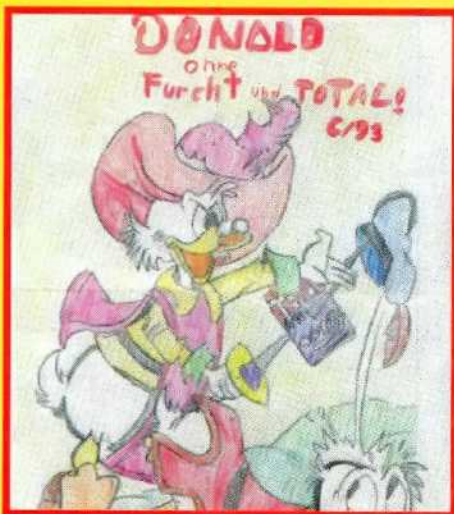
Axelay gehört zur absoluten Spitze der SNES-Ballerspiele. Der technisch brillante Konami-Shooter bietet sowohl horizontal als auch vertikal scrollende Level. Unzählige Gegner können mit tollen Extrawaffen ins Nirvana geschickt werden. Haltet die Augen offen, denn es ist in einigen Läden schon ab 50 DM zu bekommen!







ITV



Ritter Duck von Reinhold u. Oliver Reiterer



Spietip von Alexander Scholz
Yoshi's Island (SNES)

Yoshi's Island ist wirklich ein brillantes Top-Game! Die Grafik, das Gameplay und auch der Sound sind einfach phantastisch. Meine Empfehlung ist: Wer das Game noch nicht hat, sollte es sich unbedingt beschaffen!



Spietip von Marcus Freitag
Secret of Mana (SNES)

Super Grafik, spitzen Sound und Dreispieler-Modus machen das Spiel so genial. Die Welten zu erforschen, macht immer wieder Spaß. Auch das Ringmenü ist toll. Keiner sollte sich einen Kampf gegen den Mana-Drachen entgehen lassen.



Spietip von Mario Evangelisti
Secret of Evermore (SNES)

Secret of Evermore besticht durch seine gute Grafik, und die wunderschöne Musik ist schon fast cd-reif. Die verschiedenen Waffen, Formeln, Zutaten und Gegner garantieren lang anhaltenden Adventure-Spielspaß.

NES

1 THE LEGEND OF ZELDA
Act./Adv. • Note: 2 • Test 3/96



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



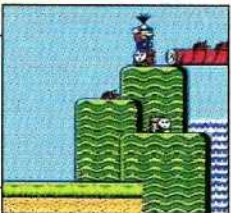
3 SUPER MARIO BROS.
J&R • Note: 2+ • Test 7/94



4 MEGA MAN 4
Act./J&R • Note: 2- • Test 5/94



5 SUPER MARIO BROS. 2
J&R • Note: 2 • Test 8/94



Special

Es lebe der Sport! Dieser Meinung war schon Rainhard Fendrich, und viele von Euch sind es auch. Es ist kaum verwunderlich, daß König Fußball die Top 5 der besten SNES-Sportspiele anführt, oder?

1 INTER. SUPERSTAR SOCCER DELUXE
Sport • Note: 1 • Test 11/95



2 SUPER SMASH TENNIS
Sport • Note: 1- • Test 7/94



3 INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER
Sport • Note: 2 • Test 3/95



4 NHL HOCKEY '94
Sport • Note: 1- • Test 3/94



5 NBA JAM – TOURNAMENT EDITION
Action/Sport • Note: 1- • Test 3/95



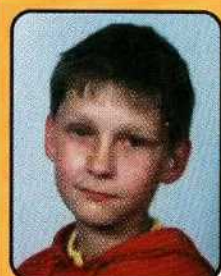
Spietip von Carsten Oelze
ISSD (SNES)

Ich finde International Superstar Soccer Deluxe so gut, weil es einfach superrealistisch ist und sehr, sehr viele verschiedene Mannschaften, Steuermöglichkeiten und taktische Einstellungen bietet. Während des Spiels kommt richtige Stadionatmosphäre auf.



Spietip von Kaspar Langenegger
Diddy's Kong Quest (SNES)

Donkey Kong Country 2 wird für mich immer eines der besten Super-Nintendo-Spiele bleiben. In diesem Spiel steckt dreidimensionale 32-MBit-ähnliche Grafik. Wer es noch nicht besitzt, sollte es sich unbedingt zulegen.



Spietip von Matthias Ziebell
Super Mario Kart (SNES)

Ich bin zwar kein Rennspiel-Fan, aber dieses Game ist einfach genial. Verschiedene Ccm-Klassen und viele Strecken garantieren Spielspaß ohne Ende. Im Zweispieler- und im Battle-Modus kann man sein Können gegen einen Mitspieler unter Beweis stellen.



Spietip von Christian Hentschel
Zelda III – A Link to the past (SNES)

Perfekt durchdachtes Gameplay, spannende Dungeons gekoppelt mit Witz und tollen Musiken – deswegen ist Zelda III mein absolutes Lieblingsspiel, obwohl ich es schon viermal durchgespielt habe. Da staunt sogar der Klempner.

Spawn von Michael Tewiele



Mario u. Yoshi von Monika Hanke



GEWINNEN!

Wenn Ihr die Leser-Charts mitgestalten wollt, so schreibt uns Euer Lieblingsspiel oder eine Chartliste für alle Nintendo-Konsole-Spiele auf eine Postkarte oder Brief! Wenn Ihr noch ein Foto (z. B. ein Paßfoto oder ein witziger Schnappschuß) von Euch beilegt und ein paar kluge Sätze zu Eurem Lieblingsspiel schreibt – um so besser. Und damit sich Euer Engagement lohnt, verlosen wir unter allen Einsendern **ein SNES-Modul!**

X-plain Verlag
TOTAL! Charts
Friedensallee 41
22765
Hamburg

Gewinner vom vorigen Mal ist:
Gerald Laner aus Volders, Österreich.
Viel Spaß mit Hebereke's Popoitto!

Ciao, bis kommenden Monat!

Neues aus dem TOTAL-Labor!

- Unglaublich, unmöglich
und unnatürlich! -



In der vorigen Ausgabe begannen die verrückten Abenteuer von Turbo-Torti, der in den erschreckend lebensnahen Leveln des Videospiels Red-Action - 12 Stunden im Streß das Dasein eines Anti-Helden fristet. Und der 12-Stunden-Tag ist noch lange nicht vorbei.

Lest nun den unglaublichen, unmöglichen und völlig unnatürlichen zweiten Teil!

Nachdem Turbo-Torti die Streitigkeiten zwischen Andy Front und Harry E. Honda in Level drei elegant geschlichtet hat, kündigt sich mit der Vorstellung eines neuen Redaktionsmitgliedes ein ruhiger vierter Level an. Mannschaftskapitän Ali Chip läßt den durch die grauenvolle Pracht der Verlagsräumlichkeiten total erblaßten Neuling kommentarlos im Testraum stehen - das lang ersehnte Treffen mit Schickhierdu Minimotor, Chefent-

wickler der Firma Odnetnin, hat natürlich Vorrang. Also erklärt Turbo-Torti dem immer noch recht bleichen Frank vom Jupiter in einem zweiminütigen Blitzkurs die Bedienung der batteriebetriebenen Rechenschieber und zudem lebenswichtige Verhaltensregeln gegenüber den Vorgesetzten (Wann habe ich zu grüßen, wie sieht die aktuelle Kleider- und Haarschnittverordnung aus?). Da sich der Rest der Belegschaft derweil im Hotel Atlantic zum 17-gängigen Diner eingefunden hat, nutzen die beiden die Gelegenheit und spielen eine Runde Modulweitwurf über die Schulter. Der nächste Level kündigt sich an, als dicke, giftgrüne Qualmwolken aus der Grafikabteilung die Sicht im Testraum gegen null verringern. Turbo-Torti rennt wie gebissen in Richtung Brandherd - als ehemaliger Sicherheitsoffizier der berittenen Gebirgsmarine scheut er die Gefahr natürlich nicht. Doch was ist geschehen? Die Grafik-Chefin Lolita Layout hatte ver-

sucht, leckeren Blattspinatsalat auf dem Scanner zu erhitzen. Selbstverständlich mußte die Aktion scheitern, denn nur zuvor kopierter Salat darf eingescannt werden, wie man weiß. Zusammen mit der Feuerexpertin der Grafikertruppe, Susi Sinnvoll, wird kurzerhand aus herumliegenden Schriftstücken wie z. B. Arbeitsverträge, Steuererklärungen, Druckrechnungen und Dollar-Bündel ein Gegenfeuer gelegt. Level fünf ist geschafft, doch schon in Level sechs muß Torti erkennen, daß die lodernden Flammen dank heftiger Turbulenzen aus der Anzeigenabteilung bereits auf die Trockenfischreserven übergegriffen haben. Mittlerweile brennt das komplette Verlagsgebäude, doch Schwitzen ist bekanntlich gesund. Glücklicherweise trifft in allerletzter Sekunde der Verlagsleiter Bruder James T. Jakopp am Tatort ein. Als ihm vor Schock die Luft wegbleibt, erstickt auch das Feuer elendig. Am Ende von Level sechs sind dann auch die anderen von ihrer kostspieligen Freßorgie zu-

rückgekehrt, und man macht sich gemeinsam daran, die verkohlten Stellen mit Tipp-Ex überzupinseln. Turbo-Torti schlägt auf der anschließenden Redaktionskonferenz (Level 7) vor, Blattspinatsalat abzuschaffen und noch ein Viertelstündchen zu arbeiten - schließlich soll das aktuelle Heft fertigwerden. Da die Kollegen jedoch zwischenzeitlich eingenickt sind, beschließt unser gestreßter Held, nach Hause zu gehen, um Kraft und Energie für den kommenden Arbeitstag zu sammeln. Denn es gibt ja noch wichtigere Dinge zu tun, wenn man Action-Held in einem abgedrehten Videospiel ist ... Das Publikum klatscht, Eierbecher und Rabattmarken fliegen auf die dampfende Bühne - alle 120 Sterne sind gefunden und das Ende ist nah. Huch, da ist es schon: Ende.



Turbo-Torti Susi, der Scanner brennt!!!

Test 'n' Take Computer- & Videospiele

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

SuperNintendo

Asterix & Obelix	pal 109,95
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
Donkey Kong 3	pal 69,95
Earthworm Jim 2	dt 99,95
FIFA '96	pal 59,95
Hebereke Popoon	dt 119,95
Int. Sup. St. Soccer deluxe	dt 39,95
John Madden 95	pal 59,95
Judge Dredd	dt 119,95
Lufia*	

Mario Allstars	dt 59,95
Mario Kart	dt 59,95
NBA Live 96	dt 119,95
NHL Hockey '96	dt 99,95
Pinocchio	dt 129,95
Primal Rage	us 99,95
Punch Out	dt 109,95
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
Street Fighter Alpha 2*	dt 119,95
Stunt Race FX	pal 59,95
Terranigma*	dt 119,95
Tetris Attack*	dt 89,95
Tetris+Dr. Mario	dt 59,95
Theme Park	pal 99,95

Tiny Toon	dt 59,95
Toy Story	dt 59,95
Weapon Lord	dt 119,95
Winter Gold*	dt 99,95
Worms*	dt 129,95
WWF Wrestlemania	us 99,95
Yoshis Island	dt 109,95
Zelda III	dt 129,95
Action Replay 3	dt 119,95

Formel 1	dt 49,95
Resident Evil	dt 139,95
Tekken 2	us 99,95
PlayStation	dt 109,95
389,95	
Saturn	dt 99,95
444,00	
Alien Trilogy	dt 99,95
Exhumed	dt 99,95
Nights + Analog Pad	dt 139,95



129,95*



129,95

...und viele andere Titel auf Anfrage.
Druckfehler und Preisänderungen
vorbehalten. Versand: Vorkasse 6 DM
Porto. NN 9,90 DM Porto+NN; ab 3 Artikeln
versandfrei! Bestellungen bis 16.00 Uhr
werden noch am selben Tag verschickt.
Wir haften nicht für die Kompatibilität der
Spiele oder Zubehörteile. * Titel war bei
Anzeigenschluß noch nicht erhältlich!



129,95*



119,95*



119,95*

Nintendo 64
incl. Pad, Mario und Pilotwings
Preis a.A.

030-627 09 154
Mo bis Sa von 10.00 - 20.00 Uhr
Mainzer Str. 11 - 12053 Berlin
3 min vom U-Bhf Hermannplatz
Händleranfragen sind willkommen.

SNES**1 Spieler****Konami/Infogrames****ca. DM 130**

SPIROU

Bevor Big N Jump&Run-Fans endlich den dritten Teil der DKC-Saga offenbart, veröffentlicht der Marktführer neben den Schlümpfen noch eine weitere Comicumsetzung aus Frankreich – natürlich aus dem Hause Infogrames.



Spirou ist von Marylins plötzlichem Erscheinen auf der New Yorker U-Bahn ziemlich geschockt. Doch der Autoscroller-Level birgt noch viel mehr Gefahren als den bösen Roboter. Immer wieder müßt Ihr über vorbeischnellende Schilder hinweg springen oder Euch rechtzeitig ducken

Welt verbreitet und erfreuen sich seitdem allorts größter Beliebtheit. Seine digitale Feuerprobe bestand der neugierige Reporter bereits vor ungefähr einem Jahr auf Segas Mega Drive. Dasselbe Spiel wurde nun end-

SEIT 1938 ERFREUEN SPIROUS ABENTEUER JUNG UND ALT

lich auch für Nintendos 16-Bitter von Infogrames umgesetzt. Ihr schlüpft in die Rolle des Titelhelden, um den etwas exzentrischen Professor Graf von Rummelsdorf aus den Klauen des gefährlichen Roboters Marilyn zu befreien. Die Suche beginnt in den Straßenschluchten von New York und führt Euch unter anderem in einen Spielzeugladen, den Spirou in Däumlingsgröße durchqueren muß. In einem weiteren der insgesamt acht Level lauert Euch Marilyn bei einer rasanten, autoscrollenden U-Bahn-Fahrt auf. Sofern Ihr auch diese Begegnung gemeistert habt, ist der Weg frei

für einen Unterwasserlevel und den palumbianischen Dschungel. Das Eichhörnchen Pips ist stets an Spirous Seite und zeigt ihm am Ende eines jeden Abschnitts den Ausgang. In einer Shoot'em-Up-Sequenz greift sogar der berühmte Fantasio in die Handlung ein. Im ersten Level bekommt Ihr es lediglich mit fallenden Gerani-

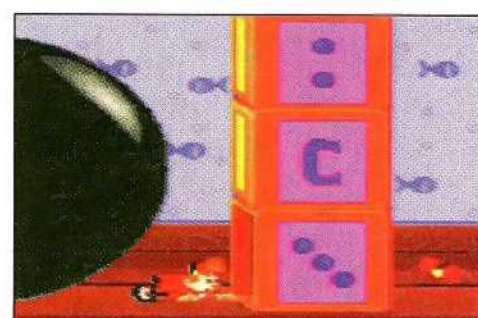


entöpfen und bissigen Bulldoggen zu tun, doch in den folgenden Stages erwarten Euch Spielzeuge, Insekten und auch Trickfallen. Kleine Hilfsmittel in Form von Energieherzen, Extraleben und Pagenhüten (50 Stück davon ergeben ein 1Up.) vereinfachen die Hatz nach dem Professor ein wenig, ebenso wie ein Paßwort, um

das Abenteuer zu einem späteren Zeitpunkt weiterspielen zu können. Der sportliche Journalist verfügt über zwei Laufgeschwindigkeiten, kann sich ducken und sogar an Absätzen hochklettern und Leitern erklimmen. Im weiteren Verlauf des Spiels versorgt ihn der Professor mit einigen seiner kuriosen Erfindungen, wie zum Beispiel mit einem praktischen Schrumpfung-Haartrockner, dem Mikropulsor. In manchen Levels, wie den unterirdischen düsteren Katakomben, muß sich der Held wiederum mit mysteriösen Edelsteinen behelfen, um beispielsweise eine Geheimgtür öffnen zu können.

Bei einer so populären Comicvorlage wie Spirou, darf die optische Präsentation des Videospiels natürlich in nichts nachstehen. Und tatsächlich muß man den Infogrames-Grafikern ein Kompliment aussprechen, denn sie haben es geschafft, auf simple Art und Weise den Charme der

Die berühmte Comicfigur Spirou gehört zweifelsohne zu den erfolgreichsten Exporten Frankreichs. Seit 1938 wurden die ebenso spannenden wie lustigen Stories von Gaston-Vater André Franquin in zahlreichen Sprachen auf der ganzen





Den riesigen Spielzeugladen muß unser Titelheld als 10-cm-Winzling durchkreuzen. Dabei helfen ihm zum Beispiel die Ballons des Clowns, auf höhergelegene Regale zu gelangen, denn dort sind manchmal Extraleben oder Energieherzen versteckt

Comics in den stilechten Hintergründen und den wundervoll animierten Sprites detailgetreu widerzugeben. Statt pompöser 3D-Effekte wird Euch subtiles Parallaxscrolling geboten, das technisch tadellos ist. Gleiches kann über den Sound gesagt werden. Die flotten Rhythmen gehen einher mit dem Rest des Spiels, doch leider

grad. Auch *Spirou* macht da keine Ausnahme. So werdet Ihr wiederholt auf unfaire Stellen treffen, die bei ihrer Bewältigung ein Leben kosten können. Zudem müßt Ihr Euch sehr viel

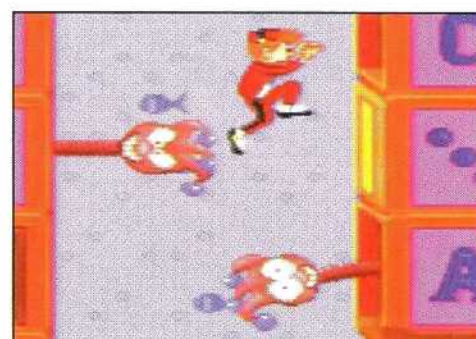
DER REPORTER IM PAGENLOOK ERLEBT DIE TOLLSTEN ABENTEUER

Zeit nehmen, um das Game komplett durchzuspielen, da nur ein einziges Paßwort erspielbar ist und in den Leveln keine Restart-Punkte vorhanden sind. Profi-Jump&Runner mögen darin eine echte Herausforderung sehen, Neulinge sollten sich jedoch zunächst an etwas leichterem Kost versuchen.

Christian Henning



Fast so gefährlich wie Dennis Hopper in *Speed*: Oberbösewicht Marilyn in der U-Bahn



Über den Dächern New Yorks machen Tauben dem Reporter das Leben schwer



Ein gekonnter Hechtsprung rettet den Helden blitzschnell aus einer herannahenden Gefahr



Die Geschichte wird Euch in einigen Zwischenbildern in deutscher Sprache erzählt

NEGATIV!

Hoher Schwierigkeitsgrad durch unfaire Stellen, nur ein einziges Paßwort

haben sich die Entwickler mit Soundeffekten dezent zurückgehalten. Bei Infogrames denken die meisten sofort an einen hohen Schwierigkeits-

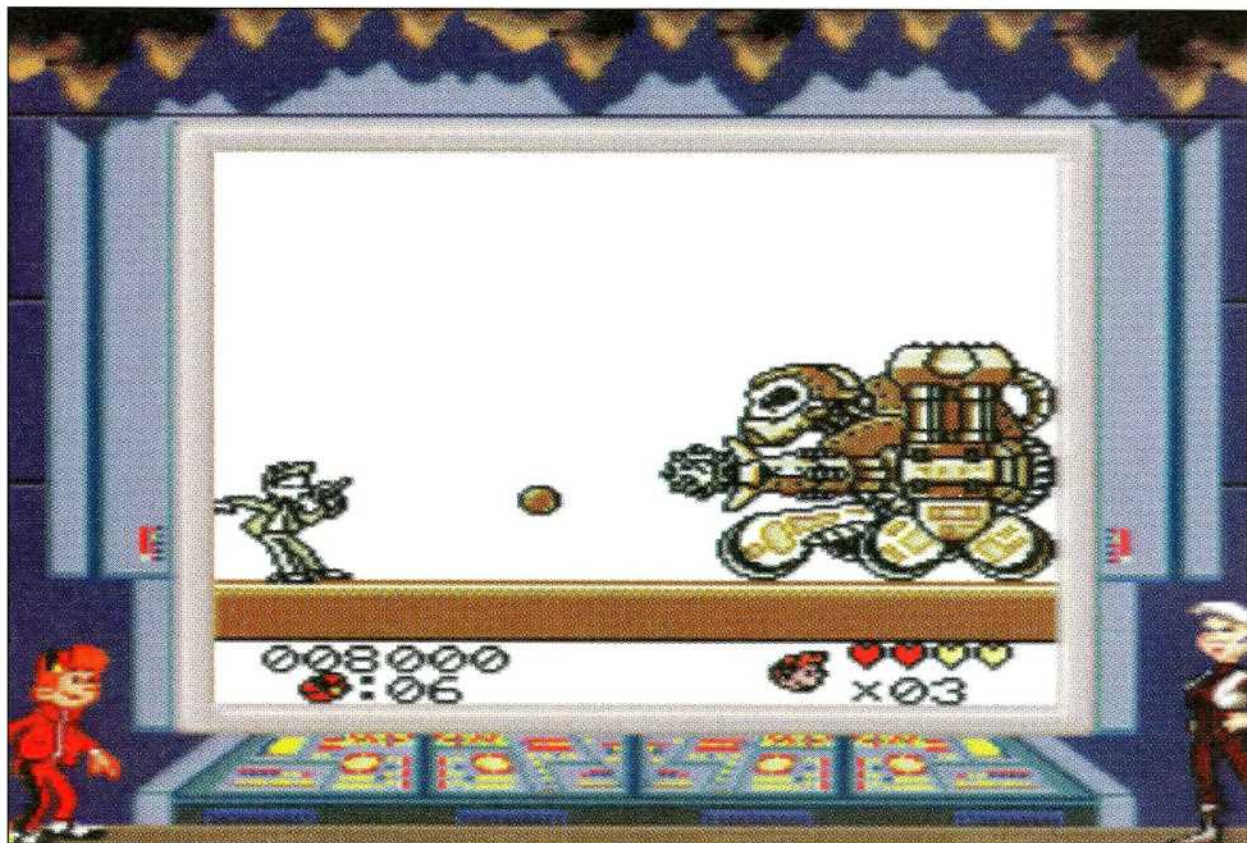
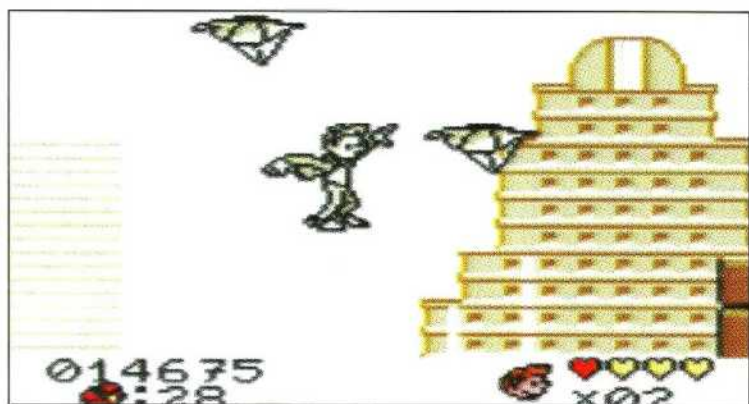


Gameplay	3
Spirou ist flexibel und läßt sich recht gut steuern. Schade, daß die Padbelegung weniger flexibel ist.	
Dauerspaß	3+
Die Motivation leidet unter den unfairen Stellen. Einsteiger werden mehr Frust als Lust am Spiel haben.	
Grafik	2
Franquins Handschrift zeigt sich sowohl in den Hintergründen als auch in den schön animierten Sprites.	
Sound	2-
Die witzigen Kompositionen sind gut gelungen, dafür bietet das Programm kaum Soundeffekte.	
TOTAL!-CHECK	
Genre	Jump&Run
Level	8
Schwierigkeit	3 Stufen/hoch
Continues	ein Paßwort
Speicherkapazität	8 MBit
Erhältlich	im Handel
FAZIT	
3+	

Spirous Suche nach dem entführten Professor Graf von Rummelsdorf könnt Ihr auf dem Game Boy beiwohnen. Ähnlich wie bei den Schlümpfen hat Infogrames das 16-Bit-Spielprinzip auch für die Keksdose umgesetzt.

unterstützt
SUPER
GB

SPIROU



Die Story scheint einem Franquin-Comic entsprungen zu sein: Während einer Vorlesung in New York wird der liebenswerte Professor Graf von Rummelsdorf von dem bösen Roboter Marilyn entführt. Spirou wartet natürlich keine Sekunde und heftet sich, wie auch in der SNES-Version, an die Fersen seines Erzfeindes.

Obwohl der Umfang des Programms selbstverständlich etwas abgespeckt werden mußte, sind die Höhepunkte in acht Levels beinahe eins zu eins vom SNES-Vorbild übernommen wor-

den. Die gefährlichen Straßenschluchten New Yorks, der überdimensional erscheinende Spielzeug-

SPIROU BESTICHT NICHT NUR DURCH EXZELLENTTE GRAFIK

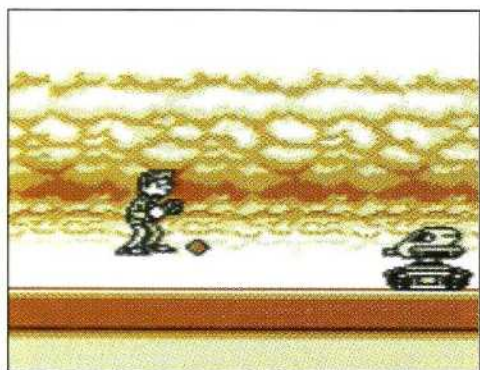
laden und sogar der autoscrollende U-Bahn-Level sowie die Shoot'em-Up-Sequenz sind unter anderem ver-

▲ **POSITIV!** ▲

Grafisch überzeugende Comicumsetzung, für J&R-Fans ein Muß

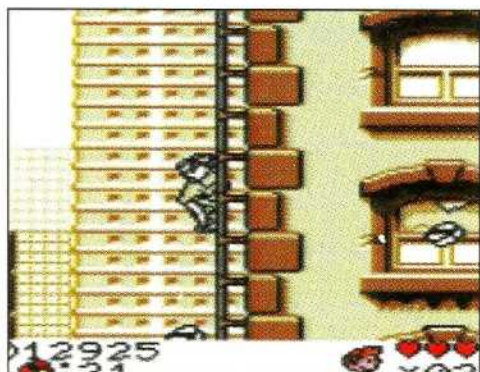
▼ **NEGATIV!** ▼

Leichte Hektik durch Run-Button-Doppelbelegung



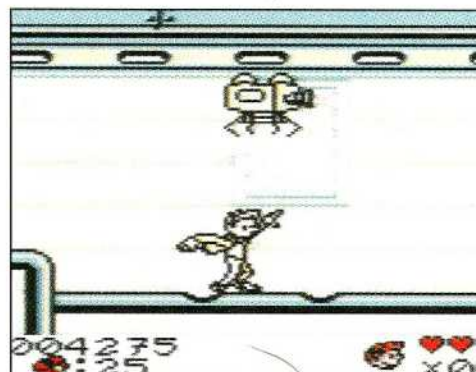
Achtung, Leute! Die Panzerarmee aus Marylins Waffenarsenal schießt scharf

Die Animationen sind wirklich hervorragend. Hier klettert Spirou gerade eine Leiter hoch



Praktisch: Dank einiger Ballons erreicht Spirou auch höhergelegene Absätze

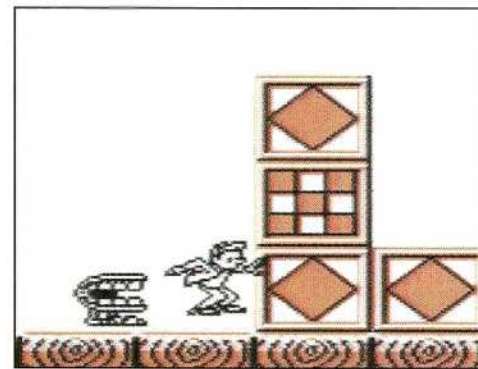
Die Klaue über dem Titelhelden ist gefährlicher als sie aussieht – sie transportiert Euch zurück



treten. Neben einigen miesgelaunten Bulldoggen und militanten Robotern stoßt Ihr in den Levels auch auf nützliche Extras wie Energieherzen, 1 Ups oder Bonushüte. Der Titeheld muß in diesem Graustufen-Abenteuer auf keine seiner zahlreichen Aktionsmöglichkeiten verzichten. Er hechtet und klettert ebenso gut wie in der Super-

Comics werden sich an diesem anspruchsvollen Programm mit deutschen Bildschirmtexten ohnehin einen Narren fressen, aber auch für Spirou-unkundige Jump&Run-Freunde ist das Game auf jeden Fall sein Geld wert.

Christian Henning



Gameplay

2-

Sieht man von der Doppelbelegung eines Buttons ab, läßt sich Spirou meist sehr präzise steuern.

Dauerspaß

2

Spirou-Fans kommen voll auf ihre Kosten, auch für anspruchsvolle J&R-Fans ist das Spiel genau das richtige.

Grafik

2

Vor allem die Animationen des Titelhelden sind von erster Güte. Die Hintergründe tragen zur Comicatmosphäre bei.

Sound

2

Schnelle, ohrwurmartige Rhythmen werben das Programm auf und wissen sehr zu überzeugen.

TOTAL-CHECK

Genre Jump&Run
Level 8
Schwierigkeit 3 Stufen/mittel
Continues Paßwörter
Speicherkapazität 2 MBit
Erhältlich im Handel

FAZIT

2

URBAN STRIKE

Die von Electronic Arts ins Leben gerufene Strike-Serie entwickelt sich auch auf dem Game Boy zu einem Dauerbrenner. Lizenzsammler T-HQ läutet mit Urban Strike schon die dritte Runde des Actionspektakels ein.

GB

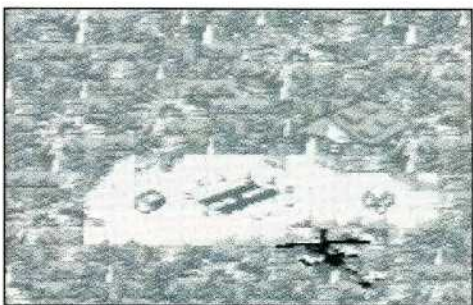
1 Spieler

Konami / T-HQ

ca. DM 70



Die einzelnen Missionen setzen sich aus verschiedenen Teilaufgaben zusammen, die möglichst in der vorgegebenen Reihenfolge absolviert werden sollten



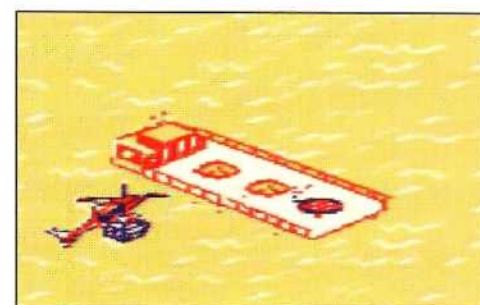
In der Nähe von Landeplätzen findet Ihr häufig Extras, wie Munition und Treibstoff



Jederzeit kann eine Anzeige über den Zustand des Hubschraubers aufgerufen werden



Nach der Zerstörung dieses Transporters kann dessen Fracht geborgen werden



Ein vor der Küste wartendes Schiff ist das Ziel für die aufgenommene Fracht



Bei dem Vorspann haben sich die Programmierer besondere Mühe gegeben. Die ganze Vorgeschichte wird mit zahlreichen aufwendigen Bildern illustriert

Wer Desert Strike und Jungle Strike kennt, wird bei Urban Strike sicher keine Einstiegsprobleme haben. Die Programmierer hielten am bewährten und recht populären Gameplay fest und entwarfen dazu ein neues Szenario. So steuert Ihr Euren Kampfhubschrauber diesmal

Hubschraubers, sondern müßt in den späteren Missionen auch im Panzer und zu Fuß den Gegnern entgegen treten. Wie gewohnt können Waffensysteme, Treibstoff und Panzerung während des Kampfes durch die Aufnahme von Extras ergänzt werden. Deren genaue Lage könnt Ihr auf ei-

bar und im dichten Dschungelgebiet fast unsichtbar. Erst unter Ausnutzung der Super-Game-Boy-Unterstützung lassen sich auch die feineren Details der Grafik genauer erkennen. Vergleicht man Urban Strike mit seinen Vorgängern, bleibt ein fader Nachgeschmack. Frische Ideen sind kaum erkennbar, und auch die technische Seite wurde nicht überarbeitet. So ist die Steuerung des Hubschraubers weiterhin recht ungenau, so daß Ihr erst nach mehrfacher Korrektur der Fluglage ein anvisiertes Ziel trifft und

schiedenen amerikanischen Großstädten sind recht abwechslungsreich und bieten stundenlangen Spielspaß. Besitzt Ihr aber schon einen der Strike-Veteranen, braucht Ihr die mäßige Fortsetzung nicht unbedingt.

Marco Häntsch

▲ POSITIV! ▲

Umfangreiche Missionen, verschiedene Fortbewegungsmittel

▼ NEGATIV! ▼

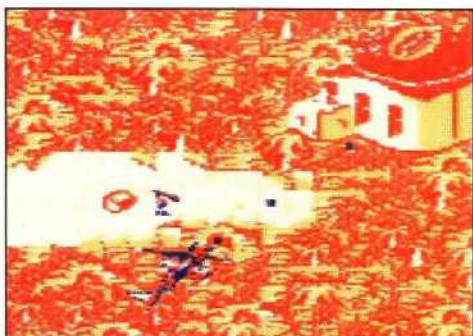
Kaum neue Ideen, ungenaue Steuerung, keine Paßwörter

im Einsatz gegen einen mächtigen Medienmogul, der seinen Reichtum aufgewendet hat, eine Privatarmee anzuheuern, mit der er die Regierung der USA stürzen will. Ähnlich wie bei Jungle Strike bestreitet Ihr Eure Einsätze nicht nur im Cockpit eines

ner komfortablen Karte ablesen, die Euch außerdem auch feindliche Truppen und Missionsziele anzeigt. Dies ist aufgrund der kontrastarmen Game-Boy-Grafik auch bitter nötig, denn die recht winzigen Gegner sind im Kampfgetümmel nicht immer erkenn-

EIN KOMPLEXER ACTION-STRATEGIE-MIX

Euch somit unnötig lange im Kreuzfeuer der Gegner aufhalten müßt. Wer die Strike-Serie nicht kennt, sollte sich ruhig mal diesen Teil anschauen, denn die Szenarien in ver-



Gameplay

3-

Die Steuerung des Hubschraubers ist recht gewöhnungsbedürftig und etwas ungenau.

Dauerspaß

2

Zahlreiche komplexe und abwechslungsreiche Missionen fesseln auch über längere Zeit.

Grafik

3

Toller Vorspann, während des Spiels geht aber des öfteren der Überblick verloren.

Sound

4-

Die Soundeffekte sind für ein Actionspiel unpassend dezent und vermitteln kaum Atmosphäre.

TOTAL-CHECK

Genre Action/Strategie
Level 8 Missionen
Schwierigkeit hoch
Continues keine
Speicherkapazität 2 MBit
Erhältlich im Handel

FAZIT
3-

SNES**1 Spieler****Infogrames****ca. DM 130**

DIE SCHLÜMPF UM DIE

© Peyo - 1995
Licensed through I.M.P.S. (Brussels)

**Papa
Schlumpfs
Zauberkrystall
ist zersprungen
und auf der ganzen
Welt verstreut.
Begleitet zwei
Schlumpfe in einem
rasanten Jump&Run-
Abenteuer!**

Die blauen Wichte des französischen Comic-Urgesteins Peyo haben es nicht leicht. Sie müssen bei ihrem zweiten SNES-Auftritt zwar keinen Müll aufsammeln, wie in der Game-Boy-Version, doch auch ohne Öko-Message kommen Schlumpf und Schlumpfine gehörig ins Schwitzen. Dafür sorgen die insgesamt 14 Level, die auf die ganze Welt verteilt sind.

Nachdem Ihr Euch für eine der vier anwählbaren Sprachen sowie den



Die Schlumpfe stoßen auf ihrer Reise auf viele Gefahren, doch besonders in China ist Vorsicht geboten. Die Kung-Fu-Ratten sind sehr flink und gemein. Geht ihnen am besten aus dem Weg!

stall eines Levels berührt habt, werdet Ihr automatisch in eine neue Stage teleportiert. Darüber hinaus liegen Energieherzen, Extraleben und Schlüssel am Wegesrand versteckt.

Wenn Ihr drei Schlüssel in einem Level gefunden habt, dürft Ihr Euer Können in einer Bonusstage beweisen.

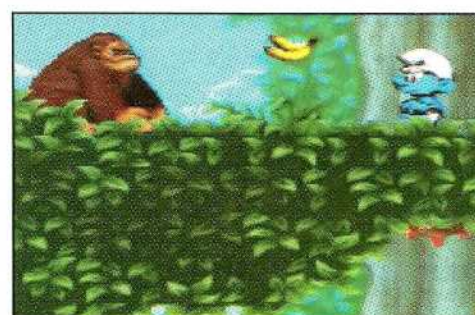
Obwohl die meisten Gefahren in Form von tiefen Abgründen und rutschigen

Felsen auf Euch warten, laufen Euch von Zeit zu Zeit auch einige Feinde über den Weg. Durch einen Sprung auf deren Köpfe lassen sich die In-

dianer, Pinguine und Tropenvögel jedoch schnell vertreiben. Zum Glück hält die Tierwelt nicht nur Gefahren für die beiden Abenteurer bereit. Flamingos und Geier stehen Euch in einigen Abschnitten als Taxis zur Verfügung, mit denen Ihr auch an

© Peyo - 1995
Licensed through I.M.P.S. (Brussels)

The Story so far. Neugierschlumpf und Schlumpfine schleichen sich des Nachts heimlich in Papa Schlumpfs Labor und spielen ein wenig mit seinem Zauberkrystall – mit verheerenden Folgen ...



Diesen possierlichen Berggorilla solltet Ihr lieber mit Bananen füttern, bevor er böse wird

höher gelegene Orte gelangen könnt. Die meiste Zeit wandelt Ihr jedoch auf sicherem Dschungelboden oder ähnlichem Terrain. Von Südamerika geht

ZWEI SCHLÜMPFE ZIEHEN IN DIE GROSSE WEITE WELT HINAUS

es nach getaner Arbeit schnurstracks zum Nordpol, wo die frostige Umgebung für einige rasante Rutschpartien sorgt. Zweimal geht es sogar auf den Grund des Meeres, wo Ihr einen riesigen Fisch mit kleinen Makrelen füttern müßt, um an die begehrten Kristalle zu gelangen. Besonders gefährlich geht es in Nordamerika zu, wenn Ihr von Gargamels hungrigem Kater Azrael gejagt werdet. Ein weiteres Highlight ist die



Schlumpf oder sein weibliches Pendant entschieden habt, beginnt Ihr das Abenteuer im lianenbehangenen Amazonasdschungel. Um einen Level erfolgreich zu beenden müssen jeweils zehn Kristalle eingesammelt werden. Sobald Ihr den letzten Kri-



PFE REISEN WELT



Im Gebüsch lauern afrikanische Eingeborene



Winnetous Aspirinverbrauch wird ansteigen



Wenn kleine fiese Mäuse anfangen, Dynamitstangen auf harmlose Schlümpfe zu werfen, solltet Ihr lieber in Deckung gehen und auf Konversationsversuche verzichten



Die miniaturisierte Schlumpfine muß an das Fläschchen mit dem Zaubertrank heran



Das aktuelle Beweisfoto: Am frostigen Nordpol glaubt man noch an den Klapperstorch

Die etwas unpräzise Steuerung macht sich besonders bei langen sprunglastigen Passagen durch schnell aufkommene Hektik bemerkbar.

Optisch wurde die schlumpfige Weltreise selbstverständlich weitestgehend an die beliebte Comicvorlage von Peyo angelehnt. Dabei hätte man jedoch noch sehr viel mehr aus der Hardware herausholen können als die wenigen pastellfarbenen Parallaxhintergründe. Einige Schauplätze sind sehr detailarm ausgefallen. Die

EIN SCHLUMPFIGES ABENTEUER JAGT DAS ANDERE

amüsanten Animationen der Sprites sind hingegen recht stilschlecht gelungen, und jede Stage wird von einer passenden Musik untermalt. Schade, daß den wenigen Soundeffekten nicht ebensoviel Aufmerksamkeit geschenkt wurde.

Nicht nur die gewöhnungsbedürftige Steuerung begründet den für Infogrames mittlerweile typischen, harten Schwierigkeitsgrad in diesem Spiel: Manche Level warten mit geradezu unfairen Stellen auf, zudem gibt es nur zwei Wiedereinstiegsmöglichkeiten durch vierstellige

Paßwörter im gesamten Spiel. Trotz dieser Mankos, erwartet den geeigneten Jump&Run- und Schlumpf-Freund mit *Die Schlümpfe reisen um die Welt* ein überaus spannendes Abenteuer mit vielen schlumpfigen Abwechslungen, Rätseln und Überraschungen.

Christian Henning

Muster: O.I.T., Stuttgart, Tel.: 0711-613758

NEGATIV!

Nur zwei Paßwörter, an manchen Stellen unfair, unpräzise Steuerung

Erforschung eines Bergwerkstollens, in dem Vergrößerungs- und Verkleinerungsgetränke gelagert sind. Die nächste Herausforderung wartet be-

reits im tiefsten Dschungel Afrikas in Form eines (nicht gerenderten) Berggorillas, den Ihr mit schmackhaften Bananen versorgen müßt, bevor Ihr nach einer kleinen haireichen Surf-Einlage an der australischen Küste das letzte Abenteuer in Asien bestreitet.

Die Schlümpfe haben nur wenige Bewegungsmöglichkeiten und sind deshalb in ihren Aktionen beschränkt.



Gameplay

3+

Das unpräzise Sprungverhalten erfordert ein wenig Übung. Ansonsten ist die Steuerung tadellos.

Dauerspaß

2-

Dank der abwechslungsreichen Level macht es viel Spaß, mit den Schlümpfen die Level zu erforschen.

Grafik

2-

Die Comicgrafik trägt die unverkennbare Handschrift von Meister Peyo, jedoch sind die Hintergründe trist.

Sound

3+

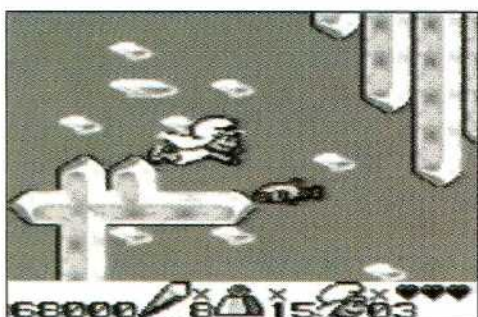
Die heiteren Melodien sind weitestgehend gelungen, was man von den Soundeffekten nicht sagen kann.

TOTAL-CHECK

Genre Jump&Run
Level 14
Schwierigkeit 3 Stufen/hoch
Continues Paßwörter
Speicherkapazität 16 MBit
Erhältlich im Handel

FAZIT
2-

DIE SCHLÜMPFE REISEN UM DIE WELT



Schlümpfe können sogar ohne Sauerstoffgerät tauchen. Don't try this at home, folks!

Seit nunmehr 39 Jahren begeistern Peyos Schlümpfe jung und alt. Da ist es selbstverständlich, daß die niedlichen Bläulinge auch im multimedialen Zeitalter nicht fehlen dürfen. Ihre ersten Gehversuche auf Nintendo-Konsolen hatten sie bereits vor genau zwei Jahren. Damals mußte Erzfeind Gargamel dingfest gemacht werden. Nun schickt sich die französische Software-Schmiede Infogrames erneut an, die GB-User zu verschlumpfen.

POSITIV!

Lustiges J&R mit guter Message und deutschen Bildschirmtexten

NEGATIV!

Hoher Schwierigkeitsgrad durch unfaire Passagen, keine SGB-Unterstützung

Neugierschlumpf und Schlumpfine haben einen Zauberkristall zerbrochen und sind in eine von Umweltverschmutzung gezeichnete Welt transportiert worden. Mit Eurer Hilfe muß es den beiden nun gelingen, den Planeten zu säubern. Zu Beginn stehen mit Afrika und dem Nordpol zwei Startpunkte zur Verfügung, von denen aus wahlweise Schlumpf oder Schlumpfine gesteuert werden darf. Neben häßlichem Unrat müßt Ihr



Sogar die Eiswüsten des Nordpols sind völlig verdreckt, und Neugierschlumpf und Schlumpfine haben alle Hände voll zu tun, aufzuräumen. Die Botschaft des Spiels ist klar: Make love, not Müll.

auch einige Diamanten einsammeln, um in die folgenden Level zu gelangen. Es geht zu Indianerstämmen nach Nordamerika, nach Asien und

ZWEI SCHLÜMPFE KÄMPFEN GEGEN DEN UNRAT DIESER WELT

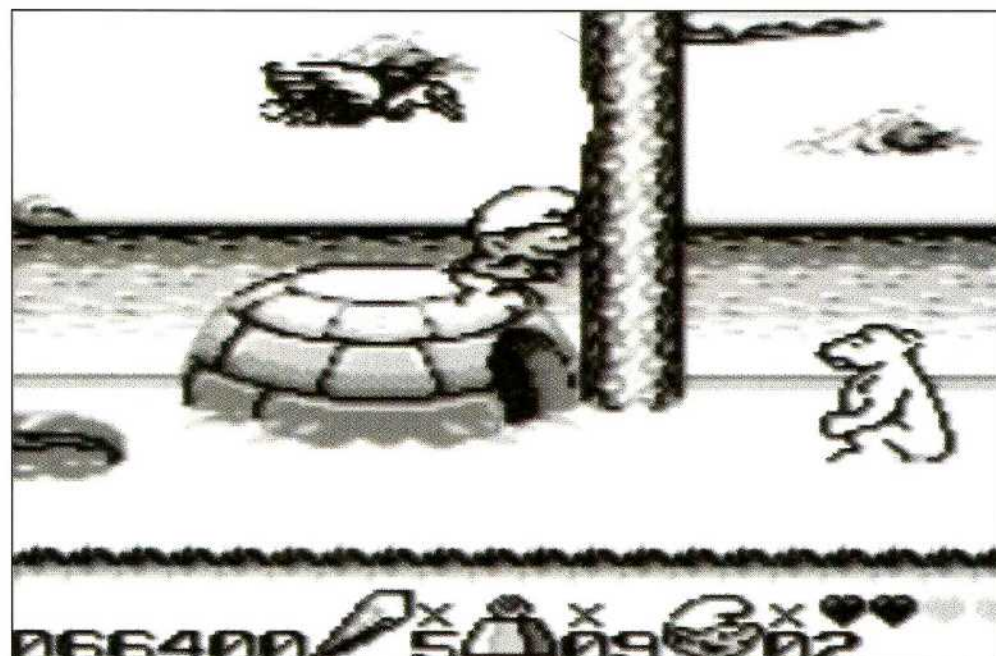
sogar auf den Meeresgrund. Dabei stellen sich Euch zahlreiche schlumpf-feindliche Gestalten, wie Affen und Robben, in den Weg, die sich aber von einigen Sprüngen auf den Hinterkopf schnell zum Rückzug bewegen lassen.

Die zwei Schlümpfe lassen sich gut steuern und weisen keine Unterschiede dabei auf. Sie können laufen, springen, treten und sich ducken. Darüber hinaus klettern sie an Lianen hoch und hangeln sich an Seilen über Abgründe. Ein Paßwort erlaubt

es Euch, das Spiel zu vertagen. Optisch kann das schlumpfige Unterfangen nur bedingt überzeugen. Zwar sind die Charaktere hübsch gezeichnet und lustig animiert, doch ist es oft schwierig, einen Abgrund von der Hintergrundgrafik zu unterscheiden. Zudem wurde den Schlümpfen keine SGB-Unterstützung zugedacht. Lustige Melodien und einige Soundeffekte werben die Weltreisen akustisch auf, ohne auf die Nerven zu fallen. *Die Schlümpfe reisen um die Welt* ist ein witziges J&R, bei dem dank des hohen Schwierigkeitsgrades viel Fingerspitzengefühl und Geduld gefragt ist. Nicht nur für Fans ist das Spiel eine abwechslungsreiche Herausforderung.

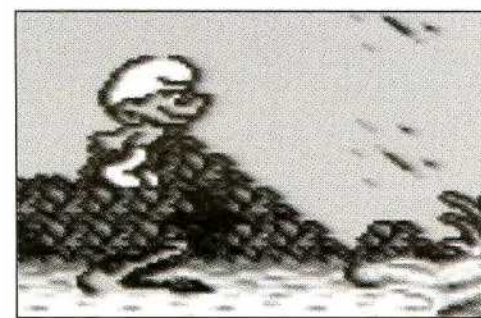
Christian Henning

Muster: Game Castle, Hamburg



Die Schlümpfe reisen um die Welt – und Ihr könnt live dabei sein.

Infogrames' Jump&Run entführt Euch auf eine spannende Reise zu den interessantesten Orten unseres recht verschmutzten Planeten.



Krokodile sind durchaus nützliche Tiere, z. B. wenn es darum geht, reißende Flüsse trockenen Fußes zu überqueren



Gameplay

2-

Die Steuerung ist simpel, doch das Leveldesign weist einige unfaire Stellen auf.

Dauerspaß

2

Sobald Ihr Euch eine Weile mit dem Spiel beschäftigt habt, kommt Ihr so schnell nicht wieder davon los.

Grafik

3

Schade, daß der Super Game Boy nicht unterstützt wird, so können die Sprites leider nur wenig Farbe bekennen.

Sound

3

Die Musik ist gut auf die Level abgestimmt, jedoch hätte das Game mehr Soundeffekte vertragen können.

TOTAL!-CHECK

Genre Jump&Run
Level 5
Schwierigkeit hoch/3 Stufen
Continues Paßwörter
Speicherkapazität 4 MBit
Erhältlich im Handel

FAZIT
2-

BASS MASTER CLASSIC PRO EDITION

SNES

1 Spieler

Konami/B.Pearl

ca. DM 130

So langsam scheinen Angelsimulationen in Mode zu kommen. Inzwischen dürft Ihr bereits im dritten ‚Fischmodul‘ versuchen, einen dicken Brocken an den Haken zu bekommen.

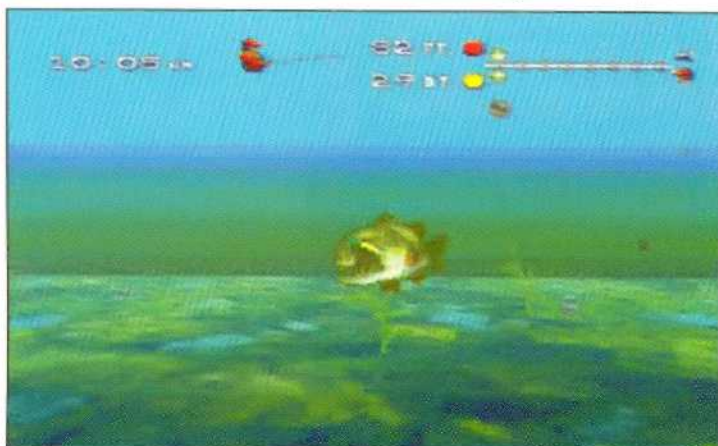
Unruhigen Naturen empfiehlt der Hausarzt von Zeit zu Zeit einen Angelurlaub, damit diese sich mal wieder so richtig entspannen können.

Die Mediziner haben zwar in der Regel einen Ausflug in die Natur im Hinterkopf, bequemen Zeitgenossen bietet sich jedoch unlängst die Heimkonsole als Angelplatz an.

In der neuesten Variante müssen zunächst einige Menüs bewältigt werden, die sehr übersichtlich gestaltet sind. Nachdem einer der zwölf Angler aus der Pro- oder Amateurliga gewählt wurde, geht es zum Einkaufen in den Angelshop. Dort gilt es, das niedrige Anfangsbudget sinnvoll anzulegen. Hat der Spieler im Rahmen seiner finanziellen Möglichkeiten die Ha-

ken, Köder, Ruten etc. seiner Wahl erworben, besteigt er sein Motorboot und dümpelt auf den See hinaus, um eine günstige Fangstelle ausfindig zu machen. Dabei wird er von einem Fischortungsgerät unterstützt, welches

gel ausgeworfen werden, und schon beginnt Fischers Fritze frische Fische zu fischen – vorausgesetzt natürlich, es beißt einer an. Allerdings geschieht dieses, im Gegensatz zu den bisherigen Angelsimulationen, erfreulich schnell. Es folgt ein Kampf, der



Dieser Barsch konnte unserem verlockenden Haken einfach nicht widerstehen. Aber noch haben wir ihn nicht aus dem Wasser geholt



Was für ein Prachtexemplar! Als nächstes landet er auf der Waage, damit die Prämie für diesen Fang ermittelt werden kann

bereits in der Amateurstufe sehr viel Feingefühl erfordert. Bis Ihr das richtige Mittelmaß aus Leine anziehen und locker lassen herausgefunden habt, vergehen etliche Stunden. Doch die Mühe lohnt sich, für die Fisch-

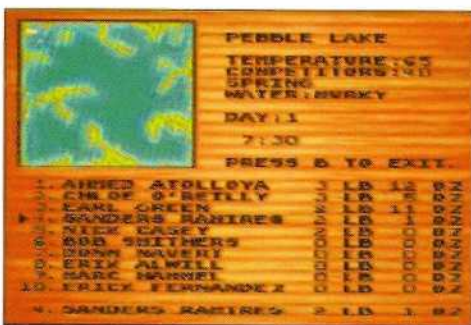


Die Angel ist ausgeworfen, der Köder platziert, doch der Meeresbewohner zögert noch. Scheinbar haben wir das falsche Lockmittel benutzt. Nicht jeder Fisch beißt überall an

Somit unterscheidet sich Bass Masters Classic Pro Edition grundlegend von den beiden anderen Angelsimulationen (Tests in TOTAL 10/95



Von großer Bedeutung ist die Wahl des Angelplatzes. Schade, dieser ist bereits vergeben

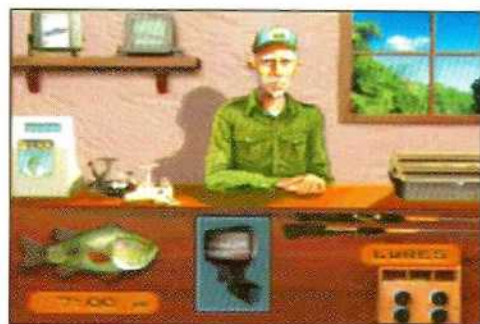


Die Konkurrenz ist groß. Wer ganz oben mitangeln möchte, muß lange üben

und TOTAL 7/96), deren Schwerpunkt größtmögliche Realitätsnähe war. Daraus ergab sich wiederum zwangsläufig, daß der Spieler ohne Angelgrundkenntnisse bereits in den extrem aufwendigen taktischen Vor-

gerückt, es geht vielmehr um das Fischefangen an sich. Somit bietet sich auch dem Angelneuling die Möglichkeit, sofort in das Spielgeschehen einzusteigen, wohingegen Simulations-Freaks sich eventuell vernachlässigt fühlen könnten. Die Frage, ob Angeln als Videospiel für den einzelnen prinzipiell von Interesse ist, kann hingegen nur jeder Spieler für sich alleine beantworten.

Frederic Berg



Bei diesem freundlichen Verkäufer, könnt Ihr alle benötigten Utensilien käuflich erwerben

Gameplay	3+
Die Bedienung ist simpel und leicht zu erlernen. Richtiges Handeln erfordert jedoch viel Übung.	
Dauerspaß	3+
Wer mit der Kunst des Fischeinholens vertraut ist, wird vergnügliche Wettbewerbsstunden erfahren.	
Grafik	4
Die wenigen Animationsphasen, Farben und Schauplätze sind unspektakulär.	
Sound	4
Bis auf zwei gelungene Hintergrundmelodien gibt es überwiegend Angelstille pur.	
TOTAL-CHECK	FAZIT
Genre Angelsimulation	3
Level 2 Ligen	
Schwierigkeit hoch	
Continues Paßwörter	
Speicherkapazität 16 MBit	
Erhältlich ab November	

POSTIV!

Paßwort zu jedem Spielstand, ohne Angelerfahrungen spielbar

ihn akustisch darüber informiert, ob sich Fische unter seinem Boot befinden oder nicht. Dann muß nur noch mit Hilfe eines Fadenkreuzes die An-

PETRI HEIL! - ANGELN AUCH FÜR LAIEN

ausbeute gibt es ein entsprechendes Preisgeld, mit dem das Inventar weiter aufgestockt werden kann. Der anspruchsvolle Fangteil sowie der richtige Einsatz des Geldes und der komplexen Ausstattung sorgen für eine ausgewogene Mischung aus Taktik- und Geschicklichkeitsanforderungen.

NEGATIV!

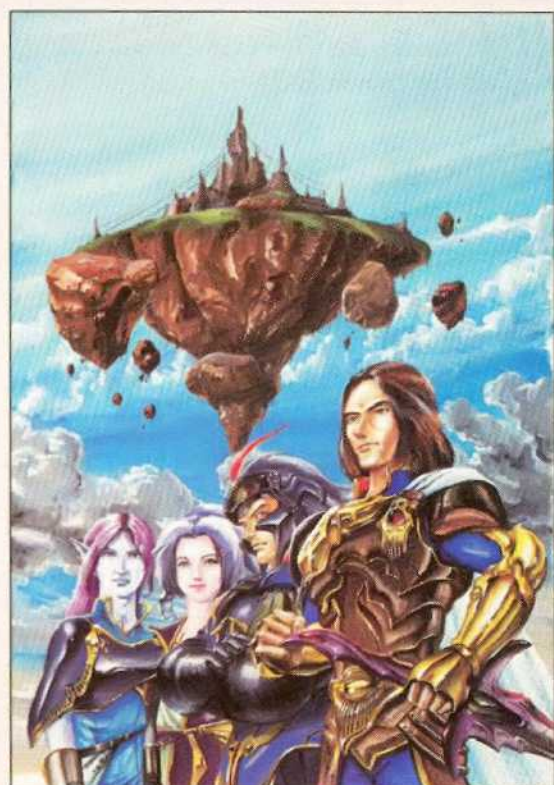
Wenig Abwechslung, Präsentation zweckmäßig, aber sehr schlicht

einstellungen in seine Schranken gewiesen wurde. Bei der neuesten Angelvariante hingegen wurde dieser Punkt weiter in den Hintergrund

Auch wenn es schwerfällt: Nur ohne Ausrüstung wird dem Abenteurer der Eintritt in die geheimnisvolle Höhle gewährt

LUFIA II

RISE OF THE SINISTRALS



Teil 2

Weiter geht es mit unserem Ausflug in die abenteuerliche Welt von Lufia II. In dieser Folge berichten wir nicht nur über die wichtigsten Features des Spiels, sondern stellen auch die beiden Teile im direkten Vergleich einander gegenüber. Denn erst so zeigt sich der Sprung nach vorn, den Taito in Sachen Gameplay und Technik gemacht hat.



Eine schlechte Nachricht für alle, die sehnlichst auf die deutsche Version warten: Die wurde auf 1997 verschoben.

Michael Anton

Muster: A. B. Games, Lübeck



Ancient Cave

Eine Herausforderung der besonderen Art ist die Ancient Cave. Im Gegensatz zum ersten Teil ist zum Betreten der einzelnen Stockwerke kein Mindestlevel der Charaktere mehr nötig. Ihr könnt also jederzeit in die Tiefen des Dungeons steigen. Und der ist tief, sehr tief: Satte 99 Level, die bei jedem Betreten per Zufallsgenerator erzeugt werden, warten auf ihre Erforschung. Zu gewinnen gibt es neben besonders kräftigen Waffen auch Ruhm und Ehre, immerhin hat es bislang noch niemand geschafft, alle legendären Iris Items aus den Tiefen zu bergen oder den Boss zu besiegen, der in der untersten Etage lauert soll. Der Haken bei der Sache? Nun ja, vor dem Betreten der Höhle müßt Ihr Eure

komplette Ausrüstung am Eingang abliefern, gleichzeitig werden die Level Eurer Charaktere auch auf eins zurückgesetzt. Von da an heißt es, auf dem Weg nach unten wieder kräftig aufzusteigen und mit den wenigen Items, die Ihr in den Truhen findet, sparsam hauszuhalten. Denn im ganzen Dungeon gibt es keinen Speicherpunkt, Energieauffrischer sind nur höchst selten unter Büschen zu finden. Eine ziemlich harte Aufgabe also, für die Ihr einige Stunden reservieren solltet. Und noch etwas: Hütet Euch vor den Gold-Drachen!!!



Die Insel mit der Ancient Cave ist nur per (Luft)-Schiff erreichbar



In den Truhen finden sich Ausrüstungsgegenstände, die beim Kampf gegen die zahlreichen Monster weiterhelfen. Es lohnt sich, wirklich jede Schatzkiste genauer zu untersuchen



Die Dame spricht die Wahrheit: Bei jedem Besuch der Ancient Cave präsentiert sich die Höhle in einem völlig neuen Layout, so daß immer wieder neue Abenteuer garantiert sind

♣ Lokaltäten

Ihre Abenteuer erleben die Helden an den verschiedensten Schauplätzen. Während es in den Dörfern recht friedlich zugeht, sieht es bei Überlandreisen schon etwas anders aus, denn dort kommt es immer wieder zu zufälligen Begegnungen mit Monstern. Die lassen sich leider nicht umgehen, so praktische Hilfsmittel wie das Sweet Water aus dem ersten Teil gibt es nicht. Zwar läßt sich der Weg zwischen Dörfern per Warp abkürzen, zum Erreichen der diversen Dungeons, Tempel und Türme sind aber immer noch ausgedehnte Fußmärsche notwendig. Zu erkennen sind diese diversen Örtlichkeiten, in denen die wirkliche Action abgeht, übrigens durch bestimmte Gebäude oder Eingänge auf der Weltkarte.



Nicht nur in den Tempeln lauern zahllose Rätsel und Gefahren auf die Helden, sondern auch ...



... in den weithin sichtbaren Türmen. Über mangelnde Arbeitsmöglichkeiten brauchen sich Maxim und Genossen wirklich keine Sorgen zu machen



♣ Dragon Eggs

Die Dracheneier aus dem ersten Teil gibt es ebenfalls noch – oder schon, je nach Sichtweise ... Acht von ihnen sind in verschiedenen Schatztruhen versteckt, wer sie alle findet, bekommt im Drachenschrein einen Wunsch erfüllt. Anschließend werden sie erneut verteilt und können nochmals eingesammelt werden, wobei ein bestimmtes Item aus dem Casino von Forfeit Island besonders hilfreich ist. Das Angebot des Drachens ist reichhaltig, sehr empfehlenswert ist auf alle Fälle der Zehnerpack Potions. Das Old Shield dagegen ist nicht unbedingt anzuraten: Die gegen Ende des Spiels erhältlichen Zircon Shields bieten zwar einen etwas schlechteren Verteidigungsbonus, haben dafür aber eine praktische Item-Power-Wirkung.



Der nette Drache will alle acht Eier sehen



Die gefundenen Dragon Eggs können auf dem Schrein dieser Insel gegen nützliche Gegenstände eingetauscht werden



Einmal abkassieren ist nicht genug: Die Eier werden erneut verteilt und können nochmals in den diversen Dungeons gesucht werden. Die Mühe lohnt sich, denn die Aufwandsentschädigung ist beachtlich

LUFIA II

– RISE OF THE
SINISTRALS

Lufia & The Fortress of Doom

Im Vergleich

Lufia II – Rise of the Sinistrals



Während im ersten Teil die Party noch im Gänsemarsch durch die Gegend watschelte, zeigt Lufia II nur noch die Hauptfigur, wenn es auf der Weltkarte ans Reisen geht.



Die Dörfer und Städte des Spiels präsentieren sich im zweiten Teil wesentlich bunter und detaillierter und laden die Reisenden immer wieder zu einem kleinen Zwischenstopp ein.



Im Gegensatz zum ersten Teil kann Lufia II mit einem separaten Kampfbildschirm aufwarten, die Gegner werden dort nicht mehr auf den gerade aktuellen Landschaftshintergrund projiziert.



Das Design des Enddungeons wurde weitgehend beibehalten, wenngleich an der optischen Gestaltung der düsteren Gemäuer einige kosmetische Auffrischungen vorgenommen wurden.



Die Sinistrals präsentieren sich in beiden Spielen als übermächtige Endgegner und sorgen für mächtig großen Ärger. Aber am Ende müssen sie doch klein begeben.



Das Finale mit den Sinistrals wurde optisch etwas aufgemotzt, verläuft ansonsten aber identisch. Allerdings geht es bei Lufia II anschließend noch ein Stückchen weiter.



Während sich die Ancient Cave im ersten Teil noch recht auffällig präsentierte, ist sie im Nachfolger eher unscheinbar. Die Wahrheit erfährt Ihr erst im nahegelegenen Dorf ...





✦ Bekannte Transportmittel

In bester Familientradition sorgt auch in der Epoche von Lufia II ein Erfinder namens Shaia für angemessene Beförderungsmittel. Wie schon im ersten Teil beginnt der geniale Wissenschaftler mit einem Schiff, das später unterwassertauglich gemacht wird und gegen Ende sogar das Fliegen lernt. Natürlich muß sich die Party, wie es sich gehört, für diese Reisebeschleuniger ordentlich ins Zeug legen und erst einige zusätzliche Aufträge erledigen, bevor die neuen Fahrzeuge zur Verfügung stehen. Am innovativsten ist übrigens das U-Boot ausgefallen, das nun nicht mehr nur an bestimmten Stellen tauchen kann, sondern



Ist das Schiff erst einmal richtig umgebaut, kann wahlweise getaucht oder abgehoben werden, um neue Schauplätze anzusteuern



überall auf der Weltkarte. (Ein kleiner Tip für alle, die Probleme bei der Suche nach dem Wassermönster haben: Geht doch einfach mal in der Nähe von Parcelyte auf Tauchstation!) Angenehmerweise kommt es sowohl bei Tauchfahrten als auch während des Fliegens zu keinen Feindkontakten.

Ergänzend stehen natürlich auch noch die magischen Reisemöglichkeiten zur Verfügung: Der Zauber Escape erlaubt das Verlassen eines Dungeons, mit Warp können bereits besuchte Städte schnell erreicht werden. (Letzteres ist auch mit den als Items erhältlichen Swing Wings möglich.)



✦ Game Over

Wer genau wissen möchte, wie seine Leistungen waren, der sollte nach dem Abspann nicht sofort den Reset-Knopf drücken. Erst dann erscheint eine aufschlußreiche Statistik des gerade beendeten Spiels. Dort wird nicht nur festgehalten, wie oft Eure Kämpfer das Zeitliche gesegnet haben und wie oft Ihr gekämpft habt oder geflohen seid, sondern auch noch andere interessante Daten für die Nachwelt.



Der Abspann ist zwar nicht gar zu opulent ausgefallen, entschädigt aber doch einigermaßen für die während des Spiels ausgestandenen Strapazen und Mühen

SNES**1 Spieler****Titus****ca. DM 120**

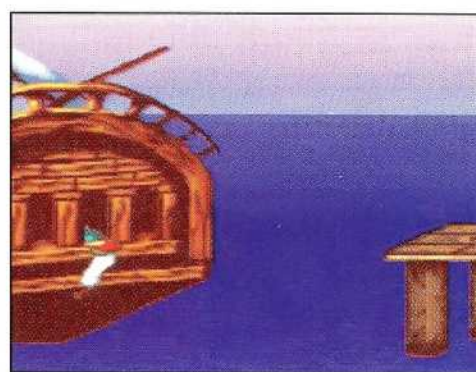
PRINCE OF PERSIA 2

- The Shadow and the Flame

Jump&Run-Adventures erfreuen sich großer Beliebtheit. Einer der Urväter dieses Genres ist nun zurückgekehrt. Seid Ihr bereit, mit ihm ein neues Abenteuer durchzustehen?



Das Böse schien besiegt zu sein, nachdem unser Held am Ende des ersten Teils die Prinzessin aus den Klauen des Großwesir Jaffar befreit hatte. Gerade ist wieder Ruhe eingeleitet, da erscheint Jaffar erneut. Der Wesir entführt die Prinzessin ein weiteres Mal und läßt einen magischen Spruch auf die Wachen nieder. Diese trachten dem Helden nun nach seinem Leben, und so bleibt ihm lediglich der mutige Sprung aus dem Fenster. Nun liegt es an Euch, die Prinzessin zu befreien und den Zauber zu brechen, damit der Prinz sein rechtmäßiges Erbe zurückerhält. Doch



Im Hechtsprung auf den ablegenden Dampfer - das ist gerade noch gutgegangen



Gefahren lauern überall. Wer die höheren Level sehen will, muß stets achtsam sein

▲ POSITIV! ▲
Viele Rätseleinlagen,
schöne Hintergrundstory

▼ NEGATIV! ▼
Lieblose Programmierung
und knallharter
Schwierigkeitsgrad



Bevor das Rätsel am Strand gelöst ist, kann selbiger auch nicht verlassen werden



Mitunter verliert der Prinz ein wenig Boden unter den Füßen. Jeder Schritt birgt Gefahren

die Zeit drängt. Jaffar hat der holden Schönheit ein Ultimatum von lediglich 90 Minuten zugestanden. Wenn sie ihm bis dahin nicht das Jawort gibt, soll sie sterben. Also, den Sarazensäbel gewetzt und auf gehts. Durch insgesamt 13 Level kämpft sich der gebeutelte Held, immer auf der Hut vor den zahlreichen Schergen des Wesirs. Als wäre dies nicht schon anstrengend genug, muß der Prinz auch noch unzählige Rätsel lösen und Schalter betätigen, damit sich verschlossene Türen öffnen oder große Felsbrocken den Weg zu verborgenen Gängen freigeben. Leider hält das Spiel jedoch nicht, was die Story verspricht. Die Grafik ist lieblos gezeichnet, es gibt nur sehr wenige Animationsphasen, und die über-

**ES IST NICHT LEICHT,
EIN PRINZ ZU SEIN**

wiegende Anzahl der 13 Level benutzt die beiden Katakomben als Hintergründe. Der Sound kann eigentlich nicht als solcher bezeichnet werden, die verunglückte Melodie wird nur selten durch schlechte Effekte unterbrochen. Über all das ließe sich mit viel gutem Willen hinwegsehen, wenn ein ansprechendes Gameplay zu motivieren wüßte. Doch gerade in Sachen Steuerung offenbart sich das größte Manko des Games, denn sie entpuppt sich als frustrierend und unpräzise. Selbst wenn das Joypad nur kurz angetippt wird, macht der Held einen Riesensatz. Wer nur einen kleinen Schritt zurücklegen möchte, muß entweder ein paarmal hintereinander den Säbel ziehen und wieder wegstecken oder

sich hinsetzen und wieder aufstehen, weil sich die Figur dabei einige Millimeter bewegt. Da zusätzlich auch noch der Schwierigkeitsgrad extrem hoch angesetzt wurde, ist dieses Game eher etwas für die hartgesottenen Genre-Fans oder anspruchslosen Nostalgiker unter Euch.

Frederic Berg



Gameplay

4-

Die unpräzise Steuerung ist an heutigen Maßstäben gemessen eine Zumutung. Das Spiel bietet keine neuen Ideen.

Dauerspaß

5+

Story und Rätsel sind kurze Zeit interessant, danach demotiviert das schlampige Drumherum.

Grafik

4-

Langweilige Hintergründe, kaum Animationen und nicht einmal ein vernünftiges Scrolling – war das schon alles?

Sound

4-

Auch der Sound ist beileibe nicht auf dem Stand der heutigen Technik. Am besten Ihr stellt ihn ab.

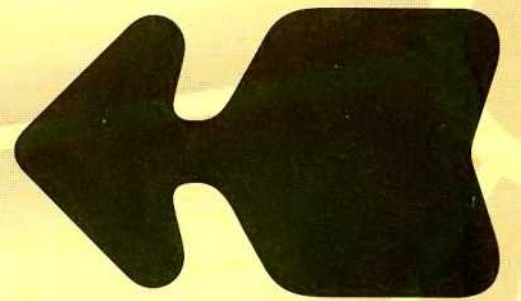
TOTAL-CHECK

Genre Jump&Run/Adventure
Level 13
Schwierigkeit hoch
Continues Paßwörter
Speicherkapazität 16 MBit
Erhältlich ab November

FAZIT
4-

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



Namco Tennis: Smash
Court, PlayStation



Street Fighter Alpha 2,
Saturn



Das
Multiformat-
Magazin Eurer
TOTAL-
Redaktion!

Jeden Monat für
4,90 DM bei Eurem
Zeitschriftenhändler!

neXt Level 11/96 bietet Euch u. a. PlayStation-Tests und -Infos zu *Final Fantasy VII* (der neueste Teil der beliebtesten NES- und SNES-Rollenspiel-Serie), *Namco Tennis: Smash Court* (die 32-Bit-Umsetzung des SNES-Tennis-Highlights), *Blam! Machinehead* (ein düsteres Action-Spektakel von Core Design) und *Tunnel B1* (Action-Kost der deutschen Software-Schmiede Neon), Saturn-Tests und -Infos zu *Virtua Fighter 3* (dem wohl besten Prügelspiel unserer Zeit), *Street Fighter Alpha 2* (demnächst auf dem SNES – schon jetzt für Sega Saturn) und *Daytona USA C.C. Edition* (die Fortsetzung des Erfolgsrennspiels). Außerdem gibt es in den 16-, 32- und 64-Bit-Leveln umfassende News und Facts zu allen Konsolen, den Messereport von der ECTS in London, ein Exklusivreport über die geheimen Sony-Projekte, einen 32-Bit-Prügelspielgenreüberblick, Automaten-Highlights, Zubehör-Empfehlungen, Tips&Tricks und vieles mehr!

GB**1 Spieler****Ubi Soft****ca. DM 70**

STREET

Ubi Soft holt zum Rundumschlag aus. Nach der SNES-Version von Street Racer aus dem Jahre 1994 schickt sich das französische Software-Haus nun an, Versionen sowohl für die PlayStation, den Saturn und den PC als auch für Nintendos Kleinsten zu veröffentlichen.

Es ist schon erstaunlich, daß die Programmierer von Vivid Image tatsächlich beinahe jedes Feature der SNES-Version in das 2-MBit-Modul der Game-Boy-Variante integriert haben. Weder der Rumble-, noch der Soccer-Modus fehlt, genauso wenig wie 24 verschiedene Rennstrecken. Auch sämtliche Fahrer und deren Vehikel finden sich auf dem Handheld wieder, und sogar die verschiedensten Angriffsmög-

KAUM EIN FEATURE DES SNES-VORBILDES FEHLT

lichkeiten der farbigen Vorbilder wurden ausnahmslos übernommen. Wer das SNES-Street Racer kennt, der weiß, daß für die Vielzahl von Attacken wie z. B. Schlagen und individuelle Spezialangriffe, jeder der sechs Joypad-Knöpfe belegt wurde. Da der Game Boy bekanntlich nur über zwei Buttons verfügt, standen die Entwickler natürlich vor einem Problem. Es ist ihnen jedoch gelungen, dieses mit Bravour zu meistern. Obwohl das Ganze zunächst sehr kompliziert erscheint, erweist sich die Bedienung schon nach kurzer



Wer hätte gedacht, daß es auch auf dem Game Boy möglich sein kann, gefühlvoll durch die Kurven zu driften? Mit Street Racer wird dieser forsche Fahrstil tatsächlich zum Kinderspiel



Auch in der GB-Version verfügen die Wagen der Fahrer über eine Leistungsanzeige

Zeit als äußerst praktikabel. Einzige Ausnahme ist der Soccer-Modus, in dem der Spieler gegen drei Computergegner antreten muß. Wer innerhalb eines Zeitlimits am häufigsten den Ball ins Netz befördert, oder



Die Zeitbomben sind schneller genommen als Euch lieb ist. Sie weiterzugeben, ist schwierig

chen, die anderen so zu rammen, daß sie von der Spielfläche herunterfallen. Eine ebenso langwierige wie langweilige Aufgabe. Zum Glück gibt es aber noch die Rennstrecken. Bedauerlicherweise wurde zwar auf



aber am zügigsten eine vorgegebene Anzahl von Toren erzielt, ist der Sieger. Leider gestaltet sich dabei die Kontrolle über das Fahrzeug dermaßen schwierig, daß einfach keine Freude aufkommen mag. Beim Rumble dagegen gehen alle acht Fahrer an den Start. Dabei müßt Ihr versu-

eine Link-Option verzichtet, und auch eine Batterie für die Bestzeiten fand keine Berücksichtigung, doch dafür könnt Ihr alleine im Training, Kopf an Kopf oder gegen alle Mitstreiter im Wettkampf antreten. Das Fahrgefühl ist dabei ausgesprochen gut, und die grafische Präsentation geht



Intelligent gelöst wurde die Darstellung der Zielflagge, die eine Runde geschafft hat. Danach bekommt Ihr

bis an die Grenzen des auf dem Game Boy Machbaren. Die sehr schönen Hintergründe scrollen butterweich, und weder dadurch noch durch den Aufbau der wirklich dreidimensional wirkenden Fahrbahn geht der Kekskasten in die Knie, egal, wieviele Fahrer sich in Sichtweite befinden. Einerseits ist es wirklich bewundernswert, was die Entwickler technisch aus dem Handheld herausgeholt haben, andererseits trägt diese sehr aufwendige

POSTN!
24 Strecken, acht verschiedene Fahrer und Wagen, gutes Fahrgefühl

Programmierung jedoch nicht immer zur Spielbarkeit bei. Denn bis auf die drei Rennstrecken der 'Surf Sister' ist





RACER



Die Fahne zeigt Euch an, daß Ihr wieder mal übrigens jedesmal einen Turbo gratis



Mit Vollgas und Spezialattacke hat sich dieser Fahrer seinen Weg durch das dichte Mittelfeld gebahnt. Danach befindet sich nur noch ein Gegner vor ihm, aber nicht mehr lange



Der Rumble- und der Soccer-Modus können leider kaum überzeugen



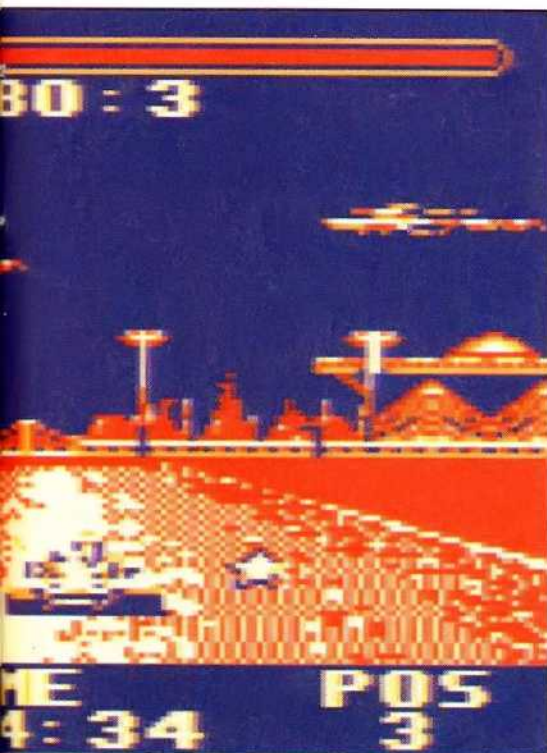
Moment mal, wo ist denn mein Auto? Auf einigen Strecken ist nur wenig zu erkennen

das Geschehen so überladen dargestellt, daß die Boliden sowie die Items des öfteren mit der Fahrbahn verschwimmen, und daher kaum auf

NEGATIV!

Kein Batteriespeicher, weder Link-Option noch SGB werden unterstützt

dieser zu erkennen bzw. von ihr zu unterscheiden sind. Der Spieler nimmt aus diesem Grunde meist völlig un-



Street Racer History



Als Street Racer im Jahre 1994 für das SNES erschien, wußte es die Welt mit dem bis zu diesem Zeitpunkt einmaligen Vierspieler-Simultanmodus zu überraschen. Die demnächst erscheinenden PlayStation-, Saturn- und PC-Varianten ermöglichen es sogar acht Spielern gleichzeitig, an einem Rennen teilzunehmen. Die Game-Boy-Version läßt sich hingegen nur alleine spielen.



geplant das eine oder andere Extra auf. So kann es passieren, daß Ihr beispielsweise an einem Werkzeug-Item vorbeirast, welches Ihr gut hätten gebrauchen können, um Eure geschwächte Energieleiste am oberen Bildschirmrand wieder zu regenerieren. Etwas Abhilfe schaffen kann diesbezüglich der Super GB, da bei ihm die Darstellung nicht so leicht verschwimmt wie es beim GB der Fall

ist. Negativ fällt jedoch die Tatsache auf, daß der SGB nicht unterstützt wird. Der fehlende Rahmen läßt sich verschmerzen, aber daß kein Gebrauch vom Vierfarbmodus gemacht wurde, ist schade. Echte Rennfahrer stören sich an diesen Mankos jedoch nicht wirklich. Anschnallen und mit Vollgas durch alle Strecken heizen, vom Bronze bis zum Gold Cup,



Wer im Gold Cup erfolgreich war, bekommt noch eine Zusatzstrecke im Weltall geboten

das ist bei diesem Game die Devise. Leider wurde sogar die höchste der vier Schwierigkeitsstufen so niedrig angesetzt, daß es nur wenige Stunden dauert, bis alle Strecken gemeistert sind. An dieser Stelle hätte dem Spiel ein wenig Feinschliff sehr

GESCHWINDIGKEITSRAUSCH AUF DEM GAME BOY

gutgetan. Dennoch, alles in allem ist Street Racer ein gutes Rennspiel. Es hat jede Menge Features, fährt sich ebenso ausgezeichnet wie es rasend schnell ist, und braucht sich in punkto Präsentation wahrhaftig nicht zu verstecken. Sogar der Sound ist für Game-Boy-Verhältnisse mehr als gelungen. Jeder Menüpunkt und jeder Streckentyp hat seine eigene ab-

wechslungsreiche Melodie bekommen. Die Geräusche wie Reifenquietschen oder Donnerschlag bleiben dezent im Hintergrund, ohne zu nerven. Lediglich die teilweise mangelnde Übersicht und der nur wenig herausfordernde Schwierigkeitsgrad hindern Street Racer daran, sich an die Spitze zu fahren.

Frederic Berg



Die höchste Stufe des Siegertreppchens läßt nicht lange auf sich warten

Gameplay 2+

Auf den Rennstrecken lassen sich die Wagen gut steuern, zielgenaue Schläge sind jedoch Glückssache.

Dauerspaß 4

Der fehlende Bestzeitspeicher und der zu niedrige Schwierigkeitsgrad verhindern Langzeitmotivation

Grafik 2-

Für GB-Hardware erstaunliche 3D-Effekte. Leider sind die Items oft zu spät zu erkennen.

Sound 2

Viele, sehr schöne Melodien. Die Sounds werden so eingesetzt, daß sie nicht stören.

TOTAL-CHECK

Genre Rennspiel
Level 24 Strecken
Schwierigkeit 4 Stufen/niedrig
Continues Paßwörter
Speicherkapazität 2 MBit
Erhältlich ab November

FAZIT
2-



YOUNG MERLIN

Die Adventures und Strategiespiele der Firma Westwood sorgen auf dem PC immer wieder für Furore, Konsolenbesitzer dagegen wurden von diesem Software-Haus eher stiefmütterlich behandelt. Bis auf einige wenige Ausnahmen wie diese!

Das hat man nun von seiner Hilfsbereitschaft: Der junge Zauberlehrling Merlin geht eines Tages im Walde so vor sich hin, als er die Schreie einer holden Maid in Seenot vernimmt. Todesmutig springt Merlin in die reißenden Fluten, um die Dame zu retten – und wird von den Wassermassen in ein fremdes Land gerissen. Dort geht es nicht so ganz

EIN ZAUBERLEHRLING ERLEBT MÄRCHENHAFTE ABENTEUER

mit rechten Dingen zu, wie unser Held sehr schnell feststellen muß: Ein Fiesling namens Shadow King macht die idyllische Region unsicher und terrorisiert die Bevölkerung. Natürlich macht er sich als Obermotz die Hände nicht selbst schmutzig, sondern hetzt zunächst seine Schergen auf



An der Zauberquelle können die unterwegs gefundenen Juwelen in hilfreiche Gegenstände umgewandelt werden

das Volk: Die Meanies, fiese kleine Kobolde, die bevorzugt in Massen auftreten, verwandeln harmloses Grünzeug in Killerpflanzen und treiben so ihren Schabernack mit Land und Leuten. Darüber hinaus nerven dynamitwerfende Zwerge und diverse andere Monster gar ungemein.



Bei den riesigen Endgegnern hilft dem jungen Zauberlehrling normalerweise nur die richtige Kombination zweier Magien oder Gegenstände weiter, es darf also experimentiert werden

Klar, daß sich Merlin dieser Angelegenheit annimmt. Doch bevor er dem Shadow King die Leviten lesen kann, ist erst einmal etwas Streß angesagt: Um in die Dimension des fiesen Königs vorstoßen zu können, muß zunächst einmal das Regenbogensymbol aktiviert werden, wozu etliche Hilfsmittel notwendig sind. Diese wiederum müssen in zahlreichen Labyrinthensuchen gesammelt werden, wobei zusätzlich Rätsel zu lösen und Geschicklichkeitseinlagen zu absolvieren sind. Es gibt also viel zu tun für den kleinen Helden ...

In Sachen Gameplay setzt das Programmierer-Team Westwood Studios



bei Young Merlin ganz auf das in der Konsolenwelt bislang sträflich vernachlässigte Adventure-Prinzip: Keine rollenspieltypischen Kämpfe im Sekundentakt, keine übermäßigen Jump&Run-Einlagen, statt dessen eine Betonung von Atmosphäre und Rät-

selementen. Auch in punkto Bedienung werden innovative Wege eingeschlagen: Dialoge mit geschriebenem Text gibt es nicht, statt dessen kommunizieren die Figuren über



Eine schockgefrostete Spinne bekommt von Merlin ordentliche Manieren beigebracht. Auch eine Art, mit Obermotzen umzugehen ...

Sprechblasen mit Symbolen – Fremdsprachenkenntnisse sind beim Spielen also nicht erforderlich, wohl aber eine Portion Phantasie bei der Interpretation der Zeichen.

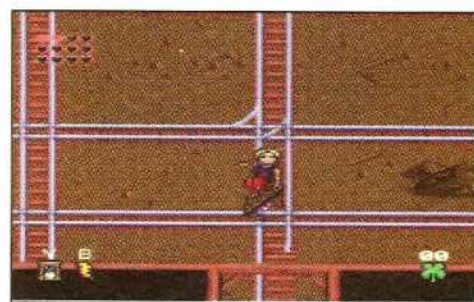


Zusammen mit der liebevollen grafischen und akustischen Gestaltung ergibt sich so ein durchaus reizvolles Spiel, das auf dem SNES bis heute noch kein Gegenstück gefunden hat. Zwar nutzen sich manche Spielelemente im Laufe der Zeit etwas ab und

1 Spieler

Virgin

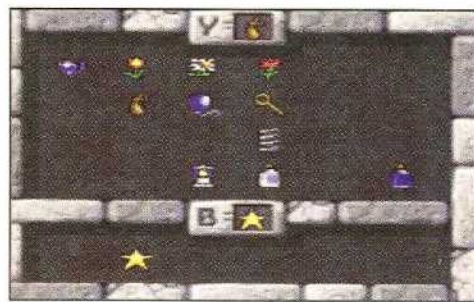
ca. DM 70



Es müssen zahlreiche Rätsel- und Geschicklichkeitseinlagen absolviert werden

mutieren zu nerviger Laufarbeit, das stört den geneigten Spieler aber frühestens ab dem zweiten Durchspielen. Wer für seine Sammlung noch ein wirklich einzigartiges und etwas anderes SNES-Spiel sucht, der ist mit den märchenhaften Abenteuern von Young Merlin bestens beraten.

Michael Anton



Das Inventar des mutigen Helden

Gameplay

2-

Ein reizvolles Spielprinzip, das in der Konsolenwelt leider viel zu selten zu finden ist.

Dauerspaß

2-

Mit der Zeit wird das Hin- und Hergelaufe zwecks Tausch-Items-Suche doch etwas langweilig.

Grafik

2+

Die farbenprächtigen Grafiken passen hervorragend zu dem märchenhaften Geschehen.

Sound

2-

Insgesamt hätte dem atmosphärischen Soundtrack ein Hauch mehr Abwechslung nicht geschadet.

TOTAL-CHECK

GenreAdventure
Level
Schwierigkeitansteigend
ContinuesPaßwörter
Speicherkapazität16 MBit
Erhältlichseit 1993

FAZIT
2-



Gib Sauriern keine Chance: Da der steinzeitliche Mensch vom Thema Artenschutz noch nicht sonderlich viel Ahnung hatte, mußten die Dinos wohl zwangsläufig aussterben

Man hat es wirklich nicht leicht, wenn man es zu etwas bringen will. Insbesondere dann nicht, wenn man seine Karriere als schwächlicher Fisch in grauer Vorzeit auf dem Grund des Urozeans beginnt und irgendwann später einmal als Krone der Schöpfung in den Garten Eden einziehen möchte. Bis dahin ist es nämlich ein weiter Weg, und Mutter Natur hat dem evolutionswilligen Meeresbewohner einige Steine



Die bereits absolvierten Stages einer jeden Epoche können erneut besucht werden

in den Weg gelegt. Dieser führt den „Helden“ durch fünf Epochen der Erdgeschichte, in denen er seine Überlebens- und Wandlungsfähigkeit unter Beweis stellen muß. Vom Fisch muß er sich über das Amphibien- und Reptilienstadium zu einem Säugetier entwickeln, mit etwas Glück schafft er dann vielleicht auch noch den Sprung zum Homo sapiens. (Obwohl die Menschwerdung nicht unbedingt Voraussetzung für das Ge-



winnen des Spiels ist: Auch ein Flugsaurier beispielsweise ist im Garten Eden immer willkommen – wenn er es bis dorthin schafft.)

Die für die Evolution notwendigen „Erfahrungspunkte“ sammelt der Spieler in den Action-Stages des Spiels, in denen diverse Gegner vertilgt werden müssen. Die auf diese Art gesammelten Punkte können in die Evolution besserer Körperteile investiert werden: Ein käftigerer Kiefer beispiels-



weise richtet mehr Schaden an, ein größerer oder gepanzerter Körper bietet besseren Schutz gegen Angriffe und so weiter. Die Möglichkeiten zur Entwicklung des Protagonisten bieten Spielraum für viele Experimente, doch auch das Rätsel-element kommt nicht zu kurz: Einige Stages warten mit versteckten Passagen

EVOLUTION MIT HINDERNISSEN

auf, deren Entdeckung belohnt wird, etwa mit der Entwicklung der Flügelfähigkeit oder dem entscheidenden Tip für die Menschwerdung. Mit E.V.O. – Search for Eden hat Enix eine interessante Variante des Themas „Rollenspiel“ abgeliefert: Charakterentwicklung in Reinkultur ... Das eigentliche Gameplay in den zumeist

1 Spieler

Enix

ca. DM 60-80

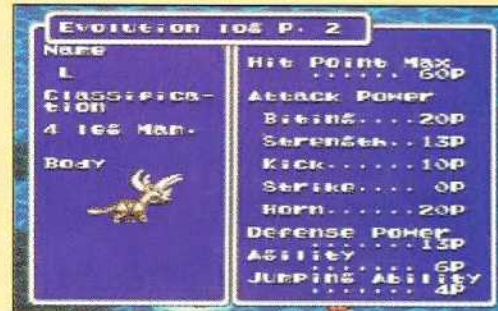
E.V.O. – SEARCH FOR EDEN

Daß Enix einen ausgeprägten Hang zu Rollenspielen hat, dürfte wohl allgemein bekannt sein. In dem hier vorgestellten Klassiker beschreitet das Software-Haus jedoch eher ungewöhnliche Wege bei der Gestaltung und Fortentwicklung des Helden.

Evolutionäres

Fressen oder gefressen werden, so lautet das eiserne Gesetz im Überlebenskampf. Für das Vertilgen der Gegner gibt es sogenannte Evolutionspunkte, die später in Veränderungen am Körperbau investiert werden können. Je nach Tierart können bestimmte Körperteile gezielt verbessert werden, um effektiver für das Überleben gerüstet zu sein.

Auf diese Weise entstehen die seltsamsten Kreaturen, die jeweils unterschiedliche Eigenschaften haben. Bis zu 50 dieser Geschöpfe können im Evolutionslogbuch dauerhaft gespeichert und für die Nachwelt erhalten werden.



Konkurrenzkampf in der Steinzeit: Mancher Höhlenmensch weigert sich, abzudanken ...

recht kurzen Action-Stages wird mit der Zeit zwar etwas öde, die vielseitigen Evolutionsmöglichkeiten entschädigen dafür jedoch ebenso wie die detaillierte und liebevolle optische Gestaltung. Als Grundlage für den Biologieunterricht taugt das Spiel natürlich nicht unbedingt, durch seine originelle Spielidee hat es aber einen Ehrenplatz in jeder gut sortierten Spielesammlung verdient.

Michael Anton

Gameplay 2-

Eine originelle Spielidee, die allerdings etwas wenig Abwechslung im eigentlichen Gameplay liefert.

Dauerspaß 2+

Durch die vielfältigen Entwicklungsmöglichkeiten des Helden ist hoher Unterhaltungswert garantiert.

Grafik 2+

Stimmungsvolle Hintergründe und die liebevoll gestalteten Kreaturen können begeistern.

Sound 2-

Der recht gut gelungene Soundtrack hätte durchaus noch etwas mehr Abwechslung vertragen können.

TOTAL-CHECK

Genre Action/Rollenspiel
Level 5 Epochen
Schwierigkeit ansteigend
Continues Batterie
Speicherkapazität 12 MBit
Erhältlich US-Import/seit 1993

FAZIT
2

ORIGINAL US-TEAMS RUCKSÄCKE & CAPS

AMERICAN SPORTS!



**GANZ NEU EINGETROFFEN - TOP
QUALITÄT, NOCH GRÖßER.
DIE CHAMP-VERSION.**

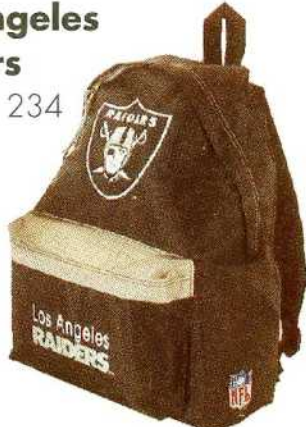
New York Yankees

Best.-Nr. 246



Los Angeles Raiders

Best.-Nr. 234



Phoenix Suns

Best.-Nr. 239



Dallas Cowboys

Best.-Nr. 231



Orlando Magic

Best.-Nr. 0238



Chicago Bulls

Best.-Nr. 0260

SPRECHENDE WECKER JE 69,95 DM



Nintendo Super- Mario- Wecker

Best.-Nr. 431



Star-Trek- Wecker

Best.-Nr. 432

ORIGINAL-LICENSED- RUCKSÄCKE ZU JE 29,95 DM

Titel	Bestell-Nummer
Dallas Cowboys	232
Los Angeles Raiders	234
Orlando Magic	238
Seattle Supersonics	242
San Francisco 49er	244
New York Yankees	246
Charlotte Hornets	248
Chicago Bulls	260
San Jose Sharks	262
Chicago White Sox	264

CAPS ZU JE 29,95 DM

Titel	Bestell-Nummer
Cleveland Indians	228
Dallas Cowboys	231
Los Angeles Raiders	233
Mighty Ducks of Anaheim	235
Orlando Magic	237
Seattle Supersonics	241
San Francisco 49ers	243
New York Yankees	245
Charlotte Hornets	247
Chicago Bulls	261
San Jose Sharks	263
Chicago White Sox	265
Washington Redskins	267
Phoenix Suns	239

DIE CHAMP-VERSION. ORIGINAL LICENSED RUCKSÄCKE ZU JE 49,95 DM

Titel	Bestell-Nummer
Cleveland Indians	0229
Dallas Cowboys	0232
Los Angeles Raiders	0234
Mighty Ducks of Anaheim	0236
Orlando Magic	0238
Seattle Supersonics	0242
San Francisco 49ers	0244
Charlotte Hornets	0248
Chicago Bulls	0260
San Jose Sharks	0262
Washington Redskins	0266

SONDERVERKAUF

- NUR SOLANGE VORRAT REICHT -

Titel	Bestell-Nummer	Preis
• Windbreaker mit Baumwollfutter !!!		
Windbreaker FBI w/sw XL	249CW	DM 99
Windbreaker FBI gelb/blau XL	249CGE	DM 99
Windbreaker NASA silber/sw XL	250CSI	DM 99
Windbreaker NASA gold/blau XL	250CGO	DM 99

• Caps und Wollmützen mit FBI und NASA-Logo !!!		
FBI Cap Blau	253GE	DM 15
FBI Cap Schwarz	253W	DM 15
NASA Cap Blau	254GO	DM 15
NASA Cap Schwarz	254SI	DM 15
Wollmütze FBI blau	255GE	DM 18
Wollmütze FBI schwarz	255W	DM 18

• Ferngesteuertes Hochleistungs-Road-Kart incl. 27 MHz Fernbedienung und 9,6 V Power-Set nur noch	412	DM 45
---	-----	-------

• Micro Machines: Power Rangers Sammler Set	807	DM 15
--	-----	-------

1994er Formel 1 1:43		
• Holt euch die Original Formel 1 Modellautos von 1994, dem Jahr, in dem Michael Schumacher das erste Mal Weltmeister wurde!!!		
Schumacher Benetton Ford	821	DM 29
Frentzen Mercedes	822	DM 29
Berger Ferrari	823	DM 29
Hill Renault	824	DM 29

• „Der Renner aus dem Vorjahr: R-Zone-die witzigste Spielkonsole, die es in
3D-Effekt jemals gab. Inklusive 1 Spiel statt DM 89 jetzt nur noch DM 69 !!!
Best.-Nr. 428

• „Data Pads-der clevere Termin-Organizer incl. 7 tollen Funktionen“ nur
noch DM 39. Best.-Nr. 429

• „Lightsout-mach sie aus ! Der Megaspas für coole Tage !!!
Programmierbares Tastenpuzzle mit 25 Lichtfeldern.“ DM 39 Best.-Nr. 800
Sega Propad 434 für Sega Megadrive. Superpreis DM 12 Best.-Nr. 902
Heat Seeker Turbo Joypad für Megadrive. Superpreis DM 12 Best.-Nr. 913
Segaspiel für Mega CD: Battlecorps (Dt) nur noch DM 10 Best.-Nr. 533
Jurassic Park (Dt) nor noch DM 10 Best.-Nr. 534

• 3DO Spiele Import-alle zum Superpreis von DM 10 !!!!

SuperWingCommander	Best.-Nr. 518
Way of the Warrior	Best.-Nr. 517
The Incredible Machine	Best.-Nr. 515
Shock Wave	Best.-Nr. 514
Out of this World	Best.-Nr. 511
Guardian War	Best.-Nr. 621
Star Control 2	Best.-Nr. 621
Pebble Beach Golf Wings	Best.-Nr. 512

• Konami Spiele Jingles auf CD Videogames DM 9,95. Bestellnr. 303
Hülsbeck's Shades Vol.1 DM 10. Best.-Nr. 301

• Original Sega-Sonic-Telefonkarten mit hohem Sammlerwert zum
absoluten Supertiefpreis von DM 10. Best.-Nr. 905

• Donkey Kong Schlüsselanhänger nur noch DM 7. Best.-Nr. 845

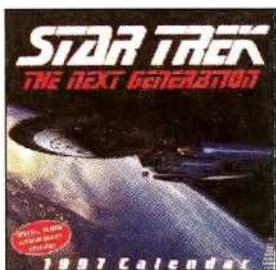
- MINDESTBESTELLWERT DM 25 -

SHOPSERVICE
Zahlen per Kreditkarte
- einfach und bequem



Je 19,95 DM

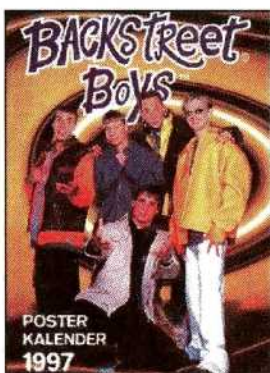
K A L E N D E R 1 9 9 7



Star Trek
Next Generation
Best.-Nr. 1044



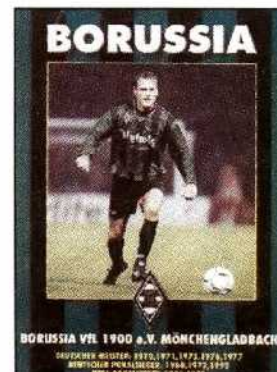
Star Trek
Deep Space Nine
Best.-Nr. 1045



Backstreet Boys
Best.-Nr. 1047



**FC Bayern
München**
Best.-Nr. 1027



Borussia
Mönchengladbach
Best.-Nr. 1030

HOL SIE DIR JETZT!

KALENDER (DANILO)
JE DM 19,95

Titel	Bestell-Nummer
Baywatch	1000
Bon Jovi	1001
East 17	1002
München 1860	1005
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
Bor. Mönchengladbach	1030
FC Schalke 04	1031
VFB Stuttgart	1032
Star Trek	1033
Caught in the Act	1034
Independence Day	1039
Karlsruher SC	1040
FC St. Pauli	1041
Disney Characters	1042
Akte X/X-Files	1043
Next Generation	1044
Deep Space Nine	1045
Voyager	1046
Backstreet Boys	1047
Kommisar Rex	1048
Verbotene Liebe	1049
Hamburger SV	1060
Tom Cruise	1061
VFL Bochum	1062
Borussia Dortmund	1063
Kim Basinger	1064
Sharon Stone	1065
Cindy Crawford	1066
Claudia Schiffer	1067



**Pamela Anderson
CD-Rom Calendar &
Screensaver für
DM 19,95**
Best.-Nr. 1050

STARKALENDER VON 1996.
JE DM 8,-

<u>Titel</u>	<u>Bestell-Nummer</u>		
Cranberries	61010	Die Prinzen	61026
Guns'n'Roses	61008	Roxette	61016
Metalica	61012	101 Dalmatiner	61019
Michael Jackson	61013	VFB Stuttgart	61032
Harley Davidson	61007	Henry Maske	61023
Mickey Mouse	61009	Formel 1	61022
Van Halen	61035	Beverly Hills 90210	61004
WWF	61003		

P M S S H O P B E S T E L L - C O U P O N

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 schnellstmöglich nach Vorratslage. Mit Erscheinen dieser Ausgabe verlieren alle anderen Preislisten ihre Gültigkeit. Briefmarken werden als Zahlungsmittel nicht angenommen. Die Ware bleibt bis zur vollständigen Bezahlung Eigentum der Firma.

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 21**

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

Durchgehende Fax-Hotline:

089 / 904 807 21



Bereits im letzten Monat hatten wir die Siegerehrung für die Gewinner der 150-ccm-Klasse vorgenommen. Diesesmal präsentieren wir Euch die besten Fahrer des Time-Trial-Wettbewerbes.

ACHTUNG!

Die beiden Wettbewerbe sind beendet. Gönnst Euch etwas Ruhe, schon im kommenden Monat dürft Ihr wieder um die Wette fahren! Auf welchen Strecken - das verraten wir Euch in der folgenden Ausgabe.

Herzlichen Glückwunsch,

an alle Gewinner! Außerdem ein großes Dankeschön an alle die an unseren Wettbewerben teilgenommen haben sowie an Nintendo für die freundliche Unterstützung. Die Nummer Eins gewinnt jeweils ein Yoshi's Island-Modul. Die Fahrer auf den zweiten Plätzen erhalten für die kommenden sechs Monate ein TOTAL!-Freiabo mitsamt dem exklusiven N64-Video. Alle Drittplazierten kommen in den Genuß eines schnuckeligen Super-Mario-Aufstellers.

Super Mario Kart

Mario Circuit 1: Time Trial



1. Platz:	Peter Wos	1:02:24
2. Platz:	Benjamin Moser	1:02:42
3. Platz:	Alexander Schaile	1:02:46

4	Bruno Zahner	1:02:50
5	Frank Schmelter	1:02:56
6	Yoshimi Takano	1:02:59
7	Enrico Conde	1:02:94
8	Bernd Fickinger	1:03:26
9	Thomas Schypior	1:03:38
10	Björn Hansen	1:03:54

Ghost Valley 2: Time Trial



1. Platz:	Peter Wos	1:04:53
2. Platz:	Enrico Conde	1:04:91
3. Platz:	Thomas Schypior	1:05:31

4	Benjamin Moser	1:05:31
5	Bernd Fickinger	1:05:76
6	Thomas Schypior	1:06:26
7	Michael Gebhardt	1:06:66
8	Mike Helmert	1:06:72
9	Björn Hansen	1:06:78
10	Alexander Imboden	1:07:67

Bowser Castle 3: Time Trial



1. Platz:	Björn Hansen	1:38:59
2. Platz:	Peter Wos	1:40:89
3. Platz:	Enrico Conde	1:44:57

4	Benjamin Moser	1:44:87
5	Thomas Schypior	1:44:97
6	Bernd Fickinger	1:45:07
7	Michael Gebhardt	1:46:50
8	Alexander Müller	1:47:97
9	Dennis Luxon	1:48:71
10	Mike Helmert	1:49:31

Rainbow Road: Time Trial



1. Platz:	Enrico Conde	1:31:67
2. Platz:	Thomas Schypior	1:32:17
3. Platz:	Moritz Hantke	1:32:33

4	Benjamin Moser	1:32:69
5	Bernd Fickinger	1:33:17
6	Peter Wos	1:33:54
7	Mike Helmert	1:34:98
8	Michael Gebhardt	1:35:89
10	Thomas Schypior	1:36:07

Nintendo

WANTED!

Da wir die Highscore-Rubrik natürlich so gut es geht nach Euren Wünschen gestalten möchten, habt Ihr ab sofort 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“

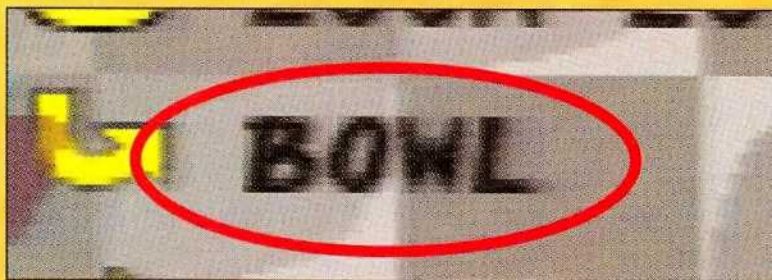
Friedensallee 41

22765 Hamburg

Wir freuen uns über jeden Vorschlag!

Unirally™

Stunt-Track No. 1:

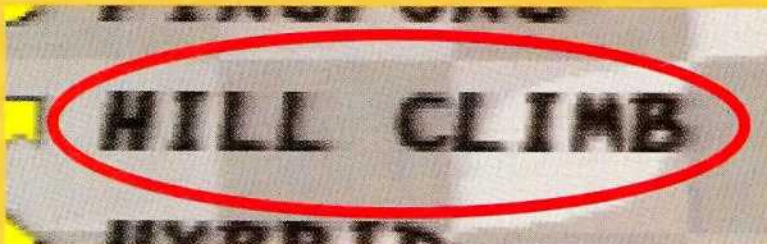


Um auf der „Bowl“-Strecke gute Punktzahlen zu erreichen, ist eine Menge Fingerspitzengefühl gefragt

Aktuelle Top 5

1	Ingo Manier	473 Punkte
2	Alexander Kurz	421 Punkte
3	Benjamin Schwab	417 Punkte
4	Oliver Geiger	406 Punkte
5	Sebastian Tomczak	386 Punkte

Stunt-Track No. 2:



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

Aktuelle Top 5

1	Ingo Manier	382 Punkte
2	Michael Kurth	362 Punkte
3	Benjamin Schwab	349 Punkte
4	Sebastian Tomczak	288 Punkte
5	David Singer	279 Punkte

HIGHSCORE

Schwingt Euch auf den Einradsattel!

Der Unirally-Wettbewerb geht weiter. Noch steht kein endgültiger Sieger fest. Also los, ran an das Joypad, und zeigt uns, was Ihr auf dem Kasten habt! Wir warten gespannt auf Eure Videotapes. Wer wird der Champion?

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 plziert 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. **Cheats und ARP-Module sind streng verboten.** Auch Rekorde, die auf einem 60-Hz-Super-Nintendo (oder 60-Hz-Unirally-Modul) erspielt wurden, sind ungültig. 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**



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! 10/96 heißen:
Marc Mattke, Pirmasens
Anja und Jennifer Reusch, Krefeld
Carolyne Mandy Müller, Resse

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

TIPS &

SUPER NES

Breath of Fire II



Christoph Sauer hat trotz der Komplettlösung zu *Breath of Fire II* noch einen Tip beizusteuern: Nahe Whale Cape gibt es einen Fisch(-Händler), der sich mit Gold ködern und daraufhin auch mit sich handeln läßt. Ein weiterer Händler, den die Komplettlösung nicht beschreibt, befindet sich links von Tunlan. Bestecht ihn ebenfalls mit Gold, und er wird ein interessantes Angebot offenbaren!

Christoph Sauer, Wenighörsbach

Urban Strike



Hubschrauberpiloten haben es nicht leicht. Ganz besonders in Krisengebieten kann der Spaß am Fliegen häufig zum Kampf ums nackte Überleben geraten. Ständig auf der Suche nach neuem Treibstoff, Munition und Einsatzzielen bringt das Pilotenleben schon so manch frustige Momente mit sich. Ein paar Levelcodes kommen da sicherlich nicht unpassend.

Baja Oil Rigs #2

C9HR4FCDTILFZ

Mexico #4

9G3JV9LGJ4Y

San Francisco #5

NWSX9HBVWXN

New York #7

L649D6MJYNX

Las Vegas #8

GPSCLP7VZLZ

Underground #10

W7CGW3J7CHF

Bernd Naumann, Habach



Judge Dredd

Wenn's doch nur so einfach wäre. Irgendwo passiert ein Verbrechen, man ruft die Judges zu Hilfe, und schon kommt einer von ihnen auf seinem Hobel dahergebraust und verhaftet, verurteilt und bestraft den üblen Burschen an Ort und Stelle. Die Verbrechensrate würde schlagartig drastisch sinken, und die Menschenrechtsorganisationen hätten alle Hände voll zu tun, gegen diese Methoden massiv zu protestieren. Man kann eben nicht alles haben, außer die Levelanwahl für dieses Spiel – und da hat ja wohl niemand ein Veto einzulegen,



oder? Drückt im Titelschirm A, links, rechts, links, rechts und B! Die Levelanwahl erscheint umgehend.

Eine zweite Möglichkeit für die Levelanwahl ist folgende:

Sobald der Bildschirm mit dem Copyright erschienen ist, drückt Ihr links, oben, X, oben, rechts, Y.

TRICKS

Shorties

Nun wird Euch ein Cheat-Menü präsentiert. Drückt A + Y gleichzeitig, um im Spiel per Select-Taste von Level zu Level zu springen. Wenn Ihr B + X gleichzeitig drückt, könnt Ihr so die Energie Eures Helden auffrischen.

Peter Stahlbohm, Hamburg, Akido, Hamburg

T.M.H.T. – Tournament Fighters



Von einem unbekannten Leser stammen die folgenden Cheats für das kampfbetonte Krötenspektakel.

Endgegner Rat King und Karai auswählen:

Drückt im Titelschirm auf Pad zwei X, oben, Y, links, B, unten, A, rechts, X und oben!

Doppelter Hi-Speed-Modus:

Drückt im Titelschirm auf Pad zwei oben, oben, unten, unten, links, rechts, links, rechts, A und B!

Ultraverzweiflungstechnik im Story-Modus:

Drückt im Titelschirm auf Pad zwei oben, links, unten, rechts, X, Y, B, A, X, Y, B, A und X! (Die Technik: A + X drücken, wenn die grüne Energieleiste voll ist.)

Rat Kings oder Karais Stage im Zweispieler-Modus:

Drückt im Titelschirm auf Pad zwei L, R, L, R, L, R und A!

Zehn Continues im Story-Modus:

Drückt im Titelschirm B, B, A, A, A, siebenmal X!

Tom & Jerry

Ein paar Extra-Leben und vor allem ein Levelskip sind eine feine Sache, denn bekanntlich geht's bei den beiden 'Freunden' ganz schön hart her. Zumindest wenn es um die TV-Serie geht, fragt man sich ernsthaft, ob da in punkto Brutalität nicht ein wenig zu dick aufgetragen wird. Aber nun zu den Cheats:

99 Leben:

Drückt während des Spiels Start, links, Y, B, B, A, X, Y, Y, B, rechts!

Levelskip:

Drückt während des Spiels Start, links, X, A, Y, Y, B, rechts! Nun befindet Ihr Euch im nächsten Level.

Jens Mattern, Lautersheim

Mega Man X3

Dieser Mann ist wirklich 'mega'. Es gibt kaum eine TOTAL!, in der kein Mega Man vorkommt. Macht Euch doch einmal den Spaß, Eure alten TOTAL!-Ausgaben zu durchstöbern! Wer ein Heft ohne Mega-Man-Figur oder -Tips&Tricks findet, darf sich zur



TOTAL!-Ehrenleserschaft zählen. Mitteilen dürft Ihr uns das Ergebnis Eurer Nachforschungen selbstverständlich auch. Na, denn ...

Anfang

7741 5231 3441 2486

Blizzard Buffalo

1678 2838 3146 2221

Toxic Seahorse

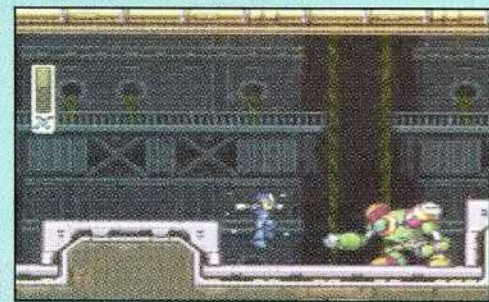
7773 5231 5546 2456

Tunnel Rhino

1675 2838 2248 5221

Volt Catfish

6678 2834 2248 3227



Volle Ausrüstung mit Body-Chip:
6164 4555 6872 3158

Volle Ausrüstung mit Waffen-Chip:
4174 2365 6162 718

Spieltip:

Benutzt das Passwort 7357 5163 6462 7847, und spielt im ersten Level mit Dr. Doppel bis zum Miniboss, den Ihr besiegen müßt! Geht danach weiter bis zum ersten Abgrund! Dort befindet sich ein Rohr an der Decke aus dem Stachelkugeln fallen. Laßt Euch nun vorsichtig an der linken Wand hinabfallen, bis Mega Man in einen Geheimraum gelangt! Vorausgesetzt Ihr besitzt die volle Ausrüstung und 100 % der Energie, so erscheint eine Kapsel, und Dr. Light erlaubt Euch hineinzusteigen. Dort erhaltet Ihr einen Spezialchip, der die vier Fähigkeiten der normalen Chips in sich vereint.

Michael Tewiele, Bocholt



Crush

Crawfish

4578 5182 6468 7441

Neon Tiger

4575 5163 6468 7441

Gravity Beetle

2775 2367 6168 7186

Blast Hornet

4454 2365 6162 7186

Volle Ausrüstung ohne Chips:

6464 4355 6872 3158

Volle Ausrüstung mit Doppel-Dash-Sprung-Chip:

4174 2365 6162 7168

Volle Ausrüstung mit Energie-Chip:

8267 1183 6772 3827

GAME BOY

Iron Man/X-O Manowar

Sobald uns Tips und Tricks zu aktuellen Modulen in die Hände fallen, versorgen wir Euch umgehend damit. Das Gerücht, Levelcodes, Passwörter und Cheats würden vom Himmel fallen, ist also absolut richtig und mindestens so glaubwürdig wie die Wahlversprechen der Politiker. Auf der nächsten Seite folgenden die Codes ...

CLASSIC CORNER

SUPER NES

Aerobiz Supersonic

Keine Bange, Nintendo-Gemeinde! Es handelt sich nicht um den Klassenfeind Sonic. Der blaue Igel tummelt sich weiterhin ausschließlich auf Sega-Konsolen, genau wie sich Mario und Co nicht plötzlich in fremden Spielen präsentieren. Es gibt ja auch keine Jeans beim Schlachter oder Nachthemen beim Pizza-Service ...

Nun gut, jedenfalls haben wir hier einen feinen Tip für Euch: Um an ein verstecktes Spiel zu gelangen,

müßt Ihr *Aerobiz Supersonic* starten und dann abwarten, bis ein joypadähnliches Icon erscheint – nur Geduld! Wählt es daraufhin mit dem A-Button an und drückt Select! Das ist schon alles.



Level	Paßwort
1	TYCKPQ
2	TJYPDF
3	ZXCVBM
4	KDZCPL
5	MHGQZS
6	SPLHRJ
7	YPMBCK
8	SDWZCM
9	DPWMQZ
10	LKLDPX

Mega Man 4

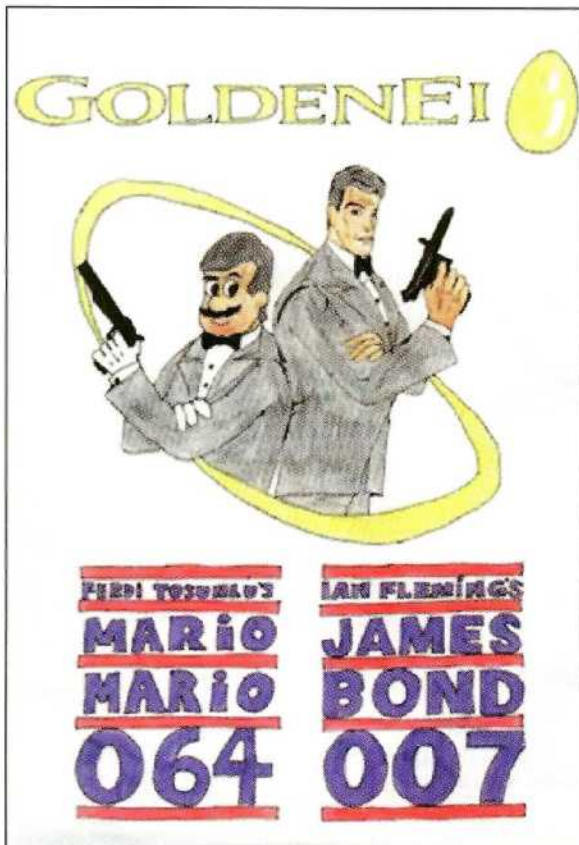
Von Norbert Schellmann haben wir die folgende, sehr hilfreiche Tabelle zu *Mega Man 4* erhalten. Vielen Dank dafür!



Her mit Euren Zeichnungen! Egal, ob mit Bleistift, Buntstift, Kugelschreiber oder Ölfarbe zu Papier gebracht: Wer sich an dieser interessanten Rubrik beteiligen

Die künstlerische ECKE

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



Da hat sich Mario (Wieso heißt der denn nicht Super Mario 064?) aber mächtig in Schale geschmissen. Besten Dank an **Ferdinand Tosunlu, Offenbach**, für dieses 'luschtige' Filmplakat!

Earthworm Jim hat es wirklich mit häßlichen Gestalten zu tun. Ein paar davon hat **Dennis Schattauer aus Göttingen** auf diesem Bild gekonnt eingefangen



Der Feder von **Krunoslav Seda aus Kreuztal** haben wir diese beiden Neueinsteiger der Nintendo-Fighting-Szene zu verdanken.



Keine TOTAL! mehr ohne Mega Man. Diesmal von **Sascha Brösel aus HH**.



Das Motto des Briefumschlags von **Robert Lorenz, Nürnberg**, könnte lauten: 'Feindkontakt kann auch seine schönen Seiten haben!'. Ob es heutzutage wirklich so freizügig in Kasernen zugeht?



Jan Danel aus Siegen ist der Ansicht, daß sich Jim mit seinem Muskelanzug gut in die Riege der Superhelden einreihen könnte. Stimmt!

TRICKS

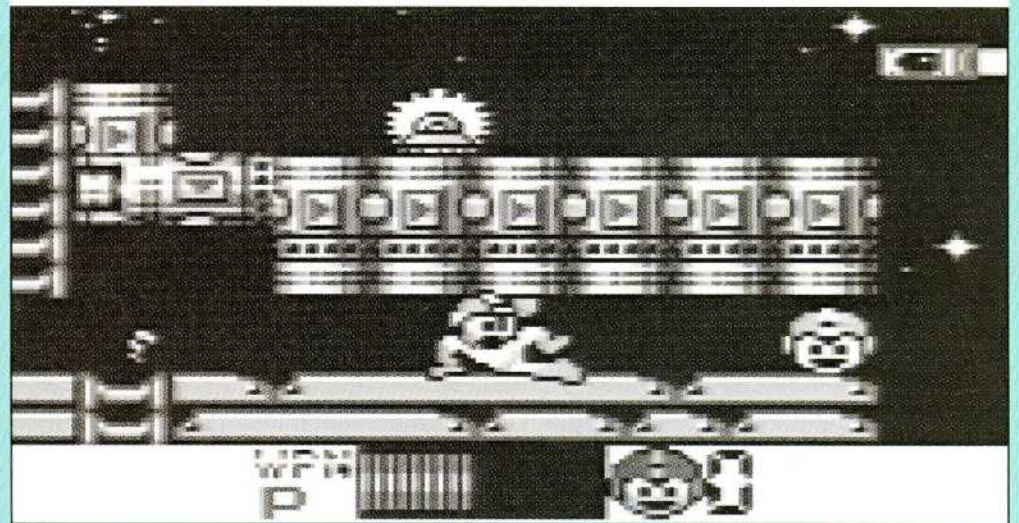
Shorties

Gegner	Buchstabe	Waffe	Paßwort	beste Waffe
Toad Man	B	Rain Flush	EEEBXE, XRXBRX XEBEEE, BRBRRE	Mega Buster
Bright Man	E	Brain Stopper	ERRRRR, ERRERR EEEEER, RBRERE	Rain Flush
Ring Man	T	Ring Shot	REBXBR, XEBRBR RXXBRR, XEEREB	Pharao Shot
Pharao Man	A	Pharao Shot	BRXBEX, RXERBX XBXREE, RXXBRX	Brain Stopper/ Mega Buster
Wily's Robot	-	-	RRXERX, EREXBX XXXRRX, RBRXXX	Pharao Shot/Bird/ Mega Buster
Napalm Man	I	Nap. Bomb	XERXBR, RRBXER BRXRXE, BBEXX	Charge Kick/Bird/ Mega Buster
Stone Man	L	Power Stone	XERXBR, EBEXRB ERRBER, EBXXBR	Napalm Bomb
Charge Man	Y	Charge Kick	RRBXBE, BRXRRR ERRBEX, XREEBE	Power Stone



Christal Man W	Christal Eye	EERXBR, RRBXBB XBBRRE, ERXBRX	Charge Kick/Bird/ Mega Buster
Wily's Robot - (Geschützturm)	B. Cracker	ERXRXB, BRRBBX BEXBEB, EREXXX	Ballade Cracker (erhält man zuvor)

Norbert Schellmann, Kreuztal



ACTION-REPLAY-CODES

Die auf dieser Seite abgedruckten Parameter funktionieren nur in Verbindung mit einem Action-Replay-Modul. Wer daheim eigene Codes für unsere Rubrik herausgefunden hat (Speziell für das Action-Replay-Modul MK III suchen wir Schummelcodes!), der meldet sich bitte schriftlich bei uns.

Natürlich könnt Ihr uns auch schreiben, wenn Euch Parameter für Eure Lieblingsspiele fehlen oder Ihr bestimmte Codes aus älteren Ausgaben sucht. Wer also ARP-Codes vermißt, kann sich an uns wenden, und wir werden versuchen, sie für Euch aufzutreiben und abzudrucken. An dieser Rubrik haben sich beteiligt: A. Petersen, Eckernförde, Rolf Schneider, Heilbronn, Stephan Auckhardt, Bremen.

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

SUPER NES

Chrono Trigger (us)

7E5E 30FF	unendl. Energie Pl. 1
7E5E 345F	unendl. Magie Pl. 1
7E5E B0FF	unendl. Energie Platz 2
7E5E B45F	unendl. Magie Pl. 2
7E5F 30FF	unendl. Energie Platz 3
7E5F 345F	unendl. Magie Pl. 3
7E2C 54FF	unendl. Geld

Die folgenden Werte werden erst

nach einem Kampf angezeigt.

Power-Points auf 95:

7E5E 385F	Platz 1
7E5E B85F	Platz 2
7E5F 385F	Platz 3

Stamina auf 93:

7E5E 395F	Platz 1
7E5E B95F	Platz 2
7E5F 395F	Platz 3

Maximaler Speed:

7E5E 3A5F	Platz 1
7E5E BA5F	Platz 2
7E5F 3A5F	Platz 3

Magie auf 95:

7E5E 3B5F	Platz 1
7E5E BB5F	Platz 2
7E5F 3B5F	Platz 3

Hitpoints auf 95:

7E5E 3C5F	Platz 1
7E5E BC5F	Platz 2
7E5F 3C5F	Platz 3

EV auf 95:

7E5E 3D5F	Platz 1
7E5E BD5F	Platz 2
7E5F 3D5F	Platz 3

M. Def. auf 95:

7E5E 3E5F	Platz 1
7E5E BE5F	Platz 2
7E5F 3E5F	Platz 3

Level auf 95:

7E5E 3F5F	Platz 1
7E5E BF5F	Platz 2
7E5F 3F5F	Platz 3

StarGate

7E02CE05	unendl. Leben
7E02 D003	+
7E02 D103	unendl. Energie
7E02 D403	Waffenhitze ausgeschaltet
7E02 D205	max. Waffenstärke
7E02 E205	unendl. Granaten

7E01 C303 alle Bombenteile

7E01 C103 alle Symbole

Spider-Man - Seperation Anxiety (ARP III)

7E09 E130 unendl. Energie
für Player 1

7E0A 5A30 unendl. Energie
für Player 2

Skyblazer

7E1F 0003	unendl. Leben
7EF8 0104	unendl. Energie
7E1F 0D08	max. Feuerkraft
7E1F 0CFF	alle Waffen
7E1F 020X	Levelanwahl

ARP-MASTER-GEWINNER

Die Gewinner der ARP-Master-Aktion aus TOTAL! 9/96:

Je 1 x Mortal Kombat (GB) geht an:
Stephan Dröge, Meckenheim
David Braun, Griesheim

Je ein N64-Video erhalten:
Diominik Erbsland, CH-Lommiswil
Niko Götz, Bisingen
René Zemke, Angermünde
Jörg Arndt, Duisburg

Je 1 x Toy Story (SuperNES) geht an:
Peter Hain, Köln
Andreas Neckerding, Straubing
Viel Spaß mit den Gewinnen wünscht
Euch das gesamte TOTAL!-Team!

TIPS & TRICKS *Helpline*

Fragen

Vortex (SNES)

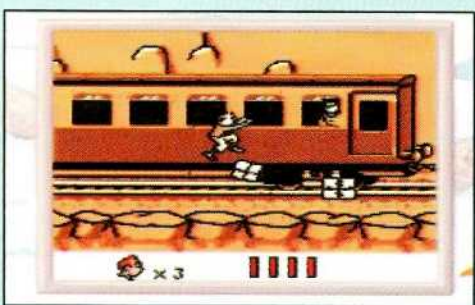
Maik Timm sucht für dieses FX-Chip-Spektakel die Levelcodes, Cheats für unendlich Energie und ähnliches sind natürlich auch jederzeit willkommen.

The Seventh Saga (SNES)

Michaela Fuchs sucht verzweifelt nach dem Eisenerz und dem Partner des Kommandanten, um den Konflikt zwischen Telaine und Belaine zu schlichten.



(Anm. d. Red.: Ganz dunkel ist noch in der Erinnerung, daß es das Erz vermutlich im Schrein einer Insel gibt, die über eine Passage östlich der Städte erreichbar ist. Der Partner taucht später in einem der beiden Schlösser auf. Tips unter Vorbehalt, es ist doch schon einige Jährchen her ...)



Tim in Tibet (GB)

Sebastian Graf hängt in diesem Spiel fest und wünscht sich sehnlichst ein paar hilfreiche Levelcodes, um endlich etwas mehr von Tibet sehen zu können.

Shadowrun (SNES)

Norman Steinhäuser fragt sich (und auch die Leser), welches die drei Gegenstände sind, die der Hundedgeist haben möchte, und wo man sie findet?

Elite (NES)

Daniel Rabe wäre für einige generelle Tips zu diesem Klassiker sehr dankbar.

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!!!

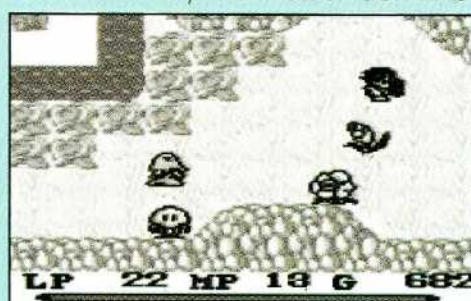
Ultima – The False Prophet (SNES)

Ursula Tendick sucht nach dem siebten Teil der Schatzkarte, der im Dungeon of Wrong zu finden sein soll. Einziges Problem bei der Sache: Im nördlichen Teil des Dungeons gibt es einen Schalter, der sich nicht bewegen und einen Durchgang, der sich nicht öffnen läßt. Was ist zu tun?

Antworten

Mystic Quest (GB)

Maik Timm kann Beate weiterhelfen: Der Schlüssel zum Erfolg liegt im Eis-Zauber aus der Wüstenhöhle. Dieser muß so geschickt gesprochen werden, daß er nur die beiden Ritter, nicht aber den Ma-



gier in Schneemänner verwandelt. Gleichzeitig müssen die Ritter so getroffen werden, daß man sie problemlos auf die Bodenplatten schieben kann. Ist dies getan, erscheint eine Treppe.

Zelda IV (GB)

Florian Reichart, Christoph Merkel und ein ungenannter Leser können einige offene Fragen zu Links Abenteuern klären, insbesondere den Weg zur Teufelsvilla.

Auf dem Weg dorthin sind zunächst einige Vorarbeiten zu erledigen, beispielsweise muß Struppi wieder daheim abgeliefert sein, auch sollte die langwierige Tauschaktion mit den Bananen schon erfolgt sein. (Zur Erinnerung: Die Yoshi-Puppe aus der Spielhalle im Dorf gegen eine Schleife und die Schleife gegen Hundefutter tauschen, danach beim Krokodil am Strand die Bananen abholen.)

Ist dies getan, geht es in die Urunga-Steppe zu Richards Villa, mit deren Besitzer einige Worte gewechselt werden. Der erzählt etwas von einem Schloß Kanalet nörd-

lich der Villa, die das nächste Ziel ist. Der dortige Affe überläßt als Dank für die Bananen einen Stock und errichtet eine Brücke, die zum unterirdischen Gang auf das Schloßgelände führt.

Dort sind zunächst die fünf Goldenen Blätter zu finden, und zwar wie folgt: Eines hinterläßt der außen rechts mit Bomben schmeißende Ritter. Das nächste gibt es, wenn der Rabe linksaußen mit einem Steinwurf vom Baum gelockt und ordentlich verprügelt wird. Für das dritte Blatt sind im zweiten Raum des Schlosses alle Gegner bis auf das seltsame 'Rad' zu vernichten.



Anschließend geht es nach oben, rechts die Treppe hoch und links in die Tür, wo die markierten Ritterstatuen gesprengt und die daraufhin erscheinenden Ritter besiegt werden. Weiter nach rechts, runter und durch die rechte Tür. Ein Vasenwurf öffnet die verschlossene Tür, nach dem Sieg über den hinter ihr steckenden Gegner sind die fünf Blätter komplett.

Mit den eingesammelten Blättern und dem Luxusspaten aus dem Mövendorf (!) geht es zurück zu Richard, der daraufhin den Weg zu seinem Acker freigibt. Irgendwo im Irrgarten ist dann eine Eulenstatue, vor der ein Busch wächst. Dieser wird zerschlagen und an seiner Stelle gegraben, wodurch der Schleimschlüssel freigelegt wird. Der wird natürlich gleich am Schloß der Teufelsvilla ausprobiert, danach geht es an der Villa vorbei um den See und über die kleine Sandinsel mit der Greifenfeder in die Teufelsvilla. So einfach kann das Leben manchmal doch sein ...



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

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

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

Tips & Tricks zu über 350 Spielen

K-PLAIN VERLAG

Sonderheft

Ab sofort bei
Eurem TOTAL!
Zeitschriftenhändler

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!

Road, Kawasaki, World Cup Striker, NHL, Top Gear, F 1 Position 1 und 2, Super Street Fighter, Yoshi's Island. Tel.: 09942-5931, Walter, ab 18.00 Uhr.

Lufia & The Fortress of Doom, Might & Magic 1, Breath of Fire. Tel.: 0511-461258, Roswitha

SNES-Spiele, Donkey Kong Country 1 + 3, Super Mario All-Stars, Super Mario World 1, Super Mario Kart und Secret of Evermore. Tel.: 0208-685511, Sebastian

SNES-Top-Gear bis DM 60 mit Anleitung und Verpackung. Evtl. auch Tausch möglich. Tel.: 06441-25551, Konny oder Kai, ab 18.00 Uhr

Suche Action Replay MK 2 und Samurai Shodown für das SNES, tausche auch Final Fight 3 gegen Top Gear 3000. Ruft mich an! Tel.: 03443-200581, Daniel, nach 14.00 Uhr

Suche Breath of Fire 2, ARP 3, Asterix & Obelix, Toy Story, Unirally SMW 2. Habe Cool Spot, Earthworm Jim, Goof Troop, StarWing und das WWF-Raw-Video (DM 15) Tel.: 06352-4837, Fabian

Suche die Spiele Theme Park und NBA Jam T. E. Tausche gegen Yoshi's Island, Busts Loose und EWJ 1. Tel.: 030-7413553, Rene

Suche dringend Theme Park, ARP 3 und Secret of Evermore, biete selber NHL 96 usw. Tel.: 06083-2909, Fax: 06083-2989, Andreas

Suche für SNES Shadowrun (dt) mit Anleitung. Biete DM 80. Tel.: 0203-551055, Alex

Suche für SNES Shanghai 2 und Puzzle Bobble. Tel.: 03471-22259, Reiche

Suche Might & Magic 2, Soulblazer und



Soulblazer (SNES)

Lord of the Rings. Tel.: 03445-200840, Uwe

Suche SNES mit kompletter Spielesammlung. Suche auch Konsolen und Spiele und Neuheiten für alle Systeme von Nintendo, Sega und Sony. Tel.: 0641-970436, Monika

Suche Super Conflict. Tausche gegen Might & Magic 2, Utopia, Syndicate, S. o. Evermore und Sim City. Tel.: 036840-23226, Frank, ab 16.00 Uhr

Suche Super Tetris 2 und Bombliss, Tetris Battle Gaiden und Tetris 3. Suche auch TOTAL!-Hefte 6/93-9/95. Tel.: 069-357365, Giovanni

Suche Syndicate für SNES, verhandle auch. Suche auch Jungle Strike und Power Drive. Tel.: 02845-10304, Stefan

Suche Utopia mit Anleitung und Verpackung, zahle zwischen DM 50 und



Sim City (SNES)

60. Suche Sim City mit Anleitung und Verpackung für DM 30-50. Ich teste vorher. Tel.: 06185-2864, Benjamin

TAUSCHE

Biete Illusion of Time, suche Secret of Evermore und Soulblazer. Tel.: 035322-2453, Andreas

Ich biete für die Spiele RRR und Theme Park die Spiele Earthworm Jim und Pilot Wings (Tausche auch einzeln). Jan Becker, Neuhof, 25761 Büsum

Stoppl! Suche S. o. E., EWJ 1 + 2, Mario World 2, Alien 3, Mario Kart, StarWing, Starfleet Academy, Unirally. Habe z. B. BoF 2, SSF, DKC, NBA Jam T. E. etc. Tel.: 02241-313541, Sayid

Suche die Spiele Theme Park und NBA Jam T. E. Tausche gegen Yoshi's Island, Bust's Loose und EWJ 1. Tel.: 030-7413553, Rene

Tausche Breath of Fire 2 gegen Final Fantasy 3 oder Chrono Trigger. Tel.: 0202-596984, Wolfgang

Tausche Diddy's Kong Quest gegen Super Street Fighter II oder International Superstar Soccer Deluxe. Tel.: 0353222453, Kevin

Tausche DKC 2, F-Zero, Batman Forever, Death and Return of Superman gegen Chrono Trigger und Mega Man X3. Tel.: 04103-5934

Tausche Illusion of Time gegen Sim



Civilization (SNES)

City (dt) od. Civilization (en) oder Super Conflict. Verkäufe auch für DM 50. Tel.: 07946-3993, Wolfgang

NES

VERKAUFE

NES mit 9 Spielen, z. B. Formel 1, Steel Cage, Snake Rattle N Roll 3, Vierspieler-Adapter gratis, Joypads, einen Nintendo-Spielekoffer. NP DM 650, jetzt DM 250. Tel.: 07329-5651, Daniel

Verkäufe NES mit 9 Spielen. Mario 1 + 3, Zelda 1 + 2, Lemmings, Pac Man, Golf, Tetris, Mario + Yoshi und 3 Controller. Preis VB, evtl. Tausch gegen SNES + 1 Spiel. Ulf Wagner, Siedlung 49,



Tetris (SNES)

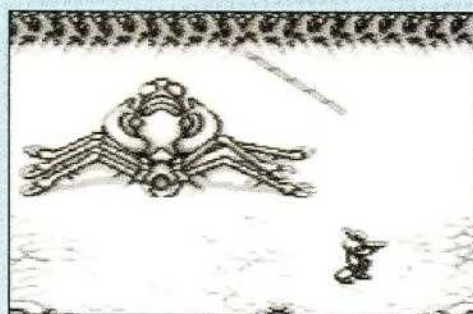
09387 Jahnsdorf

Verkäufe Snake Rattle N Roll, Time Lord und Chessmaster für zusammen DM 40. Tel.: 05066-5215, Mirco

Verkäufe Star Trek, Marble Madness, The Leg. of Zelda, Defender of the Crown, Pirates, Wizards & Warriors 1 und 3, Jungle Book mit Anleitung für je DM 20. Tel.: 02691-2912, Rosi

SUCHE

Suche Batman - Return of the Joker, Ghostbusters 2, und Chip 'n' Dale auf dem NES. Bitte nur mit Anleitung und



Probotector (GB)

Verpackung. Tel. und Fax: 06101-42482, Nils

Suche dringend die NES-Spiele Mega Man 1-5, Pirates!, Kirby's Adventure und Maniac Manison. Preis nach VB, zahle gut! Lukas Wilde, Im Rothen 17, 63801 Kleinostheim

Suche für NES: Kid Icarus, Nord und Süd sowie Snake Rattle N Roll. Tel.: 030/4251207, André

Suche für NES Street Fighter 2010, mache gutes Angebot. Tel.: 0951-55442, Ralf

Suche Spiele für NES, GB und SNES. Suche auch komplette Modulsammlungen für alle Systeme von Nintendo. Tel.: 0641-970436, Monika

Suche Top Gun 2 (NES) mit Hülle und Verpackung einschl. Spieleanleitung, das Spiel soll in gutem Zustand sein, biete DM 50. Tel.: 038392-50069, Maik

TAUSCHE

Achtung! Tausche S. of Mana gegen I. o. Time oder T. Park, außerdem noch Sim City gegen M. Q. Legend und Zelda (GB) gegen M. Quest (GB). Tel.: 03935-213985

GAME BOY

VERKAUFE

Achtung! Verkäufe GB mit Zubehör + 1 Spiel für SFr 60. Über 20 Spiele, z. B. DKC, Earthworm Jim, Mega Man 3, NHL 95, SML 2 + 3, Preis nach Vereinbarung. Tel.: (CH) 03521302, ab Nov. 0344021302, Kaspar

Donkey Kong Land, Micro Machines 2, Wario Blast, je DM 40. Tiny Toons 2, Fortress of Fear, je DM 30. Tel.: 0341-5649160, Frank, ab 18.00 Uhr

Verkäufe Game Boy, Game-Boy-Licht, Aufladegerät und Spiele: Prince of Persia, WWF 1, Mario 2, Donkey Kong, Paperboy. Briefe an: Patrick Gugg, Fliegerstraße 13, 86698 Eggelstetten

Worms, Star Wars, Populous, Primal Rage, Gargyle's Quest, Mario's Picross, Tetris, Turtles 1, WWF 2, Crash Dummies, WWF King of the Ring, Pipe Dream u. v. m. Tel.: 07451-3197, Michael

SUCHE

Dringend! Suche GB und Metroid 2 - Return of Samus. Biete dafür Worms und Terminator 2. Ein echtes Schnäppchen!!! Tel.: 036424-53278, von Ende

Suche Konsolen und Sammlungen für GB, SNES, NES usw. Suche auch Sony PSX und Saturn (PAL). Bitte meldet Euch unter Tel.: 0641-970424, Kirsten

HARDWARE

VERKAUFE

Verkäufe Action Replay für Game Boy für DM 30. Tel.: 05066-5215, Mirco

Verkäufe NES, 2 Pads mit Four Score + 5 Spielen, z. B. Zelda 2 für DM 90. Tel.: 02605-84490, Markus

Verkäufe Sega Saturn mit 1 Pad und 9 Spielen, z. B. Dracula usw. Suche Sony PlayStation mit Spielen günstig oder PlayStation-Spiele bis DM 40. Suche SNES mit Spielen. Tel.: 0208-877628, Antonio

Verkäufe SNES mit einem Pad, Merhspieler-Adapter, US/Jap.-Adapter und 14 Spielen (z. B. S. o. Mana, S. o. Evermore, S. Metroid und Mario Kart) NP DM 1800, VB DM 650. Tel.: 06227-61933, Anatol

Verkäufe/Tausche alle möglichen Systeme ab 16 Bit, verkaufe sehr viele Spiele, auch einzeln! Sehr günstig, einfach anrufen und in 48 Stunden habt Ihr es! Tel.: 0711-5490703, Ute. Do it!

SNES mit 1 Pad und S. Tennis und Illusion of Time für DM 170. Tel.: 02605-84490, Markus

Super Nintendo mit 8 Spielen, 3 Controllern und Top-Secret-Spieleberater für DM 550 VB. Tel.: 0231-875455, Manuel, außer mittwochs

Zwei Telespiel-Konsolen, Master System 1 + 2 + 40 Spiele, 7 Joypads und Verlängerungskabel, alles originalverpackt oder Tausch gegen PSX. Ansonsten nur komplett abzugeben für DM 600. Tel.: 030-7111436, Frank

SUCHE

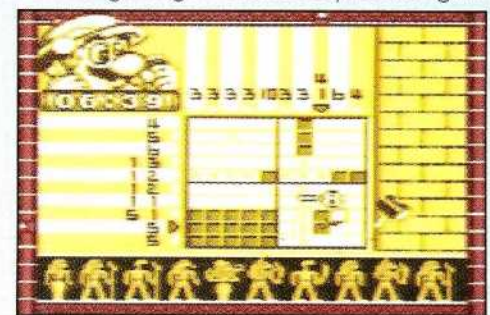
Kaufe/Tausche SNES-, MD-, PSX-, Saturn-, 3DO-, Neo-Geo-CD- und N64-Sammlungen! Mit oder ohne Konsole - faire Preise. Bitte Postweg per Nachnahme, 100 % seriös. Tel.: 0711-546362, Morcicek, ab 17 Uhr

SONSTIGES

Move-Listen für Prügelspiele. Tel.: 039140-16065, Andre verlangen!

SUCHE

Suche günstigen Game Boy, sowie gün-



Mario's Picross (NES)

stige Game-Boy-Spiele. Verkäufe und tausche auch SNES-Spiele. Angebote bitte an Tobias Ruppert, Mainau B2, 97199 Ochsenfurt.

Suche TOTAL!-Ausgaben 6/93-12/93, 4/94, 10/94-12/94, 2/95, 5/95, 8/95, 9/95 und 12/95. Zahle pro Heft DM 3,50 (für 6/93 DM 10). Verkäufe auch Hefte. Tel.: 05439-1491,



StarGate (GB)

Michael

TOTAL!-Ausgabe 9/95. Zahle DM 20, wenn gut erhalten. Tel.: 06221-768439, Wojtek

REGISTER!

Lang, lang ist's her. Nun gibt es endlich wieder eine komplette und reichlich überarbeitete Tabelle, die Euch über alle bislang in TOTAL! getesteten Spiele informiert. Sammler wird's besonders freuen.

Game Boy:

4-in-1 Funpack Vol. II	93.11	4	Sampler
Adventure Island 2	93.07	3-	Jump&Run
Adventures of Lolo	96.07	3+	Puzzelspiel
Aladdin	94.11	2	Jump&Run
Alfred Chicken	93.08	2	Jump&Run
Alien 3	93.06	3-	Action
Alien vs Predator	94.11	5+	Prügelspiel
Animaniacs	95.07	3+	Jump&Run
Arielle - The Little Mermaid	94.08	4+	Action
Asterix	93.07	3+	Jump&Run
Asterix & Obelix	95.09	3+	Jump&Run
Asteroids & Missile Command	95.11	2-	Shoot 'em Up
B.C. Kid	95.06	2-	Jump&Run
B.C. Kid 2	95.05	2-	Jump&Run
Baby T-Rex	93.08	3	Jump&Run
Bart & the Beanstalk	94.05	3-	Jump&Run
Batman Forever	95.09	3-	Action
Batman - The Animated Series	93.11	2-	Jump&Run
Battle Arena Toshinden	96.06	2+	Prügelspiel
Battle of Olympus, the	93.12	3+	Action/Adv.
Battletoads	93.08	3	Action
Battletoads - Double Dragon	94.10	4-	Prügelspiel
Beavis and Butt-Head	95.11	3-	Jump&Run
Bionic Commando	94.06	3	Action/J&R
Blues Brothers	94.11	4-	Jump&Run
Bomb Jack	96.06	2-	Action
Bomberman 2	95.11	3-	Action/Strat.
Bomberman GB	96.02	3+	Action/Strat.
Boulder Dash	95.07	2	Puzzelspiel
Boxxle II	93.08	4	Strategie
Brainbender	95.04	3-	Strategie
Bram Stoker's Dracula	94.02	4-	Jump&Run
Bubble Bobble 2	93.10	2+	Action
Bubble Bobble Part 2	95.01	2	Jump&Run
Burger Time Deluxe	95.04	2-	Action/Strat.
Castle Quest	94.01	1-	Strategie
Choplifter III	94.12	2	Shoot 'em Up
Chuck Rock	94.02	3+	Jump&Run
Cliffhanger	94.04	5+	Action/J&R
Cool Spot	94.07	2	Jump&Run
Cutthroat Island	96.04	5	Prügelspiel
Daffy Duck	94.10	3-	Jump&Run
Darkwing Duck	93.06	2	Jump&Run
Defender & Joust	96.06	2	Action
Desert Strike	95.01	2-	Action/Strat.
Donkey Kong	94.09	1-	J&R/Strat.
Donkey Kong Land	95.09	2-	Jump&Run
Dr. Franken II	93.11	3+	Jump&Run
Dragon Heart	96.08	3+	Action/Adv.
Dschungelbuch, das	94.05	2	Jump&Run
Dynablast	94.10	2-	Action
Earthworm Jim	95.08	2+	Action/J&R
Empire Strikes Back, the	94.05	4+	Action
F-1 Race	95.09	2	Rennspiel
F-15 Strike Eagle	93.06	4	Shoot 'em Up
F1 Pole Position	94.01	3-	Rennspiel
Felix the Cat	93.10	2	Jump&Run
Fidgets, the	94.02	2-	Jump&Run
FIFA Soccer '96	96.01	2	Sport
Final Fantasy Legend III	93.11	1	Rollenspiel
Fire Fighter	93.08	3+	Jump&Run
Foreman For Real	95.11	5+	Prügelspiel
Galaga & Galaxian	96.03	3+	Shoot 'em Up
Game Boy Gallery	95.05	4-	Action
Garfield labyrinth	93.11	3	Jump&Run
Gear Works	94.01	3+	Strategie
Golf	95.05	2-	Sport
Golf Classic	95.02	4+	Sport
Great Greed	94.01	2+	Adventure
Hammerin' Harry	94.01	3+	Action/J&R
Hook	93.11	4	Jump&Run
Humans, the	93.06	2-	Action/Strat.
Hyper Dunk	94.04	4+	Sport
Indiana Jones 3	94.01	5+	Action/J&R
Iron Man / X-O			
Manowar in Heavy Metal	96.10	2-	Action/J&R

Itchy & Scratchy	95.02	4+	Jump&Run
Jelly Boy	95.03	2-	Jump&Run
Jimmy Connors Tennis	93.12	3+	Sport
Judge Dredd	95.08	4-	Action/J&R
Jungle Strike	95.04	2	Action/Strat.
Jurassic Park	93.09	2-	Action
Jurassic Park 2:			
The Chaos Continues	95.03	3-	Action/J&R
Kid Dracula	93.06	2-	Jump&Run
Killer Instinct	96.05	3+	Prügelspiel
King of Fighters '95	96.08	2+	Prügelspiel
Kirby's Block Ball	96.08	2	Action
Kirby's Dream Land 2	95.08	2	Jump&Run
Kirby's Pinball Land	94.03	1-	Flipper
Konami Golf	94.04	2	Sport
L.U.C.I.E.	94.09	3+	Strategie
Lamborghini American Ch.	94.09	4	Rennspiel
Last Action Hero	94.01	4+	Action
Lawnmower Man, the	94.03	3-	Action
Lethal Weapon	93.06	5	Action/J&R
Madden '95	95.03	3+	Sport
Madden NFL '96	96.01	3	Sport
Mario's Picross	95.08	2	Lernspiel
Max	94.04	3-	Action/J&R
Mega Man 3	93.06	2	Action/J&R
Mega Man 3	95.06	2-	Action/J&R
Mega Man 4	95.11	2-	Action/J&R
Mega Man 5	96.05	2-	Action/J&R
Megalit	95.01	3-	Puzzelspiel
Metroid II - Return of Samus	94.12	2+	Action/J&R
Mickey Mouse	94.12	3+	J&R/Strat
Mickey Mouse V - Zauberstäbe	96.05	3	Jump&Run
Micro Machines	95.02	2	Rennspiel
Micro Machines 2	96.04	3	Rennspiel
Mighty Morphin Power Rangers	95.01	6+	Action
Monster Max	94.12	2+	J&R/Adv.
Monster Truck Wars	95.02	5+	Rennspiel
Mr. Nutz	95.01	2	Jump&Run
Ms. Pac-Man	94.10	4+	Action
Muhammad Ali	94.01	4	Prügelspiel
Mystic Quest	95.02	2+	Action/Adv.
NBA All-Star Challenge 2	93.07	3-	Sport
NBA Jam	95.02	2-	Sport
NBA Jam - Tournament Edition	95.08	2	Sport
NBA Live '96	96.01	5-	Sport
NFL Quarterback	94.02	6	Sport
NFL Quarterback Club '96	96.03	3	Sport
NHL Hockey	95.10	4+	Sport
Nigel Mansell's World Ch.	93.12	2-	Rennspiel
Olympic Summer Games	96.09	3-	Sport
Out to Lunch	94.02	4+	Jump&Run
Pac in Time	95.09	3	J&R/Strat.
Pagemaster, the	95.01	4+	Jump&Run
Palamedes	94.11	4-	Strategie
Pang!	94.01	2	Action
Parodius	94.06	2+	Shoot 'em Up
PGA European Tour	95.10	2-	Sport
Pinball Deluxe	95.10	3	Flipper
Pinball Dreams	93.11	3+	Flipper
Pinball Mania	96.01	3	Flipper
Pinocchio	96.06	3+	Jump&Run
Pop 'n Twinbee	94.04	3+	Shoot 'em Up
Popeye 2	93.08	3	Jump&Run
Primal Rage	96.05	4	Prügelspiel
Probotector	96.07	2	Action/J&R
Probotector 2	94.10	2+	Action/J&R
Prophecy Viking Child	94.02	5-	Jump&Run
Pugsley's Scavenger Hunt	93.12	4	Jump&Run
Quarth	94.11	2+	Strategie
R-Type	95.08	2	Shoot 'em Up
R-Type 2	93.08	2+	Shoot 'em Up
Race Days	94.10	3	Rennspiel
Raging Fighter	93.09	4+	Prügelspiel
Revenge of the Gator	94.08	2	Flipper
Riddick Bowe Boxing	95.11	3-	Prügelspiel
Rodland	93.07	3-	Jump&Run
Samurai Shodown	95.02	2-	Prügelspiel
Schlümpfe, die	94.09	2	Jump&Run
seaQuest DSV	95.04	4+	Action

Sensible Soccer	94.01	2-	Sport
Space Date	94.01	3-	Action
Speedball 2	93.06	3	Action/Sport
Speedy Gonzales	93.12	2-	Jump&Run
Spy vs. Spy	96.10	3-	Action/Strat.
Star Trek Generations	96.01	5+	Sampler
Star Trek - TNG	93.09	3	Action/Strat.
StarGate	95.03	2+	Strategie
Street Fighter II	96.02	1-	Prügelspiel
Super BattleTank	96.02	4	Action/Strat.
Super Chase H.Q.	95.02	3-	Rennspiel
Super Mario Land	94.07	2	Jump&Run
Super Mario Land 2	94.09	1-	Jump&Run
Super Mario Land 3	94.06	1-	Jump&Run
Super R. C. Pro-AM	95.01	2	Rennspiel
Super Return of the Jedi	96.02	3+	Action/J&R
Super Space Invaders	95.02	3	Shoot 'em Up
Sword of Hope II	96.10	2+	Rollenspiel
Tale Spin	93.06	2-	Action
Talespin	94.07	4	Action
Tarzan	94.12	3-	Jump&Run
T. M. H. T. III - Radical Rescue	93.11	2	Action
Tesseract	93.12	3-	Strategie
Tetris	94.08	1-	Puzzelspiel
Tetris 2	94.04	2	Puzzelspiel
Tetris 2	95.11	2-	Puzzelspiel
Tetris Blast	96.06	2+	Puzzelspiel
Tim in Tibet	96.08	3	Jump&Run
Tiny Toons 2	93.11	2	Jump&Run
Tiny Toons: W. & W. Sports	94.12	4-	Sport
Titus the Fox	93.11	3+	Jump&Run
Tom & Jerry: Frantic Antics	93.09	2-	Jump&Run
Top Ranking Tennis	96.05	3-	Sport
Toy Story	96.08	3-	Jump&Run
Track & Field	96.07	2-	Sport
True Lies	95.09	2	Action
Tumble Pop	93.06	3+	Jump&Run
Turtles II	95.03	2	Jump&Run
Wario Blast	95.04	2+	Action/Strat.
Waterworld	96.02	4	Action/J&R
Wave Race	96.06	2	Rennspiel
WCW - The Main Event	94.01	3+	Prügelspiel
Winter Gold	95.03	4-	Sport
Winter Olympics	94.05	4	Sport
Wordtris	94.02	3-	Strategie
World Cup Striker	94.06	2	Sport
World Cup USA '94	94.10	3	Sport
World Heroes 2 Jet	95.09	3	Prügelspiel
Worms	96.04	2-	Action/Strat.
WWF - King of the Ring	94.01	4-	Prügelspiel
WWF Raw	95.01	3	Prügelspiel
Yogi Bear's Gold Rush	94.10	3	Jump&Run
Yoshi's Cookie	93.11	3+	Puzzelspiel
Zelda, the Legend of	93.11	1	Action/Adv.
ZEN - Intergalactic Ninja	93.09	3+	Action
Zool	93.12	3+	Jump&Run
Zoop	96.03	2-	Puzzelspiel

NES

Action in New York	93.08	2	Action
Alfred Chicken	93.10	2	Jump&Run
Alien 3	93.06	2+	Action/J&R
Asterix	93.11	3+	Jump&Run
Banana Prince	94.11	3-	Jump&Run
Batman Returns	93.06	3	Action/J&R
Battleship	94.01	5	Strategie
Blues Brothers	93.07	4	Jump&Run
Bucky O'Hare	94.06	2	Jump&Run
Castlevania III	94.03	2+	Action/J&R
Chip 'n Dale 2	95.04	3-	Jump&Run
Cosmic Spacehead	93.11	2	Adventure
Darkwing Duck	94.01	3	Jump&Run
Die Schöne und das Biest	96.04	3-	Jump&Run
Dschungelbuch, das	94.10	2-	Jump&Run
Duck Tales 2	95.06	2-	Jump&Run
Dynablast	94.09	2-	Action
Elite	96.04	1	Action/Strat.

Excite Bike	94.11	2	Rennspiel
Fantastic Adv. of Dizzy, the	93.07	3-	Jump&Run
Firehawk	93.09	3+	Shoot 'em Up
Formula One Sensation	93.06	3+	Rennspiel
Gauntlet II	96.05	2-	
Action/Adv.			
Goonies II, the	95.01	2-	
Action/Adv.			
Hook	93.11	4-	Jump&Run
Indiana Jones 3	94.01	5-	Action/J&R
Jimmy Connors Tennis	93.12	3	Sport
Kid Icarus	95.03	2	Jump&Run
Kirby's Adventure	94.06	2	Jump&Run
Life Force	94.10	2	Shoot 'em Up
Mario & Yoshi	94.05	5+	Strategie
Mega Man 3	95.09	3+	Action/J&R
Mega Man 4	94.05	2-	Action/J&R
Metroid	94.06	2+	Action/J&R
Micro Machines	93.08	2+	Rennspiel
MiG 29	93.09	3	Shoot 'em Up
Mighty Final Fight	94.06	4	Prügelspiel
N. Mansell's World Champions.	94.01	3-	Rennspiel
Over Horizon	94.12	2+	Shoot 'em Up
Pac-Man	94.09	3-	Action
Pirates!	93.06	2+	Strategie
Pirates!	96.07	2+	Strategie
Probotector II	94.04	2+	Action/J&R
Rockets & Rivals	93.08	3	Sport
Schlumpfe, die	95.05	2	Jump&Run
Snake Rattle N Roll	95.04	2	Action
Solomon's Key	94.08	2	J&R/Strat.
Solstice	95.05	2-	Action/Adv.
Star Trek	93.08	3	Action/Adv.
Star Wars	96.06	3+	Action/J&R
Street Gangs	93.08	4-	Action
Super Adventure Quests	93.12	3+	Jump&Run
Super Mario Bros.	94.07	2+	Jump&Run
Super Mario Bros. 2	94.08	2	Jump&Run
Super Mario Bros. 3	95.06	1	Jump&Run
Super Sports Challenge	93.07	2-	Sport
T.M.H.T. - Tournament Fighters	93.12	3	Prügelspiel
Tiny Toons: Cartoon Workshop	93.09	3-	Kreativpr.
Tiny Toons II -			
Trouble in Wackyland	93.09	3+	Jump&Run
Trolls in Crazyland, the	93.10	4+	Jump&Run
Ultimate Stuntman	93.09	3+	Action
Wario's Woods	95.07	3+	Puzzelspiel
WWF - King of the Ring	94.02	4+	Prügelspiel
Zelda II - The Adventure of Link	95.02	2-	Action/Adv.
Zelda, the Legend of	96.03	2	Action/Adv.
ZEN - Intergalactic Ninja	93.09	2	Action

SNES

7th Saga, the	93.12	2+	Rollenspiel
90 Minutes Europ. Prime Goal	96.02	3-	Sport
Aaahh! Real Monsters	96.03	3	Jump&Run
ACME Animation Factory	95.07	4+	Kreativpr.
Actraiser	96.09	2+	Action/Strat.
Actraiser 2	94.02	3+	Action
Addams Family Values	95.06	3-	Action/Adv.
Adventures of			
Batman & Robin, the	94.12	2-	Action
Adventures of Dr. Franken, the	94.04	3-	Jump&Run
Aero the Acro-Bat	93.12	3+	Jump&Run
Aerobiz Supersonic	95.03	3+	Strategie
Aguri Suzuki F-1 Super Driving	93.07	4-	Rennspiel
Al Unser Jr.'s Road to the Top	95.07	4	Rennspiel
Aladdin	94.01	2	Jump&Run
Alfred Chicken	94.01	3	Jump&Run
Alien 3	93.06	2+	Action/J&R
Alien vs. Predator	93.10	4-	Action
Amazing Tennis	93.07	2-	Sport
Animaniacs	94.12	3+	Jump&Run
Another World	95.04	3-	Action/Adv.
Art of Fighting	94.02	3-	Prügelspiel
Asterix	93.08	3-	Jump&Run
Asterix & Obelix	95.08	2	Jump&Run
Astro Go! Go!	94.08	3-	Rennspiel
Axelay	94.06	2-	Shoot 'em Up
B.O.B.	93.07	2	Action/J&R
Barkley: Shut Up and Jam!	95.02	4+	Sport
Bass'n's Black Bass	95.10	3-	Sport
Batman Forever	95.09	2	Action

Batman Returns	93.07	1-	Action
Battle Cars	94.05	4+	Rennspiel
Battletoads - Double Dragon	94.01	4+	Prügelspiel
Battletoads in Battlemaniacs	93.10	3	Action/J&R
Beethoven's 2nd	93.12	6+	Jump&Run
Best of the Best	93.08	4+	Prügelspiel
Big Sky Trooper	95.08	2	Action/Adv.
Biker Mice from Mars	95.01	3-	Rennspiel
Blackhawk	95.01	1-	Action/Adv.
Blazing Skies	96.06	2-	Action
Bonkers	95.06	4	Jump&Run
Boogerman	96.03	3-	Jump&Run
Boxing Legends of the Ring	94.02	4-	Sport
Brain Lord	95.02	3	Adventure
Bram Stoker's Dracula	94.02	5	Jump&Run
Break Thru!	95.07	3	Puzzelspiel
Breath of Fire	94.10	2	Rollenspiel
Breath of Fire II	96.04	2+	Rollenspiel
Brett Hull Hockey	94.01	3	Sport
Brutal - Paws of Fury	95.03	3-	Prügelspiel
Bubsy	93.08	2	Jump&Run
Bubsy II	96.03	3	Jump&Run
Bugs Bunny - Rabbit Rampage	94.06	2	Jump&Run
Bulls vs. Blazers	93.07	3-	Sport
Cacoma Knight in Bizzyland	93.09	4+	Action
Cal Ripken Jr. Baseball	93.08	4+	Sport
Captain America and the Av.	93.10	4	Action
Captain Commando	95.07	5+	Action
Castlevania X - Vampire's Kiss	95.10	2-	Action/J&R
Champions World Class Soccer	94.07	4-	Sport
Championship Pool	93.12	4+	Sport
Chaos Engine, the	94.07	2-	Action/Strat.
Choplifter 3	94.09	3-	Action
Chrono Trigger	95.11	1-	Rollenspiel
Chuck Rock	93.12	2-	Jump&Run
Civilization	96.05	1-	Strategie
Clayfighter	94.05	2+	Prügelspiel
Clayfighter 2	95.05	2	Prügelspiel
Claymates	94.05	2-	Jump&Run
Cliffhanger	94.01	5+	Action/J&R
Congo's Caper	93.08	2	Jump&Run
Cool Spot	93.11	1-	Jump&Run
Cool World	93.06	3+	Jump&Run
Cosmo Gang - The Video	93.09	3	Shoot 'em Up
Cutthroat Island	96.04	4+	Action/J&R
Cybernator	93.06	3+	Action/J&R
Daffy Duck	94.01	3+	Jump&Run
Dead Dance	93.10	3-	Action
Death and Return of Superman	94.11	4+	Action
Demolition Man	95.11	3	Action/J&R
Demon's Crest	95.04	2+	Action/J&R
Desert Fighter	94.09	2	Shoot 'em Up
Dino Dini's Soccer	94.12	3	Sport
Dirt Racer FX	95.07	5	Rennspiel
Dirt Trax FX	96.02	2	Rennspiel
Donald Duck in Maui Mallard	96.01	2+	Jump&Run
Donald Duck in Maui Mallard	96.08	2+	Jump&Run
Donkey Kong Country	95.01	1-	Jump&Run
Donkey Kong Country 2 -			
Diddy's Kong Quest	96.01	1-	Jump&Run
Double Dragon V -			
The Shadow Falls	95.02	4-	Prügelspiel
Dragon - The Bruce Lee Story	94.11	2+	Prügelspiel
Dragon View	95.02	3+	Action/Adv.
Dschungelbuch, das	94.09	1-	Jump&Run
Dungeon Master	93.09	2+	Rollenspiel
E.V.O.	93.10	2+	Rollenspiel
Earthbound	95.08	2+	Rollenspiel
Earthworm Jim	94.12	1	Action/J&R
Earthworm Jim 2	96.01	1-	Action/J&R
Eek! The Cat	94.10	4-	J&R/Strat.
Equinox	94.03	3	Action/Adv.
ESPN Baseball Tonight	94.12	3-	Sport
Exhaust Heat 2	93.08	1-	Rennspiel
Eye of the Beholder	94.08	2-	Adventure
F 1 Pole Position 2	94.12	2-	Rennspiel
F-Zero	94.10	2+	Rennspiel
F1 Pole Position	93.12	2-	Rennspiel
F1 World Championship	95.08	4	Rennspiel
Fatal Fury	93.07	3+	Prügelspiel
Fatal Fury 2	94.09	3	Prügelspiel
Fatal Fury Special	95.06	3+	Prügelspiel
Fievel goes West	94.12	5+	Jump&Run
FIFA International Soccer	94.07	2-	Sport
FIFA Soccer '96	96.03	3+	Sport
Final Fantasy II	96.05	2+	Rollenspiel

Final Fantasy III	95.02	1	Rollenspiel
Final Fight 2	94.06	4	Prügelspiel
Final Fight 3	96.04	2-	Prügelspiel
Firemen, the	95.06	2-	Action
Firepower 2000 (Super SWIV)	93.06	3+	Shoot 'em Up
First Samurai	93.08	4-	Action/J&R
Flashback	94.01	1-	Action/Adv.
Flintstones	95.06	4+	Jump&Run
Flintstones, the	94.04	2-	Jump&Run
Foreman For Real	95.11	4-	Prügelspiel
Frank Thomas Big Hurt Baseball	96.03	3+	Sport
Frantic Flea	96.06	4	Jump&Run
Front Mission	95.07	2+	Action/Strat.
Full Throttle Racing	94.12	5	Rennspiel
Fun 'n Games	94.10	5+	Kreativprog.
Ghoul Patrol	95.01	2-	Action
Goemon 5	96.07	2	Action/Strat.
Goof Troop	93.11	2	Action/Adv.
GP-1	93.09	3-	Rennspiel
Gradius 3	95.02	2	Shoot 'em Up
Great Circus Mystery, the	95.10	2-	Jump&Run
Hagane	95.05	3+	Action/J&R
Hammerlock	95.03	5+	Prügelspiel
HardBall 3	94.09	3-	Sport
Hebereke's Popoitto	95.11	3-	Puzzelspiel
Hebereke's Popoon	95.01	3+	Puzzelspiel
Herr der Ringe, der	94.12	3-	Adventure
Hook	93.11	3	Jump&Run
Hulk, the Incredible	94.10	3	Action/J&R
Humans, the	94.01	2	J&R/Strat.
Hungry Dinosaurs	96.01	2-	Puzzelspiel
Hurricanes	95.02	4+	Jump&Run
Hyper V-Ball	94.07	3-	Sport
Illusion of Gaia	95.02	2-	Action/Adv.
Illusion of Time	95.08	2-	Action/Adv.
Incredible Crash Dummies, the	94.02	4	Action
Indiana Jones - Gr. Adventures	94.12	2	Action/J&R
International Superstar Soccer	95.03	2	Sport
International S. Soccer Deluxe	95.11	1	Sport
Izzy's Quest f. t. Olympic Rings	96.03	3+	Jump&Run
James Pond Crazy Sports	93.08	3	Action/Sport
James Pond II: Robocod	93.10	3	Jump&Run
Jelly Boy	95.03	2	Jump&Run
Jim Power - T. Lost Dimension 3D	94.04	4+	Action/J&R
Jimmy Connors Pro Tennis Tour	93.06	1-	Sport
Joe & Mac 3	94.12	3-	Jump&Run
John Madden Football '93	93.07	2-	Sport
Judge Dredd	95.08	2	Action/J&R
Jungle Strike	95.09	2+	Action/Strat.
Jurassic Park	93.11	4	Action
Jurassic Park 2: The C. Continues	95.02	3	Action
Justice League	95.08	3	Prügelspiel
Karl-Heinz Rummenigges			
Player Manager	93.12	4-	Strategie
Kawasaki Superbikes	96.04	4+	Rennspiel
Kick Off 3 - European Challenge	95.02	3	Sport
Kid Klown in Crazy Chase	95.03	2+	Jump&Run
King Arthur's World	93.06	2+	Strategie
King of Dragons	94.06	3-	Prügelspiel
Kirby's Dream Course	96.05	2+	Action
Kirby's Ghost Trap	96.05	3+	Puzzelspiel
Knights of the Round	94.11	5+	Action
König der Löwen, der	95.01	4-	Jump&Run
Lagoon	95.01	2-	Action/Adv.
Lamborghini American Challenge	94.02	3+	Rennspiel
Last Action Hero	94.01	5-	Action
Lawnmower Man, the	94.03	4+	Action
Legend	94.12	4-	Action
Legend of the Mystical Ninja, the	94.04	1-	Action/Adv.
Lemmings 2	95.01	2	Strategie
Lester the Unlikely	94.05	4	Jump&Run
Lethal Weapon	93.06	5	Action/J&R
Looney Tunes Basketball	95.06	2-	Action/Sport
Lost Vikings, the	93.07	1-	J&R/Strat.
Lost Vikings, the	96.09	1-	J&R/Strat.
Lothar Matthäus Super Soccer	95.10	4+	Sport
Lufia & The Fortress of Doom	94.04	2-	Rollenspiel
Lufia & the Fortress of Doom	96.10	2-	Rollenspiel
Madden NFL '94	94.03	1-	Sport
Madden NFL '95	95.01	2-	Sport
Magic Boy	94.10	3-	Jump&Run
Magical Quest, the -			
starring Mickey Mouse	93.06	1-	Jump&Run
Major League Baseball	94.05	2-	Sport
Major Title	94.01	2-	Sport
Mario Basler präsentiert:			

Fever Pitch Soccer	95.08	2	Act./Sport
Mario is Missing	94.05	3	Strategie
Mario's Time Machine	94.08	5+	Lernspiel
Mark Davis' The Fishing Master	96.07	3	Sport
Marko's Magic Football	95.10	3+	Jump&Run
Mask	96.03	3+	Jump&Run
Maximum Carnage	94.11	3-	Action/J&R
MechWarrior	93.11	2	Action
Mechwarrior 3050	96.02	2-	Action
Mega Man 7	96.01	2-	Action/J&R
Mega Man Soccer	94.06	4+	Sport
Mega Man X	94.05	2	Action/J&R
Mega Man X2	95.11	3+	Action/J&R
Mega Man X3	96.05	2	Action/J&R
Mega-Lo-Mania	94.02	3+	Strategie
Metal Marines	94.04	3	Strategie
Metal Warriors	95.07	2+	Action
Michael Jordan:			
Chaos in the Windy City	95.02	3	Jump&Run
Mickey Mania - The			
Timeless Adv. of Mickey M.	94.12	2-	Jump&Run
Micro Machines	95.01	4	Rennspiel
Micro Machines 2 -Turbo T.	96.02	2	Rennspiel
Might & Magic II	94.03	2-	Rollenspiel
Might & Magic III - Isles of Terra	95.05	2+	Rollenspiel
Mighty Morphin Power Rangers	95.01	5-	Action
Milon's Secret Castle	95.02	2	Jump&Run
MM Power Rangers -			
The Fighting Edition	96.02	2-	Prügelspiel
Monday Night Football	94.03	3-	Sport
Mr. Nutz	94.03	1-	Jump&Run
Mr. Tuff	95.07	3	Jump&Run
Mystic Quest Legend	93.12	2-	Rollenspiel
Mystical Ninja III	95.07	1-	Jump&Run
NBA All-Star Challenge	93.07	4	Sport
NBA - Give 'n Go	96.01	3+	Sport
NBA Jam	94.04	1-	Act./Sport
NBA Jam - Tournament Edition	95.03	1-	Act./Sport
NBA Live '95	95.01	2	Sport
NBA Live '96	96.03	3+	Sport
NBA Showdown	94.03	3+	Sport
Newman/Haas Indy Car Ch.	95.02	4+	Rennspiel
NFL Football	94.04	4-	Sport
NFL Quarterback Club	95.05	2	Sport
NFL Quarterback Club '96	96.01	2+	Sport
NHL Hockey '94	94.03	1-	Sport
NHL Hockey '95	95.01	2	Sport
NHL Hockey '96	96.02	3	Sport
Nigel Mansell's World Champ.	93.10	2-	Rennspiel
Ninja Warriors	95.07	4+	Action
Olympic Summer Games	96.09	4-	Sport
Operation Logic Bomb	93.12	3	Action
Operation Starfish	95.07	4	Jump&Run
Out to Lunch	93.10	2-	Jump&Run
Outlander	93.07	5	Rennspiel
Pac in Time	95.01	3	Jump&Run
Pac-Attack	94.01	2-	Strategie
Pac-Man 2	95.05	4-	Act./Strat.
Pagemaster, the	95.01	3-	Jump&Run
Paladin's Quest	94.02	2+	Rollenspiel
Parodius	94.06	1-	Shoot'em Up
Peace Keepers, the	94.06	4-	Prügelspiel
Phantom 2040	96.01	3+	Action/J&R
Pilotwings	94.06	2-	Sport
Pinball Dreams	94.03	3-	Flipper
Pinball Fantasies	95.03	3-	Flipper
Pink goes to Hollywood	94.06	4+	Jump&Run
Pinocchio	96.01	2	Jump&Run
Pinocchio	96.08	2	Jump&Run
Pirates of Dark Water, the	94.08	4+	Action/J&R
Pitfall - The Mayan Adventure	95.01	2+	Action/J&R
Plok	93.12	2+	Jump&Run
Pocky & Rocky	93.10	2-	Action
Pocky & Rocky 2	95.05	2	Action
Pop 'n Twinbee	93.06	2-	Shoot'em Up
Pop 'n Twinbee -			
Rainbow Bell Adventures	94.04	2+	Jump&Run
Populous	95.06	2+	Strategie
Populous II	94.08	1-	Strategie
Power Drive	95.03	3-	Rennspiel
Powermonger	93.08	2	Strategie
Prehistorik Man	96.06	2-	Jump&Run
Primal Rage	95.10	3-	Prügelspiel
Pugsley's Scavenger Hunt	93.07	4+	Jump&Run
Putty Squad	95.07	2	Jump&Run
Puzzle Bobble	95.06	2+	Puzzelspiel

Radical Rex	94.12	2	Jump&Run
Ren & Stimpy: Time Warp	95.03	-	Jump&Run
Revolution X	96.03	4-	Action
Rise of the Robots	95.02	4-	Prügelspiel
Road Runner	93.07	2	Jump&Run
Robotrek	95.03	3+	Rollenspiel
Rock 'n Roll Racing	94.02	1-	Rennspiel
Rock 'n' Roll Racing	96.08	1-	Rennspiel
Rocky Rodent	93.12	2	Jump&Run
Run Saber	94.02	3+	Action/J&R
Sailormoon	96.06	3+	Action
Samurai Shodown	94.11	2	Prügelspiel
Saturday Night Slammasters	94.10	2	Prügelspiel
Schlumpfe, die	94.09	3-	Jump&Run
Schöne und das Biest, die	95.02	4-	Jump&Run
Secret of Evermore	96.02	2	Action/Adv.
Secret of Mana	93.12	1-	Action/Adv.
Secret of the Stars	95.09	2-	Rollenspiel
Sensible Soccer	93.12	2	Sport
Shadowrun	93.08	1-	Action/Adv.
Shanghai II - Dragon's Eye	93.07	2	Strategie
Shaq-Fu	94.12	3	Prügelspiel
Side Pocket	94.03	3	Sport
Sim Ant	94.01	2-	Strategie
Sim City	94.02	1-	Strategie
Skyblazer	94.03	2-	Action/J&R
Smash Tennis	94.07	1-	Sport
Soccer Shootout	95.07	3+	Sport
SOS	94.07	5+	J&R/Adv.
Soul Blazer	93.10	2+	Action/Adv.
Space Ace	94.06	6+	Interakt. Film
Spanky's Quest	93.08	3-	Jump&Run
Sparkster	94.11	2+	Action/J&R
Spawn	96.04	3+	Action/J&R
Spectre	94.06	5	Action
Spider-Man	95.04	2-	Action/J&R
Spindizzy Worlds	93.09	2-	Action
Spunky's Dangerous Day	94.07	3+	J&R/Strat.
Star Trek: Deep Space Nine	96.07	3-	Action/J&R
Star Trek - Starfleet Academy	95.03	4	Action/Strat.
Star Trek - The Next Generation	95.07	3+	Action/Strat.
StarFox	93.06	1-	Shoot'em Up
StarGate	95.07	3+	Action/J&R
StarWing	94.09	1-	Shoot'em Up
Street Fighter II	94.10	1	Prügelspiel
Street Fighter II Turbo	93.10	1	Prügelspiel
Street Racer	94.12	2-	Rennspiel
Striker	93.09	1-	Sport
Stunt Race FX	94.08	2+	Rennspiel
Sunset Riders	93.10	3+	Action
Super Adventure Island 2	95.01	2	Action/Adv.
Super Air Diver	93.12	2-	Shoot'em Up
Super Aleste	93.09	1-	Shoot'em Up
Super B.C. Kid	95.05	2	Jump&Run
Super Baseball 2020	93.11	3+	Action/Sport
Super Battleship	94.04	4-	Action/Strat.
Super Battle Tank 2	94.10	3	Shoot'em Up
Super Bomberman	93.09	2	Action/Strat.
Super Bomberman 2	94.12	2	Action/Strat.
Super Bomberman 3	95.11	2+	Action/Strat.
Super Bomberman 4	96.06	2+	Action/Strat.
Super Castlevania IV	94.07	2-	Action/J&R
Super Conflict	93.07	1-	Strategie
Super Dropzone	94.12	3+	Shoot'em Up
Super Family Tennis	93.09	1-	Sport
Super Formation Soccer II	93.09	3-	Sport
Super Ghouls 'n' Ghosts	94.11	2	Action/J&R
Super Godzilla	94.10	5+	Prügelspiel
Super Mario All-Stars	93.09	1	Jump&Run
Super Mario Kart	93.10	1	Rennspiel
Super Mario RPG	96.07	1	Rollenspiel
Super Mario World	94.08	1	Jump&Run
Super Metroid	94.08	1	Action/J&R
Super Morph	95.02	3+	Action/Strat.
Super Nova	94.02	3+	Shoot'em Up
Super Off Road	93.09	3	Rennspiel
Super Pang	94.08	4+	Action
Super Pinball - Behind the Mask	95.02	4-	Flipper
Super Probotector	94.04	1-	Action/J&R
Super Punch-Out	95.04	2-	Prügelspiel
Super Putty	94.01	2-	Action/J&R
Super R-Type	96.10	2-	Shoot'em Up
Super R-Type III	94.02	2-	Shoot'em Up
Super Return of the Jedi	94.12	2-	Action/J&R
Super Slap Shot	93.10	3-	Sport
Super Solitaire	94.03	3+	Strategie

Super Star Wars	94.12	2	Action/J&R
Super Street Fighter II	94.09	1	Prügelspiel
Super Strike Eagle	93.06	2-	Shoot'em Up
Super SWIV	95.05	3+	Shoot'em Up
Super Tetris 2 & Bombliss	93.10	2+	Puzzelspiel
Super The Empire Strikes Back	94.03	2	Action
Super Tiny Toons - B. B. Loose	93.06	2	Jump&Run
Super Troll Islands	94.02	3+	Jump&Run
Super Turrican	93.11	2+	Action/J&R
Super Turrican 2	95.07	1-	Action
Suzuka 8 Hours	94.11	4	Rennspiel
Syndicate	95.01	3+	Action/Strat.
T.M.H.T. - Tournament Fighters	93.12	2	Prügelspiel
T2 - Judgment Day	94.05	3-	Action
T2 - The Arcade Game	94.06	4+	Action
Tecmo Super NBA Basketball	93.07	2+	Sport
Test Drive 2	93.07	4	Rennspiel
Tetris 2	94.10	2-	Puzzelspiel
Tetris 2	95.11	2-	Puzzelspiel
Tetris Battle Gaiden	94.04	2	Puzzelspiel
Tetris & Dr. Mario	95.04	2	Puzzelspiel
Theme Park	95.07	1-	Strategie
Tim in Tibet	96.01	2+	Jump&Run
Time Trax	94.08	4	Action
Timecop	96.03	5	Jump&Run
Tiny Toons: W. & W. Sports	94.12	4+	Sport
Tom & Jerry	93.06	3-	Jump&Run
Top Gear 2	94.01	2-	Rennspiel
Top Gear 3000	95.04	3-	Rennspiel
Toy Story	96.04	2	Jump&Run
Toys	93.07	4	Action
Trodders	93.08	3+	Action/Strat.
Troy Aikman NFL Football	94.12	4	Sport
True Lies	95.04	2-	Action
Turn and Burn	94.10	3-	Shoot'em Up
Turtles in Time	96.08	2-	Action
U.N. Squadron	95.03	3+	Shoot'em Up
Ultima - Runes of Virtue II	95.02	4-	Action/Adv.
Ultima VI - The False Prophet	94.08	2+	Rollenspiel
Unirally	95.06	2+	Rennspiel
Untouchables, the	94.11	3	Action
Urban Strike	96.02	3-	Action/Strat.
Utopia - Creation of a Nation	94.08	2+	Strategie
Val d'Isère Championship	94.12	5	Sport
Venom/Spider-Man - S. Anxiety	96.01	4	Action
Virtual Bart	94.11	4+	Sampler
Virtual Soccer	94.03	2+	Sport
Vortex	94.12	4+	Action
Wario's Woods	95.07	3	Puzzelspiel
Warlock	95.05	3-	Action/J&R
Waterworld	96.03	3	Action
Wayne's World	93.06	5	Action
We're Back	93.10	3+	Jump&Run
WeaponLord	96.02	2	Prügelspiel
Where in the World is C. S.?	93.10	5	Adventure
Wild Guns	95.07	2-	Action
Wing Commander - S. Missions	93.10	2-	Shoot'em Up
Winter Olympics	94.04	3+	Sport
Wizardry V - Heart of the Mael	94.06	2-	Rollenspiel
Wolverine	95.01	4+	Action/J&R
Wordtris	93.06	3	Strategie
World Cup Striker	94.06	1-	Sport
World Cup USA '94	94.08	2	Sport
World Heroes	94.01	3-	Prügelspiel
World Masters Golf	96.02	2-	Sport
WWF Raw	95.01	2	Prügelspiel
WWF - Royal Rumble	93.07	2-	Prügelspiel
WWF Wrestlemania	96.01	3+	Prügelspiel
X-Kaliber 2097	95.01	5	Prügelspiel
X-Men Mutant Apocalypse	95.07	3	Action
Yogi Bear	94.10	4	Jump&Run
Yoshi's Island	95.10	1+	Jump&Run
Young Merlin	93.11	2+	Action/Adv.
Zelda III - A Link to the Past	94.08	1	Action/Adv.
Zero - The Kamikaze Squirrel	95.07	2-	Jump&Run
Zombies	93.10	2-	Action
Zool	94.01	3+	Action/J&R
Zoop	96.01	2-	Puzzelspiel

Ihr habt eine TOTAL!-Ausgabe verpaßt? Kein Problem! In unserem Heft-Shop könnt ihr die Ausgaben der vergangenen acht Monate nachbestellen!

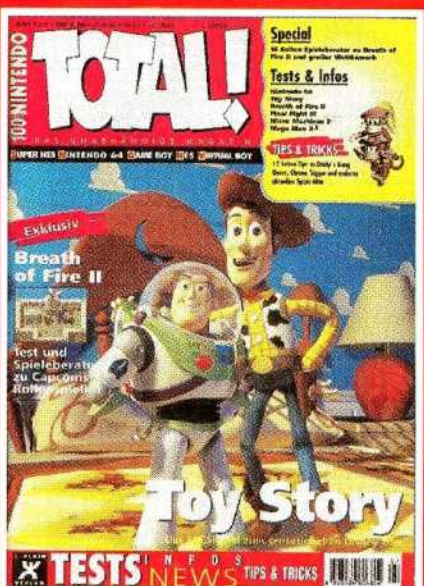
TOTAL! 2/96



TOTAL! 3/96



TOTAL! 4/96



TOTAL! 5/96



TOTAL! 6/96



TOTAL! 7/96



TOTAL! 8/96



TOTAL! 9/96



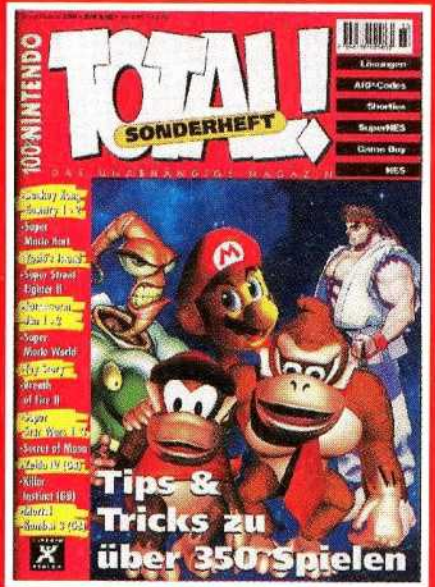
TOTAL! 10/96



Highlights in TOTAL! 10/96:

Specials: Pilotwings 64, Donkey Kong Biographie Teil 2, Virtual Boy-Reportage, Street Fighter – Die Story, FX Spiele in der Übersicht
 SuperNES-Tests: Winter Gold, Super Street Fighter Alpha 2, Lufia & the Fortress of Doom
 Game-Boy-Tests: Iron Man / X-O Manowar, Sword of Hope II, Spy vs. Spy
 Tips&Tricks: Game Boy Cheats und Levelcodes
 Sammelkarten: zwei Nintendo 64 Daumenkins von Pilotwings 64
 Poster: Super Mario 64

TOTAL!-Sonderheft 3/96



Das erste Tips&Tricks-Special des Jahres '96 bietet die besten Kniffe zu über 350 verschiedenen Spielen für Game Boy, NES und SNES. Zudem gibt es umfangreiche Komplettlösungen zu einem halben Dutzend SNES-Hits (z. B. Diddy's Kong Quest, Breath of Fire 2 und Secret of Evermore) sowie einige Hundert Action Replay-Codes.

- ☐ 3/96 DM 6,80
☐ 4/96 DM 6,80
☐ 5/96 DM 6,80
☐ 6/96 DM 6,80
☐ 7/96 DM 6,80
☐ 8/96 DM 6,80
☐ 9/96 DM 6,80
☐ 10/96 DM 6,80
☐ SONDERHEFT 3/96 DM 5,80

Garantie: Ich weiß, daß ich diese Bestellung innerhalb von 10 Tagen schriftlich widerrufen kann. Zur Wahrung der Widerrufsfrist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs (Poststempel). Die Widerrufsfrist beginnt mit Absendung des Bestell-Coupons (Poststempel). Die Kenntnisnahme dieses Hinweises bestätige ich durch meine 2. Unterschrift:

Name

Straße

PLZ/Ort

Datum/Unterschrift

(Bei Jugendlichen unter 18 Jahren Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

Datum, Unterschrift

Achtung! Bitte vergesst die Versandkosten nicht!
 Lieferung per Nachnahme nicht möglich.

☐ per Euro-Scheck zur Verrechnung
 (Kartenummer bitte nicht vergessen!)

Bitte keine Überweisung!

Für Mehrfachbestellungen bitte Stückzahlen eintragen! Die Lieferung erfolgt schnellstmöglich nach Vorratslage. Mit Erscheinen dieser Ausgabe verlieren alle anderen Preislisen ihre Gültigkeit. Briefmarken werden als Zahlungsmittel nicht angenommen! Die Ware bleibt bis zur vollständigen Bezahlung Eigentum des Verlages.

Versandkosten
 Inland DM 5,- / Ausland DM 12,-

ADRESSE:
 TOTAL! Heft-Shop, Friedensallee 41, 22765
 Hamburg

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

Virgin

040 - 39 11 13
Mo. - Do. 14.00 - 18.00 Uhr

Viacom New Media

0130 - 82 01 15 (gebührenfrei)
Mo. - Fr. 9.00 - 17.00 Uhr

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

Schweiz

**GAME
ACTIVITY**

**Nintendo⁶⁴
zum
TIEFSTPREIS**

**Auch
SEGA
u.
SONY
Importe
zum
TIEFSTPREIS!**

Ruft an!

**Deutschland
0172-3735151**

**Schweiz
079-406-8545**

**Österreich
0664-336-7171**

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

Flensburg

**SOUND
&
VISION**



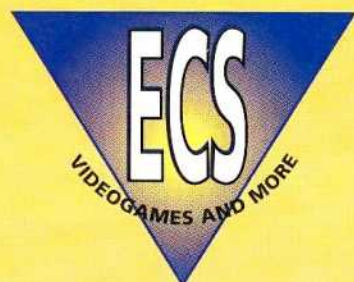
**Fordern
Sie unsere
kostenlose
Preisliste
an!**



ManiaX Multi Media
Vertriebs GmbH
Graf-Zeppelin-Str. 20
24941 Flensburg
Tel.: 04 61 / 95 74 00
Fax: 04 61 / 95 40 87

SPIELEVERSAND
0461/94000088

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
Nintendo
GAME BOY
GAME GEAR
SEGA
IBM - PC
CD-ROM
0541-
66016
66017

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

Video und Computergames

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 CD ROM SATURN
MEGA DRIVE GAME BOY 3DO JAGUAR CD ROM SATURN
PLAYSTATION SUPER NES MEGA DRIVE
ROM SATURN PLAYSTATION SUPER NES MEGA DRIVE GAME BOY 3DO JAGUAR CD ROM SATURN

**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

VIDEO GAMES AUS ALLER WELT
SÖHNKE STORBECK

Versand • Verkauf
Elbgaustrasse 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
SONDERPOSTEN
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
NINTENDO 64
SUPER NINTENDO
MEGA DRIVE
GAME BOY
GAME GEAR
PC

HÄNDLERANFRAGEN
ERWÜNSCHT.

LADEN & VERSAND
TEL: 0931-571601
JULIUSPROMENADE 11
97070 WÜRZBURG

LADEN PASSAU:
BAHNHOFSTR. 28
94032 PASSAU

München

**Game
ZONE**

**Video-
und
Computer-
spiele**

Orleansstr. 63
nh. Ostbahnhof
81667 München

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

Software-Flut zum Weihnachtsfest

Die große Software-Flaute für SuperNES und Game Boy ist zunächst überstanden; rechtzeitig zum Weihnachtsgeschäft erscheint eine ganze Reihe vielversprechender Module: So wird z. B. Electronic Arts' Sport-Reihe mit den Titeln *FIFA Soccer 97 Gold Edition* und *NBA Live 97* fortgesetzt. Des weiteren könnt Ihr mit einem Test zum GB-Highlight des Jahres rechnen, *Donkey Kong Land 2*. Nachdem wir Euch mit *Prince of Persia 2* schon in dieser Ausgabe einen aktuellen Titus-Titel vorgestellt haben, erwartet uns im kommenden Monat das Jump&Run *Power Piggs of the Dark Age* und das Action/Adventure *Incantation*. Gleiches Genre, allerdings ein ungleich höheres Potential hat *Terranigma*, das nun doch erst Ende November erscheinen wird und deshalb nicht mehr den Weg in diese Ausgabe gefunden hat. Ein wahrer Genremix verbirgt sich hinter *Kirby's Fun Pack*, bei dem der Knuddelheld gleich in acht verschiedenen Spielen auftritt.



FIFA Soccer 97 Gold E. (SNES)



Power Piggs of the Dark Age (SNES)



Donkey Kong Land 2 (GB)

Schnee von gestern?

Um den Spielehunger der Nintendo-Anhänger zu stillen, greifen einige Software-Firmen mitunter zu recht unkonventionellen Mitteln: Demnächst erscheinen weitere Games aus vergangenen SNES- und GB-Tagen zu überaus günstigen Preisen. Nintendo hat mit der Classic-Collection vorgelegt, Acclaim und Konami ziehen nach. Alles nur Schnee von gestern oder doch überlegenswerte Anschaffungen? Kommenden Monat erfährt Ihr, ob Titel wie *Jimmy Connors Tennis*, *The Empire Strikes Back*, *Alien 3* und *WWF Superstars* (alle GB) oder *Demolition Man*, *Terminator 2* und *WWF Super Wrestlemania* (alle SNES) noch up to date sind.



WWF Wrestlemania (SNES)



T2: The Arcade Game (SNES)



Terranigma (SNES)

TOTAL!

IMPRESSUM

Chefredaktion: Reza Abdolali (rz) (ViSdP), Klaus-Dieter Hartwig (kdh)

Redaktion: Michael Anton (man), Frederic Berg (fb), 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 Gremliza (ViSdP), Tel.: 040 - 39 88 37 88, Fax: 040 - 39 50 43

Druck: Evers Druck GmbH, 25697 Meldorf

Verlag: X-plain Verlag GmbH, Friedensallee 41, 22765 Hamburg, Tel.: 040 - 39 88 370, Fax: 040 - 39 50 43

Abo-Betreuung: Regina Steiner, AVC, Bahndamm 9, 23617 Stockelsdorf, Tel.: 0451 - 490 42 26, Fax: 0451 - 490 42 03

Titel: © 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.

Waverace 64, Teil 2

Im gewohnt ausführlichen Stil erstatten wir Euch auch im kommenden Monat Bericht über die Qualität der Nintendo⁶⁴-Spiele. Im zweiten Teil unseres *Waverace 64*-Reports verraten wir Euch u. a. wie Ihr zu den versteckten Special-Modi des Mega-Rennspiels gelangt.



Und auf dieser Seite, stehen die SONDERANGEBOTE!

Jetzt auch Versand nach Österreich per Nachnahme! (DM 1.-
ÖS 7.-)
Tel.: 0049-89-480 29 13

MEGA DRIVE

Action Replay	89,90
6 Button Joypad	19,90
6 Button Infrarot Joypad	49,90
Joypad Verlängerung	9,90
Aero the Acrobat 2 d	29,90
Aliensoldier d	49,90
Andre Agassi Tennis d	39,90
Arch Rivals d	29,90
Arrowflash d	29,90
Atomic Runner d	29,90
Balljacks d	29,90
Ballonboy	19,90
Ballz d	29,90
Batman Forever d	49,90
Batman Return d	19,90
Battletoads d	29,90
Big Hurt Baseball d	49,90
Bill Walsh d	19,90
Bugs Bunny d	69,90
Captain Planet d	19,90
Castlevania d	29,90
Chakan d	19,90
Chiki Chiki Boy d	29,90
Chuck Rock 2 d	49,90
Cool Spot us o. Verp.	9,90
Comix Zone d	59,90
Corporation d	19,90
Crackdown d	29,90
Crudedudes d	29,90
Cuthroat Island d	39,90
Cyborg Justice d	29,90
Demolition Man d	69,90
Dino Dini Soccer d	39,90
DJ Boy d	19,90
Dracula	39,90
Dragons Revenge d	49,90
Dr. Robotnik d	49,90
Dschungelbuch d	79,90
Dune 2 komp. deutsch	49,90
Dynamite Haddy d	39,90
Earth Defense eu	19,90
Earth Worm Jim 2 d	69,90
Ecco 2 d	39,90
Empire of Steel	39,90
Eternal Champions d	39,90
Ex Mutants d	19,90
Fifa '96 d	89,90
Flink d	49,90
Galahad d	29,90
Generations Lost d	29,90
Grand Slam Tennis d	49,90
Gynoug d	29,90
Izzy's Quest d	69,90
Joe Montana d	29,90
Ishido d	39,90
Jurassic Park 2 d	39,90
Justice League d	29,90
King of Monsters d	39,90
Landstalker komp. deutsch	49,90
Last Battle d	39,90
Lemmings d	39,90
Lemmings 2 d	29,90
Lightcrusader d	69,90
Megaturrican d	29,90
Micromachines 2 d	49,90

Mighty Max d	29,90
Mr. Nutz d	39,90
Mutant League Hockey d	29,90
Mystic Defender d	29,90
NBA TE d	29,90
NFL Quarterback d	29,90
NHL '93 d	39,90
NHL '96 d	89,90
Normy's Beach Babe d	19,90
Ottifanten d	29,90
Olympic Summer Games d	89,90
Paws of Fury	29,90
Pete Sampras d	39,90
PGA Tourgolf '96	89,90
Phantom 2040 d	29,90
Phelios d	29,90
Pirate of Dark Water d	49,90
Pitfall d	39,90
Primal Rage d	69,90
Pro Move Soccer d	19,90
Psycho Pinball d	69,90
Puggsy d	39,90
Punisher d	39,90
Radical Rex d	39,90
Ranger X d	29,90
Real Monsters d	39,90
Revolution X d	29,90
Risky Woods d	39,90
Ristar d	39,90
Robocop vs Terminator d	29,90
Rocket Knight Adv. d	29,90
Schlumpfe eu	39,90
Shadow of Beast 2 d	29,90
Shaq Fu d	49,90
Skeleton Crew d	29,90
Skidmarks	89,90
Skitchin d	19,90
Slam Master d	39,90
Smash TV	19,90
Soleil komp. deutsch	39,90
Sonic & Knuckles d	39,90
Sparkster d	29,90
Spot goes to Hollywood d	39,90
Sylvester & Tweety d	39,90
Syndicate d	49,90
Talmi's Adventure d	29,90
Tazmania 2 d	39,90
Tiny Toons d	39,90
Toe, Jam & Earl 2 d	29,90
Toughman Boxing	39,90
Tournament Fighers d	39,90
Toy Story d	79,90
Two Crude Dudes	29,90
Vermillion	39,90
Wani Wani World I	19,90
Warlock d	49,90
Warspeed d	29,90
Whac a Critter d	19,90
Worms d	89,90
Winterchallenge	19,90
World Cup USA d	39,90
Wrestlemania Arcade d	49,90
Xenon 2 d	29,90
Zero the Kamikaze d	29,90
Zombies d	29,90

Zoop d	49,90
--------	-------

SATURN

Saturn d	429,90
Saturn + Sega Rally d	499,90
Joypad (JS105a)	29,90
Action Replay - Gam. Buster	89,90
Adapter us/jp	69,90
Alien d	79,90
Alien eu	89,90
Blackfire d	89,90
Bubble Bobble Coll. d	79,90
Bug d	79,90
Bust a Move d	69,90
Big Hurt d	79,90
Bombberman jp	129,90
Clockwork 2 d	79,90
Creature Shock jp.	99,90
D	79,90
Daytona d	49,90
Defcon 5 d	79,90
Digital Pinball d	49,90
Destruction Derby d	79,90
Discworld d	79,90
FIFA '96 d	79,90
Galaxy Fight d	89,90
Galactic Attack d	79,90
Ghenwar^d	89,90
Guardian Heroos us	69,90
Horde d	89,90
Iron Storm us	109,90
Johnny Bazoookatone d	69,90
Lemmings d	79,90
Loaded d	89,90
Magic Carpet	89,90
Mansion of Hidden Souls d	49,90
Mystaria d	79,90
Need for Speed d	99,90
NHL Allstars d	49,90
Nights + Analog Pad d	149,90
NBA TE d	69,90
Olympic Soccer d	79,90
Panzer Dragoon d	49,90
Panzer Dragoon 2 d	89,90
Primal Rage d	89,90
Pro Pinball d	99,90
Puzzle Bobble 2 jp	129,90
Pebble Beach Golf d	89,90
Rayman us	99,90
Revolution X d	79,90
Roadrash d	99,90
Romance of 3 Kingdoms us	129,90
Sega Rally d	79,90
Shellshock d	69,90
Shining Wisdom d	89,90
Shinobi X	49,90
Story of Thor 2 d	89,90
Streetfighter Alpha d	69,90
Striker	89,90
Toshinden d	99,90
True Pinball d	69,90
Ultimate MK 3 d	69,90
Virtua Cop m. Gun d	149,90
Virtua Fighter Kids jp	99,90
Virtua Fighter Remix d	49,90

Virtua Gun d	89,90
Virtua Racing d	69,90
Wipe Out d	69,90
Worms d	89,90
World Advanced Milit. 2 jp	99,90
World Cup Golf d	69,90
WWF Arcade Game	69,90

SUPER NES

Action Replay MK3	89,90
Super Gameboy d	69,90
Joypad/Dauerfeuer	19,90
Megamaster Joystick	39,90
J. Verlängerung	19,90
5 Spieler Adapter	49,90
50/60 Hz Adapter	29,90
Infrarot Pad Hyperbeam	39,90
Actraizer 2 eu	49,90
Adventure Island 2 d	39,90
Art of Fighting d	49,90
Asterix eu	49,90
Asterix & Obelix d	89,90
Axlay eu	39,90
Battleclash eu	39,90
Battlelank 2 eu	69,90
Battletoads Doubledragon	49,90
BC Kid d	39,90
Beavis & Butthead d	39,90
Big Hurt Baseball d	49,90
Big Sky Trooper d	49,90
Biker Mice from Mars d	69,90
Blackhawk eu	69,90
Bombberman 3 eu	89,90
Bubsy d	49,90
Bugs Bunny eu	69,90

Clayfighter 2 eu	59,90
Claymates eu	39,90
Crazy Chase d	39,90
Cutthroat Island	39,90
Cybernator eu	49,90
Daze before Christmas d	49,90
Deep Space Nine d	99,90
Dirt Trax FX d	79,90
Donald Duck d	139,90
Donkey Kong Country eu	89,90
Dropzone eu	39,90
Dschungelbuch eu	49,90
Earthworm Jim 2 eu	69,90
Fever Pitch Soccer d	49,90
Flashback d	69,90
Flintstones eu	69,90
Flintstone Movie	69,90
Frantic Flea d	49,90
Ghoulpatrol d	29,90
Hebereke Popoitto d	29,90
Hulk d	39,90
Humans d	59,90
Hungry Dinosaurs d	69,90
Hurricanes d	29,90
Illusion of Time d	119,90
Izzy's Quest d	79,90
James Pond 3 d	39,90
John Madden '95 d	49,90
Judge Dredd eu	49,90
Jungle Strike d	79,90

Justic League d	49,90
King Arthurs World d	69,90
Kirby's Ghost Trap d	69,90
Kirby's Dream Course d	79,90
Looney Toons Factory d	39,90
Mario Allstars d	59,90
Mario Basler Fussball	49,90
Mariokart us	49,90
Megalomania eu	69,90
Megaman X eu	49,90
Metroid d	59,90
Mickey & Minnie d	89,90
Micro Machines 2 eu	89,90
Mighty Max d	39,90
Mr. Nutz d	49,90
NBA live '96 d	99,90
NFL Quarterback d	39,90
NHL '93 d	49,90
Olympic Summer Games d	99,90
On the Ball d	39,90
Pagmaster eu	39,90
PGA '96 d	79,90
Pinocchio d	129,90
Pop'n Twinbee d	49,90
Powerdrive dt	49,90
Primal Rage eu	69,90
Prince of Persia eu	49,90
Probotector eu	49,90
Punch Out d	39,90
Radical Rex d	49,90
Ramna 1/2 d	99,90
Return of Jedi	79,90
Revolution X d	49,90
Run Saber eu	69,90
Schlumpfe eu	69,90
Shaq Fu d	49,90
Simcity eu	59,90
Soulblazer eu	69,90
Sonic Blastman d	69,90
Spiderman Separation d	69,90
Spindizzy World eu	49,90
Spirou eu	99,90
Stargate d	49,90
Star Trek Next Gener. d	99,90
Star Trek Deep Space 9 d	99,90
Streetracer eu	49,90
Stunttrace FX eu	79,90
Tetris & Dr. Mario d	69,90
Themepark d	119,90
Timeslip eu	29,90
Time Cop eu	39,90
Tiny Toons d	39,90
Tim in Tibet eu	89,90
Tom & Jerry d	69,90
Toy Story eu	119,90
Turbo Toons d	49,90
Turrican 2 eu	49,90
Urban Strike d	59,90
Vortex d	39,90
Warlock d	39,90
Waterworld d	79,90
Weaponlord eu	79,90
World Heros eu	49,90
World Master Golf d	49,90
WWF Wrestlemania d	99,90
WWF Raw inkl. Video d	49,90

Zelda dt	69,90
Zombies d	39,90

SEGA 32 X

Fifa Soccer '96 d	39,90
NBA Jam T.E.	29,90
NFL Quarterback d	19,90
Knuckles & Chaotix d	59,90
Spaceharrier d	59,90
WWF Raw d	29,90
Virtua Fighter d	39,90

SEGA 32X CD

Corpsekiller d	19,90
Nighttrap d	79,90
Slamcity d	39,90
Supreme Warrior d	29,90

PLAYSTATION

Playstation d	379,90
Playstation inkl. Umbau	459,90
Mad Catz Lenkrad & Ped.	159,90
Action Replay - G. Buster - d	89,90
Antennen Kabel	49,90
Ascii Pad d	69,90
Joypad d	55,90
Joypad Dauerfeuer	29,90
Just a Pad	39,90
J. Verlängerung	19,90
Link-Kabel	39,90
Memory Card	45,90
Memory Card 8 fach	79,90
Multi Tap d	65,90
RGB Kabel	39,90
Tasche für Playstation	29,90
Adidas Power Soccer	89,90
Alien Trilogy eu	89,90
Alien Trilogy d	79,90
Air Combat d	59,90
Agile Warrior	79,90
Assault Rigs d	79,90
Andretti Racing d	89,90
Chessmaster 3d	79,90
Cybersled d	89,90
Cyberia d	89,90
Defcon 5 d	69,90
Destruction Derby d	89,90
Descent d	69,90
Disc World komp. deutsch	89,90
Extreme Pinball d	79,90
Fade to Black d	89,90
Fifa Soccer '96 d	49,90
Final Doom d	89,90
FORMULA ONE d ca. 13.9.	99,90
Galaxy Fight d	69,90
Galaxian 3 d	89,90
Gex d	89,90
Goalstorm d	89,90
Gunship d	99,90
Hi Octane d	39,90
Impact Racing d	89,90
Inter. Track & Field d	99,90
Johnny Bazoookatone d	79,90
Jupiter Strike d	79,90
Lemmings 3d	89,90
Lone Soldier d	79,90

Magic Carpet d	79,90
Namco Museum Vol 1 d	99,90
Need for Speed d	79,90
NBA Live d	89,90
NBA TE	59,90
NBA In the Zone d	79,90
NFL Gameday d	99,90
NHL Face off d	99,90
Olympic Soccer d	89,90
Olympic Summer Games d	79,90
Panzer General d	79,90
Paradius d	79,90
PGA '96 d	69,90
Primal Rage d	89,90
Pro Pinball d	89,90
Philosoma d	79,90
Puzzle Bobble 2 d	69,90
RAN Soccer d	79,90
Resident Evil dt unzens.	89,90
Returnfire us	109,90
Rise of the Robots 2 d	79,90
Ridge Racer Revolution d	99,90
Road Rash d	79,90
Shell Shock d	69,90
Shockwave d	79,90
Slam & Jam d	89,90
Space Hulk d	89,90
Starblade Alpha d	89,90
Streetfighter Alpha d	69,90
Striker d	89,90
Tekken dt	99,90
Tekken 2 jp	149,90
Themepark d	89,90
Thunderhawk eu	59,90
Timecommando d	89,90
Toshinden 2 d	99,90
True Pinball	89,90
Twisted Metal d	89,90
View Point d	89,90
Wipeout d	89,90
Wing Commander 3 d	89,90
World Cup Golf d	59,90
Worms d	79,90
WWF Arcade d	79,90
Zero Devide d	69,90

LIEFERBEDINGUNGEN
us = amerikanisches Spiel, d = deutsch
oder europäisch (PAL) je nach
Verfügbarkeit. I = 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
irrtum. Preisänderung vorbehalten. Wir
haften nicht für die Kompatibilität der
Spiele oder Adapter. Umtausch wegen
Nichtgefallen ist generell
ausgeschlossen. Bei defekter Ware
behalten wir uns das Recht vor, die
defektere Artikel auszutauschen, zu
reparieren oder gutzuschreiben. Alle
Sendungen an uns müssen ausreichend
frankiert sein. Umtauschbedingungen
nehmen wir nicht an. Wir berechnen für
Post- und Versandkosten DM 9,90.
X = Games Spielwaren Vertriebs GmbH
Orleansstr. 63, 81667 München. Fax:
089 / 480674

Info-Gutschein !!!
(Für den 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

Besiege die **Mächte**
der **Finsternis!**

TERRANIGMA™*



MIT DEUTSCHEM
BILDSCHIRMTEXT

NEU!



EXKLUSIV
VON NINTENDO®!

Erschaffe die Welt neu! Denn der Kampf zwischen den Mächten der Finsternis und des Lichts hat alles Leben auf der Erde ausgelöscht. Erlebe die Schöpfungsgeschichte jetzt als 32-MBit-Action-Abenteuer. Deine Reise beginnt in einem geheimnisvollen, dunklen Keller. Was Du dort findest, verschlägt Dir den Atem! In diesem neuen Rollenspiel-Highlight mußt Du auf jede Menge Überraschungen gefaßt sein: Denn je nachdem, wie Du Dich verhältst, ändert sich die Story. Es liegt alles in Deiner Hand.

Nintendo®

HAVE MORE FUN