

100% NINTENDO

TOTAL!

DAS UNABHÄNGIGE MAGAZIN

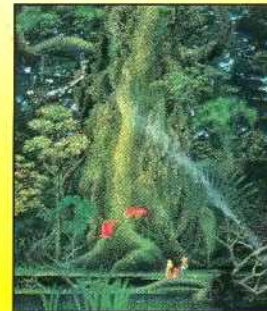
SUPER NES NINTENDO⁶⁴ GAME BOY NES VIRTUAL BOY

Specials

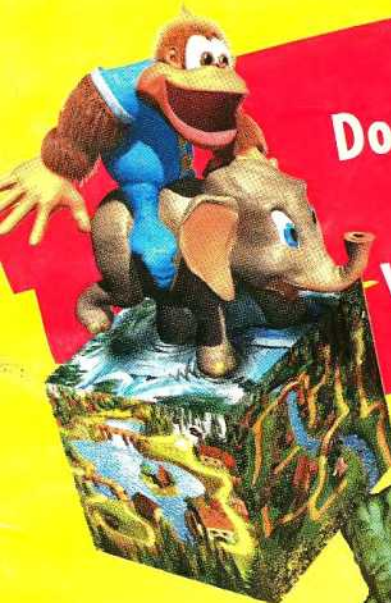
- The Lost Vikings II (SNES)
- Waverace 64 (N64)
- Super Mario 64 (N64)

Tests & Infos

- Donkey Kong Land 2 (GB)
- Terranigma (SNES)
- Worms (SNES)
- Kirby Super Star (SNES)
- Street Fighter Alpha 2 (SNES)

Poster:
Secret of Mana

Donkey Kong Country 3
Der SuperNES-
Weihnachtshit im Test



Marvel Super Heroes

Spider-Man, Hulk & Co. für Ever SuperNES

MARVEL SUPER HEROES

Endlich könnt Ihr in das Superhelden-Kostüm von Spiderman, Captian America, Hulk, Iron Man und Wolverine steigen und mit Euren Lieblings-Helden zahlreiche Abenteuer bestehen. Die original Marvel Comic-Helden ziehen los, sechs magische Edelsteine wiederzufinden, mit deren Hilfe man das Universum entweder retten oder zerstören kann. Jeder Superheld hat seine eigene Mission zu erfüllen, doch nur als Team können sie die Welt retten.

Die Abenteuer der MARVEL SUPER HEROES in WAR OF THE GEMS für Dein Super Nintendo.



Laguna
VIDEO GAMES®

CAPCOM®

YOU HAVE THE POWER. WE HAVE THE GAMES.

E D I T O R I A L

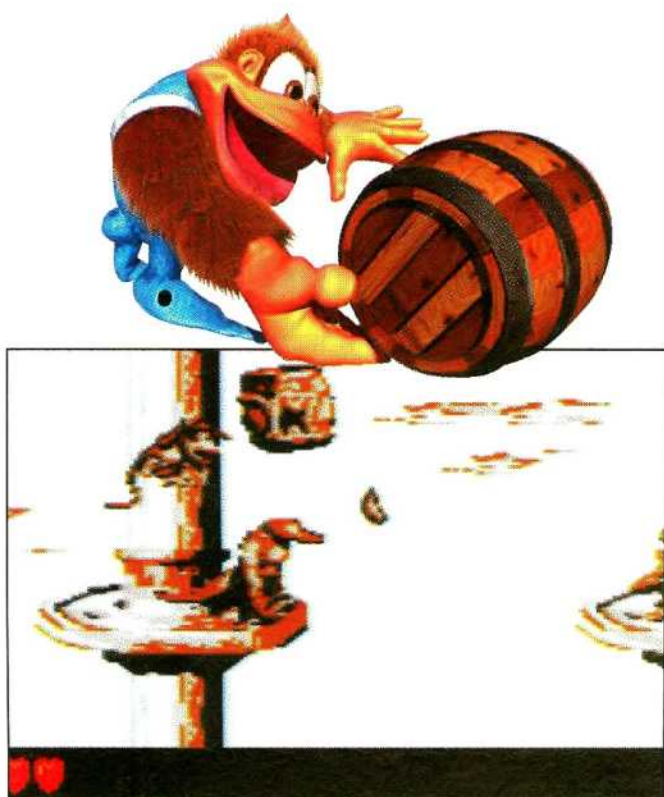
Geschenke zum Weihnachtsfest

Pünktlich zum Weihnachtsfest kommen alle Nintendo-User endlich wieder voll und ganz auf ihre Kosten: Nachdem schon seit einiger Zeit klar ist, daß das Nintendo64 erst im Frühjahr des nächsten Jahres in Deutschland erscheinen wird und der Software-Nachschub in Sachen SuperNES zuletzt nicht gerade berauschend war, können wir diesen Monat endlich wieder aus dem Vollen schöpfen. Absolutes Highlight ist selbstverständlich *Donkey Kong Country 3 – Dixie Kong's Double Trouble*. Die zweite Fortsetzung des genialen Affen-Abenteuers wartet mit neuen Charakteren und Leveln auf – wir sagen Euch, ob es dem Vergleich zu den Vorgängern standhalten kann. Aber noch vier weitere Titel sehen ausgesprochen vielversprechend aus: *The Lost Vikings II*, *Street Fighter Alpha 2*, *Kirby Super Star* und *Terranigma*. Doch seht selbst ...

Viel Spaß mit dieser Ausgabe wünscht Euch wie immer

E U E R
KOMPETENTES
TOTAL!
TEAM





DONKEY KONG LAND 2 UND DONKEY KONG COUNTRY 3

Was Donkey Kong und Co so alles auf dem kleinen Wunderkasten zustande bringen, ist mehr als sehenswert, denn das zweite Abenteuer der Affenbande bereichert das Software-Angebot für den Game Boy mit einem brillanten Jump&Run. Das Vorbild, Diddy's Kong Quest (SuperNES), wurde beinahe eins zu eins umgesetzt und schlägt Donkey Kong Land 1 um Längen. Nebenbei wird fast wie selbstverständlich auch der Super Game Boy unterstützt. Außerdem sagt Euch Christian Hennig ab Seite 24, warum Donkey Kong Country 3 für das Super Nintendo die Note 1- verdient und was das Spiel so aufregend und interessant macht.

58

WAVERACE 64

Um einen Jetski richtig beherrschen zu können, ist monatelanges, sehr hartes Training vonnöten. Nicht weniger



schweißtreibend als die Gewöhnung an solch ein PS-lastiges Spaßmobil sind die Übungen am Bildschirm. Mächtige Sprünge, coole Stunts und riskante Manöver auf der be-



wegten Wasseroberfläche machen Waverace 64 zu einem grandiosen Rennspielvergnügen, das sich konkurrenzlos an die Spitze in seinem Genre setzt. Fans heißer Rennen



und Freunde spektakulärer Stunteinlagen sollten einmal in den zweiten Teil unseres Reports schauen ...

32

REPORTAGEN

Nintendo⁶⁴-Special:

Waverace 64, Teil 224

Wir zeigen nicht nur, wie Ihr Stunts und akrobatische Kunststücke zuwege bringen könnt, wir erklären zudem auch noch einiges von der technischen Seite des überaus brillanten Rennspiels.

Super Mario 64, Teil 334

Euch erwarten hochinteressante Bilder aus der zehnten und der elften Welt. Zudem zeigen wir Ausschnitte aus dem zweiten Kampf mit Bösewicht Bowser.

WETTBEWERBE

Virgin7
Highscore-Competition68

PREVIEWS

SNES

Terranigma28

Terranigma verführt den abenteuerlustigen Rollenspielfreund in eine bunte Welt voller Gefahren und Geheimnisse. Satte 32 MBit umfaßt das mit einer Batterie ausgestattete Modul, in dem

sich der kleine Ark als ein echter, kampffester Held beweisen muß.

Street Fighter Alpha 230

Balrog, Blanka, Chun-Li, Ken, M. Bison, Ryu, Vega und wie sie alle heißen, finden sich erneut zusammen, um in gnadenlosen Gefechten den besten Straßenkämpfer zu ermitteln. Ihr dürft Euch auf ein wahres Special-Move-Feuerwerk der Prügelspiel-erfahrenen Programmierer von Capcom freuen.

The Lost Vikings II38

Die drei verlorenen Wikinger zieht es erneut in ein packendes Strategieabenteuer voller Überraschungen. In unserem Preview lassen wir schon einmal durchblicken, was Baleog und Co auf ihrer Flucht so alles erleben.

Marvel Super Heroes48

Wenn sich fünf der bekanntesten Superhelden des Marvel-Universums zusammenschließen, dann garantiert das eine Menge Action und viel Spielspaß für alle Fans des Prügelspielgenres.

TESTS

SNES

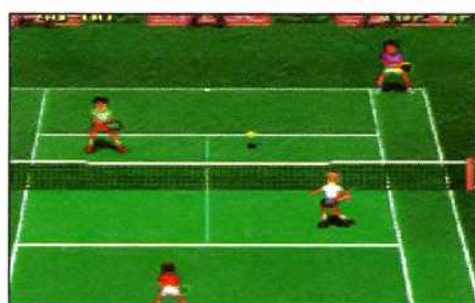
Donkey Kong Country 3

Dixie Kong's Double Trouble24

Affenliebe kennt keine Grenzen. Das nunmehr

JIMMY CONNORS PRO TENNIS TOUR

Wenn SNES-Besitzern die Finger jucken, und wenn ihnen nach einer gepflegten Netzschlacht zumute ist, dann greifen sie selbst heute noch zu Jimmy Connors Pro Tennis Tour. Warum auch nicht? Denn die Tennissimulation um den hervorragenden Weltklassenspieler ist nach wie vor eines der interessantesten Sportspiele, die das Super Nintendo zu bieten hat. Den Classic-Test findet Ihr auf Seite ...



65

GARGOYLE'S QUEST



Vor ein paar Jahren tummelte sich ein häßlicher Gargoyle auf dem Game Boy. Jump&Run-lastige Abenteuer mit ein bißchen Adventure-

Feeling sorgten für packende Unterhaltung.

In unserem Classic-Test lassen wir den geflügelten Helden noch einmal Revue passieren und zeigen Euch, warum selbst ein so betagtes Game-Boy-Modul wie Gargoyle's Quest in der Zeit des Renderwahnsinns und der 32-Bit-Kolosse noch seine Reize hat. Den Testbericht finden Nostalgiker und Interessierte auf Seite ...

64

HALT!

das dritte Abenteuer um Donkey Kongs Freunde verzaubert alle Jump&Run-Begeisterten und solche, die sich der Überzeugungskraft der *Donkey Kong Country*-Spiele nicht entziehen können.

Worms56

Das kampfbetonte Mehrspieler-Vergnügen holt zum Rundumschlag aus – nach diversen 32-Bit-Vorstellungen folgt nun auch das SNES-Debüt. In den stets variierend aufgebauten Leveln lassen die lustigen Kriegswürmer keinen Stein auf dem anderen, wenn es darum geht, die gegnerische Armee zu vernichten.

Power Piggs of the Dark Age60

Schweine im Mittelalter. Der Konditor Bruno schlägt sich durch verzwickte Level voller Donuts, Ritter und lauernden Gefahren. Sein Erzfeind ist der böse Wolf, der mit allen Mitteln versucht, die Macht im Reich an sich zu reißen.

TOTAL!-Classics

Jimmy Connors Pro Tennis Tour . . .65

Perfektes Tennis erfordert viel Training. Wer sich schon mal ein bißchen warm machen möchte, darf zum altbewährten Sportmodul der Sonderklasse greifen.

GAME BOY

Donkey Kong Land 258

Mit *Donkey Kong Land 2* liefern Nintendo/Rare ein meisterliches Jump&Run-Werk ab.

TOTAL!-Classics

Gargoyle's Quest64

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	42
Die Seiten zum Mitmachen: Wie in jeder Ausgabe präsentieren wir Eure Lieblingsspiele in der geordneten Übersicht.	
Poster: Secret of Mana	44
TOTAL!-Intern	46
TOTAL!-Labor	47
Börse	78
Die Seiten mit den Kleinanzeigen.	
Register: Alle Tips&Tricks im Überblick . . .	80
Händlerregister	84
Hotlines	84
Vorschau / Impressum	86

WORMS

Euer SNES hat Würmer? Kein Problem, die verschwinden nach einer Weile wie von selbst. Denn es sind kampflustige Kriegswürmer, die bereits eine Menge Erfahrung auf 32-Bit-Konsolen gesammelt haben und

56

nun zum 16-Bit-Kollegen wechseln, um sich gegenseitig im Mehrspieler-Modus ordentlich einzuheizen.



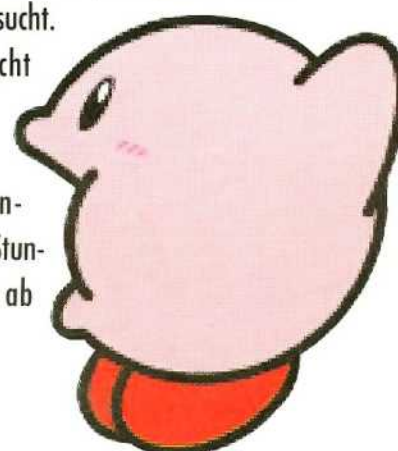
KIRBY SUPER STAR

Kirby gehört zum Super Nintendo wie Äpfel zum Apfelbaum. Seine zahlreichen Abenteuer machten den kleinen Klops zu einer beliebten Spielfigur, deren Vielfältigkeit seinesgleichen sucht.

Kirby Super Star ist nicht nur für die Kleinen interessant, es bietet auch erfahrenen Jump&Run-Freunden vergnügliche Stunden. Unser Importtest ab

62

Seite ...



POWER PIGGS OF THE DARK AGE

Nach dem Schmuddelhelden Boogerman konnte man eigentlich nicht erwarten, daß das Super Nintendo noch einen weiteren Stinkstiefel verträgt. Doch weit gefehlt, als Power Pigg – sozusagen als Kraftschwein – kämpft sich Bruno mit Schwert und Donuts durch zahlreiche Level voller Feinde und leckeren Fressalien. Wie sich das Game spielen läßt, erfahrt Ihr auf Seite

61



TIPS & TRICKS

Total geniale Tips und Tricks für Euren 16-Bitter, Cheats und Levelcodes für Game-Boy-Spiele und sogar die ersten Tricks für ein 64-Bit-Spiel, nämlich *PilotWings 64*, erwarten Euch nebst Action-Replay-Codes und der beliebten künstlerischen Ecke, die Ihr wieder einmal mit höchst entzückenden Zeichnungen bereichert habt.



72

TOTAL! NEU



Mario Kart 64 (N64)



Bei Mario Kart 64 gibt es sogar spektakuläre Crashes – inklusive Überschlag



zwei Newcomer am Start. Donkey Kong tritt an die Stelle von Donkey Kong jr., während der bitterböse Wario den Platz von Kröterich Koopa einnimmt. Magikoopa, der den Pilzkopf Toad ersetzen sollte, wird in der Endversion nicht dabei sein.

Ähnlich wie das SNES-Original bietet Mario Kart 64 eine Vielzahl von Strecken, die in vier Cups unterteilt sind. Neben völlig neuen Kursen werden Remakes von alten Strecken wie beispielsweise der Bowser-Castle- und Ghost-Valley-Track geboten.

Über weitere Features ist noch nichts bekannt, eines steht jedoch fest: Fans des italienischen Klempners, aber auch alle anderen Nintendo-Freunde dürfen sich mit Mario Kart 64 auf ein furioses Rennspektakel freuen.

Ob Mario Kart 64 auch hierzulande zusammen mit einem Joypad ausgeliefert wird, steht noch nicht fest



PLAYER SELECT



Toad ist wieder da! Eigentlich sollte er ja seinen Platz für den Maagikoopa räumen, doch daraus wird nichts. Koopa Troopa muß jedoch Wario weichen, und DK Jr. wird durch den Senior ersetzt

Ursprünglich sollte das Game bereits im November auf den japanischen Markt kommen, nun wurde der Erscheinungstermin von Mario Kart 64 auf den 14. Dezember diesen Jahres verschoben. Dafür hat sich Big N etwas Besonderes einfallen lassen. Zum Standard-Preis von 9,800 Yen (ca. 129 DM) erhält der Spieler neben dem Modul noch ein Extra-Joypad. Dank der grandiosen Multiplayer-Option dürfen bis zu vier Spieler gleichzeitig ihre Fahrkünste unter Beweis stellen. Wie es bereits beim 16-Bit-Vorgänger der Fall war, dürft Ihr zwischen acht Charakteren auswählen. Neben den alten Bekannten Mario, Luigi, Prinzessin Toadstool, Bowser, Toad und Yoshi sind auch



Am Rande von Donkey Kongs Dschungel-Kurs dreht ein Mississippi-Dampfer seine Runden



Bis zu vier Spieler können um die Wette heizen. Dank Hi-Res-Grafik bleibt das Spiel jederzeit übersichtlich

Mega Man - Demnächst auch auf Video

Im Land der aufgehenden Sonne erfreut sich der blecherne Weltenretter schon seit vielen Jahren größter Beliebtheit, und auch hierzulande hat Mega Man eine stetig anwachsende Fangemeinde.

Nach seinen zahllosen Auftritten in Videospielen erlebt Capcoms kleiner, blauer Held demnächst erste Trickfilm-Abenteuer. Zunächst bringt Pro7 Home Entertainment vier Kassetten auf den Markt, jede umfaßt zwei spannende Episoden.

Natürlich ist neben Mega Mans Robo-Freunden auch der finstere Dr. Wily mit von der Partie. Dieser hat sich in den Kopf gesetzt, die Weltherrschaft an sich zu reißen. Das kann Mega Man natürlich nicht zulassen, und so macht er sich auf, die finsternen Pläne des machthungrigen Bösewichts zu durchkreuzen.

Die Zeichentrickserie ist toll gezeichnet, und die Geschichten haben es wirklich in sich. Für Anhänger von Capcoms Kultfigur sind die äußerst unterhaltsamen Abenteuer ein absolutes Muß, aber auch alle anderen Videospiel-Fans sollten sich die Mega Man-Videos unbedingt anschauen. Es lohnt sich.

Exklusiv für TOTAL!-Abonnenten und solche, die es werden wollen, haben wir uns einen besonderen Service ausgedacht ... (siehe S. 18)



Klein, blau und piffig. Die spannenden Geschichten rund um Capcoms Jump&Run-Kultfigur sind nicht nur für Fans ein echter Leckerbissen

LADEN
JÖLLENBECKER STR. 50, 33613 BIELEFELD

LADEN & VERSAND
NATRUPER STR. 20, 49076 OSNABRÜCK



PLAYSTATION GEBRAUCHTE SPIELE

PLAYSTATION NEUE SPIELE

SUPER NINTENDO GEBRAUCHTE SPIELE

SEGA SATURN NEUE SPIELE

SEGA SATURN GEBRAUCHTE SPIELE

	ANKAUF	VERKAUF
MOTORTOON 2	30,00	59,90
LONE 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	54,90
TEKKEN 2	40,00	69,90
SIDEWINDER	40,00	69,90
RIDGE R REVOLUTION	30,00	59,90
RETURN FIRE	30,00	59,90
PETE SAMPRAS	40,00	69,90
NOVASTORM	15,00	29,90
WING COMMANDER 3	25,00	49,90

	NEU
TUNNEL B1	99,90
DIE HARD TRILOGY	99,90
MYST	89,90
BLAM MACHINEHEAD	89,90
CHRONICLES OF THE S.	89,90
DISRUPTOR	99,90
WWF IN YOUR HOUSE	99,90
IRON & BLOOD	99,90
DESTRUCTION DERBY 2	99,90
PETE SAMPRAS TENNIS	99,90
MOTORTOON 2	89,90
JUMPING FLASH 2	99,90
BURNING ROAD	89,90
MADDEN 97	99,90
STREET RACER (US)	99,90
BLACK DAWN (US)	99,90
TETRIS (US)	99,90

	ANKAUF	VERKAUF
STREET RACER	15,00	34,90
SIM CITY	20,00	44,90
STARWING	10,00	29,90
SUPER METROID	15,00	34,90
YOSHIS ISLAND	30,00	59,90
DONKEY KONG	30,00	59,90
JOHN MADDEN 95	20,00	44,90
FLASHBACK	20,00	44,90
INDIANA JONES	20,00	44,90
SECRET OF MANA	40,00	69,90
NHL 94	10,00	29,90
NBA JAM	15,00	34,90
UNIRALLY	20,00	44,90
WWF RAW	15,00	34,90
WING COMMANDER 1	10,00	29,90
ALADDIN	30,00	59,90
CASTLEVANIA IV	10,00	29,90

	NEU
BLAM MACHINEHEAD	89,90
FIGHTING VIPERS	89,90
SEGA WIDE SOCCER	99,90
TOMB RAIDER	99,90
DAYTONA 2	99,90
MR BONES	99,90
TUNNEL B1	99,90
VIRTUA COP 2	139,90
EXHUMED	99,90
WWF IN YOUR HOUSE	99,90
IRON & BLOOD	99,90
LOST VIKINGS	99,90
BLAZING DRAGONS	99,90
DRAGONHEART	99,90
ALONE IN DARK 2	109,90
LOADED	89,90
DISCWORLD	99,90

	ANKAUF	VERKAUF
TITAN WARS	20,00	39,90
TOHSHINDEN	25,00	49,90
JOHNNY BAZOOKATONE	15,00	29,90
MYST	20,00	39,90
PANZER DRAGON 2	25,00	49,90
SEGA RALLY	25,00	49,90
LOADED	30,00	59,90
FIFA 96	25,00	49,90
GOLDEN AXE	15,00	29,90
DAYTONA	20,00	39,90
VIRTUA COP	40,00	69,90
THEME PARK	25,00	49,90
NEED FOR SPEED	30,00	59,90
X MEN	25,00	49,90
HANG ON	25,00	49,90
STORY OF THOR	40,00	69,90
VIRTUA RACING	15,00	29,90

OHNE SPIEL 399,90 DM

OHNE SPIEL 389,90 DM

50,- DM SPAREN!
MIT UMBAU & RGB KABEL **499,90 DM**

	NEU
TETRIS ATTACK	99,90
TERRANIGMA	109,90
DIE SCHLÜMPFE 2	139,90
LUFIA	129,90
STREET FIGHTER ALPHA	29,90
CIVILIZATION	139,90
CHRONO TRIGGER	139,90
WORMS	109,90

	ANKAUF	VERKAUF
3DO	90,00	149,90
MEGACD 2	30,00	59,90
JAGUAR	60,00	99,90
MEGA DRIVE	40,00	79,90
SUPER NINTENDO	70,00	119,90
GAME BOY	25,00	49,90
GAME GEAR	50,00	89,90
SN/MD CONTROLLER	5,00	14,90

VERSAND & LADEN OSNABRÜCK
0541 - 66016 & 66017
FAX: 0541 - 66015



ERWEITERN SIE IHRE SPIELEWAHL FÜR DIE PLAYSTATION, SPIELEN SIE IMPORTE AUS DEN U.S.A. & JAPAN 6 MONATE VOR DEUTSCHER ERSCHEINUNG. BESSERE BILDQUALITÄT DURCH 60 Hz TECHNIK (RGB) UND VOLLBILD OHNE BALKEN SIND WEITERE VORTEILE DES UMBAUS. ALS BONUS BEHEBT UNSER TECHNIKER DAS HITZPROBLEM DER PLAYSTATION OHNE DAS GERÄT MIT LÖCHERN ZU BESCHÄDIGEN.

DER UMBAU PREIS BETRÄGT 125,- DM, RGB KABEL 29,90 DM + 12,- DM VERSANDKOSTEN. BITTE NUR IHR GERÄT (OHNE KABEL) ZU UNS SCHICKEN. UMBAU DAUER CA. 2 TAGE. WIR WEISEN DARAUFG HIN, DASS DIE FIRMA METROPOLIS FÜR UMBAU GERÄTE KEINE GARANTIE GEWÄHRLEISTET. DENNOCH MIT ÜBER 500 PLAYSTATIONS DIE BEREITS UMBEGAUT WURDEN, KÖNNEN SIE SICHER SEIN DASS IHR GERÄT VON EINEN QUALIFIZIERTEN TECHNIKER KORREKT UND SICHER UMBEGAUT WIRD.

REAL 3 DO GAMEBOY GAME GEAR PC CD ROM JAGUAR

Vorbehalt: Unser Angebot ist freibleibend. Liefermöglichkeit, Irrtum sowie Zwischenverkauf müssen wir uns vorbehalten. Annahmeverweigerung. Bei unberechtigter Annahmeverweigerung der von uns gelieferten Waren berechnen wir die uns entstandenen Lieferkosten pauschal mit 40,- DM. Unser Recht auf Erfüllung des Kaufvertrages bleibt hiervon unberührt. Eigentumsvorbehalt: Die gelieferte Ware bleibt bis zur vollständigen Bezahlung Eigentum der Metropolis GmbH. Teilieferungen: Wird bei der Bestellung nichts Gegenteiliges angegeben, so behalten wir uns vor, wahlweise Komplett- oder Teillieferungen durchzuführen. Reklamationen: Umtausch ist nur bei Falschlieferung möglich. Bei Rücksendungen muß eine Kopie der Rechnung beigelegt werden. Beschädigungen auf dem Transportweg sind umgehend bei der Poststelle zu reklamieren zusammen mit der originalen Versandpackung. Gewährleistung: Für alle neuen Produkte gibt es eine Gewährleistung gemäß den Angaben des jeweiligen Herstellers. Bei Importprodukten und gebrauchter Ware gewährleistet die Metropolis GmbH keine Garantie. Allerdings werden alle gebrauchten Produkte beim Ankauf durch die Metropolis GmbH stets getestet um dem Kunden nur einwandfreie Ware liefern zu können. Umtausch wegen nicht gefallen ist ausgeschlossen. Aufgrund von Inkompatibilität von Ware übernimmt die Metropolis GmbH keine Gewähr.

CLAYFIGHTER 3 (N64)

Für das Super Nintendo sind bereits zwei *Clayfighter*-Teile erschienen, demnächst steigen Interplays Knetgummikämpfer in den 64-Bit-Ring. Zur Zeit arbeitet die amerikanische Software-Schmiede am dritten Teil der originellen Beat'em-Up-Reihe. Neben sämtlichen Charakteren aus den Vorgängern geben sich diverse Newcomer die Ehre. Die verbesserte Spielbarkeit soll diesen Titel ebenso zu etwas Besonderem machen wie die aufwendige Optik. Dank der Hardware-Power des Nintendo⁶⁴ verfügen die ausgefallenen Digi-Kämpfer über unzählige Animationsphasen. Zudem tragen phantastische 3D-Hintergründe zu der gelungenen grafischen Aufmachung bei. Momentan ist das Game zu etwa 30 % fertiggestellt, wenn alles gut geht, dürfen sich US-amerikanische Nintendo⁶⁴-User bereits im Frühjahr des kommenden Jahres an *Clayfighter 3* erfreuen.



Clayfighter 3 wartet mit sehr ausgefallenen Kämpfern auf. Dieser Hase ist ein ernstzunehmender Gegner



Alle Achtung! Die gerenderten Knetgummi-Fighter beherrschen eine Reihe wirkungsvoller Spezialattacken



KILLER INSTINCT GOLD (N64)

Während Ihr diese Zeilen lest, ist *Killer Instinct Gold* im Land der unbegrenzten Möglichkeiten bereits erhältlich. Die 64-Bit-Umsetzung des erfolgreichen Arcade-Beat'em-Ups wartet mit sämtlichen bekannten Charakteren der Prügelserie auf. Zwar wurden keine neuen

Kämpfer ins Leben gerufen, Insider spekulieren jedoch über diverse versteckte Haudegen. Neben einem neuartigen Trainings-Modus wird eine Team-Edit-Option geboten, mit deren Hilfe Ihr Eure Favoriten zu schlagkräftigen Mannschaften zusammenfassen könnt.

Technisch haben sich die Entwickler von Rare mächtig ins Zeug gelegt, die gerenderten Fighter bewegen sich beispielsweise sehr flüssig über die Kampfschauplätze. Diese wirken im Gegensatz zur

Arcade-Fassung dreidimensional, zudem sorgen je nach Stage beeindruckende Lichteffekte für Atmosphäre. Da *Killer Instinct Gold* voraussichtlich nicht den offiziellen Weg nach Deutschland finden wird, müssen interessierte Genre-Fans auf die Import-Fassung zurückgreifen.



Im Gegensatz zur Arcade-Prügelei bietet Killer Instinct Gold außergewöhnliche 3D-Hintergründe



Das große Repertoire an Hieben, Tritten und Special-Moves ermöglicht eine Vielzahl effektiver Schlagkombinationen





WAYNE GRETZKY 3D HOCKEY (N64)

Der US-amerikanische Software-Gigant Williams (Cruis'n USA) präsentiert eine der ersten Sportsimulationen für das Nintendo⁶⁴. Bereits auf der Electronic Entertainment Expo wurde Wayne Gretzky 3D Hockey vorgestellt, im Frühjahr kommenden Jahres dürfen sich Eishockey-Fans an diesem vielversprechenden Titel erfreuen.

Neben aufwendiger Polygongrafik wartet das Game mit zwei verschiedenen Spielmodi auf. Im leicht zu erlernenden Arcade-Modus besteht jedes Team aus drei Sportlern und einem Torhüter, im Simulationsmodus stehen insgesamt zwölf Eishockeyspieler im Mittelpunkt des Geschehens. Dank erweitertem Regelwerk – Zeitstrafen und Abseitsspiel sind an der Tagesordnung – kommen Simulationen auf ihre Kosten. Dank Vierspieler-Simultanooption steht heißen Multiplayer-Matches nicht mehr im Wege. Anhänger der rauen Sportart haben Grund zur Freude, Wayne Gretzky 3D Hockey ist in den USA bereits seit Mitte November im Handel, in der nächsten Ausgabe stellen wir Euch das möglicherweise vorläufig beste Nintendo⁶⁴-Sportspektakel ausführlich vor.



Porträts der Sportler und kurze Statistiken sind nur eine der vielen nützlichen Features



Dank der umfangreichen Optionen kann der Spieler das Eishockey-Regelwerk modifizieren



Test 'N Take

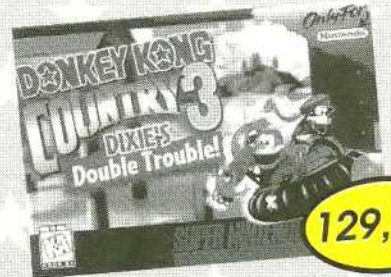
Computer- & Videospiele

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

SuperNintendo	
Aerobiz Supersonic	us 149,95
Asterix & Obelix	pal 109,95
Actraiser 2	dt 49,95
Big Sky Trooper	dt 99,95
Donal Duck	dt 129,95
Donkey Kong 2	dt 114,95
Donkey Kong 3*	dt 129,95
Earthworm Jim 2	dt 69,95
Intern. Sup. Soccer Deluxe	dt 119,95
John Madden '95	dt 39,95
Judge Dredd	dt 59,95
Lufia*	dt 119,95
Mario All Stars	dt 59,95
Mario Kart	dt 59,95
Mechwarrior 3050	dt 109,95
NHL Hockey '96	dt 99,95
Olympic Summer Games	dt 99,95

Pac Man 2	dt 99,95
Pinochio	dt 129,95
Primal Rage	us 69,95
Punch Out	dt 109,95
Schlümpfe 2	dt 129,95
Secret of Evermore	dt 119,95
Star Trek: Next Gen	dt 69,95
Star Wars: Empire S. Back	dt 99,95
Streetfighter alpha 2*	dt 129,95
Terranigma*	dt 119,95
Tetris Attack	dt 89,95
Tetris & Dr Mario	dt 59,95
Theme Park	pal 89,95
Tiny Toon	pal 49,95
Toy Story	dt 129,95
Unirally	pal 59,95
Unirally	dt 109,95
Winter Gold*	dt 109,95
Worms	dt 109,95

WWF Wrestlemania	pal 69,95
Yoshis Island	dt 109,95
Zelda 3	dt 59,95
PlayStation 389,95	
Crash Bandicoot	dt 109,95
Formel 1	dt 109,95
Soviet Strike	dt 79,95
Saturn 444,-	
Daytona USA ChampEdt*	dt 99,95
Exhumed	dt 99,95
Tomb Raider	dt 99,95



129,95*



109,95



119,95*



119,95*



129,95*

Nintendo 64

deutsche Version anf. März erhältlich, Vorbestellung empfohlen.

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.

...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 Zubehörs. * Titel war bei Anzeigenschluß noch nicht erhältlich!

FIFA '97 (N64)

Bereits auf der Herbst-ECTS dieses Jahres konnten wir Electronic Arts' Nintendo⁶⁴-Debüt hinter verschlossenen Türen ausführlich probespiesen. Die Vorversion machte zwar noch keinen überragenden Eindruck, die neuesten Bilder von FIFA '97 sehen jedoch deutlich besser aus. In Fernost erscheint das

Game voraussichtlich unter dem Titel *J League Live 64* voraussichtlich noch vor dem Fest der Liebe, in den USA und Deutschland ist der Release für das Frühjahr des kommenden Jahres geplant. Neben einem ausgefeilten Gameplay soll aufwendige 3D-Grafik und eine Vielzahl weiterer Features dafür sorgen, daß sportbegeisterte Nintendo⁶⁴-User bei FIFA '97 voll auf

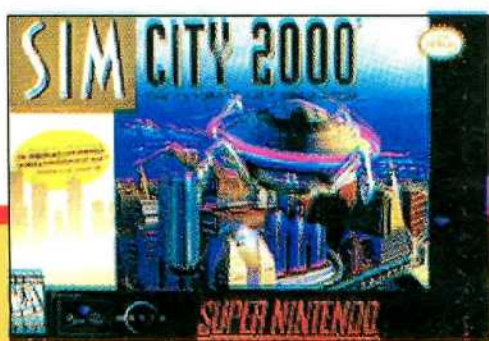
ihre Kosten kommen. Konamis Konkurrenzprodukt *J League Perfect Striker* – die Fortsetzung der erfolgreichen *International Superstar Soccer*-Reihe soll in Japan ab dem 20.12. erhältlich sein. Auch bei diesem Titel handelt es sich um eine hochwertige Sportsimulation, die im direkten Vergleich zu FIFA '97 jedoch um einiges vielversprechender wirkt.



Praktisch: Dank der Vielzahl anwählbarer Perspektiven behaltet Ihr in jeder Spielsituation die Übersicht



Neben der gelungenen grafischen Aufmachung bietet Electronic Arts' erstes N64-Projekt einen Multiplayer-Modus



SIM CITY 2000 (SNES)

Städteplaner, aufgepaßt! Schon seit einiger Zeit kursieren Gerüchte über das Erscheinen dieses Titels, nun präsentiert die britische Software-Firma T•HQ endlich die Super-Nintendo-Umsetzung des PC-Strate-

giehits. Mit *Sim City 2000* habt Ihr die Gelegenheit, riesige Großstädte nach Eurem ganz persönlichen Geschmack zu erbauen. Unter Berücksichtigung topographischer Gegebenheiten baut Ihr beispielsweise Solarkraftwerke, unterirdische Transportsysteme und groß-

flächige Industrieparks. Dabei machen Euch Naturkatastrophen wie Erdbeben und Wirbelstürme genauso zu schaffen wie außerirdische Eindringlinge.

Im Land der unbegrenzten Möglichkeiten ist *Sim City 2000* bereits erhältlich, interessierte SNES-User sollten ab Dezember nach der PAL-Version Ausschau halten, die von Konami vertrieben wird.



Auf großangelegten Spielflächen dürft Ihr Euch nach Herzenslust austoben

KURZMELDUNGEN

- Seit dem 1. November dieses Jahres ist der *Game Boy Pocket* in Deutschland erhältlich. Wie in den USA wird Nintendos Handheld vorerst ausschließlich mit silberfarbenem Gehäuse ausgeliefert, während in Japan farbige Varianten erhältlich sind. Der Preis für die Konsole im Hosentaschenformat liegt bei ca. 120 DM.

- Nach der sensationellen Markteinführung im September – 350.000 Geräte wurden allein in der ersten Woche verkauft – mausert sich das *Nintendo⁶⁴* in den Vereinigten Staaten langsam aber sicher zur *bestverkauften Videospielkonsole aller Zeiten*.

- Nintendo* und *Paradigm Simulation* – auf deren Konto bereits das gelungene *PilotWings 64* geht – planen auch in Zukunft *gemeinsame Projekte*. Gerüchte besagen, daß die US-amerikanischen Simulationsspezialisten zur Zeit an einem Nintendo⁶⁴-Game arbeiten, bei dem der Skisport im Mittelpunkt des Geschehens steht.

- Williams arbeitet momentan an der Fortsetzung des Rennspielhits *Cruis'n USA*. Zuerst wird *Cruis'n World* Spielhallengängern vorbehalten bleiben, eine Umsetzung für das Nintendo⁶⁴ ist jedoch wahrscheinlich.

- Immer mehr N64-Titel werden verschoben. Jüngst traf es Rares *Blast Corps* sowie die 3D-Knobelei *TetrisPhear*. Beide Titel werden voraussichtlich im ersten Quartal 1997 erscheinen. Auch Acclaims 3D-Spektakel *Turok – Dinosaur Hunter* und Williams' *NBA Hang Time* werden erst nach der Jahreswende in Übersee auf den Markt kommen. Dieser Tage erscheinen in den USA folgende Titel: *Mortal Kombat Trilogy* (Williams), *Killer Instinct Gold* (Nintendo/Rare), *Cruis'n USA* (Nintendo/Williams), *Wayne Gretzky 3D Hockey* (Williams), *Star Wars: Shadows of the Empire* (Nintendo/LucasArts).

- In Japan kommen demnächst folgende Spiele auf den Markt: *Wonder Project J2* (Enix), *St. Andrews Golf* (Seta), *Super Mario Kart 64* (Nintendo), *J League Perfect Striker* (Konami), *Kirby's Air Ride* (Nintendo/HAL), *Wild Choppers* (Seta), *Pro Baseball King* (Imagineer). *Yoshi's Island 64* wurde definitiv auf das kommende Jahr verschoben, ebenso verhält es sich mit dem Puzzlespiel *Cu-On-Pa* von T&E Soft. Nintendos 3D-Shoot'em-Up *StarFox 64* ist für den 2. Februar des kommenden Jahres angekündigt.

THEO KRANZ VERSAND

Zusätzliche Weihnachtshotline:
0180 5211844

& 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 SPIELEBER. (MÄRZ)	24,80
PILOTWINGS 64 (ANFANG MÄRZ)	119,-
SHADOWS OF THE EMPIRE (ANFANG MÄRZ)	139,-
WAVE RACE 64 (ENDE APRIL)	99,-

Super Nintendo

SUPER NINTENDO ACT. PACK	219,-
DT. VERSION, INKL. YOSHI'S ISLAND	
BREATH OF FIRE 2	119,-
DIRT RACER	59,-
DONALD DUCK IN M. MALLARD	119,-
DONKEY KONG COUNTRY 2	119,-
DK COUNTRY 3 (ANFG DEZ.)	129,-

F-ZERO - CLASSICS	39,-
FIFA SOCCER 97 GOLD	119,-
HEBEREKE'S POPOITTO	49,-
INCANTATION	89,-
J. CONNORS TENNIS	129,-
KIRBY'S DREAM COURSE	79,-
KIRBY'S GHOST TRAP	74,-
LOST VIKINGS 2 (DEZ.)	109,-
LUFIA MIT SPIELEBERATER (DEZ.)	114,-
MEGA MAN 7	109,-
NBA LIVE 97 (MITTE DEZ.)	119,-
OSCAR	89,-
POWER RANGERS ZEO (DEZ.)	119,-
POWER PIGS OF T. DARK AGE	89,-
PRINCE OF PERSIA 2 (DEZ)	89,-
REALM	89,-

SCHLÜMPFE REISEN U.D. WELT	129,-
SIM CITY 2000	129,-
STREET FIGHTER ALPHA 2	129,-
SUPER B.C. KID	39,-
SUPER MARIO KART - CLASSICS	59,-
SUPER MARIO ALL STARS - CLAS.	59,-
SUPER SOCCER - CLASSICS	39,-
SUPER TENNIS - CLASSICS	39,-
TERRANIGMA MIT SPIELEBERA.	114,-
TETRIS & DR. MARIO - CLASSICS	64,-

TETRIS 2	99,-
TETRIS ATTACK	89,-
TOY STORY	119,-
URBAN STRIKE	69,-
WINTER GOLD	114,-
WHIZZ	89,-
WORMS	119,-
YOSHI'S ISLAND	99,-
ZELDA III - CLASSICS	64,-

Game Boy

GAME BOY POCKET	119,-
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	64,-
F1 GRAND PRIX	64,-
FIFA SOCCER 97	64,-
GARGOYLES QUEST	29,-
HUGO	59,-
J.CONNORS TENNIS	64,-
KING OF FIGHTERS '95	64,-
KIRBY'S BLOCK BALL	59,-
LAMBORGHINI (DEZ.)	29,-
OLYMPIC GAMES	59,-
PANG	29,-
RACE DRIVIN'	64,-
SCHLÜMPFE REISEN U.D. WELT	64,-
STREET RACER	64,-
SPY VS SPY	64,-
SUPER MARIO LAND 1 - CLASS.	44,-
SUPER MARIO LAND 2 - CLASS.	44,-

TAZ-MANIA	64,-
TETRIS ATTACK	49,-
THE EMPIRE STR. BACK	64,-
TOP RANKING TENNIS	54,-
TOY STORY	64,-
URBAN STRIKE	64,-
WARIO LAND - CLASSICS	44,-
WWF SUPERSTARS 3	39,-

Sega Saturn

SEGA SATURN-GRUNDGERÄT	399,-
DT. VERSION, 1 JAHR GARANTIE,	
INKL. RGB-KABEL, CONTROL PAD II,	
BATTERIE, DEMO-CD UND	
TIPS & TRICKS-BUCH	
SEGA SATURN RALLY SET	
WIE OBEN, INKL. SEGA RALLY	464,-
DAYTONA USA CHAMP.	94,-
FIFA SOCCER 97	84,-
HEXEN	84,-
NHL 97	84,-
NHL POWERPLAY '96	89,-
VIRTUA COP 2	94,-

(Erscheinungstermine ohne Gewähr)

Playstation

SONY PLAYSTATION	389,-
DT. VERSION, INKL. CONTROL PAD	
UND DEMO-CD	
BAPHOMETS FLUCH	89,-
DESTRUCTION DERBY 2	99,-
DIE HARD TRILOGY	89,-
FIFA SOCCER 97	84,-
HEXEN	94,-
NHL 97	84,-
SOVIET STRIKE	89,-
X-COM TERROR F.T. DEEP	99,-

(Erscheinungstermine ohne Gewähr)

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT

FAX 0931 / 57 16 02

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

AUSTRIA EXPRESS BESTELL-HOTLINE

TEL: 0049
85 17 37 77

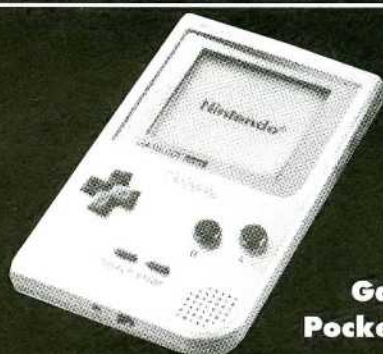
VERSANDKOSTEN 6,90 DM,
UMRECHNUNG 1 DM = 7,5 ÖS



Terranigma mit Spieleberater 114,-



Lufia mit Spieleberater 114,-



Game Boy
Pocket 119,-

SCHNELL, 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.

0931/571601

ODER: 0931/571606 • ONLINE: WWW.LOGON.DE/KRANZ

Fordern Sie unser kostenloses Magazin gegen frankierten (DM 3,-) und adressierten Rückumschlag an: Versand per NN DM 6,90 zzgl. Nachnahmegebühr.
 bei Vork (nur Euroschecks) DM 4,-; Versand und Laden, Preisirrtümer, 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



In diesem riesigen Hangar findet Dash Rendar, der Held des Abenteuers, einen waschechten Snowspeeder vor

STAR WARS: SHADOWS OF THE EMPIRE (N64)

LucasArts' erstes Nintendo-64-Projekt konnte den geplanten Release-Termin zwar nicht einhalten, die Programmierer nutzen die Zeit jedoch dazu, dem Game einen letzten Feinschliff zu geben. Neben dem rasanten Snowspeeder-Flug über den Eisplaneten Hoth, den packenden First-Person-Action-Sequenzen und dem Kampf im Asteroidengürtel können wir Euch nun endlich auch erste Bilder von der atemberaubenden Speeder-Bike-Fahrt durch die Wüstenstadt Mos Eisley präsentieren.

Fans der Kultfilm-Trilogie müssen sich noch ein wenig gedulden, hierzulande erscheint *Star Wars: Shadows of the Empire* pünktlich zur Markteinführung von Nintendos 64-Bitter, am 1. März des kommenden Jahres.



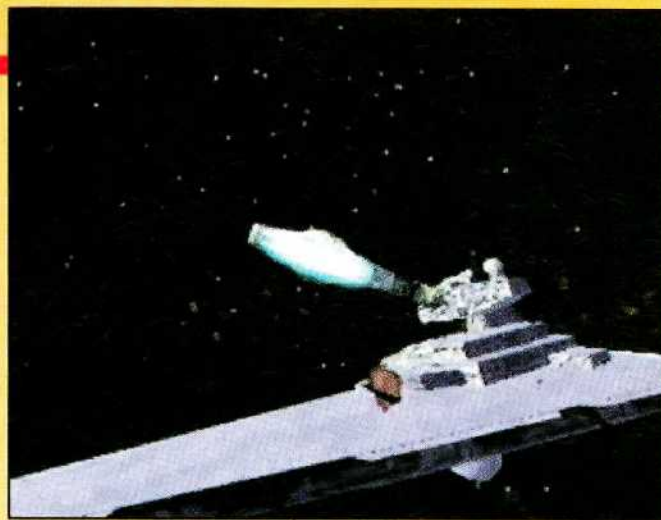
Mit Hochgeschwindigkeit durch die Gassen der Wüstenstadt. *Star Wars: S. o. t. E.* bietet atemberaubend schnelle 3D-Grafik



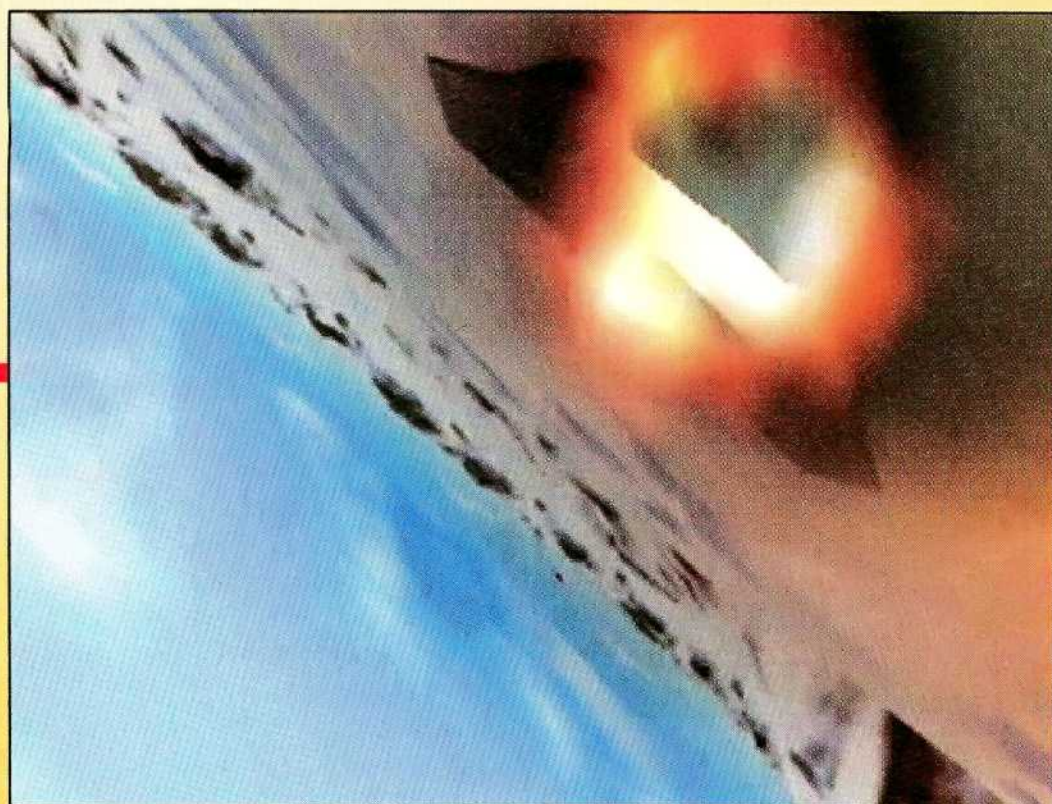
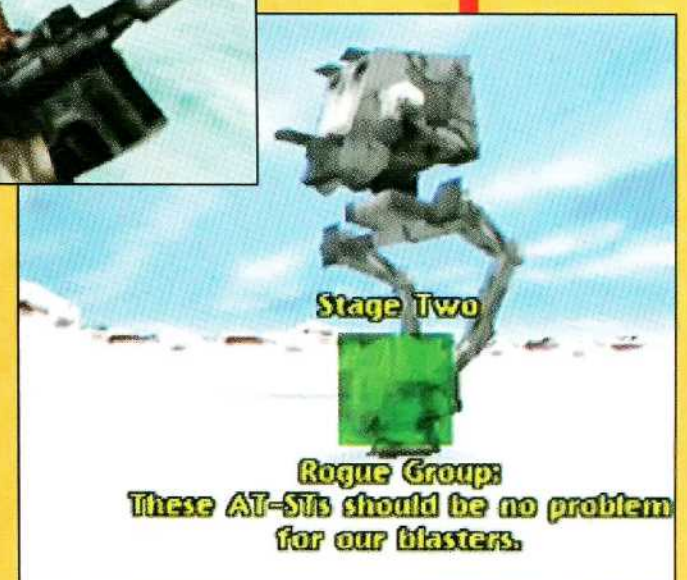
Auch ein Flug mit Han Solos Millennium-Falcon ist fester Bestandteil des spannenden 64-Bit-Abenteuers



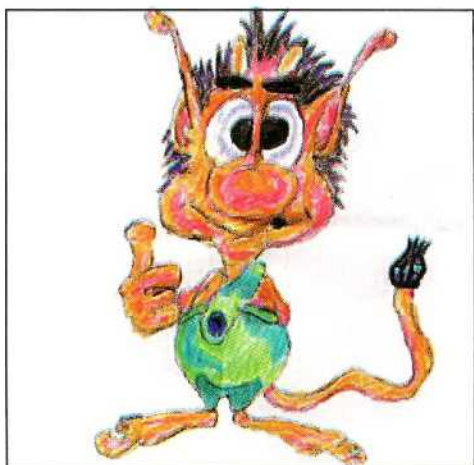
Die Szenarien, die Ihr in den First-Person-Sequenzen durchstreift, vermitteln eine beklemmende Atmosphäre



Achtung! Dieser gigantische Sternenzerstörer hat es auf den angeschlagenen Millennium-Falcon abgesehen



Beim Flug über die Oberfläche des Eisplaneten ist fliegerisches Können und Zielgenauigkeit gefragt. Dort gilt es, eine Schar angreifender AT-AT-Kampfroboter in die Flucht zu schlagen



Ein seltener Gast auf diesen Seiten:
Hugo, aus der Feder (bzw. den Buntstiften) von Dennis Nowack aus Hamm

Hallo!

Wieder einmal wurden wir mit Zeichnungen überschüttet. Wir wissen, daß Ihr Euch alle sehr viel Mühe gegeben habt, und es tut uns leid, daß wir wieder nur rund 20 auswählen konnten. Wir hoffen jedoch, daß sich alle anderen nicht entmutigen lassen und uns auch weiterhin so viele tolle Bilder zuschicken.

Falls wir die Auszeichnung „Leser des Monats“ vergeben würden, hätte sicherlich Christoph Stefanski aus Cloppenburg gewonnen. Er schickte uns eine Musikkassette mit dem Song TOTAL! genial, selbstgetextet, -komponiert, -arrangiert und -intoniert. Unsere Meinung zu dieser aufwenigen Aktion hast Du mit dem Titel selbst vorweggenommen. Eine zweite Hörspielkassette sandte uns Robert Wurm mit dem Best of Secret of Mana. Vielen Dank nach Hainersdorf.

Abschließend wie immer die Adresse, an die Ihr Eure Briefe und Postkarten mit Fragen und Meinungen, Lob und Kritik sowie Zeichnungen und ähnlichen Werken schicken könnt:

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



Der Briefumschlag des Monats stammt diesmal von Katharina Jardejewski aus Werdohl

In eigener Sache

Wie wir bereits erwartet haben, ist das Nintendo⁶⁴ in diesem Monat wieder einmal das alles beherrschende Thema. Nach der Terminverschiebung wurde die Diskussion noch einmal ordentlich angeheizt, und wir erhalten waschkörbeweise Fragen zu Import-Geräten. Aus diesem Grund haben wir die am häufigsten gestellten Fragen zusammengetragen. Die Infos findet Ihr in dem Kasten auf der rechten Seite.

Thema Nummer zwei hat uns dagegen doch etwas überrascht. Viele von Euch wollten wissen, was wir von der Rechtschreibreform halten und wie wir darauf reagieren werden. Nun, für den Übergangszeitraum bis 2005 werden wir sicherlich alles beim alten belassen. (Einer muß sich allerdings seit jeher mit unserer eigenen Vorstellung von reformierter Rechtschreibung herumplagen: unser Korrektor Thomas alias Konrad Duden Jr.) Und was wir davon halten ... Unter Reform findet sich im Duden u. a. die Bedeutung „Verbesserung des Bestehenden“. Davon läßt sich bei diesem Politikum allerdings kaum etwas entdecken. Das hat weniger mit dem „Verfall der Sitten“ oder dem „Untergang des Abendlandes“ zu tun, sondern eher damit, daß diese Aktion, wenn sie schon mehrere Milliarden kostet, auch konsequent durchdacht und ausgereift sein sollte. Aber nun zurück zum Thema Nummer Eins: Beispiele Eurer Reaktionen zum N64-Termin, die wir übrigens samt und sonders an weitergeleitet haben.



Mit den Sailor Moon-Bildern vor ein paar Monaten haben wir eine wahre Lawine gleicher Motive losgetreten.

Stellvertretend für alle Fans fiel unsere Wahl auf Anne Pätzke (13), Frankfurt/Oder

Wir sind Nintendo-Fans, aber wahrscheinlich nicht mehr lange. Uns ist nämlich fast der Kragen geplatzt, als wir nach langem Warten die neue TOTAL! in die Hände bekamen und dadurch erfuhren, daß das Nintendo⁶⁴ erst am 1.3.97 'rauskommt. Dabei hieß es monatelang, daß es im Spätherbst für unter 500 DM zu haben sein wird. Und dann diese Hiobsbotschaft! Es mag ja sein, daß Nintendo mit der Produktion nicht nachkommt, aber sie brauchen ja nicht gleich alle geplanten Spiele mit der Konsole 'rausbringen. Darauf könnten wir ja noch ein paar Monate warten. Wenn möglich, leitet diesen Brief weiter an Nintendo.

Eure (noch) Fans, Philipp und Christoph

Was muß ich lesen? Das Nintendo⁶⁴ kommt erst am 1.3.97? Wahhhhhhhh! Toll, wirklich! Einen Tag vorher hatte ich mir nochmal (zum viertenmal) euer Video angeguckt und gedacht, daß ich bald dieses Spiel spielen könne, aber nein. Nur deswegen bin ich in der Schule als ein de-

GEWINNER
aus
TOTAL! 9 und 10/96

Virgin 10/96

Tristan Krammer, Berlin; Franke Meyer, Leipzig;
Florian Ebers, Braunschweig; Gisela Seyfried,
Karlsruhe

Donkey Kong 9/96

Robert Dormeier, Northeim; Arnold Arz, Eislingen;
Salim Müller, CH-Winterthor; Sandro Feistenauer,
Maxhütte-Roding; Maik Stacks, Essen; Silke
Warnest, Gengenbach; Sascha Bent, Augsburg;
Veronika Schulte, Rathingen; Mirko Degener,
Leipzig; Marko Bertemann, Göttingen

Herzlichen Glückwunsch!

pressives, nichtssagendes Kind aufgefallen, das nur stumm auf dem Stuhl sitzt und unverständliche Wörter brabbelt ...
Johannes Schartau, Krefeld

N64-Abo-Video

Ich bin euch sehr dankbar, denn das (überaus) geniale N64-Video hat mich dazu bewogen, mir genau dieses Gerät nebst Super Mario 64 und PilotWings 64 zu kaufen. Leider muß ich dann (schweren Herzens) meine PlayStation verkaufen, um das N64 finanzieren zu können.

(It's me ...) Matthias

TOTAL! says:

An dieser Stelle noch einmal der Hinweis: Mittlerweile sollten alle Abonnenten (außer den brandneuen) das N64-Video erhalten haben. Wer sein Video immer noch nicht hat, dessen Adresse wurde vermutlich in der Abo-Verwaltung übersehen. In diesem Fall solltet Ihr Euch an die Abo-Betreuung (Telefonnummer/Anschrift s. Impressum auf S. 86) wenden.



Alexander Petreski (15) zeichnete diese Samus Aran, von der sich Mother Brain sicherlich gerne einen Besuch abstatten läßt

Nintendo⁶⁴

1. Wird es PC-Umsetzungen für das N64 geben?
2. Wird es Spiele wie *Populous*, *Die Siedler 2* oder *Warcraft 2* für das N64 geben? Wenn ja, gibt es dann auch eine Maus?
3. Bei einem N64-Fußballspiel könnte es doch Probleme geben. Denn man hat nur zwei Aktionsknöpfe und vier gelbe Buttons, um die Kamera zu wechseln. Werden die gelben Knöpfe dann auch als Aktionsknöpfe benutzt?
4. Was bedeutet beim 64 DD das DD? Meine Freunde haben gesagt, es sein ein Disketten-Laufwerk oder so etwas Ähnliches. Benutzt das 64 DD Disketten, CDs oder Module?

Martin Janelt, Velbert



Abgesehen davon hat der N64-Controller zehn Knöpfe, wenn man L, R, Z (der Trigger-Knopf auf der Unterseite) und Start mitzählt.

4. DD bedeutet Disk Drive oder auch Digital Drive, da gibt es unterschiedliche Aussagen. Das 64 DD arbeitet mit einer Art Disketten, allerdings nicht mit solchen, wie man sie vom Computer kennt. Genaue Infos über die Funktionsweise gibt es spätestens Ende des Jahres, denn Nintendo will das Gerät auf der Shoshinkai-Messe im November groß vorstellen. In den Handel soll das 64 DD selbst in Japan frühestens im Herbst 1997 kommen.

Streckeneditor für Mario Kart

1. Was für ein Spiel ist *Climber* für N64? Hat es vielleicht etwas mit dem Steinzeit-Spiel *Ice Climber* für NES zu tun?
2. Bestünde technisch gesehen die Möglichkeit, bei einer

(oder dieser) Neuauflage von *Mario Kart* eine Option einzubauen, mit der man selbst Strecken konstruieren kann?

Tobias Sünder, Niederhorbach

TOTAL! antwortet:

1. *Climber* tauchte neben *Yoshi's Island 64*, *F-Zero 64* und *Golf* vor einigen Wochen unerwartet und unkommentiert auf einer Ankündigungsliste von Nin-



Als Gegengewicht für die vielen Damen auf dieser Doppelseite zeichnete Christian Huiskens, Lichtenstein den beliebtesten Sanitärinstallateur der Welt

tendo Japan auf. Seitdem hat man nichts mehr von diesen Titeln gehört. Vermutlich war da jemand in der PR-Abteilung zu übereifrig. Ob das ominöse *Climber* also etwas mit dem NES-Klassiker zu tun hat, ist nicht bekannt.

2. Rein theoretisch schon. Allerdings ist es bei echten 3D-Kursen ungleich komplizierter als z. B. bei einem *Micro Machines*-artigen 2D-Spiel, einen Strecken-Editor zu designen. Eine solch komplexer Kurs ist auch schwerlich im Batteriespeicher eines Moduls unterzubringen. Vielleicht wird es ja mit dem 64 DD etwas ...

TOTAL!-Sonderheft

1. Da das Nintendo⁶⁴ erst so spät in Deutschland erscheint, könntet ihr euch doch auf andere Dinge konzentrieren. Wie wäre es mit einer *Donald in Maui Mallard-Komplettlösung*?
2. Als ich mal wieder ein paar Tips zu *Donkey Kong* brauchte, suchte ich alle meine alten TOTALs durch und trug alle Tips zusammen. Dann schaute ich in euer Tips & Tricks-Sonderheft. Alles, was ich mir mühevoll zusammengetragen hatte, stand dort auf einer halben Seite. Das ist echt zum Schwarzärgern. Diese Sonderausgabe ist einfach zu gut.

Klaus Alzrodt, Abensberg

FRAGEN ZUM NINTENDO⁶⁴: IMPORT, TERMINE UND KOMPATIBILITÄT

Viele von Euch wollen sich offenbar nicht länger verträsten lassen und jetzt, hier und heute bereits ein Nintendo⁶⁴ haben. Da wir diesbezüglich geradezu mit Fragen bombardiert werden, fassen wir noch einmal zusammen, was es zu diesem Thema zu sagen gibt. Wie Ihr lesen werdet, ist eine solche Import-Lösung mit recht viel Aufwand und einigen 'Wenn' und 'Aber' verbunden. Außerdem übernimmt Nintendo of Europe keinerlei Garantien für japanische oder amerikanische Konsolen. Sollte also einmal etwas kaputtgehen, bleibt Ihr auf einem Haufen kostspieliger Elektro-Schrott sitzen. Darum können wir den meisten nur empfehlen, auf den offiziellen Deutschland-Release zu warten (und bis dahin noch ein paar Märker für zusätzliche Spiele zu sparen).

- 1.) Wer sich heute ein japanisches oder US-N64 per Import kauft, kommt ganz und gar nicht billiger weg als mit dem offiziellen PAL-Gerät ab März. Die US-Version kostet 200 \$ (plus Mehrwert-Steuer). Zusammen mit der Gewinnspanne für den Importhändler und Transportkosten landet Ihr schnell bei über 400 DM. (Die aktuellen Preise müßt Ihr bei Händlern erfragen.)
- 2.) Wer sich ein Import-Gerät kauft, benötigt auf jeden Fall einen Spannungswandler, da NTSC-Geräte nur 110 Volt vertragen. (Gibt's beim Importhändler dazu, oder im Elektroladen.)
- 3.) Wer einen NTSC-tauglichen Multinorm-Fernseher besitzt, kann nun sofort drauflos spielen. Auf normalen PAL-Fernsehern hingegen erhaltet Ihr bei Import-Konsolen nur ein Schwarzweißbild und keinen

Sound. In diesem Fall gibt es zwei Lösungswege:

- a) Ein sogenannter NTSC-PAL-Konverter wandelt das Videosignal in PAL-taugliche Form. (Gibt's ebenfalls beim Importhändler.)
- b) Ein RGB-Bildsignal ist unabhängig von der Fernsehnorm. Allerdings liefert das Nintendo⁶⁴ von Haus aus kein RGB-Signal. Ein Umbau schafft da Abhilfe. Für ca. 100 DM bauen z. B. ECS in Hamburg (Tel.: 040-40 91 79) oder double you (040-657 18 41) Euer N64 um. Dieser Umbau betrifft allerdings nur das Bildsignal, nicht die Kompatibilität von Modulen. (Ihr solltet auf jeden Fall überprüfen, ob Euer Fernseher RGB-tauglich ist.)
- 4.) Thema Kompatibilität: Japan- und US-Module sind derzeit noch kompatibel. Allerdings ist der Modulschacht der Geräte unterschiedlich geformt, so daß Ihr Euer Gerät aufschrauben und die Plastikverkleidung im Inneren abheben müßt. (Von einem Adapter ist uns derzeit noch nichts bekannt.) Das „derzeit noch kompatibel“ bezieht sich darauf, daß in den Modulen bereits sogenannte Security-Chips enthalten sind, die die Länderkennung des N64 abfragen. Zur Zeit fehlt noch das entsprechende Gegenstück in den Konsolen, bei späteren Auslieferungen der Hardware wird sich das jedoch vermutlich ändern.
- 5.) Bevor die ersten PAL-Konsolen erhältlich sind, kann Euch guten Gewissens niemand garantieren, ob es später einen Adapter oder Umbau geben wird, mit dem PAL-Spiele auf NTSC-Konsolen laufen werden. Bislang war das zwar technisch fast immer möglich, allerdings ist es Nintendo mit dem SA-1-Zusatzchip auf den SNES-Modulen *Super Mario RPG* und *Parodius 3* gelungen, so ziemlich alle Adapter-Möglichkeiten unbrauchbar zu machen. Es ist durchaus möglich, daß es bei N64-Modulen ähnlich sein wird.

Nun noch zu häufig gestellten Fragen im Schnell-durchlauf:

- Im Lieferumfang des N64 sind in Deutschland ein grauer Controller, ein Videokabel und ein Netzteil enthalten. Farbige Pads und Memory Cards sollen erst ein paar Monate später erhältlich sein.
- Die AV- und SVHS-Anschlußkabel vom SNES und N64 sind austauschbar.
- Ein RGB-Kabel für das N64 wird es auch in Deutschland nicht geben. (Die Angabe in TOTAL! 10/96 war ein Tippfehler.)
- Durch einen Umbau einer NTSC-Konsole erhaltet Ihr natürlich nicht automatisch deutsche Bildschirmtexte.
- *Super Mario 64*, *Pilot Wings 64* und *Waverace 64* sollen komplett eingedeutscht werden, für *Shadows of the Empire* ist noch nichts entschieden.
- *Turok - Dinosaur Hunter* soll laut Acclaim zum Deutschland-Release offiziell erhältlich sein.
- Konamis *Int: Superstar Soccer*-Nachfolger wird voraussichtlich im Frühjahr in Deutschland erscheinen.
- Demo-Module (vergleichbar mit PC-Demo-CDs) im Heft sind nicht zu finanzieren und wird es daher auch nicht geben.
- *Killer Instinct Gold* wird von Nintendo nicht in Deutschland veröffentlicht werden. Zumindest in England wird das Spiel aber sicherlich auf den Markt kommen, so daß es eine PAL-Version geben wird.
- Daß *Doom 64* und *Mortal Kombat Trilogy* ihren Weg nach Deutschland finden, ist zwar unwahrscheinlich, aber nicht ausgeschlossen. Ansonsten verhält es sich wie mit *KI Gold*.
- Square entwickelt derzeit offiziell nicht für das N64. Doch vermutlich wird Square die weltweiten Verkaufserfolge von Nintendos 64-Bitter auf Dauer nicht ignorieren können.



Die Koboldin aus SoM ist immer noch eines der beliebtesten Motive. Diesmal von Christian Steyer, Berlin



Von den WeaponLord-Bildern von Hannes Gleisberg aus Langebrück hat uns Divada am besten gefallen

Mode-7-Grafik ist. Welche Modi gibt es eigentlich insgesamt und existieren Spiele, die die hohe Auflösung benutzen?

Christof Odenthal, Aalen

TOTAL! antwortet:

Daß das Super Nintendo in der höchsten Auflösung nur vier Farben darstellen kann, ist nicht richtig. Die hohe Auflösung, die beim SNES theoretisch möglich ist, wurde fast nie benutzt, da der relativ langsame Hauptprozessor mit der rechenintensiven Darstellung von bewegter,

hochauflösender Grafik hoffnungslos überlastet ist. Bei *Secret of Mana 2* (und einigen anderen japanischen Rollenspielen) sind z. B. die Bildschirmtexte und die Menüs hochauflösend, was sich wegen der komplexen Kanji-Schriftzeichen anbietet.

Die verschiedenen Modi des SNES bezeichnen verschiedene Auflösungsstufen und Farbmodi, die in erster Linie für Programmierer interessant sind. Insgesamt gibt es rund zehn Modi, es können auch verschiedene gleichzeitig genutzt werden. Der sog. Mode 7 wurde deshalb populär, weil er seinerzeit ein Novum darstellte. Dadurch kann eine Ebene oder ein Objekt im Raum flüssig gezoomt oder gedreht werden. Prominente Beispiele sind z. B. der Boden in *PilotWings*, *Super Mario Kart* oder *F-Zero*. Er kann aber auch für einzelne Gegner oder ähnliches genutzt werden, wie Bowsers Fluggerät beim Endkampf in *Super Mario World*. Allerdings ist der Mode 7 bestimmten Einschränkungen, u. a. bezüglich der Farbanzahl, unterworfen.

hochauflösender Grafik hoffnungslos überlastet ist. Bei *Secret of Mana 2* (und einigen anderen japanischen Rollenspielen) sind z. B. die Bildschirmtexte und die Menüs hochauflösend, was sich wegen der komplexen Kanji-Schriftzeichen anbietet.

Technik-Corner

Wenn ich meine Games spiele, erscheint am rechten Bildschirmrand meines Fernsehers ein schwarzer, ca. 5 mm breiter Balken. Bei meinen Kollegen ist das zum Teil auch so. Kann man das einstellen lassen?

Marco Hulinsky, CH-Wil

TOTAL! antwortet:

Diese Probleme treten leider bei einigen Fernsehern auf. Dagegen kannst Du wenig machen. Du kannst zwar das Bild (von einem Techniker) justieren lassen, allerdings ist dann Dein Fernsehbild zur anderen Seite verschoben. Also mußt Du mit dem Problem wohl oder übel leben.

Virtual Boy

1. Warum ist das Bild des Virtual Boy nur Rotschwarz?
2. Was ist der Unterschied zwischen *StarFox* und *StarWing*?
3. Plant ihr einen weiteren

TOTAL!-Sonderband?

Christopher Crull (?), Wismar

TOTAL! antwortet:

1. Weil die Darstellung des Virtual Boy auf LED-Technik basiert, also mit Leuchtdioden arbeitet. Farbbild wäre zwar durch die Verwendung zusätzlicher grüner und blauer LEDs möglich, allerdings sehr teuer in der Herstellung. Offenbar war man bei Nintendo der Meinung, daß der Kunde auch so von dem Gerät begeistert sein würde.

2. *StarFox* ist der Originaltitel, für Europa wurde das Spiel in *StarWing* umgetauft.

3. Yo, definitiv. Allerdings ist es erst 1997 soweit.

Erwachsene und Videospiele

Sie haben schon des öfteren erwähnt, daß sie sich freuen würden, wenn auch mehr ältere Leser ihnen schreiben würden. Ich bin 43 Jahre und begeisterte Videospieler. Vor allem Rollenspiele haben es mir angetan, und natürlich ist *Final Fantasy III* mein Lieblingsspiel. ... Ich nehme an, daß viele Erwachsene



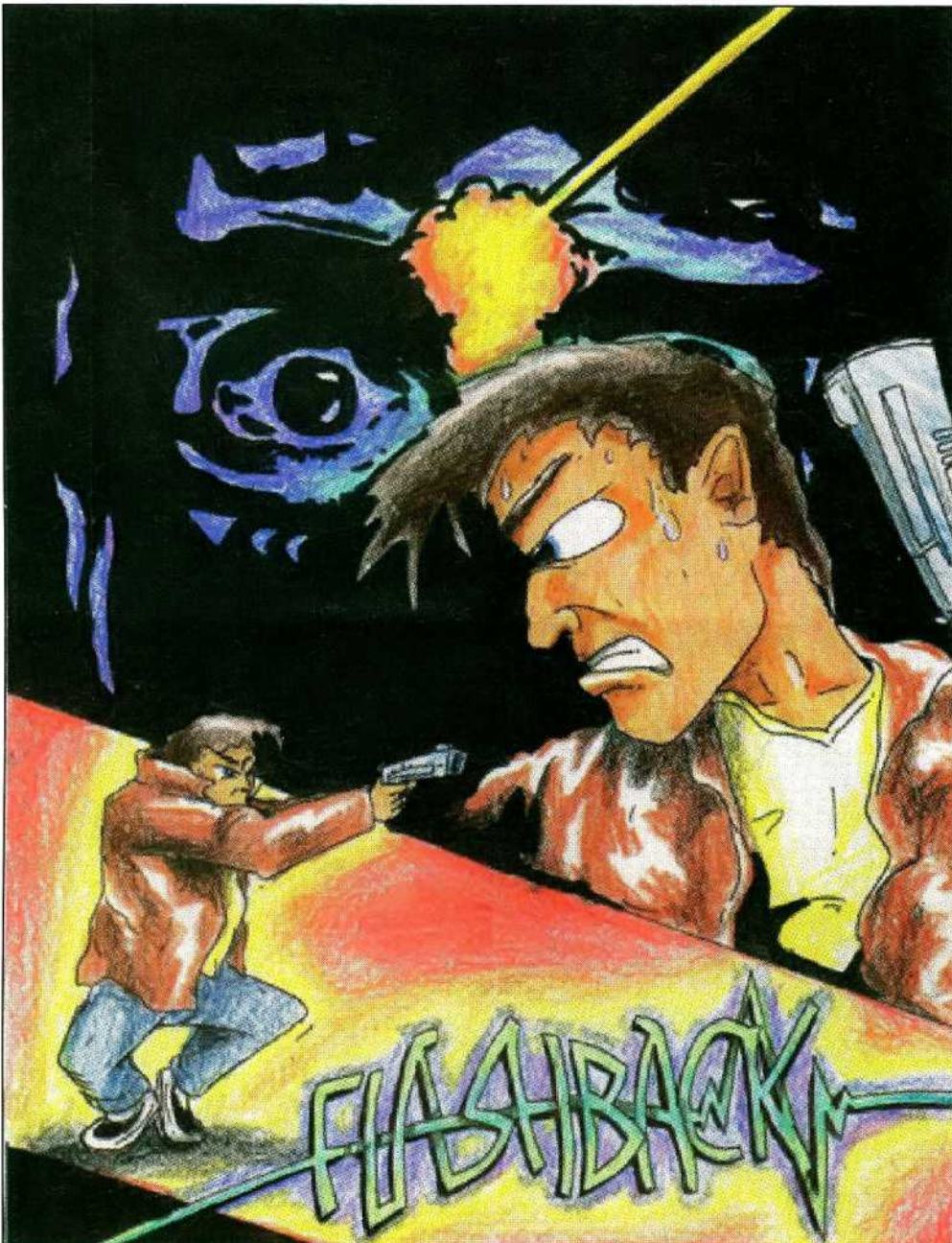
Christoph Bernauer (13), Lobenfeld nutzt die Wartezeit auf das N64 bis zum 1.3.97, um phantastische Zeichnungen anzufertigen. [Warum beginnen eigentlich so viele Vornamen auf dieser Seite mit Chris?]

und Eltern, die noch nicht in ihrer Jugend mit Videospielen in Kontakt gekommen sind, einfach nur glauben, daß Videospiele brutal, dumm oder beides sind. Zum Teil liegt das wohl an mangelnder Information, aber zum Teil auch an den Spieleherstellern selbst. Titel wie *Killer Instinct* müssen abschrecken. (Dabei finde ich, daß Jugendliche lieber so ihre Aggressionen loswerden sollten, als selbst auf jemanden einzuprügeln.) Außerdem sind die Verpackungen vielfach grafisch schlecht. Anhand der Packung von *Breath of Fire II* mag man kaum glauben, daß das Spiel bei weitem harmloser als *Bugs Bunny*-Zeichentrickfilme ist. Auch der Held aus *Chrono Trigger* sieht eher aus wie der wiedererweckte Monsterjunge aus *Friedhof der Kuscheltiere*. ... Videospiele werden sicherlich von mehr 'älteren' Menschen gespielt als ihr annehmt. Ich glaube, ältere Spieler sind einfach nur schreibfaul. Noch ein Hinweis an Eltern, die kein Verständnis für Videospiele haben: Videospielen macht nicht dumm (das sieht man ja an Euch). Es ist immerhin besser, als sich eine Fernsehsendung nach der anderen anzusehen. (Der Bergdoktor ruft, und wie gut, daß es Dr. Brinkmann gibt, oder war das die Maria?)

Marion Tung, Bevenstedt

TOTAL! meint:

Dem ist eigentlich nichts mehr hinzuzufügen. Vielen Dank für den sehr interessanten, ausführlichen Brief! Eine Anmerkung hätten wir noch: Aus o. g. Grund wurde *Killer Instinct* von Nintendo hierzulande gar nicht veröffentlicht, da das bzw. eine eventuelle Indizierung



Michael Michi Tewiele hat wieder zugeschlagen. Falls wir einmal eine Sonderausstellung mit Deinem Lebenswerk in unserem Büro veranstalten, werden wir Dich selbstverständlich an den Einnahmen beteiligen ...



Wir denken zwar, daß Mario eine seriösere Wortwahl treffen würde, freuen uns aber, daß Paul Riedinger aus Bühl-Weitenung davon überzeugt ist, daß unser Magazin auch dem Klempner gefällt

durch die Bundesprüfstelle den Ruf der Firma arg geschädigt hätte. Im Gegensatz zu anderen Videospiel-Firmen kann Nintendo wohl zurecht behaupten, daß die eigenen Spiele allesamt 'familienfreundlich' und für Kinder fast jeglichen Alters geeignet sind. Dadurch hat Nintendo bei einigen älteren Videospielern zwar den Ruf, ziemlich 'uncool' zu sein, aber damit kann Big N wohl problemlos leben.

Traumhafte Spiele?

Es hieß, Nintendo würde ein Dream Team aufbauen, in dem nur die Besten der Besten für das N64 programmieren dürfen. Aber da sind doch Firmen wie Epoch, Seta und T&E Soft drin; ist das denn wirklich ein Dream Team?

Björn Walter, Schwalbach

TOTAL! antwortet:

Auf diese Frage haben wir schon lange gewartet, denn die Zusammenstellung des sogenannten **Dream Teams** war ja schon von Anfang an eine recht zweifelhafte Angelegenheit. In den vergangenen Monaten hat sich allerdings gezeigt, daß das Ganze nichts anderes ist als eine wohlklingende Marketing-Aktion von Nintendo of America. Aus Japan – und dort spielt bei Nintendo nun einmal die Musik – war von Anfang an nichts dergleichen zu vernehmen. Dort herr-

scht absolutes Stillschweigen darüber, wer (und vor allem warum) die Lizenz für N64-Software erhält. Warum nun gerade Firmen wie Seta und T&E Soft zu den ersten Drittanbietern gehören, die N64-Spiele herausbringen, darüber gibt es natürlich keine Infos. Bei den meisten Konsolen-Releases ist es so, daß erst einmal einige abstruse Spiele von relativ unbekannten Firmen auf den Markt kommen. Allerdings standen Japan-Releases hierzulande früher nicht so sehr im Blickpunkt, so daß die Kinderkrankheiten nicht so publik wurden. Beim SNES z. B. hat es ganze zwei Jahre gedauert, bis das Gerät nach Deutschland kam, und bis dahin standen natürlich schon auf Anhieb un-mengen guter Spiele zur Auswahl. Epoch findet sich in dieser Riege, da sie die Rechte an **Doraemon** besitzen. Für uns mag das zwar extrem nichtssagend sein, in Japan jedoch ist **Doraemon** (seit 1969) die beliebteste Manga-Serie für Kinder; wesentlich erfolgreicher noch als z. B. **Dragon Ball**.

Schall und Rauch

Warum heißt M. Bison bei **Street Fighter Alpha 2** plötzlich Vega? Wenn es die US- oder Japan-Namen sind, wie heißt denn dann dort unser Vega?

Macht weiter so und berichtet auch noch etwas über das NES, trotz N64 – ein paar Classics haben noch keinem geschadet!

Lukas Wilde, Kleinostheim

TOTAL!

antwortet:

Unsere Preview-Bilder stammten aus der Japan-Version, hierzulande hören die Jungs auf die hinlänglich bekannten Namen. Schon bei dem original **Street Fighter II** Automaten von 1991 wurden für den Westen drei Namen ausgetauscht. In der Originalfassung heißt M. Bison Vega, Vega hört auf den Namen Balrog, und Balrog schließlich heißt M. Bison. Diese Änderungen gibt es bei sämtlichen SF-Versionen. Vermutlich wollte Capcom im Westen Probleme vermeiden, weil der Name des farbigen Boxers M. Bison zu sehr an Mike Tyson erinnert. Ein paar NES-Classics werden sicherlich noch folgen. Außerdem steht noch der große NES-Rückblick aus, da laut Nintendo definitiv keine NES-Spiele mehr erscheinen werden.

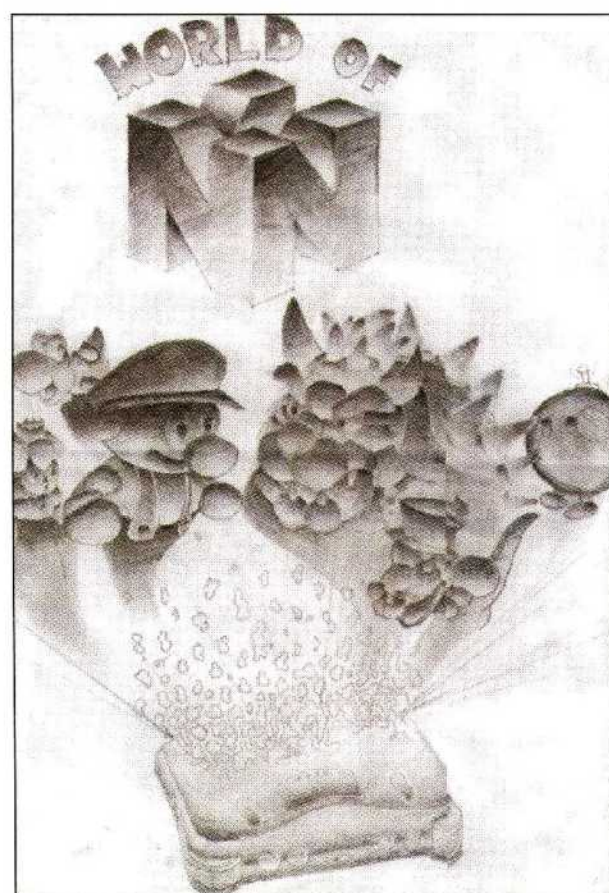
Straßenkampf

1. Kostet es kein Porto für das Abo?
2. Was hat es mit **Street Fighter III** auf sich?

Marcel Huber, Bad Hersfeld

TOTAL! antwortet:

1. Neben dem Preis von 72 DM gibt es keinerlei zusätzliche oder versteckte Kosten.
2. Nach Jahren des Wartens soll demnächst **Street Fighter III** in die Spielhallen kommen. Der Automat wird jedoch nicht in 3D sein, sondern weiterhin in 2D. Dank neuartiger Technik sollen die Animationen der Kämpfer nun erstmals absolut fließend sein. Über eventuelle Umsetzungen ist noch nichts bekannt. Ein 3D-**Street Fighter** ist übrigens auch in Arbeit. Da

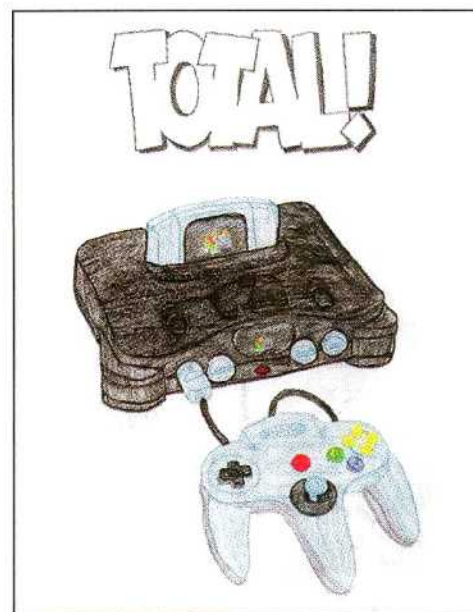


Ob sich Lennart Rubach (14) aus Hamburg das Motiv mit seinem Zeichner-Kollegen von Seite 16 abgesprochen hat?

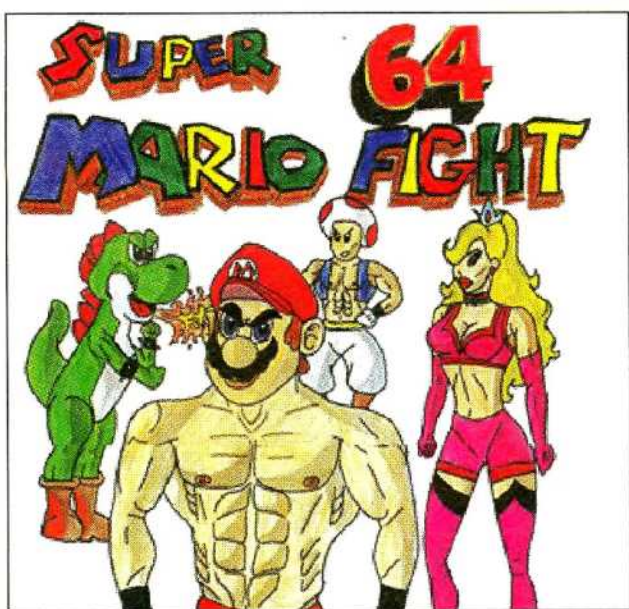
der Automat auf PlayStation-Hardware basiert, wird er aber für Spielhallenverhältnisse voraussichtlich nicht sonderlich spektakulär ausfallen.



Tobias Lindner (13) aus Berlin sorgte dafür, daß der niedliche kleine Kerl an unserer Bilderwand eine neue Bleibe fand



Michael Hildebrand aus Rheinbach hat das dominierende Thema dieses Monats vorausgesehen



Andreas Freymüller (15) aus Heidelberg hat ein ungewöhnliches Betätigungsfeld für Mario & Co gefunden. Was wohl Miyamoto-san von dieser Idee hält?

Mario Paint-Highscore

Die Sache mit der **Super Mario Kart**-Highscore-Jagd per Videorecorder ist ja sehr umständlich. Wie wär's zur Abwechslung mit einem **Mario Paint**-Mal- und Musikwettbewerb?

Tobias Lindner, Berlin

TOTAL! antwortet:

Gute Idee, können wir gerne machen. Wer Interesse hegt, manifestiert dies bitte in Form einer Postkarte an den Highscore-Themen-Aufruf.

Rollenspiel-Special

1. Warum benötigt **Killer Instinct Gold** 96 MBit, **Super Mario 64** hingegen 'nur' 64 Mbit? Ist Zweitgenanntes nicht viel umfangreicher, oder liegt es an den Texture Maps, die bei **Mario 64** ja auch nicht selten vorkommen?
2. Frage zu **Micro Machines 2**: Gibt es wie bei der Mega-Drive-Version ein Construction Kit? Wird es **MM Military** oder eine '97er Variante geben?
3. Bringt doch ein Special mit allen Nintendo-Rol-

Abo-Prämie 1

Das Dankeschön an alle
TOTAL!-Abonnenten

Die Abenteuer von Mega Man auf Video!

Abo-Aktion

Jeder, der jetzt TOTAL! für zwölf Monate abonniert, darf zwischen einem Mega-Man-Video und dem Nintendo⁶⁴-VHS-Video wählen! (Bitte auf der Abo-Karte ankreuzen).

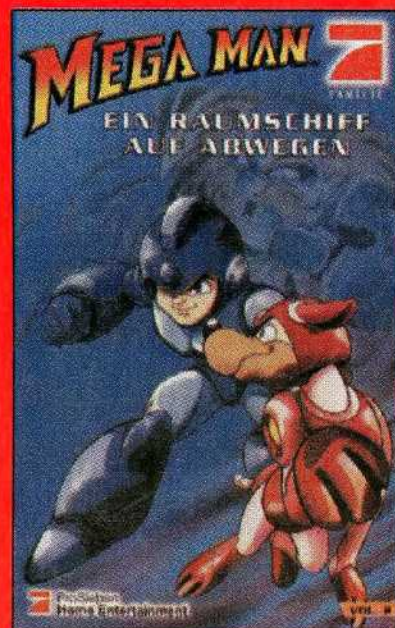
Wenn Ihr schon TOTAL!-Abonnent seid, könnt Ihr die Mega-Man-Collection selbstverständlich auch bestellen. (Siehe Sonderkarte).

Info: Die VHS-Videos beinhaltet jeweils zwei verschiedene Mega-Man-Abenteuer. Die Gesamtlaufzeit beträgt jeweils ca. 47 Minuten.

TM & © Capcom Co. Ltd. All rights reserved.



Folge 1:
Aller Anfang ist schwer



Folge 2:
Ein Raumschiff auf Abwegen



Folge 3:
Dr. Wileys Traummaschine



Folge 4:
Mega Man im Kleinformat

Abo-Prämie 2

**SUPER 64
MARIO**



▶ 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.



**PILOTWINGS
64**



Infos zum Video

Das 30minütige VHS-Video zeigt Euch die genialen Welten von *Super Mario 64* (Infos ab Seite 52) und entführt Euch mit *PilotWings 64* 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**



Diesen Monat erhielten wir wieder verstärkt Einsendungen aus der Sparte Rollenspiele. Auch Paul Winkler aus Düsseldorf war in dieser Richtung tätig

lenspielen im Heft, oder besser: Alle Tests in einem Extraheft.

4. Wo bekommt man Daumenkino 1 & 2 bei euch? (namenlose(r) Leser/-in)

TOTAL! antwortet:

1. Je mehr Texture Maps genutzt werden, desto mehr Speicher belegt das natürlich. Bei SM 64 wird sehr viel Grafik in Echtzeit berechnet. Das belegt wesentlich weniger Speicherplatz, als gezeichnete bzw. gerenderte Prügel-Charaktere einnehmen, bei denen jede einzelne Animationsphase im Speicher abgelegt wird.

2. Einen Construction Kit gibt es nur in der 96er Mega-Drive-Variante. Weitere Versionen für SNES wird es nicht geben. Codemasters hat lediglich noch eine Handvoll finaler MD-Spiele produziert, in Zukunft wird man sich allein den 32-Bit-Konsolen widmen.

3. Sooo viele Rollenspiele und Action-Adventures gibt es in Deutschland leider nicht, und einige von den wenigen sind schon nicht mehr erhältlich, wie zum Beispiel Shadowrun oder Might & Magic. Aber mal sehen, was wir für das kommende Jahr an Themen für die Sonderhefte auf Lager haben werden.

4. Ein Daumenkino mit Szenen aus Super Mario 64 hatten wir erstmalig in Ausgabe 3/96. Zu haben ist es nur zusammen mit der dazugehörigen TOTAL!.

Setzen, sechs!

Ihr habt in Ausgabe 10/96 im zweiten Teil der Donkey Kong-Biographie geschrieben, daß Diddy ein Schimpanse sei. Das stimmt nicht. Diddy hat nämlich einen Schwanz, und Schimpansen haben, wie auch alle anderen Menschenaffen, keinen.

Oliver Lux, Sulingen

TOTAL! antwortet:

Mann, ist das wieder peinlich! Jeder hat's gesehen, keinem ist es aufgefallen. Von drakonischen Strafmaßnahmen wollen wir diesmal absehen, Beschwerdebriefe sind an unsere Biologielehrer zu senden (Adressen sind auf Anfrage erhältlich!) Obwohl: Vielleicht ist Diddy ein Schimpanse, der in der Nähe eines AKWs aufgewachsen ist ...

Leserdiskussion

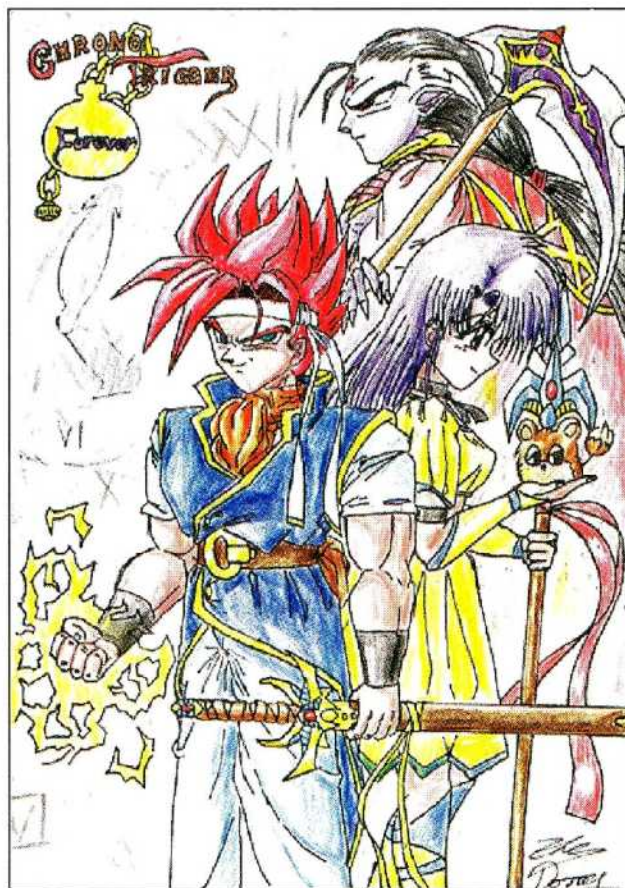
Nach Meinung von Dataflash (Anm. d. Red.: der ARP-Hersteller) versucht Big N mit elektronischen Tricks, den

Einsatz von Cheatern wie das ARP zu unterbinden. Wie kurzsichtig! Ich mußte mehrfach die Erfahrung machen, daß ich ein teuer gekauftes Spiel (speziell Jump&Runs) nicht bis zum Ende durchspielen konnte, weil es für mich als Durchschnittsspieler nicht zu schaffen war. Also werde ich künftig nur noch Spiele kaufen, von denen ich weiß, daß ich sie notfalls mit eingebauten Cheats oder aber mit dem ARP durchspielen kann.

Im PC-Bereich haben dies die meisten Hersteller längst erkannt, nachdem eine entsprechende Diskussion über längere Zeit die Fachzeitschriften gefüllt hatte. So werden von den Programmierern die Cheats gleich mitgeliefert bzw. den Zeitschriften zur Veröffentlichung überlassen. Die PC-Spielezeitschriften haben die Zeichen der Zeit erkannt und reagiert. Auch ihr, als führendes und bestes Konsolen-Magazin, solltet das Thema „unlösbares Spiel“ oder „Wieso sollte ich den vollen Kaufpreis zahlen für ein Spiel, das ich nur zur Hälfte spielen kann?“ nicht ignorieren.

Wie wäre es mit einer Leserdiskussion zu diesem Thema?

Peter Brenk, Mannheim

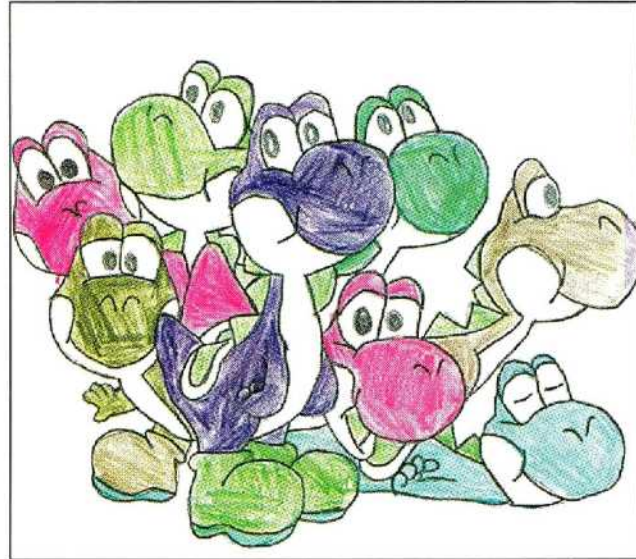


Von Zhe Dong aus Bad Homburg stammt dieses TOTAL! geniale Chrono Trigger-Kunstwerk

TOTAL! antwortet:

Nintendo hat ganz andere Gründe, Cheatmodule unwirksam zu machen. In erster Linie zielt das darauf ab, daß ARPs auch als Importadapter fungieren. Und Importe sind den Firmen nun mal ein Dorn im Auge, da die Niederlassungen in verschiedenen Ländern voneinander unabhängig sind. Was bringt es Nintendo Deutschland, wenn sie viel Geld in Werbung und Marketing investieren und bestimmte Stückzahlen von Modulen produzieren, das Ganze im Endeffekt aber für die Katz ist, weil alle Leute sich schon US-Module gekauft haben und somit die amerikanischen Kollegen den ganzen Umsatz machen und hierzulande die Spiele in den Regalen liegenbleiben?!

Aber was den Punkt mit zu schwierigen Spielen betrifft: Natürlich kann man es vom Anfänger bis zum Spieleprofi nicht jedem rechtmachen. Viele Programmierer verwenden sehr viel Zeit darauf, im Zusammenspiel mit den sogenannten Testabteilungen die Spielbarkeit so zu gestalten, daß jeder etwas von dem Spiel hat. PC-Programmierer stellen sich selbst ein Armutzeugnis aus, wenn sie von vorneherein davon ausgehen, daß man Cheats benötigt, um ihr Spiel spielen zu können. Insgesamt zeichnen sich Konsolenspiele häufiger durch gute Spielbarkeit aus als Computerspiele, wo nur allzuoft die Technik im Vordergrund



Kathi Auer (12) aus Lorenzenberg sandte uns nach langer Abstinenz einige neue Bilder, u. a. ein ganzes Rudel niedlicher Yoshis

steht. Das ist zumindest unsere Meinung.

Natürlich gibt es auch unter den Videospielen schwarze Schafe. Aber auch in diesem Punkt ist das alles sehr subjektiv. Zu Spielen, die wir als „schwierig“ oder „unfair“ einstufen, erhalten wir Briefe nach dem Motto „Habe ich in zwei Tagen durchgespielt“. Aber wir rufen in diesem Zusammenhang gern zu einer allgemeinen Leserdiskussion auf, denn natürlich ist nichts frustrierender als ein Spiel, das man auch im x-ten Anlauf nicht schafft. Also: Schreibt uns Eure Meinung zu diesem Thema!

Illegal 2000

Auf Flohmärkten o. ä. sehe ich häufig Super-Nintendo-ähnliche Konsolen mit identischem Aussehen und gleichen Kontrollern, aber nirgendwo steht etwas von Nintendo. Lohnt es sich, so einen Apparat zu kaufen?

Nico Garthe, Miehlen

TOTAL! antwortet:

Davon solltest Du lieber die Finger lassen. Es handelt sich dabei um illegale Nachbauten, mit denen Du keine wahre Freude haben wirst. Offizielle SNES-Module laufen darauf oftmals nicht, die Spiele/Raubkopien, die dabei sind, haben Grafikfehler oder andere Bugs, bestehen nur aus wenigen Levels, laufen gar nicht oder ähnliches. In manchen Geräten, die aussehen wie ein SNES, steckt sogar nur ein NES-Nachbau. Wir können Dir eigentlich nur raten, in den sauren Apfel zu beißen und ein paar Mark mehr für ein echtes Super Nintendo auszugeben.

TOTAL! LESERSPIEGEL

Teil 34



Lucas Wilde aus Kleinostheim besitzt eine ganze Vitrine voller Videospielememorabilia mit Mario, Mega Man und vielen anderen. Hallo, Lucas, hattest Du mal einen Ferienjob im Nintendo-Lager in Großostheim?

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
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. 3	dt	129.00
Donkey Kong Count. 2	dt	119.00
Dschungelbuch	uk	79.00
Earth Worm Jim 2	dt	89.00
Fifa Soccer 97 GO.ED	dt	119.99
Final Fight 3	dt	99.00
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	dt	109.00
Lufia 2	us	140.00
Mario World 2	dt	109.00
Mario Andretti Rac.	dt	109.00
Mickey & Minnie	dt	99.00
NBA Live 97	dt	124.00
NHL Hockey 97	dt	119.99
NHL Hockey 96	dt	109.00
Olym.Summer Games	dt	109.00
Pinocchio	dt	129.00
Schlümpfe 2	dt	129.99
Secret of Evermore	dt	109.00
Solitaire	dt	99.00
Star Trek: Next Gen.	dt	89.00
Streetfighter Alp. 2	dt	129.00
Terranigma	dt	119.00
Tetris Attack	dt	89.00
Tom & Jerry 2	dt	134.00
Toy Story	dt	129.00
Unirally	dt	79.00
Waterworld	dt	89.00
Wayne Gretzk.NHLPA	dt	119.00
Winter Gold	dt	109.00
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	44.99
Asterix	dt	59.00
Beavis and Butthead	dt	39.00
Blackhawk	uk	59.00
Bubsy 2	dt	69.00
Champ.World Class S.	dt	49.00
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
Mario All Star Clas.	dt	59.00
Mario Kart Classic	dt	59.00
Newman-Ha. Indy Car	dt	44.99
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
Spiderman / X-Men	dt	44.99
Stargate	dt	39.00
Terminator 2 (Judgme)	dt	44.99
Tetris & Dr. Mario	dt	69.00
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 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.2	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

Hugo	dt	59.00
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	dt	49.99
Donkey Kong Land 2	dt	69.00
Dr. Mario	dt	49.00
Earth Worm Jim	dt	49.00
Iron Man XO	dt	59.00
Joh. Madden Footb.96	dt	49.00
Judge Dredd	dt	54.99
Kirbys Block Ball	dt	59.00
Kirbys Dream Land 2	dt	59.00
Mega Man 5	dt	49.00
Olym.Summer Games	dt	59.00
Rasenmäher Mann	dt	65.00
Schlümpfe 2	dt	69.00
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
Track & Field	dt	44.00
Wario Blast	dt	49.99
Waterworld	dt	49.00
Zelda	dt	59.00

Gameboy- Sonderangebote

Max	dt	39.00
Addams Family 2	uk	39.00
Adventure Island 1	dt	34.99
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
PGA European Golf	dt	34.99
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 SPIEL DES MONATS



dt 119,00 DM

Gameboy-Zubehör

Game Boy Pocket	dt	119.00
-----------------	----	--------

Nintendo 64

Pilot Wings	jp	219.99
Pilot Wings 64	us	139.00
Super Mario 64	us	139.00
Wave Racer 64	jp	199.00

Nintendo 64- Sonderangebote

Nintendo 64-Zubehör

Joypadverlängerung	dt	24.99
Joypad JT 376 Tride.	dt	49.00
Joypad JT 377 Tride.	dt	59.00
Nintendo64+Ma.+PW.	jp	899.00
Nintendo 64 o.Spiel	us	479.00
Nintendo 64 + Mario	jp	799.00

3-DO

3-DO-Sonderangebote

3-Do Sampler	dt	3.00
Deathkeep	uk	29.00
Dragon Lore	dt	29.00
Gridders	uk	69.00
Mega Race	dt	29.00
Psychic Detective	dt	29.00
Sesame Street Numb.	us	29.00
Sewer Shark	us	49.00
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

F1	dt	99.00
Poed	dt	89.00
Tilt	dt	84.00
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

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	99.00
---------------------	----	-------

Disruptor	dt	89.00
-----------	----	-------

Earth Worm Jim 2	dt	89.00
------------------	----	-------

Ecstatica	dt	99.00
-----------	----	-------

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

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

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

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

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

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

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

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

Lost Vikings 2	dt	89.00
----------------	----	-------

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

Namco Museum Pic. 1	dt	99.00
---------------------	----	-------

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Ridge Racer Revol.	dt	99.00
--------------------	----	-------

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

Rock'n Roll Racing 2	dt	94.00
----------------------	----	-------

Sampras Extr.Tenni.	dt	89.00
---------------------	----	-------

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

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

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

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

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

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

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

Tekken 2	dt	99.00
----------	----	-------

Thunderhawk 2	dt	79.00
---------------	----	-------

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
---------------	----	-------

Ultimate Mortal K. 3	uk	99.00
----------------------	----	-------

Viewpoint	dt	89.00
-----------	----	-------

Wipe out 2097	dt	99.00
---------------	----	-------

Sony PSX- Sonderangebote

Gex	dt	69.99
-----	----	-------

Battle A.Toshinden 1	dt	64.99
----------------------	----	-------

Bust a Move 2 Arcade	dt	64.99
----------------------	----	-------

Cyberspeed	dt	44.99
------------	----	-------

Extreme Pinball	dt	49.99
-----------------	----	-------

Fifa Soccer 96	dt	59.00
----------------	----	-------

Goal Storm (Konami)	dt	59.99
---------------------	----	-------

Hi Octane (DA)	dt	69.00
----------------	----	-------

Jupiter Strike	dt	69.00
----------------	----	-------

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
-------------------	----	-------

Verlängerung Joypad	dt	19.99
---------------------	----	-------

Joypad Sony PSX	dt	54.00
-----------------	----	-------

Mad Catz Lenkrad	dt	139.99
------------------	----	--------

Memory Disk Drive	dt	169.00
-------------------	----	--------

Mem. Card Sony PSX	dt	49.00
--------------------	----	-------

NeGoon Joypad PSX	dt	84.00
-------------------	----	-------

RGB-Scart Kabe.Sony	dt	29.99
---------------------	----	-------

Sony PSX & Streetfi.	dt	419.99
----------------------	----	--------

Sony PSX o. Spiel	dt	389.00
-------------------	----	--------

Memory Card & Pad	dt	89.00
-------------------	----	-------

Saturn

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

Tilt	dt	89.00
------	----	-------

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
---------	----	-------

SNES

1-2 Spieler

Nintendo/Rare

ca. DM 130



Schon wieder ist ein Jahr vergangen, und Nintendo lädt zur dritten Runde des erfolgreichen Render-epos', Donkey Kong Country, ein. Wieder gibt es zahllose Welten von Kremlings und anderem Getier zu befreien.



Fässer spielen bekanntlich schon immer eine große Rolle bei Donkey Kong. Hier werden sie dazu benutzt, Wasserfälle hochzuspringen

NINTENDO & RARE

PRESENTS: D K C DONKEY

POSTIV!

DKC-typische Supergrafik und viele, viele Level, die es zu erforschen gilt

Die langen Ankündigungen und unser exklusives Preview in TOTAL! 9/96 ließen bereits vor Monaten die Herzen der Jump&Run-Jünger höher schlagen, denn nach langer Durststrecke ist endlich wieder ein absoluter Tophit-Kandidat in Sicht. Die Affenbande geht in die dritte und vermutlich auch letzte SNES-Renderrunde.

Eingefleischten Kong-Fans ist die Story bereits bekannt: Oberbösewicht Kaos hat seine Kremlings um sich geschart, und Donkey und Diddy sind auf geheimnisvolle Weise plötzlich verschwunden. Das sieht die blonde Affendame Dixie natürlich gar nicht gerne und startet kurzum eine waghalsige Rettungsaktion. Doch als sie bei Funky Kong vorbeikommt, hat sie plötzlich doppelten Ärger am Hals, denn von dem coolen Primaten bekommt sie Kiddy Kong, ein Gorillababy mit gewaltigen Kräften, aufs



Dixie staunt nicht schlecht, als Ihr Funky Kong das Riesenbaby mit den Superkräften Kiddy vorstellt. Doch spätestens, wenn es darum geht, DK-Münzen zubekommen, weiß sie seine Gesellschaft wohl zu schätzen



Einer von Ellies Tricks ist dank ihres Rüssels das Ansaugen weitentfernter Fässer



Auge gedrückt. So macht sich die Babysitterin wider Willen mit dem Kleinen auf, in acht verschiedenen Welten nach ihren Freunden zu suchen. Bald erkennt sie, daß sich der lebenswerte Strampelhosen-Rambo dank seiner Kräfte als äußerst nützlich erweist.

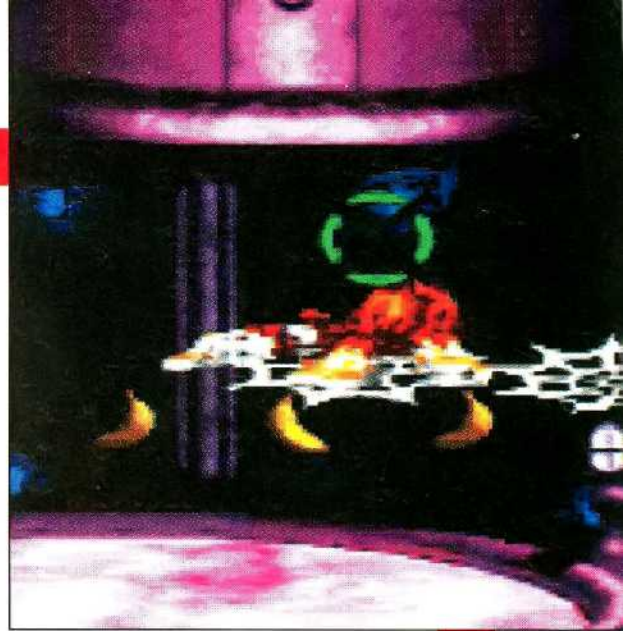
DIXIES COMEBACK BRINGT VIELE NEUE CHARAKTERE MIT SICH

Auf einer großen Landkarte, die im Gegensatz zu derer beiden Vorgänger mehr Bewegungsfreiraum bietet, könnt Ihr sämtliche Welten bereisen. Um die einzelnen Inseln trockenen Fußes zu erreichen, zimmert Euch Funky Kong, der der Luftfahrt entgültig entsagt hat, diverse Boote. Doch zuvor müßt Ihr ihn mit Arbeitsmaterialien versorgen. Mit einem Paar Ski baut er Euch zum Beispiel einen Jet-ski, mit dem Ihr sogar Wasserfälle hochfahren könnt. Neben Funky Kong hat auch die mittlerweile pensionierte Lehrerin Wrinkly Kong im Spiel

Platz gefunden. Sie speichert Eure Spielstände gebührenfrei, während sie ihren Lebensabend vor einer neuartigen Videospielkonsole verbringt. Ihr könnt ihr auch die Bananen-Vögel anvertrauen, die auf der ganzen Insel versteckt sind. Um einen der Flattermänner zu ergattern, müßt Ihr eine Art Senso-Spiel mit farbigen Diamanten spielen. Die seltene Vogelart umgibt ein Geheimnis, das erst gegen Ende des Spiels allmählich

gelüftet wird.

Der dritte freundliche Affe im Bunde ist Showmaster Swanky, der Euch gegen ein geringes Entgelt ein paar Bälle werfen läßt. Euer erbitterter Gegner dabei ist kein geringerer als der altkluge Cranky Kong höchstpersönlich. Neben der Gorilla-Familie trifft Ihr unterwegs noch auf einen ganzen Clan hilfsbereiter Bären. Diese friedlichen Geschöpfe könnt Ihr besuchen, um Informationen zu be-



Squitter hat seine aus DKQ bekannten Fähigkeiten zum Glück nicht verlernt



Mit dem widerspenstigen Muschelboss ist nicht gut Kirschen essen, aber Schwertfisch Enguarde hat das auch gar nicht im Sinn

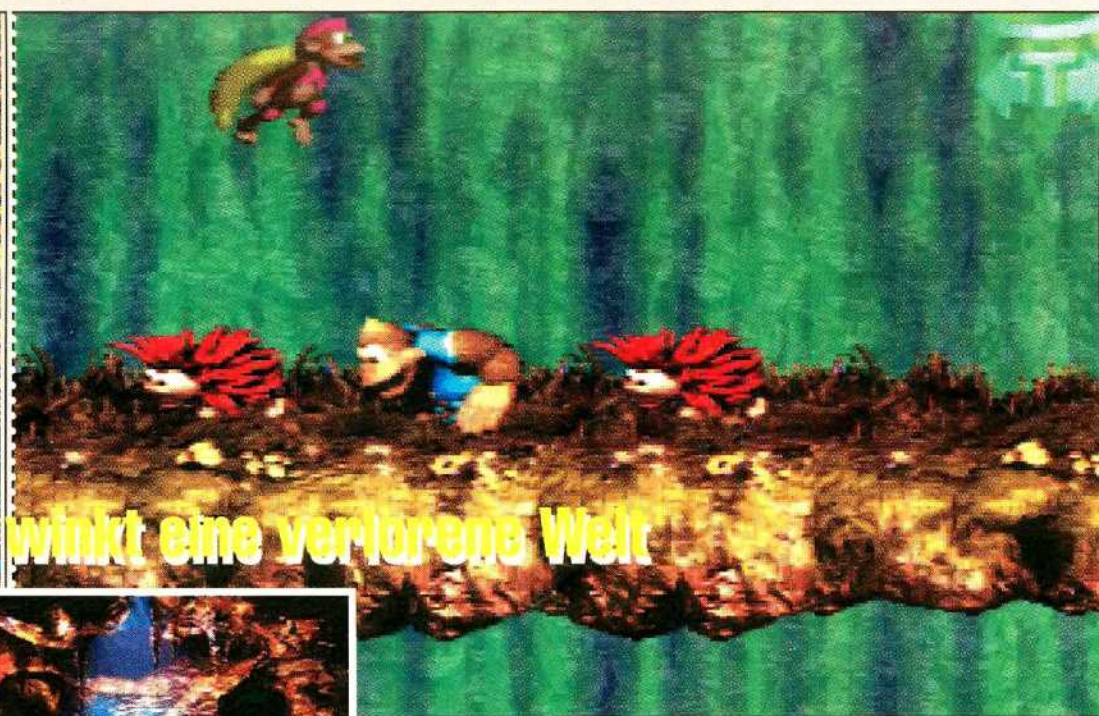
KONG COUNTRY

3

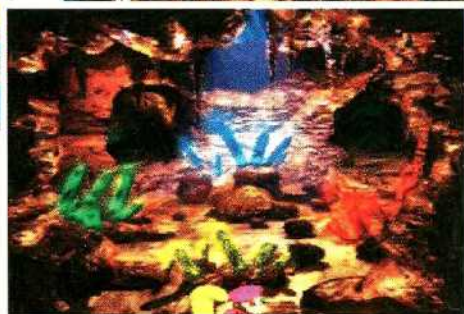
Dixie Kong's Double Trouble



Als besonderes Highlight winkt eine verlorene Welt



Die Bärenfamilie ist sehr hilfsbereit. Natürlich kommt das Spiel hierzulande in deutscher Sprache in den Handel



kommen oder Eure Fundsachen einzutauschen. Die Zwillinge Benny und Björn (Kennt noch jemand ABBA?) stellen Euch sogar ihren Sessellift zur Verfügung.

Dixie Kong's Double Trouble wäre kein echtes DKC-Abenteuer, wenn die beiden Hauptakteure in den Levels nicht tatkräftig von einigen Freunden aus dem Tierreich unterstützt werden würden. Neben dem Schwertfisch Enguarde, der schon in Teil eins die Untiefen der Meere durchkreuzte,

Es ist nicht ratsam, auf die stacheligen Igel zu springen, aber dafür kann Kiddy Kong sie mit seiner Rollattacke frontal aus dem Weg räumen

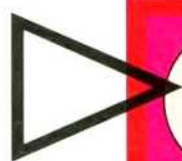
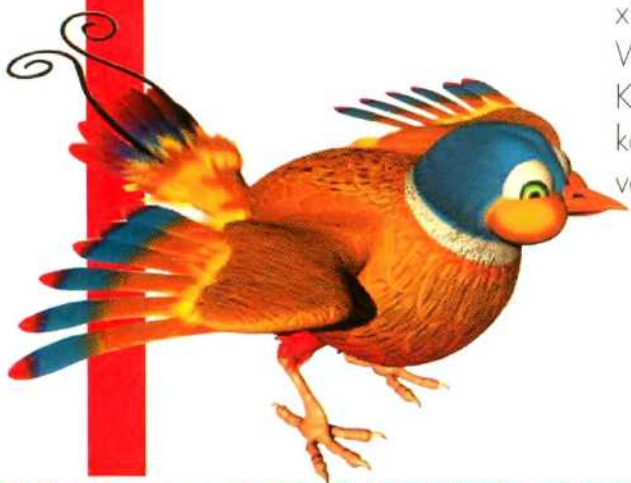
AFFENDAME IN NOT



Zackbumm!
Wer im Wald
nicht aufpaßt,
wird vom Blitz
getroffen

DIE HINTERGRÜNDE SIND TEILWEISE BESSER ALS JE ZUVOR

der netzschießenden Spinne Squitter und dem Papagei Squawks dürfen wir zwei neue Freunde begrüßen. Da wäre zum einen das niedliche Elefantenbaby Ellie, das mit seinem multifunktionalen Rüssel nicht nur Fässer ansaugen und werfen, sondern auch Wasser tanken und auf Feinde spritzen kann. Zum anderen hilft Euch der kleine Paradiesvogel Parry Extras einzusammeln, indem er treu über Dixies und Kiddys Köpfen schwebt. Während Ihr Euch auf der Country-Karte noch gefahrlos fortbewegen könnt, sieht das in den einzelnen Levels schon ganz anders aus. Dort



D K C DONKEY K



DAS SPEKTAKEL GEHT WEITER



machen Euch nicht nur neuartige, gemeine Kremplings arg zu schaffen, sondern auch flinke Fässergerister, gefräßige Clownfische und rutschende Pinguine. Selbstverständlich weiß sich das affenstarke Team zu wehren. Während Dixie lediglich mit ihren aus dem Vorgänger bekannt-

*Ja, das geht aufs Kreuz.
Es ist eine wahre Tortur
für Dixie, wenn sich Kiddy
von ihr schleppen läßt*

NEGATIV!

Wenige neue Musiken
und Soundeffekte, eine
Idee zu einfach



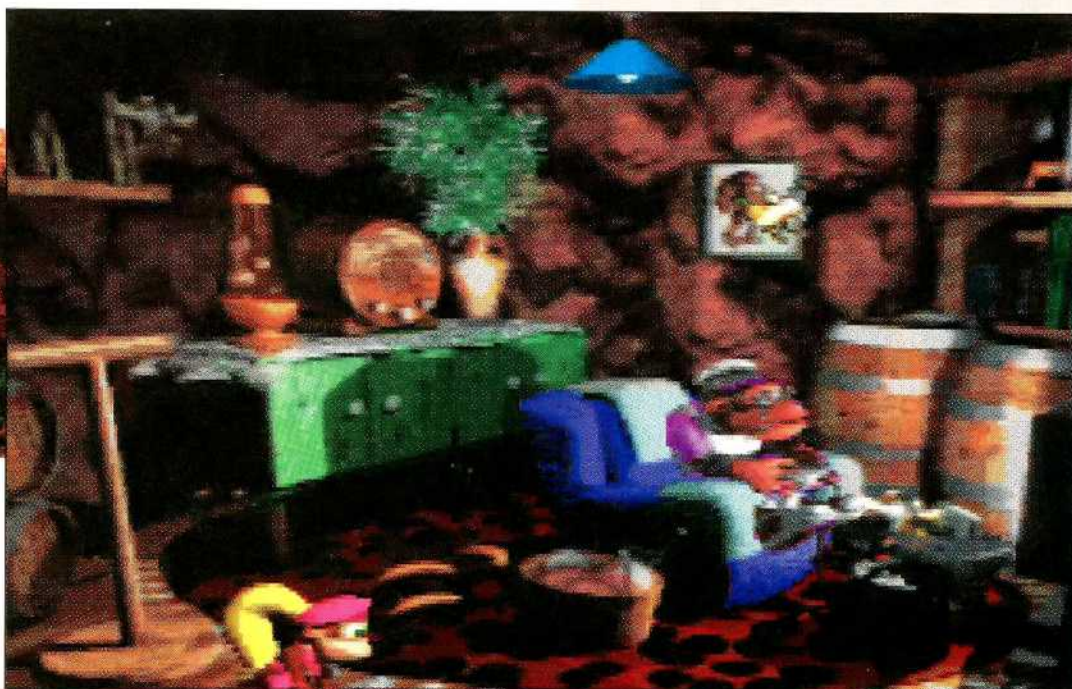
Der Kanonensneemann fordert Euch zu einer gnadenlosen Schneeballschlacht heraus

ten Tricks, wie der Propellersprung, aufwarten kann, kugelt sich der pummelige Kiddy durch ganze Kremplings-Armeen, ohne seinen übergroßen Strampelanzug zu beschmutzen. Diese Kugelattacke darf auch dazu verwendet werden, auf einer Wasseroberfläche abzuspringen, um auf die-

se Weise große Teiche überwinden zu können. Mittels eines Huckepackwurfs lassen sich nicht nur Feinde erledigen, sondern auch höher gelegene Stellen erreichen, wo meistens Bonusräume versteckt sind. Die Schauplätze der Level sind traditionell an den abstrusesten Orten



Der lila Squawks kann zwar keine Körner spucken, aber dafür Fässer durch die Luft tragen



Wie gemein! Selbst die alte Wrinkly hat schon ein Nintendo⁶⁴

ONG COUNTRY 3

daß DKC 3 in Anbetracht der zwei begnadeten Vorgänger hinter den Erwartungen zurückbleibt. Gelang es Rare noch vor einem Jahr ihren Affen-Erstling mit *Diddy's Kong Quest* in den Schatten zu stellen, kann man DKDT 'nur' als einen solide gemachten Abschluß der J&R-Trilogie betrachten. Die zahlreichen Fans werden dennoch nicht von ihren Lieblingen enttäuscht werden, denn auch bei DKC 3 ist dank der vielen versteckten Geheimnisse die Langzeitmotivation großgeschrieben.

Christian Henning



Auch dieses Weihnachtsfest wird durch ein DKC bereichert

Die unterschiedlichen Nebelfarben in der Kanalisation signalisieren verschiedene Steuerungseinträchtigungen. Grüner Nebel steht zum Beispiel für Fast-Schwerelosigkeit und lilafarbener für spiegelverkehrte Richtungen.

angesiedelt. Jeder, der äußerst detaillierten und farbenprächtigen Hintergründe spiegelt eine typische Region wider. Von obligatorischen Eiswüsten und Unterwasserleveln bis hin zu stickigen Heizungskellern und Kanälen, durch die seltsame, bunte Gase wabern, sind fast alle möglichen Orte vertreten. Wie erwartet wurden auch die Charaktere liebevoll in Szene gesetzt. Doch hätte man Dixie und vor allem Enguarde im Laufe der Zeit einer Frischzellenkur unterziehen können, um sie ein wenig up to date aussehen zu lassen. Ähnliche Bequemlichkeit legte die Soundabteilung bei Rare an den Tag. Die Mehrzahl der verwendeten

ENGUARDE IST IMMER NOCH GANZ DER ALTE



Soundeffekte stammen aus den beiden Vorgängern, ebenso wie viele neu gemixte Musikstücke, die leider nicht verbessert wurden. Es gab wohl niemals begründete Zweifel

daran, daß auch *Dixie Kong's Double Trouble* ein absoluter Top-Titel sein würde. Dennoch muß man sagen,



Beim Ballwerfen gegen den vorlauten Cranky könnt Ihr viele Münzen gewinnen

Gameplay

1-

DKC-erprobte Spieler haben keine Probleme, und auch Neulinge finden sich sehr schnell zurecht.

Dauerspaß

1-

DKC 3 ist einfacher als seine Vorgänger, doch in der verlorenen Welt habt Ihr trotzdem einiges vor Euch.

Grafik

1

Am überwältigsten sind die famosen Hintergründe. Die meisten bieten noch mehr Details als je zuvor.

Sound

2-

Leider hat sich bei Rare niemand die Mühe gemacht, mehrere neue Stück zu komponieren.

TOTALI-CHECK

Genre Jump&Run
Level 8 große Welten
Schwierigkeit einfach
Continues Batterie
Speicherkapazität 32 MBit
Erhältlich im Handel

FAZIT

1-

SNES

1 Spieler

Enix/Nintendo

ab Dezember

TERRANIGMA

Rollenspiele werden in Deutschland immer beliebter! Dieser Satz war in diesem Jahr allerorten zu lesen und zu hören, doch übermäßig viel Anlaß zur Freude gab es für Genre-Fans in den vergangenen Monaten nicht. Das soll sich nun endlich ändern.



Magische Karte
Terranigma bietet ein ungewöhnliches Inventar- und Menüsystem



Standard Amok
Stich Werbe
Pflanz Block
Hilft gegen
starke Monster



Lisring 2
Zaubern kann unser Held nur mit Hilfe diverser Gegenstände



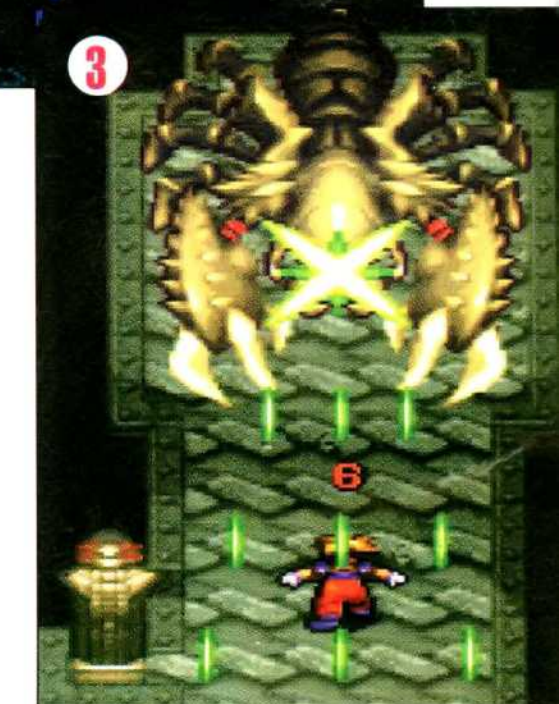
Im Erdinneren müssen zuerst fünf Türme gemeistert werden



Afrika kehrt aus den Tiefen des Meers an die Oberfläche zurück
Anschließend erscheinen auf der Oberwelt die fünf Kontinente



Amazonas
Die Weltkarte präsentiert sich standesgemäß als Mode-7-Grafik



1. Die Zwischensequenzen sind grafisch ansprechend gestaltet
2. Das Heimatdorf des Helden erinnert optisch ein wenig an Secret of Mana
3. Im fünften Turm stellt sich Euch als Endgegner ein überdimensionaler Skorpion in den Weg

Secret of Evermore reichte nicht an den Erfolg des namensverwandten Kultspiels Secret of Mana heran. Capcoms Breath of Fire II konnte zwar mehr begeistern, doch aufgrund englischer Bildschirmtexte war das Spiel nicht für jederman uneingeschränkt zugänglich. Damit war das Thema für dieses Jahr auch schon wieder abgehakt, denn die absoluten Genre-Highlights Super Mario RPG und Secret of Mana 2 von Square fanden bekanntlich nicht den Weg in hiesige Gefilde, und daran wird sich leider auch in Zukunft nichts ändern.

Doch das anstehende Fest der Liebe soll laut Nintendo dennoch zum Fest der Freude für alle Rollenspieler (und natürlich auch Rol-

lenspielerinnen) werden. Lufia, das wir in den vergangenen Ausgaben ausführlich vorgestellt haben und in der Redaktion bereits für Aufregung sorgte, verschiebt sich zwar auf Anfang 1997, doch glücklicherweise gibt es da ja noch Enix. Wer unseren Report in TOTAL! 7/96 gelesen hat, dürfte wissen, daß Enix in Japan nicht minder erfolgreich ist als der hiezulande wesentlich bekanntere Konkurrent Square. Aus dem reichhaltigen Fundus an Rollenspielen suchte sich Nintendo Terranigma aus, das Japanern seit Ende letzten Jahres unter dem Titel Tenchi Souzou bekannt ist, was frei übersetzt in etwa die Erschaffung von Himmel und Erde bedeutet. Das Spiel soll bereits dieser Tage erhältlich sein, selbstverständlich mit komplett in Deutsche übersetzten Bildschirmtexten und einem Spieleberater. Grundlage für jedes fesselnde Spiel dieses Genres ist natürlich die Story und die liest sich in diesem Fall wie

folgt: Vor Urzeiten herrschte auf der Erde ein Kampf zwischen dem Licht und der Dunkelheit. Wie das Leben nun einmal so spielt, fiel der gnadenlosen Auseinandersetzung die gesamte Erde nebst jeglichen Lebens zum Opfer. Die letz-

EIN KLEINER HELD WIRD ZUM SPIELBALL DER MÄCHTE VON LICHT UND DUNKELHEIT

Nach Mission of Time ein weiteres Action-Adventure von Enix



In Truhen findet Ihr unterwegs mehr oder minder nützliche Gegenstände. In Shops ist es zudem möglich, Sachen zu erwerben oder zu verkaufen



Doch alles Leben verschwand und zurück blieb nur ödes Land.



Sämtliche Bildschirmtexte wurden ins Deutsche übersetzt

Unser Held hört zwar von Haus aus auf den Namen Ark, Ihr könnt den Namen jedoch zu Beginn des Spiels ändern. Dank des Batteriespeichers auf dem Modul läßt sich an bestimmten Orten der Spielstand speichern



Der A-Button dient im Spiel als Aktionsbutton, mit dem Ihr je nach Situation, Gegenstände aufnehmen, Gegner attackieren oder Gespräche führen könnt. Daß Euch dieser finstere Geselle jedoch wirklich freundlich gesonnen ist, darf bezweifelt werden



Eurer Schuld zu stehen, und ermöglicht es Euch zumindest, das kleine Mißgeschick wieder ungeschehen zu machen. Dazu müßt Ihr losziehen und fünf geheimnisvolle Türme aufsuchen und die dort heimischen Monster besiegen. Dabei könnt Ihr Euch erste Sporen in den Kämpfen verdienen, die ähnlich wie bei *Illusion of Time* recht actionlastig ausgefallen sind und geschicktes Kombinieren von Lauf-,

DAS 32-MBIT-ABENTEUER ERSCHEINT BEREITS DIESER TAGE IN DEUTSCHLAND

Sprung-, Block- und Schlagbutton erfordern. Magische Fähigkeiten gehen Euch übrigens völlig ab, aber ganz ohne Zaubern geht es natürlich auch bei *Terranigma* nicht vonstatten. Dazu müßt Ihr jedoch erst blaue Kristalle finden und zudem in Magieshops die nötigen Zauberformeln erwerben. Außerdem erhaltet Ihr im Laufe des Spiels bestimmte Gegenstände, mit denen Ihr ähnlich wie bei *Zelda 3* neue

Wege eröffnet. Habt Ihr die Türme erfolgreich gemeistert, geht es erst so richtig los. Ihr müßt nun dafür sorgen, daß die öde und leere Oberwelt zu neuem Leben erblüht. Das ungewöhnliche an *Terranigma* ist ohne Zweifel die Handlung und die düstere Atmosphäre des Spiels, die auch in der häufig in dunklen, unfreundlichen Farben gehaltenen Grafik zum Ausdruck kommt. Auch ist nicht von vornherein klar abzusehen, welche Rolle unser unfreiwilliger Held in dem Spiel der Mächte spielt. Später werdet Ihr dann zu einer Entscheidung gezwungen, die den weiteren Verlauf der Handlung bestimmt, so daß *Terranigma* auf zwei verschiedene Arten zu Ende gehen kann. Ob das Game der von Nintendo versprochene Superhit wird, oder nur zur Überbrückung der Wartezeit auf *Lufia* dient, werden wir in der kommenden Ausgabe in einem gewohnt ausführlichen Test klären.

Klaus-Dieter Hartwig



Experimentiert mit den unterschiedlichen Angriffsmöglichkeiten, um herauszufinden, welcher Gegner auf welche Attacke besonders empfindlich reagiert

ten Bilder der Intro, in der die Hintergrundgeschichte erzählt wird, zeigt das Zifferblatt einer Uhr, auf der plötzlich die Unglückszahl 13 erscheint. Daß dies kein gutes Omen ist, versteht sich von selbst. Im Innern der Erde ist ein kleines Dorf der Zerstörung entgangen. Dort lebt ein übermütiger Junge, der natürlich von all dem nichts weiß und sich auch nie damit beschäftigen müßte, wenn er nicht, geleitet vom Spieler, in einem normalerweise verschlossenen Kellerraum eine steinalte Kiste geöffnet hätte. Das darin verbannte Wesen erweist sich jedoch weniger harmlos als sein Name Fluffy vermuten läßt und verwandelt alle Dorfbewohner zu Eis. Immerhin gibt es aber zu, in

SNES

1-2 Spieler

Nintendo/Capc.

ab Dezember

In letzter Zeit hatten Prügelspiel-Freunde, die mit einem SuperNES ausgestattet sind, nicht viel zu lachen. Das soll sich nun ändern. Street Fighter Alpha 2 ist die lang erwartete Umsetzung des Arcade-Hits.

das Gameplay noch ausgewogener zu machen und um defensiv veranlagten Spielernaturen das Leben zu erleichtern, haben die Entwickler beispielsweise sogenannte Alpha-Counterattacks erfunden. Diese blitzschnellen Gegenattacken ermöglichen es dem Spieler, gegnerische Trefferserien zu durchbrechen. Auch Genre-Einsteiger haben bei *Street Fighter Alpha 2* eine Chance, die optionale Auto-Block-Funktion ist ein weiteres praktisches Feature.

ACHTZEHN KÄMPFER UND EIN AUSGEFEILTES COMBO-SYSTEM MACHEN STREET FIGHTER ALPHA 2 ZU EINEM POTENTIELLEN HIT

detaillierten Hintergrundgrafiken verleihen den diversen Kampfschauplätzen die passende Atmosphäre, während sich die vielseitigen Charaktere durch sehr flüssige Bewegungsabläufe auszeichnen.

Um die geballte Grafik-Power des Automaten Vorbilds auf Nintendos 16-Bitter umsetzen zu können, in-

tegrierte Capcom den hauseigenen, sehr leistungsfähigen S-DD1-Spezial-Chip. Zudem wird die riesige Menge an Daten auf einem 32-MBit-Modul-Monster untergebracht.

Mit *Street Fighter Alpha 2* demonstrieren die wohl renommiertesten Beat-'em-Up-Entwickler, daß Nintendos 16-Bitter noch lange



STREET FIGHTER ALPHA 2

Die Fortsetzung der weltberühmten Beat-'em-Up-Reihe

Wer kennt sie nicht? Ken, Ryu, Chun Li und die anderen Protagonisten der zu Weltruhm gekommenen *Street Fighter*-Reihe. Nach längerer Prügelspiel-Abstinenz mit dem Super Nintendo meldet sich Capcom zurück. Das neueste Projekt der legendären Software-Schmiede ist definitiv ein 16-Bit-Highlight dieses Jahres. *Street Fighter Alpha 2* ist die Umsetzung des gleichnamigen Arcade-Titels, der im Frühjahr Einzug in die hiesigen Spielhallen hielt. Das Game ist jedoch keine lieblose Fortsetzung mit lediglich ein paar neuen Kämpfern, sondern die Entwickler haben sich sehr viel Mühe gegeben, das bewährte *Street Fighter*-Spielprinzip noch zu verbessern. Neben einer Reihe innovativer Special-Moves bietet Capcoms aktuelles Werk ein Combo-System der Extraklasse. Dank des großen Arsenal an Hieben und Tritten lassen sich eine Vielzahl effektiver Schlagkombinationen herausfinden. Um



Auch der gelenkige Dhalsim ist wieder mit von der Partie. Er empfängt seine Kontrahenten vor einer orientalischen Kulisse



Doch nicht nur in punkto Spielbarkeit unterscheidet sich das Game von seinen Vorgängern, auch der neuartige Comicgrafikstil macht diesen Titel zu etwas ganz Besonderem. Die farbenfrohen und



Sage und schreibe 18 Kämpfer sind am Start

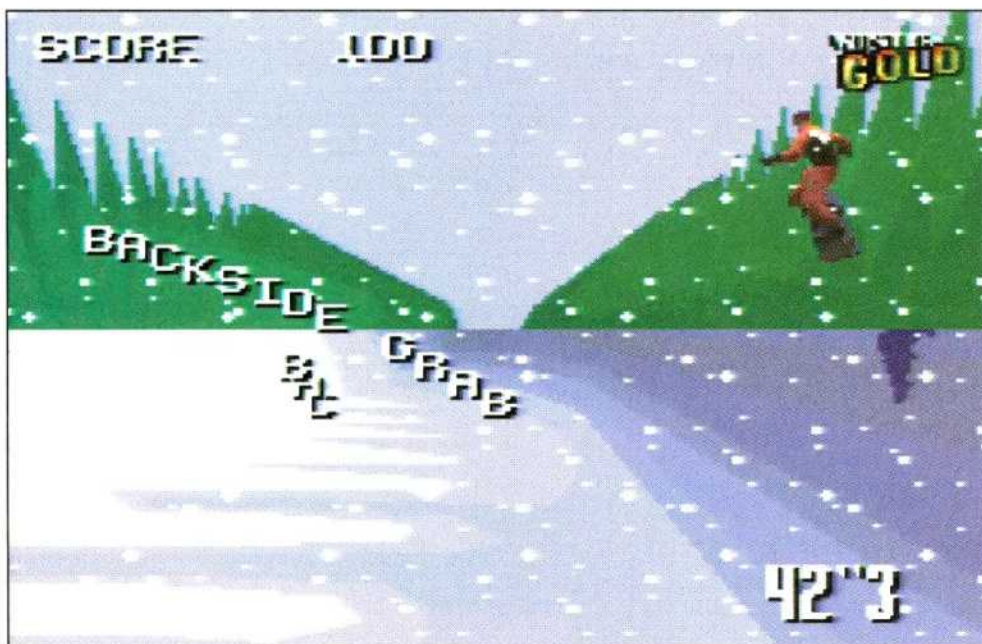
nicht zum alten Eisen gehört. An der Umsetzung des Capcom-Automaten sollten sich andere Hersteller ein Beispiel nehmen, auch wenn es einfacher ist, Spiele für 32-Bitter zu programmieren. Fans des Beat'em-Up-Genres, aber auch alle anderen Super-Nintendo-User dürfen sich auf die kommende TOTAL!-Ausgabe freuen, in der wir voraussichtlich Capcoms potentiellen Prügelspiel-Überflieger einem ausführlichen Test unterziehen werden.



Neben normalen Spezialattacken wie beispielsweise Feuerbälle beherrschen die Fighter sogenannte Super-Special-Moves. Diese besonders durchschlagskräftigen Angriffe sind anwählbar, nachdem sich die entsprechende Energieleiste im Laufe einer Auseinandersetzung aufgefüllt hat



Vega alias M. Bison übernimmt erneut die Rolle des Oberbösewichts



WINTER GOLD

Zieht Euch warm an

Nintendo lädt zum Wintersport ein. Unbeeindruckt von Väterlein Frost könnt Ihr mit dem SNES an sechs Disziplinen teilnehmen und dabei im warmen Zimmer sitzen.

Nachdem die letzte Vorversion bereits einen soliden Eindruck hinterlassen hatte, waren wir natürlich auf das erste Probespielen einer fortgeschrittenen Fassung besonders gespannt. Einen ausführlichen Test könnt Ihr in der folgenden Ausgabe lesen, doch die neuesten Bilder dieses Titels wollen wir Euch selbstverständlich nicht vorenthalten. Die Möglichkeit mit bis zu acht Spielern einen Contest austragen zu können, läßt Erinnerungen an die alten Winter-/Summertime-Zeiten auf dem C64 bzw. Atari 800 wach werden und macht Appetit auf aus-



Beim Trickskispringen werden die waghalsigen Manöver durch verschiedene Tastenkombinationen à la Prügelspiel ausgeführt

gedehnte Wettkämpfe. Eine besonders erfreuliche Nachricht ist die Tatsache, daß Winter Gold mit einer Batterie zum Abspeichern der Ergebnisse ausgeliefert wird. Größere technische oder grafische Innovationen sind zum derzeitigen Zeitpunkt zwar noch nicht auszumachen, aber noch ist ja nicht aller Tage Abend. Frederic Berg



Der Abfahrtslauf ist irre rasant. Wer dabei nicht mit absoluter Aufmerksamkeit fährt, kommt sehr schnell zu Fall

SNES

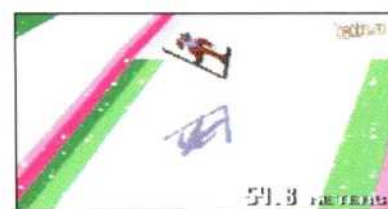
1-8 Spieler

Nintendo

im Handel



Beim Snowboarding gleitet Euer Sportler durch die Eis-Haltpipe und muß durch das Vollführen von Kunststücken hohe Wertungen erzielen



Dank Modul-Tuning mittels FX-Chip kommen in Winter Gold Polygone zum Einsatz. Bis jetzt ist der grafische Eindruck, insbesondere der Detailreichtum, allerdings noch etwas geringer als erwartet

In diesem Monat präsentieren wir Euch den zweiten Teil unseres ausführlichen Waverace 64-Reports. Neben den Beschreibungen der vier Fahrer und deren beeindruckenden Kunststücken könnt Ihr einen Blick auf die restlichen Rennstrecken werfen. Zudem lüftet TOTAL! das Geheimnis des Delphins und verschafft Euch einen Einblick in die Technik, mit deren Hilfe dieses außergewöhnliche Spiel in Szene gesetzt wurde. Wir wünschen Euch viel Spaß beim Lesen!



TEIL



Ryoto Hayami

R. Ayami ist besonders für Einsteiger geeignet. Durchschnittliches Beschleunigungsvermögen, gutes Handling und eine relativ hohe Endgeschwindigkeit zeichnen diesen Fahrer aus. Für den Stunt-Modus ist er zwar ein wenig zu träge, im Time-Attack-Modus überzeugt er jedoch besonders in Szenarien mit komplizierterer Streckenführung.



R. Ayami ist der Allround-Charakter von Waverace 64. Gute Kurvenlage und zügige Endgeschwindigkeit zeichnen ihn aus



Besonders auf langen Geraden sind Kollisionen nur schwer zu vermeiden

Ayumi Stewart



Mittels der Custom-Option kann man A. Stewarts Jetski auf Touren bringen



Auf dem Cool-Wave-Track, speziell im engen Eiskanal, ist Fingerspitzengefühl gefragt

RACE

L 2

et ready



Miles Jeter



Dieser wendige Fahrer ist besonders gut für den Score-Attack-Modus geeignet. Zwar läßt seine Endgeschwindigkeit zu wünschen übrig, hohes Beschleunigungsvermögen und phantastische Kurvenlage machen M. Jeter jedoch zum Champion der Stunt Tracks.



M. Jeter beherrscht als einziger Fahrer den doppelten Rückwärtsüberschlag



David Mariner

Das Schwergewicht ist extrem träge und braucht ein paar Sekunden mehr, um auf Touren zu kommen. Hat er jedoch erst einmal seine Höchstgeschwindigkeit erreicht, kann ihn keiner mehr aufhalten. Geübte Wave-race 64-Spieler entscheiden sich für D. Mariner wenn es darum geht, Bestzeiten zu erfahren.

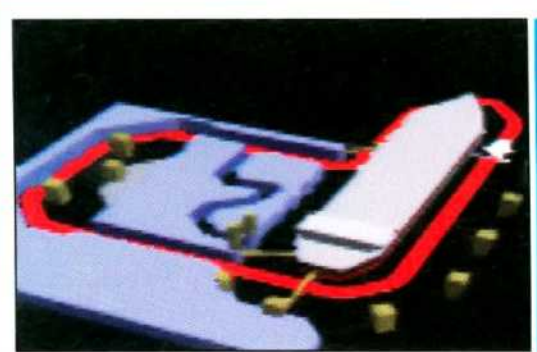


to race ...

Der einzige weibliche Jetski-Fahrer eignet sich gut für Anfänger. Sie ist sehr leicht und läßt sich sehr präzise über die Polygon-Wagen steuern. Leider ist ihr Gefährt nicht sehr schnell, beschleunigt dafür aber recht schnell. Im Race- und Stunt-Modus macht A. Stewart eine gute Figur, im Time-Attack-Modus bleibt sie jedoch auf der Strecke.



Im Championship-Modus ist die Streckenführung ein wenig anders als im Score-Attack-Mode



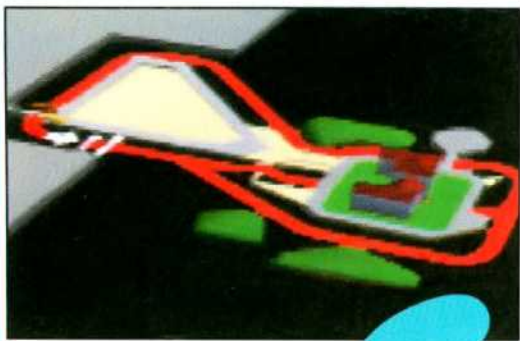
Auf dem Port-Pirates-Track werden die Wassersportler von einem Helikopter begleitet



Aufgepaßt! Im Expert-Modus gibt es auf dieser Strecke eine Abkürzung in Form eines Tunnels

REPORTAGE

KURS 6



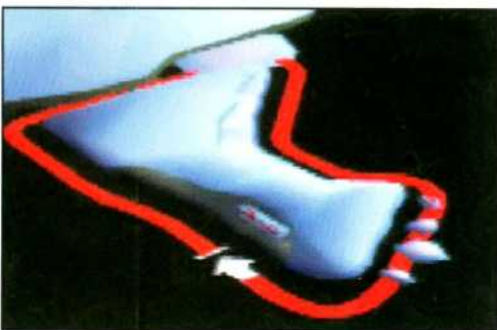
Im Expert-Modus herrscht auf der Castle-City-Strecke relativ starker Wellengang



Die beleuchteten Bojen machen die Nachtfahrt zu einem Erlebnis



KURS 7



Die großen Eisschollen bringen die Jetskis nur allzu leicht vom Kurs ab



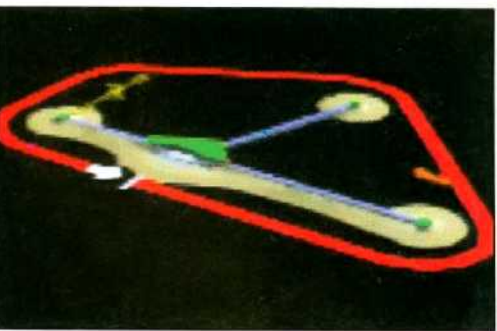
Kollisionen mit den schwimmenden Eisbrocken sollten vermieden werden



Besonders im Score-Attack-Modus ist auf dem Cool-Wave-Track fahrerisches Können gefragt ...



KURS 8



Achtung! Das vermoderte Schiffswrack ist eine Schikane, die es in sich hat

Auf Southern Island, der finalen Strecke, fällt der Wasserstand stetig



Das Geheimnis

... des Delphins

Wolltet Ihr schon immer auf dem Rücken eines Delphins getragen werden? Bei Waverace 64 habt Ihr die Gelegenheit dazu. Um Euren Jetski gegen einen waschechten Flipper einzutauschen müßt Ihr im Score-Attack-Modus auf der Dolphin-Park-Strecke sämtliche Stunts ausführen. Wichtig ist dabei, daß Ihr eine Links- und eine Rechts-schraube macht. Zudem müßt Ihr durch sämtliche Ringe fahren, sonst klappt der Trick nicht.



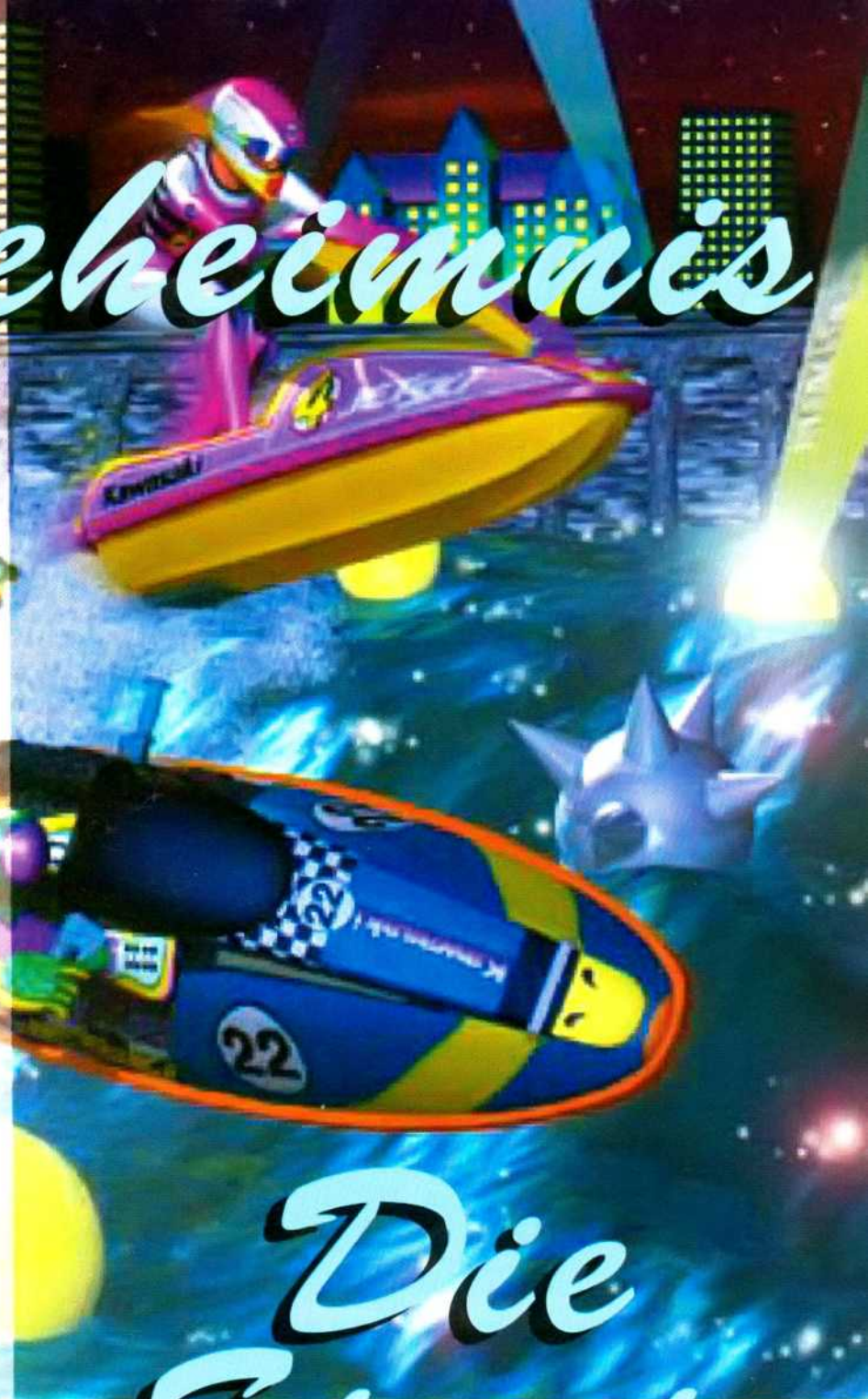
Leider können die Fahrer keinen Handstand auf dem Delphin ausführen



Nachdem Ihr den Trick erfolgreich ausgeführt habt, ändert sich auch der Vorspann ...



Vor kurzem ist Waverace 64 in den USA erschienen. Das Spiel wurde komplett ins Englische übersetzt, einige der Streckentitel wurden dabei geändert. Zudem wartet das US-Modul mit ein paar neuen Sprachsamples auf.



Die Stunts

Im Score-Attack-Modus kommt es darauf an, möglichst viele Punkte zu sammeln. In dieser Disziplin machen einem nicht nur die Sprungschanzen zu schaffen, auch das knackige Zeitlimit stellt eine Herausforderung dar.



Stunt No. 1



Stunt No. 2



Stunt No. 3



Stunt No. 4



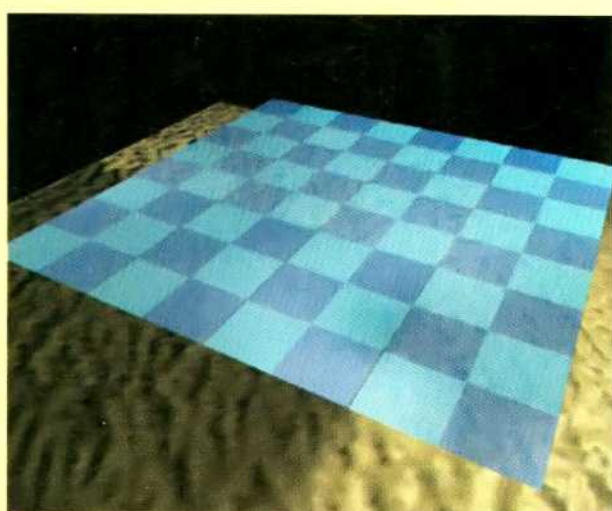
Stunt No. 5



Stunt No. 6

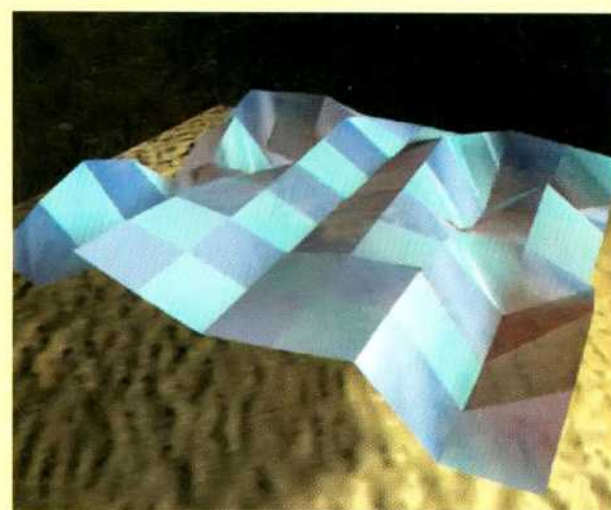


Selbst Videospiel-Laien und unbeteiligte Zuschauer bleiben angesichts der visuellen Brillanz eines Waverace 64 mit offenem Mund stehen: TOTAL! tauchte ab und forschte nach, wie Nintendo die Revolution im Rennspiel-Genre technisch möglich machte – Wasser aus der Programmier-Retorte.



Bei den meisten Rennspielen besteht die Strecke aus einer ebenen, unbeweglichen Fläche von texturierten Polygonen

Der Sturm im 64-Bit- Wasserglas



Bei Waverace 64 wird die Polygon-Wasseroberfläche nach echten physikalischen Gesetzmäßigkeiten berechnet

Am Anfang war die Straße – und im Prinzip sind die wabbelnden Wellenberge und funkelnden Wassertäler in Nintendos Renn-Überflieger einer Strecke in z.B. Ridge Racer (PlayStation) oder Sega Rally (Saturn) nicht mal unähnlich. Denn auch in diesen klassischen 32-Bit-Rennern besteht die Strecke vor und unter Eurem Flitzer aus einer Ansammlung von flach aneinandergesetzten Polygonen, die sich wie ein Netz ausbreiten. Den realistischen Look bekommen die Drahtgitter-Netze erst durch die entsprechende „Füllung“ mit Gouraud-Schattierungen und Textur-Oberflächen. Die einzelnen Polygone, aus denen die Strecken und Straßen bestehen, könnt Ihr manchmal durch die bekannten Fehler und Schwächen der einzelnen Spiele erkennen: Zum Beispiel verschwinden bei Stunt Race FX die einzelnen Polygone am unteren Bildschirmrand viel zu früh.

Mit einem Polygon-Gitternetz fing die Wasserschöpfung an

Ganz genauso, d.h. auch mit einem flachen Polygon-Gitternetz, fing Nintendo bei der Wasserschöpfung an. Im Gegensatz zu den starren Straßen anderer Rennspiele greift allerdings bei

Waverace 64 eine „unsichtbare“ Programmier-Hand zu und zieht das Gitternetz an einer Stelle in die Höhe – eine Welle entsteht. Damit daraus eine Wasseroberfläche wird, muß natürlich nicht nur eine „Hand“ anfasen, sondern dutzende zur selben Zeit. Da die Wellen auf dem Bildschirm keine monströsen Mega-Brecher sein sollen, müssen extrem viele Polygone für die Wasser-Oberfläche verwendet werden.

Der nächste Schritt in dieser digitalen Berglandschaft ist die Bewegung. Mittels der fixen 94-Mhz-CPU des N64 werden in Echtzeit die physikalischen Abläufe in dieser Wellen-Landschaft berechnet. Damit ein Level entsteht, gibt der Level-Designer an bestimmten Stellen eine Art Anschubser, d.h. er definiert an mehreren Stellen einen Startpunkt für Wellen und deren Stärke. Diese „Initialzündler“ verbreiten und mischen sich untereinander während der Spieler fährt – alles unbemerkt im Hintergrund von dem schwer schuftenden Hauptprozessor berechnet. Variationen entstehen durch die Bewegungen der Spieler selbst – denn wie jeder weiß, der schon mal seine Hand durch bewegtes Wasser gezogen hat, wirkt sich jeder Gegenstand im Wasser auf die umliegenden Bereiche aus, sobald er sich bewegt.

Die Illusion perfekt machen die geschickt gezeichneten Texturen auf den Wellen-Polygonen und die unbegrenzten Transparenz-Möglichkeiten des Nintendo⁶⁴ – denn alle Reflexionen auf den Wellen selbst (nicht im Untergrund) sind optische Täuschungen und nichts anderes als einfach gemalt. Auch die malerischen Spiegelungen in den Milky-Lake- und Castle-City-Kursen sind keine Zauberei: Unter der halb-transparenten Wasseroberfläche werden die Landschaftspolygone „einfach“ auf dem Kopf stehend noch einmal gezeichnet.

Ihr seht: mit einer 94-Mhz-CPU, ein paar brillanten Programmierern mit physikalischen Kenntnissen und unbegrenzten Mitteln ist die perfekte Wasser-Illusion kein Problem ...

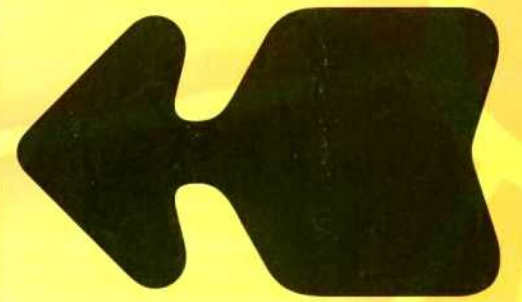
Julian Eggebrecht

Geschickt gezeichnete Texturen machen die Illusion perfekt



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.



FIFA Soccer, PlayStation



Rebel Assault 2, PlayStation



Tomb Raider, Saturn & PlayStation



Das
Multiformat-
Magazin Eurer
TOTAL-
Redaktion!

Jeden Monat für
4,90 DM bei Eurem
Zeitschriftenhändler!

neXt Level 12/96 bietet Euch u. a. das Spiel des Monats *Tomb Raider* (ein geniales Action/Adventure für PlayStation und Saturn). Zudem PlayStation-Tests und -Infos zu *Rebel Assault 2* (das neue Star-Wars-Abenteuer), *FIFA Soccer 97* (Electronic Arts' Fußball-Erlebnis), *Star Gladiator* (Capcoms neuester Prügel-Hammer), *Dracula X* (die Fortsetzung der Castlevania-Serie). Saturn-Tests und -Infos zu *Command & Conquer* (die Umsetzung des PC-Strategie-Highlights), *Daytona USA Championship Circuit Edition* (die Fortsetzung des Erfolgsrennspiels) und *Virtua Cop 2* (das actiongeladene Light-Gun-Shoot-'em-Up). Außerdem gibt es in den 16-, 32- und 64-Bit-Leveln umfassende News und Facts zu den gängigen Konsolen, den ausführlichen *Waverace 64*-Test sowie alles Wissenswerte rund um Nintendo⁶⁴, Automaten-Highlights, einen Classic -Videogames-Bericht, Zubehör-Empfehlungen, Tips&Tricks und vieles mehr!

SNES

1-2 (simultan)

Interplay/Acclaim

ab Februar

THE LOST

Lang, lang ist's her. 1993 traten die drei Wikinger das erstmal in Erscheinung. Nach etlichen Verzögerungen sieht es ganz so aus, als gäbe es in einigen Monaten nun tatsächlich ein Wiedersehen.



Hier seht Ihr die komplette Truppe der Verschollenen. Wie unschwer zu erkennen ist, sind sie allesamt wild entschlossen, das Beste aus ihrer Situation zu machen. Gemeinsam sind wir stark, heißt die Devise bei The Lost Vikings II. Let's go!

denn es stand dort „nicht anfassen“ und bei dem Gerät handelte es sich um einen Teleporter. So werden die drei versehentlich nach Transylvanien gebeamt. Dem fürchterlichen Tomator sind sie somit fürs erste entkommen, doch ihr Schiff ist weit und breit nicht zu sehen. Erneut ist es die Aufgabe des Spielers, die Wikinger durch viele Level hindurch zu manövrieren, so daß sie gesund zu



Ohne die nötige Ausrüstung kommt Ihr nicht weit. In jedem Level gilt es, drei Objekte zu finden, bevor Ihr ihn verlassen dürft



Einsicht ist bekanntlich immer der erste Schritt, um einen Lösungsweg zu finden. Nehmt also all Euren Mut zusammen und stellt Euch der Gefahr



Der außerirdische Bösewicht Tomator kann seine Niederlage einfach nicht verkraften. Sein Plan schien bombensicher, doch nein, irgendwie ist es den drei Wikingern gelungen, sich aus seinen Klauen zu befreien. Dabei hatte er sie als besonders hochwertige Exemplare für seinen intergalaktischen Zoo auserkoren. Voller Rachege-

DIE ABENTEUERLICHE HEIMREISE BEGINNT ERNEUT

fühle heftet er sich an ihre Fersen. Es dauert auch nicht lange, und er hat sie aufgespürt. Sofort beamt er sie an Bord seines Raumschiffes, um sie zu überwältigen. Zu seinem Unglück gibt es jedoch kurz darauf einen Systemfehler auf seinem Raumschiff, der dafür sorgt, daß das Licht

ausgeht. Die drei Wikinger nutzen die Situation aus, indem sie die Wachen überfallen und sich somit aus ihrer mißlichen Lage befreien. Als das Licht wieder angeht, bemerken sie ein seltsames Gerät. Wikinger Olaf interessiert sich sofort dafür und drückt in einem Anfall von Heißhunger auf einen Knopf, der sich an diesem Gerät befindet, da er glaubt, die Worte „Essen fassen“ darauf gelesen zu haben. Leider war dies ein Irrglaube,



Da hat wohl irgendein Zyklop ein Auge auf Erik geworfen und das auch noch im richtigen Augenblick. Nun fehlt nur noch der Vampirfledermausflügel und ein Oiramrepuspilz, damit Ihr den hilfsbereiten Zauberer aufsuchen könnt

VIKINGS II



Dank seiner scharfen Krallen, lässt sich der Wolf Fargus ganz langsam an der Wand hinabgleiten. Aber Vorsicht vor den Flammen!



Ich sagte doch eben gerade: Vorsicht, vor den Flammen!. Na ja, aber auf mich will ja mal wieder keiner hören



Die drei Wikinger bieten Euch nicht immer den appetitlichsten Anblick, aber damals gab es ja auch noch keine Gürtel



Hier ist vorerst einmal kein weiterkommen möglich. Bestimmte Reaktionen müssen erst durch Schlüssel zugänglich gemacht werden



Fargus Taten sind nicht nur zum klettern bestens geeignet, sie besitzen auch im Einsatz gegen die Feinde sehr große Wirkung



Hause ankommen. Wie gewohnt verfügen unsere drei Recken jeweils über ganz spezielle Fähigkeiten, die sie als Team einsetzen müssen. Einige dieser Fähigkeiten wurden aus dem ersten Teil übernommen, andere kamen hinzu. Erik ist nach wie vor der Sprinter, der mit seinem Dickschädel sogar in der Lage ist, Wände einzurennen. Außerdem kann er sehr hoch und weit springen und mit Hilfe seiner Raketenstiefel einen Moment schweben, oder noch höher bzw. weiter springen. Hinzu kommt, dass er einen Schwimmkurs belegt hat und einem Ausflug ins kühle Naß somit nichts mehr im Wege steht. Baleog hat sich von seinem Bogen getrennt, dafür jedoch einen Metallarm implantiert bekommen, mit dem er die Gegner aus mittlerer Entfernung in die Breddouillie bringen kann. Sein Arm erlaubt es ihm auch, sich an bestimmte Punkte an der Decke zu hängen, um über Abgründe zu schwingen, oder unerreichbare Gegenstände zu greifen. Selbstverständlich verfügt er weiterhin über ein Schwert, mit dem er seinen Wi-



Wenn Erik abgestürzt ist, dann rauscht ihm nicht unwesentlich der Bart. Doch ein echter Wikinger schüttelt so etwas einfach ab



Auf die inneren Werte kommt es an. Dank guter Verdauung schwebt Baleog vom Winde getragen über den Abgrund hinweg



Erik, dieser langhaarige Bombenleger, sprengt fachmännisch eine Wand entzwei. Auf der anderen Seite wird er für weitere Aktionen schon sehnsüchtig erwartet

genstände zu greifen. Selbstverständlich verfügt er weiterhin über ein Schwert, mit dem er seinen Wi-

NUTZE DIE FÄHIGKEITEN ALLER FIGUREN GEKONNT AUS

genstände zu greifen. Selbstverständlich verfügt er weiterhin über ein Schwert, mit dem er seinen Wi-

dersachern bei Bedarf einen Streich zufügt. Olaf bewährt sich ein weiteres Mal, indem er die Verteidigung übernimmt. Sein Schild schützt vor Angriffen jeder Art, und dient ihm des weiteren als Fallschirm, um sanft aus gefährlicher Höhe zu Boden zu gleiten. Auf Wunsch kann er auf halbe Größe schrumpfen und gelangt auf diese Weise in Abschnitte mit niedriger Decken-



Der ausfahrbare Arm von Olaf erinnert sehr stark an die sogenannte „Ultra Hand“. Diese war das erste Spielzeug, das Nintendo jemals auf den Markt gebracht hatte. Sie erschien im Jahre 1969 und wurde entwickelt vom legendären Gumpei Yokoi

riger Deckenhöhe. Doch damit nicht genug, Olaf hat den Einsatz seiner Verdauungsgase derart perfektioniert, daß er sie gezielt einsetzen kann, um an Flughöhe zu gewinnen.

WENN DU AUF EINEM AUFZUG STEHST, KANNST DU IHN MIT 'AUF' ODER 'AB' STEUERN.

FANG KANN SICH AN DEN HÄNDEN FESTKLEBEN UND AUF EINER VON DEN HÄNDEN HEGZUSPRINGEN. DRÜCKE 'B'.

Die geschickt eingestreuten Bedienungshinweise erleichtern den Einstieg enorm. Somit haben auch Neueinsteiger eine Chance

nen. Im Übrigen verfügen seine Ausdünstungen über eine solche immense Durchschlagskraft, daß er durch sie in der Lage ist, Mauern zu durchbrechen. Doch im Gegensatz zum ersten Teil, indem es lediglich darum ging, zum nächstgelegenen Teleporter zu gelangen, müssen diesmal in jedem Level drei Gegenstände eingesammelt werden, damit der Teleporter überhaupt in Gang gesetzt wird bzw. die Zaubersprüche freundlicher Magier wirksam werden können. Ist dieses geschehen, werdet Ihr mitunter feststellen, daß die Übertragung nicht ganz so funktioniert, wie es



sich die drei Wikinger gewünscht hätten. Mit anderen Worten, manchmal wird eine der Figuren versehentlich an einen anderen Ort teleportiert, Enterprise-Fans wird dieses Problem bekannt vorkommen. Doch schon bald befreit Ihr zwei andere Wesen aus der Gewalt Tomators, mit denen Ihr Freundschaft schließt und die Euch tatkräftig beim Durchqueren der Level unterstützen. Zunächst trifft Ihr auf Fang, einen Wolf, der mit geschärften Krallen gegen Angreifer vorgeht oder an Wänden hochklettert. Wie Erik, kann auch er sehr gut springen. Wenig später



Im Laufe des Spiels treffen unsere Helden auch auf ungnädige Roboter. Doch das scheint sie nicht im geringsten zu beeindrucken



schließt sich der Drache Scorch Eurer Truppe an. Feuerspeierend und fliegend bringt er sich tatkräftig in die Gemeinschaft ein. In unregelmäßigem Wechsel stehen Euch jeweils drei der fünf Fluchtgewillten zur Verfügung, während die anderen beiden mal wieder beim Teleportieren verschollen sind. Die gesamten Animationen der Protagonisten sind sehr gelungen. Sie machen die kleinen Helden auf Anhieb sympathisch und sorgen durch putzige Einfälle für den einen oder anderen Lacher. Es bahnt sich wirklich ein absoluter Knüller an, denn die Programmierer haben diesmal an scheinbar alles gedacht. Das aus Teil eins bekannte, gute Handling der Spielfiguren wurde weiter verfeinert, die Helden sind noch präziser zu steuern. Durch die Unterschiedlichkeit der einzelnen Charaktere gestaltet sich das gesamte Spiel enorm ab-





Wie läßt sich bloß diese Mauer zerstören? „The answer my friend, is blowing in the wind.“ Erik wird offenbar schon ganz anders. Aber es ist ja für einen guten Zweck. Also Nase zu und durch



Sollte einmal Eure Lebensenergie zur Neige gehen, so greift Euch einen Schinken, eine Knoblauchzehe oder auch, wie hier, einen Hamburger!. Bei Bedarf könnt Ihr dieses dann verspeisen



Im Falle des Ablebens erscheint eine wohlgesinnte Fee, um Euch gütigst wiederzubeleben



Hier seht ihr eine kleine Auswahl der speziellen Fähigkeiten unserer Helden



Dieser Vampir meldet reges Interesse daran, dem armen Erik das Hälschen anzuknabbern. Doch Olaf ist bereits auf dem Weg, um mit all seiner Kraft dem Bösen Einhalt zu gebieten



wechsungsreich, und da sowohl der Levelaufbau als auch die zu lösenden Rätsel zunehmend komplexer werden, wird für viele Stunden Dauerspaß gesorgt sein. Es ist anzunehmen, daß *The Lost Vikings II* mindestens genauso umfangreich

EINER FÜR ALLE, ALLE FÜR EINEN

sein wird wie sein Vorgänger, der beachtliche 38 Level aufzuweisen hat, genaueres ist jedoch noch nicht bekannt. Vorbildlich wird der Spieler langsam an die Materie herangeführt. Jedesmal, wenn eine neue Aktion zum erstenmal nötig wird, befindet sich ein kleines Schild vor der ‚Problemzone‘. Auf diesem

findet sich eine Erklärung, wie die entsprechende Passage zu lösen ist. Danach ist der Spieler wieder auf sich alleine gestellt. Dies heißt aber noch lange nicht, daß *The Lost Vikings II* ein Spaziergang wäre, denn die höheren Level strapazieren Euren Gehirnschmalz teilweise enorm. Hinzu kommt, daß ein Level erst als erfolgreich abgeschlossen gilt, wenn alle drei Figuren am Ziel angekommen sind. Genau aus diesem Grund seid Ihr darauf angewiesen, die Charaktere so einzusetzen, daß sie sich mit ihren Fähigkeiten gegenseitig ergänzen, denn allein hätte keiner eine Chance. Macht Euch also auf ein Strategie-J&R der Extraklasse gefaßt, das für jeden, der dem Spieltypus auch nur das geringste abgewinnen kann, ein Genuß zu werden scheint. Einziger Wermutstropfen bleibt die Tatsache, daß es aller Voraussicht nach erst im Februar 97 erscheint.

Frederic Berg

Servus, gietzi und hallo! Ein weiteres Mal habt Ihr ein Machtwort gesprochen. Somit haben wir gleich mehrere Neueinsteiger im Boot der Charts. Beim SNES konnten sich *Breath of Fire II* und *Sim City* unter Volk mischen. Die GB-Top-Ten sagt „Willkommen“ zu *Kirby's Dreamland 2* und *Donkey Kong Land 2*. Und auch in den NES-Charts gibt es mit *Pirates!* und *Metroid* zwei (alte) Frischlinge zu begrüßen. Es hat sich also einiges getan, seit der letzten Ausgabe. Wie geht's weiter?



Es lohnt sich, bei den Charts mitzumachen, denn unter allen Einsendern wird bekanntlich ein Modul verlost. Nintendo hat uns diesmal freundlicherweise das vorzügliche *Super Punch Out* gestiftet

GEWINNSPIEL



Nintendo



SNES

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

GB

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

TOTAL! Aufruf

Die Special-Charts kommen scheinbar sehr gut bei Euch an, denn wir bekommen haufenweise Post von Euch zu dieser Rubrik. Deshalb haben wir uns entschlossen, ab jetzt gezielt nach Euren Specials zu fragen, damit eine größere Gruppe an der Wahl teilnehmen kann. Diesmal möchten wir von Euch wissen, welcher Videospielder Euer Liebling ist. Das Ergebnis der Umfrage wird jeweils in der übernächsten Ausgabe bekanntgegeben. Schickt uns Eure Antworten bitte bis zum 15.12.'96

Redaktionstip

Als *Super Ghouls 'n' Ghosts* im Jahre '92 veröffentlicht wurde, sorgte es durch die feingezeichnete Grafik und den effektvollen Einsatz des Mode 7 für Furore. Noch heute braucht sich dieses phantastisch spielbare, jedoch nicht ganz einfache Vorzeigemodul nicht zu verstecken, denn es zählt zu den besten Action-Jump&Runs.





Spietip von Christian Muth
The Lost Vikings (SNES)

The Lost Vikings ist ein geniales Spiel, mit sehr kniffligen Rätseln und einer lustigen Grafik. Ob nun alleine oder zu zweit, es ist immer wieder ein großes Vergnügen dieses originelle Game zu spielen.



Spietip von Michael Göpper
Illusion of Time (SNES)

Das Spiel ist einfach super! Riesige Dungeons, ein cooler Held und super-sonderstarker Sound zeichnen dieses Spiel aus. Illusion of Time ist das beste Game der Welt. Na ja, zumindest für mich.



Spietip von Dan Tran
Pirates! (NES)

Pirates! ist für mich das beste Simulationsspiel auf dem NES. Hier wird nicht nur Geschicklichkeit, sondern auch eine Menge strategisches Können gefordert. Ein tolles Spiel, das wirklich keine Wünsche mehr offen läßt.



Spietip von Sahar Nourai
DKC 2 (SNES)

Donkey Kong Country 2 ist ein tolles Spiel, mit guter Grafik und coolem Sound. Die Gegner und die Welten sehen sehr gut aus. Man kann zusammenfassend sagen, daß in diesem Spiel wirklich alles vorhanden ist, was ein gutes Spiel braucht.

NES

1	SUPER MARIO BROS. III J&R • Note: 1 • Test 6/95	VORMONAT 2	
2	THE LEGEND OF ZELDA Act./Adv. • Note: 2 • Test 3/96	VORMONAT 1	
3	SUPER MARIO BROS. J&R • Note: 2+ • Test 7/94		
4	PIRATES! Strategie • Note: 2+ • Test 7/96		
5	METROID Act./J&R • Note: 2+ • Test 6/94		

Special

Es scheint so, als wären unsere Leser alle Superhirne. Selten erhielten wir soviel Post, wie zum Thema Act./Strat.-Spiele. Deshalb dieses Mal ein Denk-Special. Vielen Dank an alle Einsender.

1	TETRIS Act./Strat. • Note: 1- • Test 8/94	
2	DR. MARIO Act./Strat. • Note: 2 • Test 4/95	
3	TETRIS ATTACK Act./Strat. • Note: 2+ • Test 11/93	
4	KIRBY'S GHOST TRAP Act./Strat. • Note: 3+ • Test 5/96	
5	ZOOP Act./Strat. • Note: 2- • Test 3/96	



Spietip von Patrick Swatschina
Yoshi's Island (SNES)

YI hat eine coole Hintergrundstory, gut gelungene Spezial-effekte und eine schöne Bilderbuchgrafik. Nach kurzer Zeit sieht man dann genauso aus wie ich, und kommt kaum noch vom Joypad los. Jeder J&R-Fan sollte sich dieses Spiel zulegen, denn es ist GENIAL.



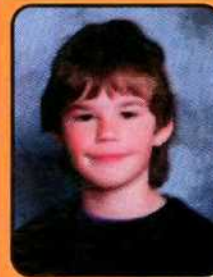
Spietip von Stefan Thiemann
Unirally (SNES)

Ich bin eigentlich kein Fan von Rennspielen, aber Unirally schaffte es, mich mehrere Tage von anderen Spielen fernzuhalten. Supersound, coole Grafik, heiße Strecken und irre Gags machen Unirally für mich zu einem der besten Spiele überhaupt.



Spietip von Thomas Blüggel
Zelda III - A Link to the past (SNES)

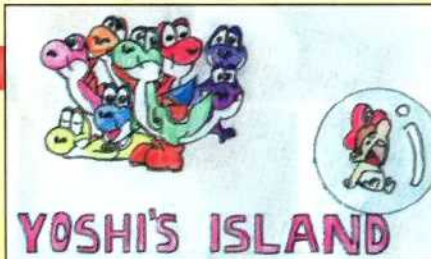
Hierbei handelt es sich um ein supergut gelungenes Rollenspiel, mit einem sehr guten Soundtrack. Es hat viele Geheimnisse, schwierige Level und die vielen verschiedenen Waffen sorgen dafür, das ich Zelda III einfach nur empfehlen kann.



Spietip von Wolfg. Krampfl
Super Street Fighter 2 (SNES)

Die tolle Grafik und der perfekte Sound machen SSF2 zu einem der besten Spiele. Es macht viel Spaß, mit Ryu, Ken, Guile und Blanka die Gegner zu verprügeln. Der Dauerspaß ist unendlich. Ich kann es kaum erwarten bis Street Fighter Alpha 2 rauskommt.

Reinhard & Oliver Reiterer



Wolfgang Krampfl



Patrick Mosur

GEWINNEN!

Wenn Ihr die Leser-Charts mitgestalten wollt, so schreibt uns Euer Lieblingsspiel oder eine Chartliste für alle Nintendo-Kon-solenspiele 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!**

Gewinner vom vorigen Mal ist:
Patrick Astor aus Winsen/Luhe.
Viel Spaß mit Toy Story!

Ciao, bis kommenden Monat!

X-plain Verlag
TOTAL! Charts
Friedensallee 41
22765
Hamburg





Nintendo

100%

Freut Euch auf den Nikolaus!

Manche werden in diesem Jahr eventuell nur einen ganz kleinen Wunschzettel haben: vielleicht ein paar einfache Wollsocken, eine neue Kugelschreibermine oder ähnliches. Und selbst zum Fest der Liebe wäre es nicht weiter erstaunlich, wenn es außer Nüssen, Äpfeln und Krawatten nur kleinere Geschenke gäbe. Der Grund ist nicht etwa die angekratzte Wirtschaftslage, nein, es ist vielmehr eiserner Sparwille, denn in der Ferne leuchtet ein heller Stern: das Nintendo⁶⁴. 400 Mark sind kein Pappenstiel, und so muß man eben auf gewisse Extras verzichten. Wer sich um finanzielle Dinge nicht weiter kümmern muß, den werden die Neuerscheinungen, der Game Boy Pocket, aber auch andere Angebote sicherlich nicht kalt lassen. Unsere Testberichte helfen Euch bei der Auswahl.

Unsere persönliche Meinung zu:

Donkey Kong Land 2
GB, S. 58-60

Gargoyle's Quest
(Classic) GB, S. 64

Worms
SNES, S. 56/57

Jimmy Connors Tennis
SNES (Classic), S. 65

Waverace 64
N64, Reportage,
S. 32-36

KLAUS



Bevorz. Genre: Renn- u. Prügelspiele, Shoot 'em Ups
derzeitiges Lieblingsspiel:
Waverace 64 (N64)

★★★★★
Auch der zweite Teil von Nintendos Affensaga macht auf Nintendos kleinstem eine gute Figur. Die komplexen Jump&Run-Welten sind selbst für Genre-Experten eine echte Herausforderung.

★★★★★
Gargoyle's Quest ist bis heute einer meiner Software-Favoriten für den Game Boy. Lediglich der etwas zu hoch angesetzte Schwierigkeitsgrad fällt negativ auf.

★★★★★
Die militanten Würmer liefern sich auch auf dem SNES heiße Gefechte. Das Game ist technisch zwar nicht besonders spektakulär, die ausgefallene Spielidee sorgt jedoch für Motivation.

★★★
Tennis auf dem Game Boy ist zwar nach wie vor mein klarer Favorit, Jimmy Connors Tennis hat jedoch auch seine Reize. Besonders das realistische Ballverhalten zeichnet dieses Game aus.

Meiner Meinung nach ist Waverace 64 eines der besten Rennspiele aller Zeiten. Besonders die phantastische Spielbarkeit machen diesen Titel schon jetzt zu einem Nintendo⁶⁴-Evergreen.

THOMAS



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

★★★★★
Einfach super bananig! Bis auf gelegentliches Ruckeln kann man Rare nichts krummnehmen ...

★★★★★
Der Klassiker kann mich heutzutage trotz ordentlicher Programmierung und fesselndem Schwierigkeitsgrad nicht mehr überzeugen. Die Fernseh-Serie liegt mir da doch etwas mehr am Herzen.

★★★★★
Das Mehrspielerspektakel ist nur mit wenig Liebe umgesetzt worden, der Spielwitz bleibt deshalb teilweise auf der Strecke. Schade, denn Worms hätte ein echter Knüller werden können.

★★★★★
Immer noch eines der spielbarsten Tennisspiele überhaupt. Mir persönlich liegt NHL Hockey allerdings weit mehr am Herzen.

Es ist eine kleine Rennspielrevolution, was da auf dem N64 geboten wird. Technisch schlägt Waverace 64 angenehm hohe Wellen. Man darf auf ähnliche Spiele gespannt sein.

CHRISTIAN



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

★★★★★
So muß ein Game-Boy-Spiel aussehen, dann klappt's auch mit der Note. Ein Klasse-Game!

★★★★★
Nach all den Jahren macht es mir immer noch Spaß, diesen Game-Boy-Klassiker zu spielen. Gargoyle's Quest ist zwar schon etwas betagt, doch nach wie vor ein kurzweiliger Zeitvertreib.

★★★★★
Meine Güte, ist das ein böses Spiel. Mit einer Handgranate ist bestimmt schon so manche Freundschaft in die Luft geflogen. Aber ein Spaß ist das ...

★★★★★
Spiel, Satz und Sieg! Wie im wahren Leben, gewinnt Jimmy Connors nahezu jedes Match. Und auch seinen Namen hat er für ein brillantes Tennis-Programm hergegeben.

Waverace 64 hat es bisher als einziges Spiel geschafft, mich von Super Mario 64 loszueisen. Und ich dachte, das würde nur Star Wars schaffen. (Bin nämlich ein Riesen-Fan.)

MARCO



Bevorzugte Genre: Sport- und Prügelspiele
derzeitiges Lieblingsspiel:
J. Connors Tennis (SNES)

★★★★★
Endlich eine Game-Boy-Version, die dem Ruf des Nintendo-Maskottchens gerecht wird. Auch Besitzer der SNES-Variante werden bei dieser makellosen Umsetzung voll auf ihre Kosten kommen.

★★★★★
Nette Mischung aus Action-Adventure und Jump&Run, die für einige Zeit zu fesseln weiß. Die Hüpfelangen sind aber schon fast unfair schwierig und die Rätsel nicht gerade sehr einfallsreich.

★★★★★
Das Super Nintendo hätte eine bessere, weniger lieblose Umsetzung dieses genialen Spiels verdient. Es wurde fahrlässig mit einer tollen Idee umgegangen.

★★★★★
Auch wenn's etwas altbacken wirkt, kommt bis heute kein anderes Sportspiel an diese perfekte Steuerung heran. Spielspaß pur ohne Schnörkel oder überflüssiges Tamtam.

Das beste Rennspiel aller Zeiten. Durch die 64-Bit-Power erzielen die Wasserteileffekte eine bisher unerreichte realistische Wirkung, und das Gameplay ist tadellos. Ein weiteres Argument für das N64

FREDERIC



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

★★★★★
Herausragendes Spiel, welches das J&R-Genre auf dem GB neu definiert. Alle Mängel des ersten Teils wurden beseitigt und machen DK1 2 zu einem Spitzentitel, der in keiner Sammlung fehlen darf.

★★★★★
Dieses packende Spiel hat zwar schon einige Jahre auf dem Buckel, dennoch hat es nichts von seinem Charme eingebüßt. Anfänger seien jedoch gewarnt, der Schwierigkeitsgrad liegt sehr hoch.

★★★
Von Worms hatte ich mir mehr versprochen. Leider wirkt die SNES-Version etwas unausgegoren. Wackel scrolling und unübersichtliche Spielfeldarstellung lassen die Spielfreude im Keim erstickern.

★★★★★
Da werden Erinnerungen wach. Ungezählte Stunden verbrachte ich damit, dieser Tennissimulation die Bälle um die Ohren zu hauen. Dank des Vielspieler-Modus' partykompatibel. Endlich wieder da.

Dieses Fahrgefühl, das Streckendesign ... Es stimmt einfach alles. Außerdem ist jedes Rennen anders, viel Training wichtiger denn je. Also, laßt mich sofort durch, ich muß Waverace spielen!

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
- Es ist wie es ist -

Im Leben wird einem nichts geschenkt. Naja, vielleicht Taschengeld, Liebe, Zuneigung, Geburtstagsgeschenke und so weiter, aber im Grunde muß man (und Frau) sich alles hart erarbeiten.

Nun sind es noch zirka drei Monate hin, bis das Nintendo⁶⁴, die hoch gepriesene Super-Konsole aus Japan, nicht mehr nur als teurer Import in good old germany zum Verkauf angeboten wird. Rund 400 DM soll das Spielzeug kosten - für so manch ei-

nen Videospiele-Freund ist damit bereits die erste Schranke gefallen. Wie soll man als jugendlicher Nichtverdiener aus der Taschengeldkasse und Ferienjobs, Geburtstags- und Weihnachtsgeldzuwendungen neben all den anderen Unkosten noch so einen Batzen Knete auf die hohe Kante legen? Einmal angenommen, Ihr würdet genau 90 Tage Zeit zum Sparen haben. Jeden Tag und in jeder Stunde müßtet Ihr etwa 18,52 Pfennig in Euren Sparstrumpf stecken, damit am Ende 400 Mäuse beisammen sind. Doch man will ja auch mal schlafen, essen, du-

schen etc., und so reduziert sich die Zeit doch enorm. Wer täglich etwa 4,45 DM zur Seite legen möchte, der muß schon kräftig rasenmähen, etliche Kilo Zeitungen austragen oder so häufig den Müll 'rausbringen, daß sich ein Mülleimer quasi erübrigt - die Kosten für ein Modul mal ganz außer acht gelassen.

Und wer jetzt glaubt, ein Redakteur würde diese Summe locker aus dem Ärmel schüttern, der weiß noch nicht, womit Vater Staat seine Millionen-Löcher zu stopfen gedenkt ... Frohes Fest!

Neues aus dem TOTAL!-Labor!

- Wie fit ist mein Gehirn? -



Ihr kennt das sicherlich: Der eine sagt, Ihr seid nett und intelligent, der andere sagt, Ihr seid peinlich und dumm. Doch wie steht es wirklich um Euer Allgemeinwissen, Eure Intelligenz, Flexibilität und die Fähigkeit, logisch zu denken?

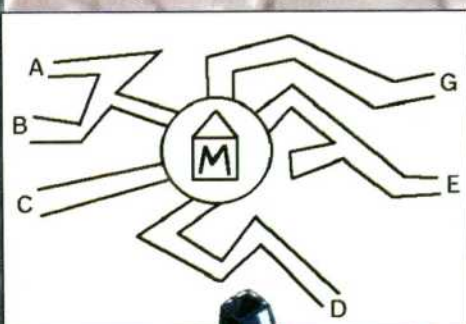
Das TOTAL!-Labor-Team unter der Leitung von Professor Dr. Kurzkopf (IQ 493,7) hat den international anerkannten IQ-Test „Learning by thinking“ etwas gekürzt und gibt Euch nun die Gelegenheit, Eure grauen Zellen genauestens zu testen. Viel Spaß!

Auswertung:

Für jede mögliche Antwort gibt es Punkte (a = 5; b = 3; c = 2; d = 1). Rechnet diese Punkte am Ende des Tests einfach zusammen, und schaut dann nach, in welchen Ergebnisbereich Eure Leistung fällt!

Wie kommt der Mega Man nach Hause?

- a) Mit dem Dash-Sprung
- b) Über den Weg A
- c) Zu spät
- d) Betrunk



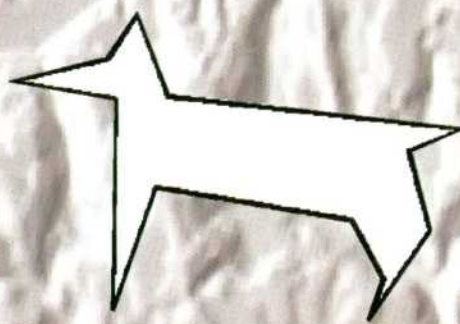
Hier siehst Du einen afrikanischen Elefanten. Was unterscheidet ihn vom indischen Elefanten?

- a) Er kann schwimmen
- b) Seine größere Nase
- c) Die extrem kurzen Beine
- d) Es gibt gar keinen Unterschied



Wie lautet die exakte Beschreibung eines Polygons (siehe Abbildung)?

- a) Viele, viele Kanten, so manch eine Ecke, einige Flächen und zahlreiche Linien
- b) Zirka 180 cm breit, texturierte Haare, Lens-Flare-Lederjacke und rote Gummistiefel – das gesuchte Polygon ist orientierungslos und irrt vermutlich in diversen Videospielen umher
- c) Dies ist das Haus vom Ni-ko-laus
- d) Das Polygon ist eine seltene Gattung der Zweunddreißigbitter. Es ernährt sich ausschließlich von vorgekauftem Hausmüll und Chips. Als Haustier ist es denkbar ungeeignet, da es häufig wegploppt und extrem rendert



Wie hoch ist oben?

- a) Ganz oben, oder ein Stückchen darunter?
- b) Oben ist relativ
- c) So zirka 20 bis 30 Meter über dem Meeresspiegel
- d) Hab' ich vergessen

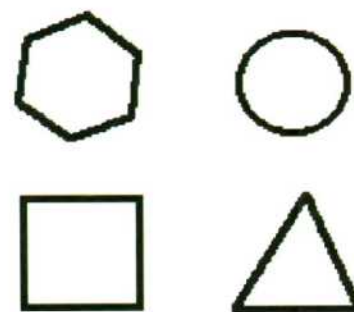
Welche maximale Reichweite hat eine Light Gun/Super Scope?

- a) Ausgehend vom Sitzplatz des Schützen genau bis zur Bildschirmmitte
- b) Kommt auf die Entfernung an
- c) Ja, was jetzt? Light Gun oder Super Scope?
- d) Da sie nicht sonderlich aerodynamisch geformt ist, so zirka 30 bis 31 Meter



Unten seht Ihr eine Abbildung, in der wir einen sibirischen Tiger versteckt haben. Wie alt ist er?

- a) Rechnet man die Lebenserwartung einer Großkatze zur wahrscheinlichen Variable hinzu, erhält man das Alter des Tigers
- b) Da ist gar kein Tiger
- c) Nach meinen Berechnungen müßte der Schäferhund ungefähr in diese Richtung gelaufen sein
- d) Das genaue Alter kann nicht bestimmt werden, da man die Streifen auf der Rückseite des Tieres nicht erkennen kann



Ja, ich will gewinnen!

Wer will das nicht? Wir haben für denjenigen, der in diesem Test 52 Punkte erreicht und am 34. November 1998 Geburtstag hat, eine tolle Überraschung: Du gewinnst ein Giga 128 von Nintendo samt Mega Mario Kart XL. Einsendeschluß ist der vierte Weihnachtstag 1997 (Eilbriefe können allerdings nicht berücksichtigt werden!)

Wie nennt man das hier abgebildete Fluggerät?

- a) Enterhaken
- b) seaQuest DSV
- c) Raumpatrouillen-suchgleitfrachtership
- d) Peter



Ergebnisanalyse

36–50 Punkte

Dein Gehirn funktioniert kaum noch. In diesem Test konnten maximal 35 Punkte erreicht werden, Du mußt also alle Fragen noch einmal rückwärts beantworten und die erreichten Punkte von der ersten Summe abziehen und durch die Wurzel Deiner Schuhgröße teilen. Das Ergebnis besprichst Du dann mit einem Psychologen Deiner Wahl.

25–35 Punkte

Deine Fähigkeiten auf so ziemlich allen wichtigen Gebieten der Wissenschaft und Technologie sind

hervorragend ausgebildet. Leider nutzt Du sie aber nicht. Du hast somit beste Chancen, einen Managerposten zu bekommen, sofern Dir niemand eine schwierigere Frage als die nach Deinem Vornamen stellt.

15–24 Punkte

Du bist von Kopf bis Fuß kerngesund, allerdings hat Dir das bislang noch niemand verraten. Natürlich wollen wir keine irreparablen Schäden anrichten, und deshalb schweigen auch wir über Deinen wirklichen Zustand.

7–14 Punkte

Dein IQ liegt höchstwahrscheinlich (beide Augen fest zugeklippt und das Datum hinzugerechnet) bei 26,4. Doch keine Angst, der Notarzt ist bereits verständigt, Deine Klassenkameraden/Arbeitskollegen, Freunde, Familie, Nachbarn, die Bild-Zeitung, das Rote Kreuz, das Bundeskanzleramt, die NATO und Präsident Clinton sind ebenfalls informiert worden. Schönen Tag noch!

0–6 Punkte

Nochmaaaall!

SNES

1 Spieler

Capcom/Laguna

ab Dezember

MARVEL IN WAR

Die fünf bekanntesten Superhelden aus dem Hause Marvel kämpfen in Capcoms neuestem SNES-Spiel gemeinsam gegen die Mächte des Bösen. Ein Leckerbissen für alle Fans amerikanischer Comics und actionreicher Prügeltitel.



© Marvel Comics

In den Comicvorlagen von Marvel sind sogenannte Crossovers, also gemeinsame Abenteuer von Charakteren, die für gewöhnlich nicht zu einer Comicreihe gehören, mittlerweile an der Tagesordnung und beim Publikum äußerst beliebt. Diese Idee findet nun auch bei den Videospielen Einzug.

Schon seit Jahren ist der Comicverlag Marvel die Nummer eins in der Publikumsgunst amerikanischer Fans. Durch eine unüberschaubare Zahl von Helden-Charakteren, phantasievoll gestalteter Co-



Die Stages der Endgegner sind grafisch besonders aufwendig gestaltet



mics und geschickter Marketingaktionen wurde DC Comics, Marvels größter Konkurrent, mit Superhelden wie Superman und Batman im Programm, auf Platz zwei verwiesen. In der letzten Zeit sieht sich der tra-



Die gewaltige Größe der Sprites kommt besonders beim massigen Hulk gut zur Geltung. Er ist zwar der kräftigste, aber auch der langsamste der anwählbaren Marvel-Superhelden

ditionsreiche Verlag aber zunehmend den Angriffen junger, ideenreicher Mitbewerber, wie beispielsweise der Image Verlag (Spawn, Wild Cats) ausgesetzt, deren Comics besonders bei jüngeren Lesern gut ankommen. So wird den alteingesessenen, z. T. viele Jahrzehnte alten Figuren harte Konkurrenz gemacht. Nach wie vor haben aber die Marvelhelden, allen voran Spider-Man und die Mutantenkämpfer der X-Men, die Nase vorn – auch bei der Zahl der Videospielumsetzungen. In den

EIN STARAUFGEBOT AN COMIC-HELDEN

USA gilt es unter den Videospielproduzenten mittlerweile als eine Art von Absatzsicherung, teure Comiclizenzen für die eigenen Produkte zu erwerben und so von der gewaltigen Popularität der Superhelden zu profitieren. Mit Captain America, Spider-Man, Wolverine, Hulk und Iron Man gehen in *Marvel Super Heroes* gleich die fünf beliebtesten und bekanntesten Marvelfiguren an den Start. Die Story des Spiels lehnt sich stark an die typischen Szenarios der Marvel-comics an: Adam Warlock, der un-

Spider Man



© Marvel Comics

Als Student wurde Peter Parker bei einem wissenschaftlichen Experiment von einer radioaktiv verseuchten Spinne gebissen. Er mußte feststellen, daß er plötzlich die Fähigkeit hat, an Wänden hochzukrabbeln. In seinem selbstentworfenen Spinnenkostüm kämpft er fortan als Spider-Man gegen das Verbrechen. Sein Erzfeind ist der psychopathische Killer Venom.

SUPER HEROES OF THE GEMS



Captain America ist hierzulande weniger bekannt. Im Spiel Marvel Superheroes ist er der Charakter mit der effektivsten Kampftechnik und kann sein Adamantium-Schild als Wurfgeschoss benutzen

Captain America



Während des Zweiten Weltkrieges nimmt Steve Rogers am Super-Soldaten-Projekt teil und bekommt ein Serum gespritzt, das ihn in Captain America verwandelt. Nach seinen Kämpfen gegen die Nazis war er jahrelang verschollen und schloß sich später den Avengers an. Sein Schild besteht wie Wolverines Skelett aus Adamantium und ist unzerstörbar.

sterbliche, multidimensionale Wächter der sechs Kristalle der Unendlichkeit sieht sich den Angriffen böser Mächte ausgesetzt, die die Kontrolle über die Kristalle gewinnen wollen. Es heißt, wer die sechs Steine besitzt, verfügt über unbegrenzte Macht und herrscht über Raum und Zeit. Um die Welt vor dieser drohenden Gefahr zu schützen, wendet sich Warlock in seiner Not an die Marvel Superhel-



Stirbt einer der Superhelden während seines Einsatzes, kehrt das Spiel in den Player-Select-Screen zurück, und Ihr dürft einen seiner Kollegen zur Fortsetzung des Abenteuers auswählen

den. Und wozu hat man Helden, wenn nicht zum Lösen solch kniffliger Aufgaben? Fünf der Steine sind schon verschwunden und an verschiedenen Orten versteckt worden. So dürft Ihr Euch nach Wahl Eures Lieblingshelden auch den Level aussuchen, in dem das Abenteuer beginnen soll.



Iron Man kann mit Hilfe von Düsen in seinen Stiefeln für eine begrenzte Zeit fliegen

Die Suche nach dem verlorenen Schatz führt in den südamerikanischen Dschungel, in die Eiswüste von Alaska, in ein europäisches Schloß und sogar unter die Wasserober-

fläche. Am Ende jedes Levels wartet ein besonders gemeiner Endgegner auf Euch. Dabei stellen sich schnell die unterschiedlichen Fähigkeiten der Superhelden als sehr nützlich heraus. So können Spider-Man und Wolver-

ALLE HELDEN HABEN VERSCHIEDENE FÄHIGKEITEN

ine Wände erklimmen, Iron Man für kurze Zeit fliegen und Hulk jedes Hindernis dem Erdboden gleichmachen. Zusätzlich beherrscht jeder eigene Spezialattacken, die mit einer Tastenkombination aktiviert werden können und grafisch recht eindrucks-

Iron Man



Während der Industrielle Anthony Stark in Asien eine selbstentwickelte Waffe testet, wird er schwer verletzt. Starks Gastgeber nutzen seine mißliche Lage aus und erpressen das technische Wissen um seine Erfindung. Mit Hilfe seines Eisenanzugs, der ihm gewaltige Kräfte verleiht, gelingt ihm aber die Flucht. Fortan steht er auf Kriegsfuß mit Mandarin, dem Führer seiner Peiniger.

voll gestaltet wurden. Ihr Kampfstil entspricht dem der gezeichneten Vorbilder und wirkt comictypisch sehr

RIESIGE SPRITES UND ZAHLREICHE SPECIAL-MOVES

akrobatisch. Als Gegner treten in erster Linie dem Bösen verfallene Marvelhelden wie beispielsweise Evil

Hulk



Beim Test seiner selbstentwickelten Waffe wird Professor Banner extremer Gamma-

Strahlung ausgesetzt. Er überlebt diesen Unfall zwar, muß fortan aber unter den Folgen leiden: Immer, wenn Banner wütend wird, verwandelt er sich in das Monster Hulk, das über gewaltige physische Kräfte verfügt. Nicht immer gelingt es ihm, diese Metamorphose zu kontrollieren, so daß Hulk nicht nur Gutes anrichtet.

Wolverine oder Evil Iron Man in Erscheinung. Aber auch der legendäre Dr. Doom hat seinen Auftritt als einer der Endgegner, die die Kristalle in ihrem Besitz haben. Gelingt es Euch, ihn zu besiegen, gewinnt Ihr auch einen der Kristalle, die Eurem Helden zusätzliche Kräfte verleihen. So vergrößert der Besitz des Soul-Gems

Menge Extras und auch einige versteckte Abkürzungen und Bonuskammern zu finden. Sind die ersten fünf Kristalle gefunden, setzt sich der Kampf im Weltraum fort und mündet in einem ultimativen Endkampf gegen Dr. Doom, dessen Ziel es ist, die Menschheit zu unterjochen. Freunde der amerikanischen Comic-



Bis zu den Knien im Wasser stehend muß sich Hulk einer ganzen Meute von angreifenden Widersachern erwehren. Dabei erweisen sich seine wuchtigen Schlag-Combos als besonders nützlich



Auf dieser Weltkarte dürft Ihr den Fortgang des Abenteuers selbst bestimmen



Sobald in das Labor Wasser eindringt, heißt es, sich bis in die oberste Etage vorzukämpfen

den Energiebalken und der Space-Gem die Sprungkraft der Spielfigur. Dabei wird das etwas dünne Spielprinzip des Jump&Punch à la Batman Returns durch eine stattliche Zahl

PRÜGELACTION AUS DEM HAUSE CAPCOM

von Spezialfähigkeiten der Akteure aufgelockert. Auch eröffnen sich in den Levels den verschiedenen Charakteren unterschiedliche Wege, je nach ihren Fähigkeiten. Beispiels-



Auch Sasquatch, der Schneemensch ist als einer der Endgegner mit von der Partie

weise kann Hulk aufgrund seiner Stärker auch hinter Mauern verborgene Warpfelder erreichen, während der schwächere Spider-Man einen anderen Weg suchen muß.

Natürlich gibt es auch wieder jede

Wolverine



© Marvel Comics

Wolverine ist das Produkt eines militärischen Projektes mit dem Ziel, den perfekten Einzelkämpfer zu erschaffen. Sein Skelett und seine Krallen bestehen aus unzerstörbarem Adamantium, und durch seine übermenschlichen Selbstheilungskräfte ist er beinahe gegen jede Art von

Verletzung immun. Er gilt als Kopf der X-Men, eine von Professor X (Charles Xavier) ins Leben gerufene Mutantenarmee. Sein größter Widersacher ist Sabretooth, der ebenfalls aus dem Projekt X hervorging und die gleichen Fähigkeiten wie Wolverine besitzt.

figuren dürfen sich auf ein Spiel freuen, das ihre Helden voll in den Mittelpunkt stellt und mit riesengroßen detailgetreuen Sprites aufwartet. Mit den Originalschurken als Gegner und einer comicreifen Storyline werden sicherlich auch diejenigen auf ihre Kosten kommen, die sich bisher nur für die gleichnamigen Comicvorlagen interessiert haben. Wenn alles gut geht, sollten die versammelten Marvelhelden noch vor dem Weihnachtsfest in Deutschland auf den Markt kommen – ein ausführlicher Test folgt dann in der TOTAL! 1/97.

Marco Häntsch



Im Unterwasser-Level spielt sich das gesamte Geschehen in verlangsamer Geschwindigkeit ab. Es empfiehlt sich, für diese Mission einen flinkeren Helden, wie beispielsweise Spider-Man auszuwählen

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 • €S 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 I-3
- Secret of Mana
- Zelda IV (GB)
- Killer Instinct (GB)
- Mortal Kombat 3 (GB)

Tips & Tricks zu über 350 Spielen

Ab sofort bei Eurem TOTAL!-Zeitschriftenhändler

K-PLAIN VERLAG

Sonderheft

Es ist endlich soweit: Ab sofort gibt es den **ersten TOTAL!-Sonderband** dieses Jahres. Das Tips&Tricks-Special liefert Euch die besten Kniffe zu über 350 verschiedenen Spielen für SuperNES, Game Boy und NES. Zudem bieten wir Euch umfangreiche Komplettlösungen zu einem halben Dutzend SNES-Hits und obendrein einige hundert Action-Replay-Codes.

WELT 10 + BOWSER 2

SUPER MARIO 64

Leise rieselt der Schnee

Bevor Euch der Zutritt in die verschneiten Gefilde gewährt wird, steht noch ein zweiter Besuch bei Bowser aus. Besiegt ihn, und Ihr erhaltet den Schlüssel für die Tür im oberen Stockwerk! Dahinter verbirgt sich eine Wendeltreppe, die zu einer Halle führt. Auf der rechten Seite der Halle befindet sich eine Holztür. Hinter dieser liegt der Spiegelsaal. Nun müßt Ihr ein wenig überlegen, um den Eingang zum Schneelevel zu finden. Spiegeln, Spiegeln an der Wand...



TOTAL!



Einer der Sterne befindet sich gleich am Anfang in diesem Eislabyrinth. Doch diese Miniaturausgabe ist nur ein kleiner Vorgeschmack auf das, was Euch im weiteren Verlauf des Levels erwartet. Später kämpft Ihr mit den Tücken eines riesigen Eislabirynthes



Eisblöcke rutschen auf Mario zu, die er nur durch gut getimete Sprünge bewältigen kann



Der Zugang zum zweiten Bowserkampf befindet sich in dem Loch, vor dem Eingang des neunten Levels. Doch bevor Ihr dem Bösewicht Auge in Auge gegenübersteht, müßt Ihr erst einen halsbrecherischen Lavaparcours durchqueren, der es in sich hat



Bowser stampft so gewaltig auf die Plattform, daß diese sich zu neigen beginnt. Paßt gut auf, daß der kleine Klempner nicht in seinen Kontrahenten hineinrutscht!



Nutzt Bowsters Trägheit aus und lauft zügig um ihn herum! Ist Euch dieses gelungen, ...



... dann braucht Ihr ihn nur noch am Schwanz zu packen und den Schleudergang einzulegen



Auch in der Eiswelt kann Mario seine Schwimmqualitäten unter Beweis stellen. Doch dabei ist allerhöchste Vorsicht geboten, denn das Wasser ist eiskalt. Hält Mario sich zu lange darin auf, so wird er erfrieren



Dieser Zwischengegner ist nicht ganz einfach zu besiegen. Eigentlich braucht unser kleiner Sanitäranlageninstallateur seinen Widersacher nur von der Plattform zu schubsen, doch der Boden ist leider spiegelglatt



Stellt das Kanonenrohr genau so ein, wie es hier abgebildet ist! Dann fliegt Kanonenkugel Mario geradewegs zu einem der Sterne, der sich auf dem Haupt des Riesenschneemannes befindet



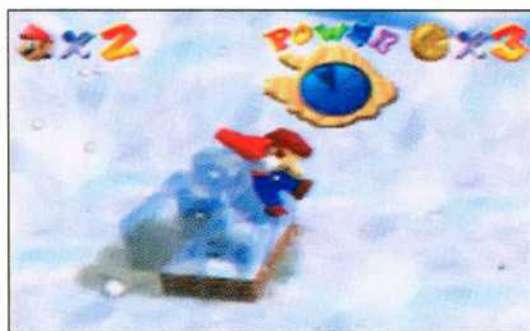
Der Eingang zum Labyrinth befindet sich auf der Brust des Schneemannes. Laßt Euch von der Brücke aus dorthinfallen!



Mit Hilfe des Schildkrötenpanzers gelangt Latzhose Mario auch im Eislevel in all die Regionen, die für ihn ansonsten unerreichbar wären



Sucht Euch im Labyrinth die Unverwundbarkeitsmütze, um die Eiswände durchqueren zu können. So kommt Ihr an die Extras und einen Stern!



Versteckt Euch lieber hinter dem Pinguin, denn der Schneemann pustet Euch sonst gewaltig von der Brücke, wobei die Mütze verlorenght!



Wenn Mario sein Rotkäppchen beizeiten nicht wieder aufsammelt, stibitzt es sich ein kleiner Schneemann, der es mit Schneeballwürfen verteidigt

Plattformen und Schalter

Raus aus der Kälte, rein ins kühle Naß! In der elften Welt erwarten Mario einige Probleme mit dem Wasserstand. Um die Funktionsweise der verschiedenen Schalter zu durchschauen, heißt es, probieren und kombinieren.

Die merkwürdigen Bewohner dieses Levels sind Euch nicht

nur böse gesinnt, einige stellen auch ihre Hilfe zur Verfügung. Besondere Attraktion dieser Welt ist die versteckte Unterwasserstadt, die Mario erst am Ende seiner ganzen Mühen erreichen kann.



Ein Wasserläufer begrüßt Mario als erster in dieser verwirrenden Welt aus Plattformen und Schaltern. An verschiedenen Stellen im Wasser, aber auch in den höher gelegenen Etagen könnt Ihr gelbe Kristalle entdecken, die als Schalter fungieren. (siehe Bild unten). Berührt Mario einen, wird der Wasserstand auf die Höhenlage des Schalters angehoben oder gesenkt. Dadurch eröffnen sich jedesmal neue Wege für Euch. Tatsächlich führt der Weg zur Lösung aller Geheimnisse dieser Welt nicht alleine über die luftigen Plattformen und Stege, sondern vielmehr über den geschickten Gebrauch der Schalter



Benutzt die Schaufel dieses Geschöpfes, um Euch in die Höhe schleudern zu lassen!



Für das Verschieben von fünf Kisten erhaltet Ihr einen Stern





Von diesem luftigen Aussichtspunkt gewinnt Ihr einen recht guten Überblick über die Anordnung der verschiedenen Plattformen. Bei diesem niedrigen Wasserstand ist es allerdings nicht möglich, alle versteckten Extras zu erreichen. Laßt Mario also ein wenig schwimmen, nachdem Ihr den obersten der Schalter aktiviert habt!



Im Inneren dieses Käfigs ist ein Stern versteckt. Fahrt auf der Plattform nach unten – dort ist eine Öffnung!



Zielt mit der Kanone hinter die Gitterwand!



Nach einem kleinen Gespräch mit dieser freundlichen rosa Bombe, erlangt Mario Zugang zu einer Kanone auf der obersten Ebene. Sie ist der Schlüssel zum letzten Geheimnis dieser Welt



Nach dem Schuß aus der Kanone landet Mario im Wasser. Schwimmt durch den langezogenen Tunnel, und Ihr erreicht die versteckte Unterwasserstadt! Riesige Luftblasen begleiten Euch beim Tauchausflug ins Ungewisse. Paßt auf, daß Mario noch genug Sauerstoff hat!



Häuser, Bäume und sogar eine kleine Kirche findet Ihr in dieser kleinen Stadt. Fragt sich bloß, wer die Bewohner waren, denn alles ist einsam und verlassen. Habt Ihr es geschafft, das Wasser abzulassen, ist es nicht mehr ohne weiteres möglich, auf die Dächer der Häuser zu gelangen. Dafür muß Mario, sich abwechselnd von zwei Häuserwänden abstoßend, akrobatisches Geschick beweisen. Nur so gelangt Ihr auch an den letzten Stern in dieser Welt



Um die Unterwasserstadt trockenlegen zu können, braucht Ihr den metallenen Mario. Nur er kann den am Grund gelegenen Schalter betätigen, der das Wasser ablaufen läßt



SNES

1-4 Spieler

Team 17/Ocean

ca. DM 130



WORMS

Seit Anfang des Jahres wurden sie Monat für Monat angekündigt, jetzt endlich haben die bis an die Zähne bewaffneten Würmer den Sprung auf das Super Nintendo geschafft. Euch erwartet ein wahres Feuerwerk an Spielwitz und ein Mehrspieler-Modus, der für Monate zu unterhalten weiß.

Als Worms vor zirka einem Jahr für den PC und die 32-Bit-Konsolen erschien, meinten viele Spieler, daß sich die Präsentation des Titels eher auf 16-Bit-Niveau befände und die Rechenpower der Hardware nicht ausnutze: Sprites im Miniaturformat, kaum Scrolling und eine äußerst de-

POSTITN!

Geniales Mehrspieler-Game, sehr abwechslungsreich

zente Soundkulisse. Trotzdem wurde Worms ein gewaltiger Erfolg, weil es bisher kaum ein anderes Spiel so gut verstand, mehrere Spieler gleichzeitig im gegenseitigen Kräftemessen zu fesseln und so manche menschliche Auseinandersetzung auf den Bildschirm zu verlagern. Das Spielprinzip ist einfach, aber sehr abwechslungsreich. Als Kommandant einer Armee aus vier Würmern, denen eigene Namen gegeben werden dürfen, treten bis zu vier Spieler gegeneinander an. Fehlende menschliche Kontrahenten können vom Computer übernommen werden. Ziel eines Matches ist die voll-



Am unteren Bildschirmrand wird die Stärke und die Richtung des herrschenden Windes angezeigt. Dabei ist die Bazooka die einzige Waffe, deren Flugbahn vom Wind beeinflusst wird

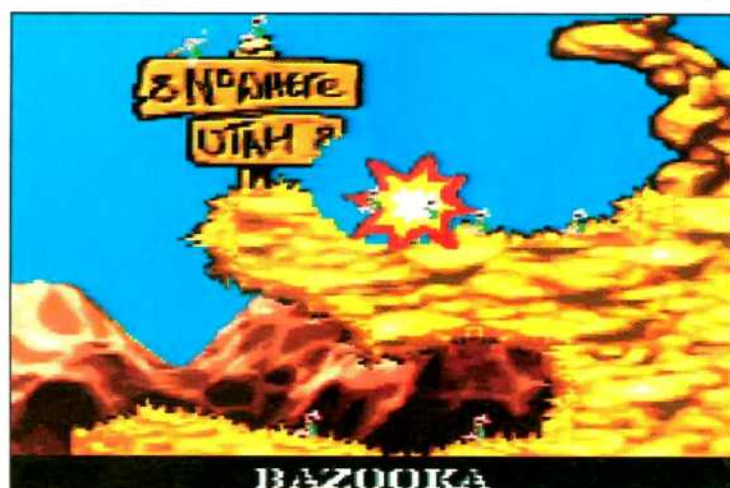


Aus vier verschiedenen Landschaftstypen wird vor jeder Schlacht eine per Zufall ausgewählt. Neben einer steinigen Wüstenwelt stehen der Mars, die Arktis und ein Wald auf dem Programm

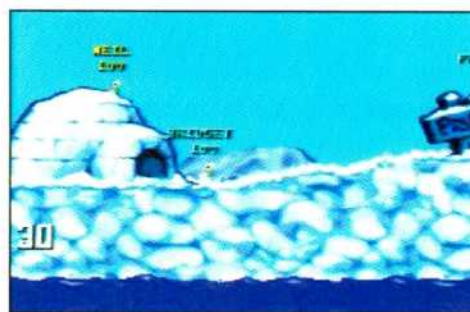
ständige Vernichtung aller gegnerischen Armeen und das Überleben mindestens eines eigenen Wurmes. Damit dies auch in geordneten Bahnen vonstatten geht, sind die Regeln genau festgelegt und verlangen Euch einiges an taktischem Verständnis ab. Gespielt wird abwechselnd mit nur einem Joypad. Für jeden Wurm hat der Spieler

EINE GENIALE MIXTUR AUS STRATEGIE UND ACTION

eine bestimmte Zeitspanne (z. B. 30 Sekunden), in der er dessen Aktion bestimmen und ausführen kann. Dabei heißt es, Konzentration zu wahren, denn innerhalb des knappen Zeitlimits ist es nur möglich, durch Laufen und Springen eine günstige Position einzunehmen und genau einen Angriff auszuführen. Danach kommt ein gegnerischer Spieler



an die Reihe. Auf zwei Befehlsleisten kann während des Zuges eine geeignete Waffe aus dem umfangreichen Fundus gewählt werden. Zur Auswahl stehen beispielsweise ein Raketenwerfer, Handgranaten, eine Maschinenpistole, Dynamitstangen,



Jedem Wurm dürft Ihr einen Namen geben, doch diese können nicht gespeichert werden

aber auch ganz normale Tritte und Schläge. Einige der besonders effektiven Waffen, wie beispielsweise der Luftangriff, sind in ihrer wiederholten Anwendung begrenzt und sollten somit wohlüberlegt eingesetzt werden. Erreicht der Angriff das ge-



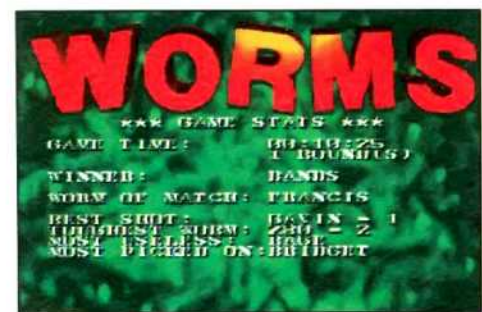
Die Explosionen zerstören die Landschaft

NEGATIN!

Schlechtes Scrolling, schwacher Sound, keine Batterie

wünschte Ziel, verliert der getroffene Wurm einige seiner 100 Hitpoints. Jede Waffe erzielt dabei unterschiedlich starke Wirkungen. So zieht ein Gewehrscuß ca. 15, eine gut

plazierte Dynamitstange bis zu 70 Punkte ab. Hat ein Wurm keine Lebenspunkte mehr, sprengt er sich heldenhaft selbst in die Luft, nicht ohne dabei noch einiges an Schaden anzurichten. Es gibt aber auch die Möglichkeit, einen Wurm zu vernichten, indem man ihn ins Wasser oder aus dem Bildschirm stößt, sei es nun durch die Druckwelle einer Explosion oder



Anhand einer Statistik könnt Ihr sehen, welcher Wurm am mutigsten gekämpft hat

durch einen kleinen Schubser. Leider läßt sich die dabei ablaufende Kettenreaktion auf dem Super Nintendo nicht nachverfolgen, weil das Scrolling zu langsam ist und selten den Ort des Geschehens ins Blickfeld bringt. So bleibt es zu oft der Phantasie des Spielers überlassen, sich das Geschehen auszumalen. Zeitlupenwiederholungen wie bei der PSX- oder SAT-Version gibt es gar nicht.

Neben dem Kriegshandwerk beherrschen die Würmer aber auch einige pioniertaugliche Fähigkeiten. So können sie durch das Graben von Tunneln und Löchern oder das Star-Trek-typische Beamen große Distanzen überwinden. Zur Auflockerung des Geschehens fallen sporadisch Munitionskisten vom Himmel, die besonders effektive Waffen, wie die Banana Bomb oder das explosive Schaf, enthalten. Durch eine unüberschaubare Anzahl



von landschaftlich sehr unterschiedlichen Kriegsschauplätzen und der per Zufall gewählten Positionierung der Würmer, nimmt praktisch jedes Spiel einen anderen Verlauf. Welche Stra-



ategie Ihr für die Schlacht wählt, bleibt Euch überlassen. Verbündet Euch unfaire Weise gegen Dritte, lauert an sicheren Plätzen und wartet einfach ab, was die anderen so machen, oder laßt der blinden Zerstörungswut freien Lauf! Das Experimentieren mit den Waffensystemen macht schon soviel Spaß, daß das Lernen der recht komplexen Regeln ein einziges Vergnügen ist. Nur im Spiel alleine gegen den Computer, kommt nach einiger Zeit Langeweile auf, weil die sozialstrapazie-



rende Komponente fehlt und sich der Rechner nicht gerade intelligent anstellt. Schafft Ihr es aber, einige Freunde vor den Bildschirm zu scharen, werden sie sicher nicht so schnell von dieser genialen Mischung aus Strategie und Action loskommen.

EIN RIESIGER SPASS FÜR BIS ZU VIER SPIELER

Trotzdem bleibt ein Wehrmutstropfen, denn das Spiel hat seine Umsetzung auf das SNES leider nicht besonders gut überstanden. Waren die Würmer aufgrund ihrer Größe schon

in den anderen Versionen nur schwierig zu erkennen und zu unterscheiden, ist dieses Manko auf Nintendos 16-Bitter durch eine ungeschickte Farbwahl, eine pixelige, etwas unsauber wirkende Grafik und das Scrolling im Zeitlupentempo sehr viel schwerwiegender. Auf Hintergrundmusik wurde ganz verzichtet, so daß während



der meisten Zeit des Spiels absolute Stille herrscht.

So bleibt nach eingehender Prüfung der SNES-Variante ein lachendes und ein weinendes Auge: Worms bleibt weiterhin eines der besten Mehrspieler-Spiele mit Unterhaltungsgarantie für Monate, aber mit dem Super Nintendo wäre es sicher möglich gewesen, eine technisch bessere Version abzuliefern.

Marco Häntsch

Ein Blick in die Waffenkammer



Die **Bazooka**, ein Raketenwerfer, ist die Standardwaffe.



Clusterbomben beinhalten fünf kleine Granaten.



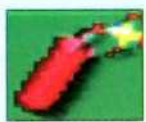
Mit dem **Gewehr** habt Ihr zwei Schüsse frei.



Die **Uzi** ist eine recht effektive Maschinenpistole.



Ein **Feuerball** zieht bis zu 30 Hitpoints ab.



Dynamitstangen richten die größten Zerstörungen an.



Der **Airstrike** ist ein flächendeckender Bombenteppich



Die **Banana Bomb** findet Ihr in den Versorgungskisten.



Ein **Kamikaze**-Angriff ist manchmal der letzte Ausweg.



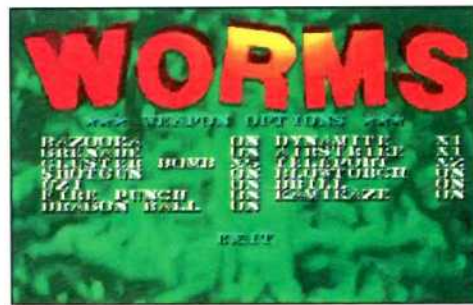
Wo dieses **Schaf** explodiert, wächst kein Gras mehr.



Tunnel bieten guten Schutz vor den Angriffen



Oben seht Ihr die Energiebalken der Teams



Jede Waffe kann einzeln aktiviert werden

Gameplay

3

Durch lahmendes und ungenaues Scrolling geht der Spielfluß ein wenig flöten.

Dauerspaß

1

Ein Spiel, das man immer wieder, besonders mit mehreren Freunden, spielen kann.

Grafik

3

Das SNES hätte den Ansprüchen dieses Spiels locker gerecht werden können. Schade!

Sound

3

Ein paar Digi-Sounds, keine Musik während des Spiels – auch da wäre mehr möglich gewesen.

TOTAL-CHECK

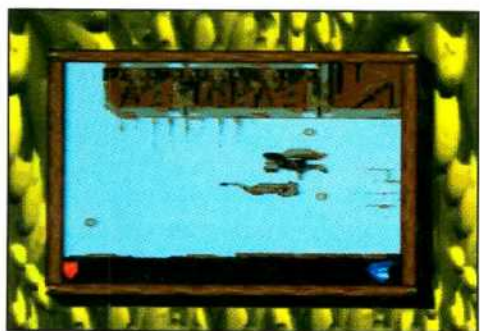
Genre Action/Strategie
Level 4 Welten
Schwierigkeit je nach Paarung
Continues
Speicherkapazität 16 MBit
Erhältlich im Handel

FAZIT
2-



DONKEY KONG

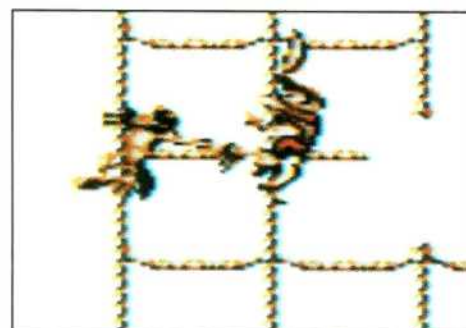
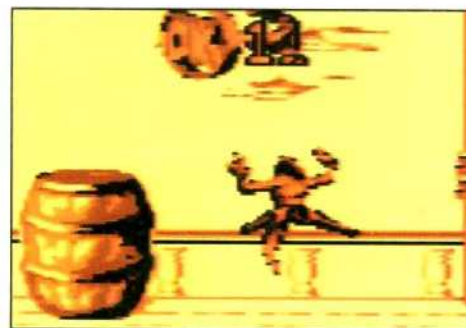
Haltet Eure Game Boys fest, die Affenbande ist zurück! Die Kongs sammeln sich bereits zu ihrem zweiten Jump & Run-Abenteuer auf Nintendos Kleinstem. Natürlich hundertprozentig gerendert.



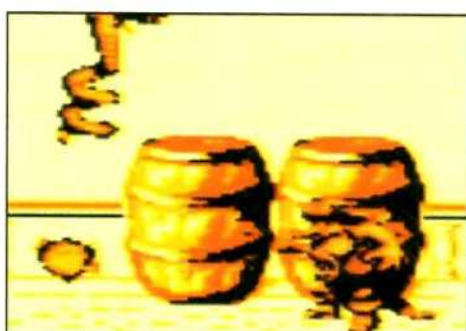
Der Super Game Boy ermöglicht einen Bananen-Rahmen und eine übersichtliche Grafik



Wie beim erfolgreichen Super-Nintendo-Original könnt Ihr den fiesen Kremlings auf den Kopf hüpfen, um sie zu besiegen. Im DK-Faß wartet Dixie Kong auf ihre Befreiung



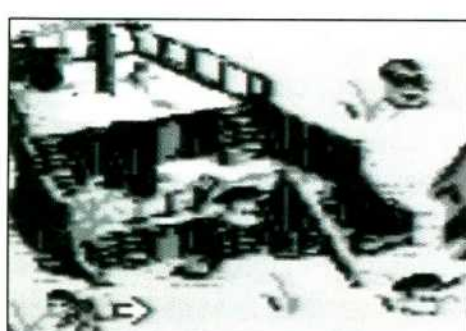
Auf King K. Rools Galeone müßt Ihr Euch bis ganz nach oben durchschlagen



Natürlich darf auch Rattly die Schlange nicht bei der gelungenen Umsetzung fehlen



In den Sumpfgebieten sind flinke Finger gefragt, denn es gibt nur wenig festen Boden



Auf einer großen Landkarte könnt Ihr Euch zwischen den einzelnen Leveln bewegen

Eigentlich war es ja nur eine Frage der Zeit, bis der zweite Teil des erfolgreichsten Primaten-Epos seit *Planet der Affen* auch im

DK LAND 2 STELLT DEN VORGÄNGER IN DEN SCHATTEN

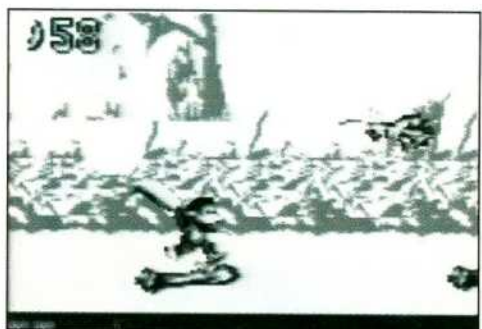
Westentaschenformat zu haben sein würde. Und das obwohl die Konvertierung des Erstlings im ver-

gangenen Jahr nicht ganz das hielt, was der Titel versprach. Wir erinnern uns: Die schwarz-weiß-Rendergrafik überforderte den Game Boy, so daß die Hintergründe stark

Kong Quest. Obergauener King K. Rool ist es gelungen, Donkey Kong zu kidnappen. Als sein größter Fan läßt Diddy sein Idol natürlich nicht im Stich und begibt sich auf eine

tragen und ist daher von großem Nutzen für Euch.

Ihr könnt jederzeit mit Diddy oder Dixie spielen. Die sage und schrei-



Dixies Propellersprung erweist sich auch im Kampf gegen Kremlings als äußerst hilfreich



Mit Rattly könnt Ihr dank ihres Supersprungs nicht nur besonders hoch springen, sondern auch den Zingern auf den Rücken springen, ohne dabei von den Stacheln verletzt zu werden

verschwammen. Doch Rare hat aus ihren Fehler gelehrt und kann mit *Donkey Kong Land 2* neue Game-Boy-Maßstäbe setzen. Die Story orientiert sich an dem bekannten SNES-Vorbild *Diddy's*

waghalsige Rettungsaktion quer über die Insel. Unterstützung erhält der kleine Primat von seiner blonden Freundin Dixie Kong. Ihre Löwenmähne kann sie als Propeller benutzen oder damit Gegenstände



be 46 Level sind auf mehrere Welten verteilt, auf deren Landkarten Ihr Euch frei bis zu den Stages bewe-

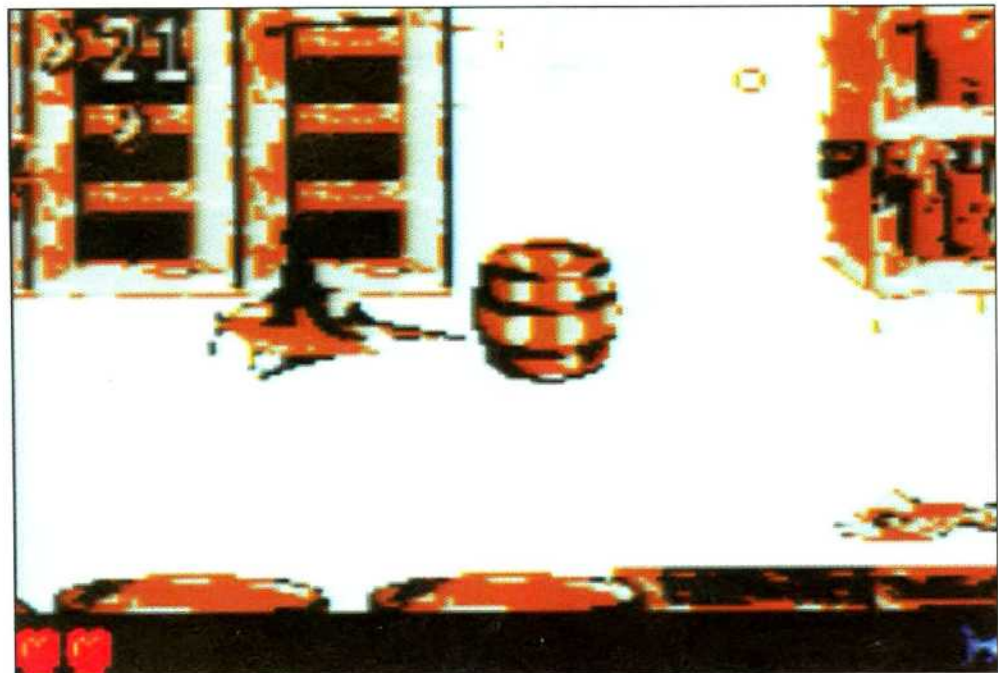


Auch in der GB-Version verfügen die Charaktere über sehr viele Animationsphasen

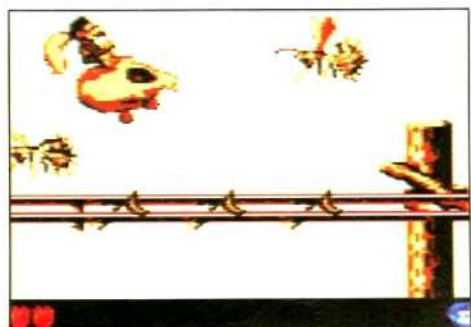
gen könnt, die noch nicht gemeistert wurden. Dort trifft das dynamische Duo auf hilfreiche Freunde wie dem coolen Funky Kong, der

NG LAND 2

unterstützt
SUPER
GB



Schwertfisch Enguarde führt sich natürlich nur im Wasser wohl. Seine Schwimfflossen kommen Euch bei der Steuerung sehr zugute. Außerdem kann er blitzschnell nach vorne schwimmen.

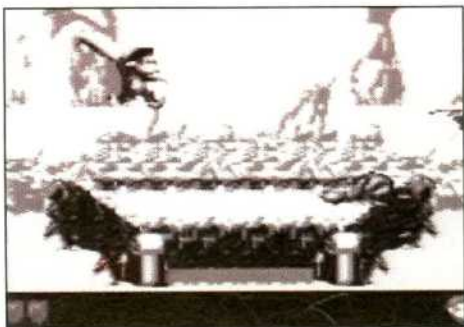


Auf dem Rummelplatz nehmt Ihr an einem Achterbahnrennen gegen Kremlings teil.

Euch mit seinem Flugzeug fast überall hinbringen kann. In der Affenschule wartet die alte Wrinkly Kong, um Euch – gegen ein geringes Entgelt versteckter Bananen-

▼ **NEGATIV!** ▼

In einigen Leveln ruckelt die Grafik, Cranky Kong ist nicht dabei

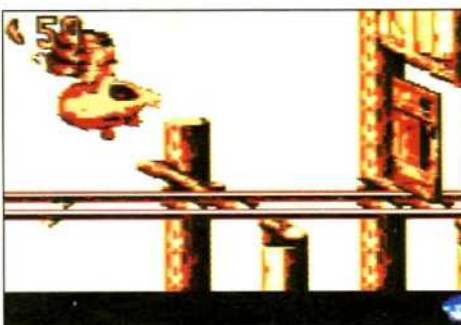


Im Gegensatz zu Teil Eins bleibt das Bild auch auf dem GB relativ übersichtlich.

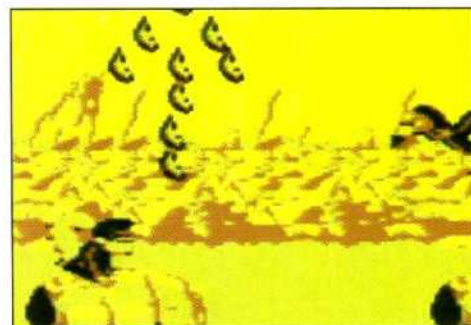
Münzen – den bis dato erkämpften Spielstand auf einem der drei Speicherplätze zu verewigen. Bedauerlicherweise fand der greise Cranky Kong in dem kleinen Modul keinen Platz mehr. Neben den Bananen-Münzen sind in jedem Level einige Bonus-Runden versteckt, bei deren erfolgreichen Abschluß eine Krem-Münze erscheint, die im weiteren Verlauf des Spiels noch eine interessante Verwendung fin-



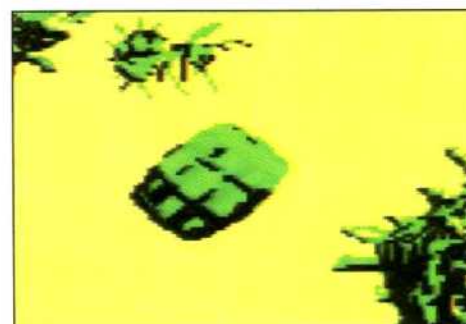
Im Wasser lauern die Gefahren unter anderem in Form des angriffslustigen Lockjaw. Eigentlich schwimmt er ganz friedlich durch die Gegend, doch sobald er Euch sieht, beginnt die Jagd.



Kein Donkey-Kong-Spiel ohne einen zünftigen Lorenlevel. Sind Eure Reflexe gut genug?



Aufgepaßt! In Pfeil-Form angebrachte Bananen weisen auf versteckte Bonusräume hin.



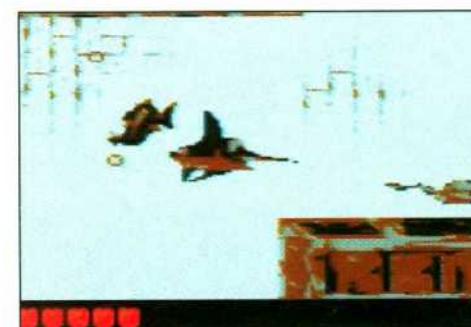
Das riesige von Zinger bevölkerte Dornengebüsch könnt Ihr nur in Fässern durchqueren.

den. Um Donkey Kong Land 2 komplett durchzuspielen müßt Ihr darüber hinaus in jedem Level eine große DK-Münze finden, was mitunter gar nicht so einfach ist. Statt die SNES-Level in gekürzter Form zu übernehmen, machten sich die Entwickler die Mühe, jede einzelne Stage mit den bekannten

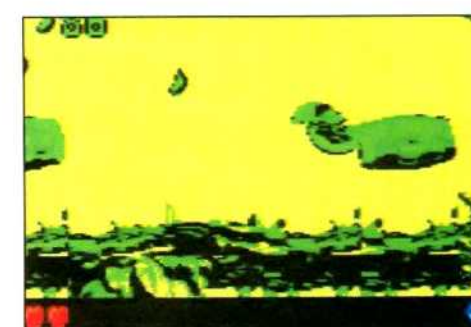
AUCH AUF DEM GAME BOY IST DK EIN AUGENSCHMAUS

Spielelementen zu füllen und dennoch vollkommen neue Abschnitte zu kreieren. Dadurch wird das Spiel auch noch für SGB-Besitzer, die DKQ schon haben, attraktiv. Die Schauplätze von der Piratengaleone über den Vulkan bis hin zum Sumpfgebiet und dem Rummelplatz wurden ebenfalls in leicht abgewandelter Form übernommen.

Zum großen Erstaunen aller Kritiker hat es Rare sogar geschafft, auf keinen der tierischen Freunde verzichten zu müssen. Rambi das Nashorn ist ebenso mit von der Partie wie Squitter die Spinne. Schade nur, daß Diddy und Dixie keinen Huckepackwurf mehr ausführen können, da Ihr immer nur die gerade gewählte Figur auf dem Bildschirm seht.



Bei Enguarde's spitzer Schwertnase hat selbst der gemeine Lockjaw das Nachsehen.



Solange Ihr in den Fässer landet ist alles in Ordnung, doch wehe Ihr berührt die Dornen.



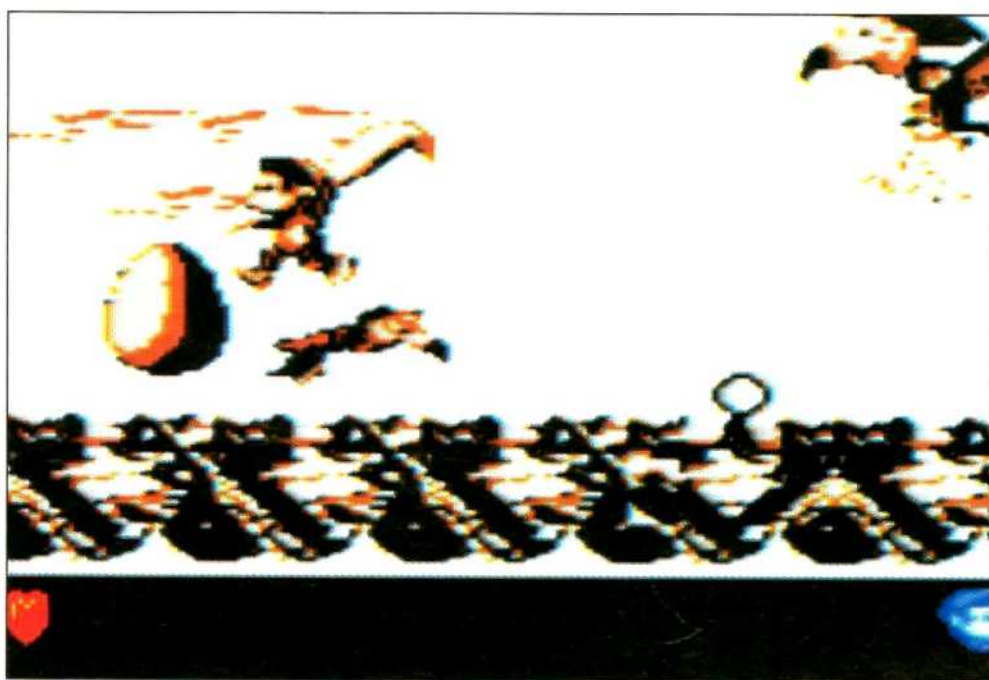
Vorsicht wenn die Flut kommt! Wer zu lange fackelt wird gnadenlos ins Meer gezogen



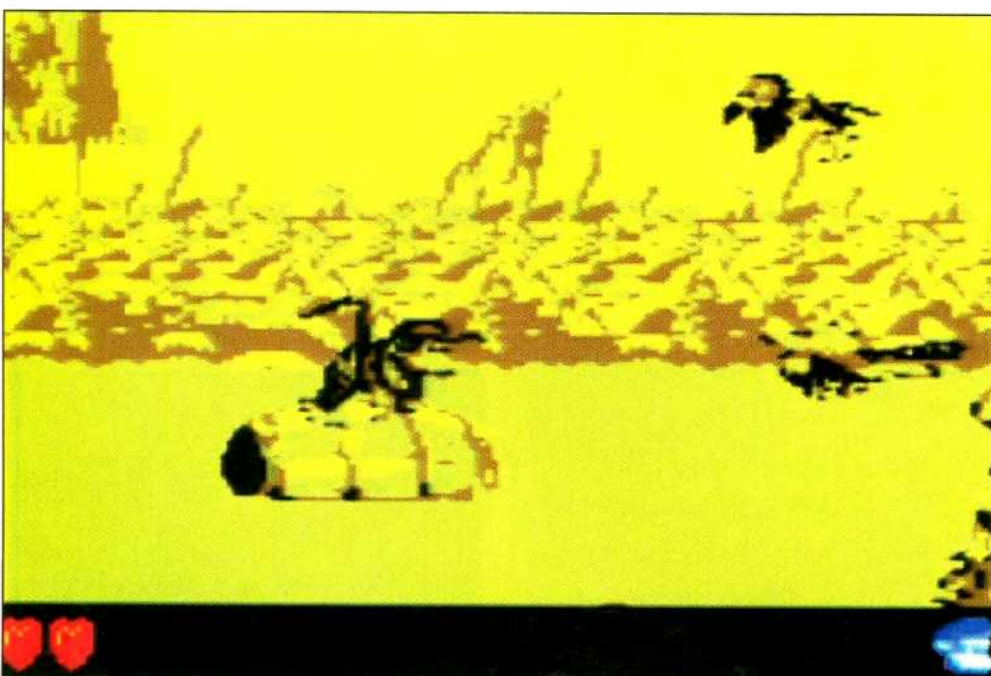
Wrinkly benötigt Geld für eine neue Tafel, deshalb kostet das Abspeichern zwei Münzen



'You'll love the way we fly'. Bereitwillig stellt Euch der obercoole Funky Kong sein Flugzeug zur Verfügung. Aber zwei Krem-Münzen für den Treibstoff sollte Euch der Spaß schon wert sein



Sein ist die Rache! Der riesige Piraten-Geier ist der allererste Endgegner in Donkey Kong Land 2. Doch sein Geist nimmt in einer späteren Welt furchtbare Rache an seinen affigen Peinigern



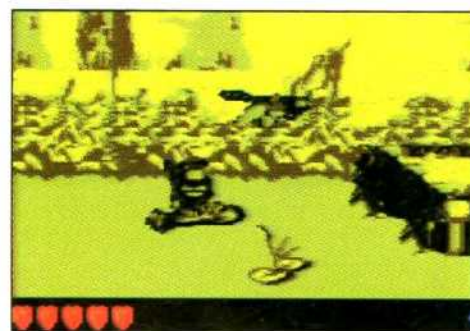
Jeder Level ist mit einer anderen Farbgebung hinterlegt und die roten Herzen stellen Eure Leben dar. Ihr selbst könnt außer der Steuerung und dem Rahmen keine SGB-Einstellungen vornehmen



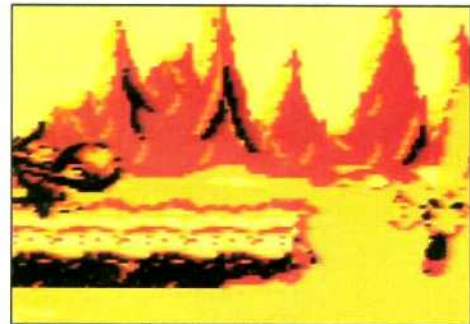
Sehr gefährlich sind die dunklen Wasserlevel, denn Ihr seht nicht, wo Ihr hinschwimmt



Die liebe Robbe kühlt für einige Zeit das Wasser ab, so daß Ihr darin tauchen könnt



Es gibt auch nette Krokos, denen es nichts ausmacht, wenn man auf ihrer Nase tanzt



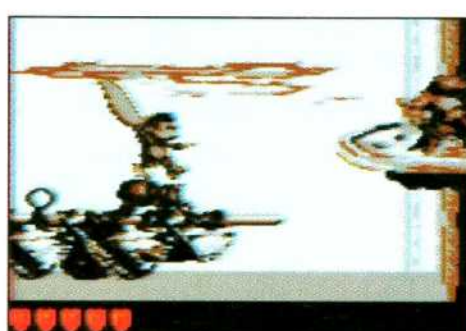
Kleevers Feuerschwert hat seit seinem letzten Auftritt auf dem SNES einiges dazu gelernt



zigen, ebenfalls dem SNES-Vorbild entliehenen Melodien und einer ansehnlichen Palette Soundeffekte überzeugen.

Rare hat sich offensichtlich den ersten Teil noch einmal ganz genau angesehen und dabei den ein oder anderen vermeidbaren Schwachpunkt erkannt. Daraufhin lieferten sie mit *Donkey Kong Land 2* ein sehr solides Jump&Run ab, das aufgrund seines durchdachten Leveldesigns und der vortrefflichen Spielbarkeit auch längerfristig motiviert.

Christian Henning



Wie eingangs bereits angedeutet ist das Game technisch überwältigend. Die Render-Grafik ist sorgfältig programmiert und die Charaktere haben viele Animationsphasen. Doch manchmal passiert es, daß die Hardware bei schnellem Scrolling, etwa wenn Ihr aus einem Faß geschossen werdet, ein wenig in die Knie geht. Der Super Game Boy wird nicht nur in Form eines Bananen-Rahmens unterstützt, sondern auch durch sinnvoll voneinander abgehobene Farbgebungen. Das schlägt sich zum Beispiel in roter Lava, blauem Wasser und grünen Sümpfen nieder und sorgt für mehr Übersicht. Auch akustisch kann *DKL 2* mit wit-

Gameplay

1-

Die Affen lassen sich zwar ebenso gut steuern wie auf dem SNES, doch leider fehlt der praktische Huckepackwurf.

Dauerspaß

1

Bei *Donkey Kong Land 2* kommt schnell Freude auf, die lange anhält. Nicht nur für Genre-Fans ein Muß.

Grafik

1-

Die Render-Affen sind brillant animiert und der Super Game Boy wird sinnvoll genutzt. Leider ruckelt es ab und an.

Sound

1-

Der gutgelaunte Soundtrack und die witzigen Soundeffekte tragen ihren Teil zur Affen-Atmosphäre hinreichend bei.

TOTAL-CHECK

Genre Jump&Run
Level 46
Schwierigkeit mittel
Continues Batterie
Speicherkapazität 4 MBit
Erhältlich im Handel

FAZIT
1-

POWER PIGGS OF THE DARK AGE

SNES

1 Spieler

Titus

ca. DM 130

Bei diesem Spiel stand eindeutig das Märchen von den drei kleinen Schweinchen Pate, denen der böse Wolf nach dem Leben trachtet. Die Hintergrundstory wurde jedoch frei und in moderner Form umgestaltet.



Mitunter verschlägt es unseren Schweinepriester in langweilige unterirdische Gefilde



Wer nicht achtsam genug ist, der wird schneller als es ihm lieb ist zum Schinken



Dieser Gegner erinnert zweifellos an Robin Hood. Allerdings hat er beileibe nicht dieselbe freundliche Persönlichkeit, wie sie vom Helden des Sherwood Forest hinlänglich bekannt ist

Wir befinden uns im Mittelalter. Der schweinebackige Donutbäcker Bruno verteidigt mit wackelpuddinggefüllten Donuts und seinem Schwert das Königreich der Piggs vor dem schurkenhaften 'Wizard of Wolff'. Dieser versucht unter

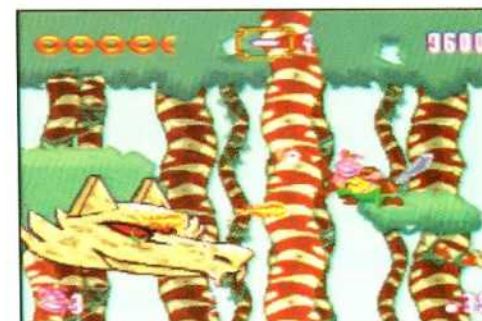
einfallloses Leveldesign auszeichnen. Ständig wiederholen sich die Passagen. Es gibt nur einige wenige Feindtypen und überwiegend das gleiche Hintergrundszenario in unterschiedlichen

SCHWEINE IM MITTELALTER

Farben. Die lanweilig gezeichneten Figuren holpern aufgrund fehlender Animationsphasen über den Bildschirm, und die Darstellung der Umgebung erinnert eher an die Leistungsgrenze der guten alten NES-Hardware.

Auch spielerisch präsentiert sich Power Piggs of the Dark Age nicht gerade innovativ. Bruno kann springen, Schwertschläge und den sogenannten 'Butt Slam' ausführen. Letzterer ist eindeutig von Yoshi's Stampfattacke abgeguckt und dient lediglich dazu, Kisten zu öffnen, in denen sich diverse Extras befinden. Diese Extras sind zum einen neue Lebensenergie, zum anderen verschiedenartige Donuts, die der Konditor als Wurfge-

schosse einsetzen kann. Die Palette reicht dabei vom einfachen bis hin zum Zielsuchdonut. Leider ist die gesamte Steuerung zu unpräzise ausgefallen, und um dem Ganzen dann die Krone aufzusetzen, wurde wieder einmal der Schwierigkeitsgrad extrem hoch angesetzt. Getreu dem Motto: Wenn das Spiel schon nicht viel bietet, soll es wenigstens lange dauern, bis der Spieler es durchgespielt hat. Es



Am Ende der einzelnen Level erwarten Euch zünftige Endgegner zum Kräftemessen

POSTIV!
Deutschsprachige
Bildschirmtexte, witzige
Hintergrundstory

Mithilfe seiner Gefolgswölfe, die Macht gewaltsam an sich zu reißen. Titus präsentiert uns ein Jump&Run, welches sich durch ein besonders



Der Junge Herr mit der dezenten Streitaxt will uns an die Speckschwarte. Angriff ist in diesem Fall, wie so oft, die beste Verteidigung



Wenn sich die Gegner in Schall und Rauch verwandeln, ist die Freude natürlich groß. Die Energie wird links oben in Donuts angezeigt

NEGATIV!
Sehr schwierig, viele unfaire
Passagen, unpräzise
Steuerung

scheint, als wolle man sich die vorherrschende SNES-Software-Flaute zunutze machen und lieblos dahinprogrammierte Titel an die ausgehungerten Spieler verschern.

Frederic Berg

Gameplay 4-

Das langweilige Leveldesign und die ungenaue Steuerung verärgern den Spieler schnell.

Dauerspaß 4-

Durch viele frustrierende Stellen geht die Motivation sehr rasch flöten. Nur Verbissene spielen weiter.

Grafik 4-

Die Programmierer haben sich nicht im geringsten Mühe gegeben, die Fähigkeiten des SNES zu nutzen.

Sound 5+

Soundtechnisch zeigt sich PPofDA durchweg miserabel. Lediglich das Schwertgeklirr klingt erträglich.

TOTAL-CHECK

Genre: Jump&Run
Level: 12
Schwierigkeit: hoch
Continues: Paßwörter
Speicherkapazität: 16 MBit
Erhältlich: ab Dezember

FAZIT

4-

SNES

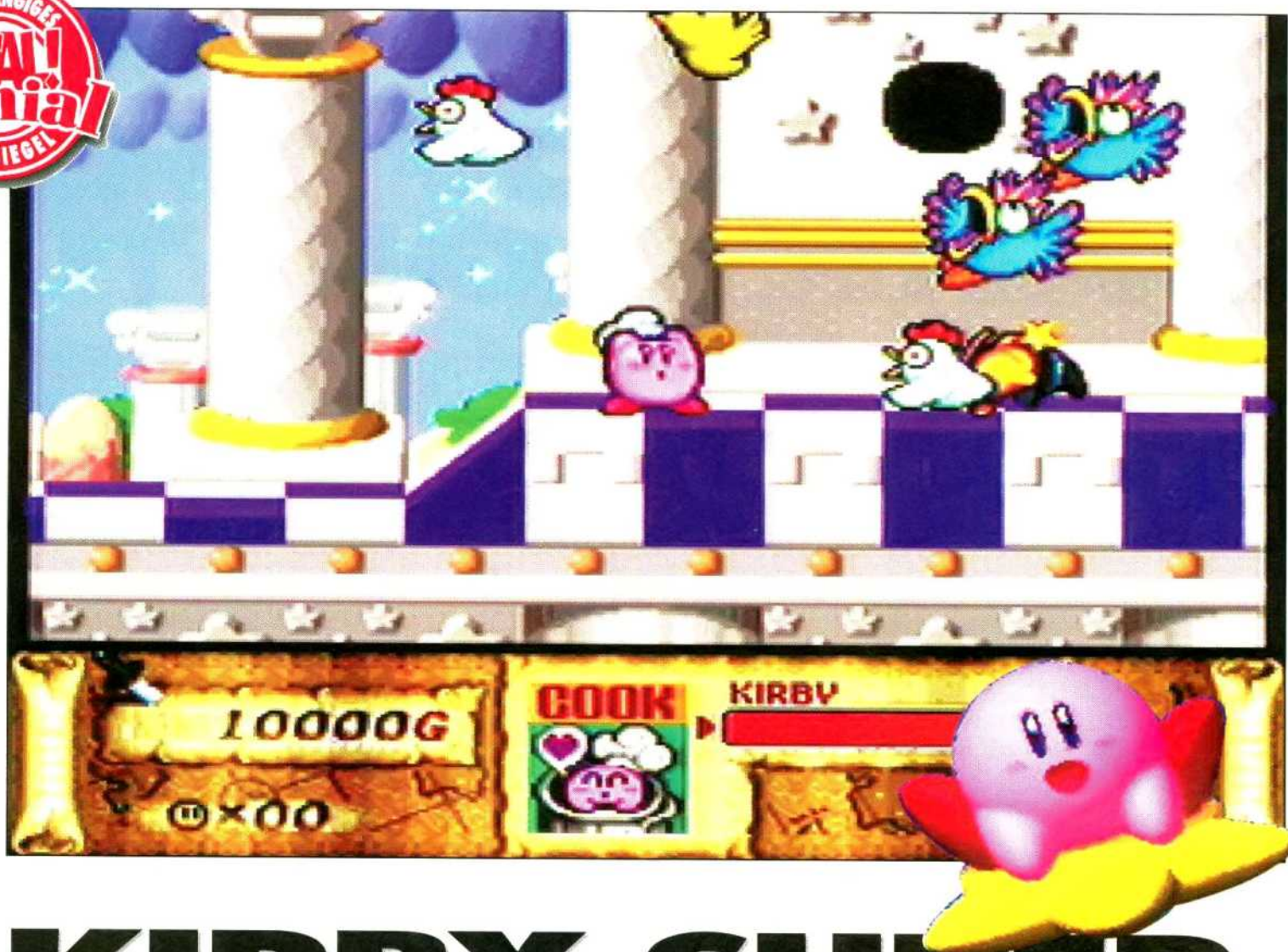
1-8 Spieler

Nintendo/HAL

im Handel



**Kirbys Comeback
mal acht - Der knuffig-
rosa Superstar kommt
endlich auf dem SNES
zu vollen Ehren:
Schluß mit Puzzles
und Golf, Kirby tritt
im wildesten
Jump&Run-Cocktail
der Videospiel-
Geschichte auf.**



KIRBY SUPER STAR DELUXE



Nachdem im Sommer 1994 Nintendos Action-Maskottchen Samus Aran endlich in Super Metroid antrat, schien die Reihe der Stars endlich gefüllt. Doch Kennern unter den NES- und Game-Boy-Spielern fehlt bis heute eine schlichte rosa Kugel im SNES-Repertoire: Nicht etwa,



Da jedes einzelne Spielchen relativ umfangreich ist und einige erst noch erspielt werden müssen, wurde das Modul mit einer Batterie versehen, damit Ihr all Eure Spielstände sichern könnt

sonderes zu erkennen, wenn Kirby allerdings mit seinen Verwandlungskünsten aufwartet, wird die gesamte Palette der SNES-typischen Effekte

NEGATIV!

Mäßige Musiken, das quietschbunte Design ist nicht jedermanns Sache

ausgereizt – bis hin zu aufwendigen Endgegnern mit ansehnlichen Mode-7-Spielereien.

Damit der Wust an spielerischer Vielfalt nicht zur heillosen Verwirrung



Besonders in Sachen Technik hat das Kirby-Modul einigen zu bieten: Bei den mitunter aufwendig gestalteten Endgegnern sind ab und an sogar gelungene Mode-7-Effekte zu sehen

daß der wohlbeliebte Bonbonfarben-Träger gänzlich auf sich warten ließ – mit Kirby's Tee Shot erschien eine ebenso einfallsreiche, wie perfekt durch-designte Golf-Variante mit Kirby als rollendem Sympathieträger.

POSITIV!

Bunt, rund, umfangreich und brilliant spielbar, neun Spiele in einem

Doch echte Fans warten: Erstmals auf der N64-Debut-Messe in Japan gesichtet und damals von uns als Oldie-Sampler abgetan, erschien jetzt endlich Kirby Superstar Deluxe in den USA. Auf der technischen Seite ist zwar auf den ersten Blick nichts be-



So habt Ihr Kirby noch nie gesehen: In einer Shoot'em-Up-Stage darf geballert werden

führt, spendierte HAL eines der umfangreichsten Hilffsysteme in einem Videospiel: In lustigen Theater-Sequenzen bekommt Ihr jeden Button-Druck vorgebetet und dürft unter Applaus des Publikums das Gelernte selbst vorführen. Dank der penibel speichernden Batterie lohnen sich auch die 'kleineren' Spiele im Spiel – selbst im Wettrennen gegen den fiesen Obermott werden Rundenbestzeiten und der erreichte Spiellevel abge-

Acht in Einem



Unglaublich, aber wahr: Kirby Super Star bietet Euch acht verschiedene Games mit dem kleinen Knuddelhelden in der Hauptrolle. Als zusätzliches Feature gibt es sogar noch ein weiteres, verstecktes Bonus-Game, womit nicht nur Kirby-Fans voll auf ihre Kosten kommen.



König Dedede will mal wieder die Luft aus dem liebenswerten Knautschball lassen. Warum eigentlich? Schließlich ist Kirby doch einer der beliebtesten Videospiel-Helden überhaupt



Trotz der kunterbunten Grafik ist Kirby Super Star nicht nur etwas für Kinder. Unter der bonbonfarbenen Schale verbirgt sich ein Jump&Run, das wir ungeschränkt empfehlen können

speichert. Um dem ganzen noch das i-Tüpfelchen zu verpassen, spendierten die Programmierer Kirby neben seinen eigenen Verwandlungsfähigkeiten zum ersten Mal die Möglichkeit, 'Satelliten'-artig Feinde als Freunde ins Schlepptau zu nehmen und deren Fähigkeiten ähnlich den Helfern in Ballerspielen zu nutzen. Müßt Ihr Euch im

NINTENDO SPENDIERTE KIRBY EIN 32-MBIT-MODUL

Einspieler-Modus auf die Computer-Intelligenz der Mitstreiter verlassen, können die Bildschirmkameraden mittels menschlichem Partner als zweiter Spieler getrennt gesteuert werden.

Angesichts der 32MBit wurde natürlich auch mit Level-Design nicht geknauert: Hat man sich durch das recht kurze und einfach gehaltene erste Abenteuer gebissen, werden



Aufgesogene Gegner können in Helfershelfer wie Sir Kibble verwandelt werden, die bei Bedarf auch von einem zweiten Spieler gesteuert werden können



Zu Beginn erfahrt Ihr ein wenig über 'Milkyway Wishes', den geheimen neunten Level

Paderklärung



Auch das kann sich sehen lassen: Um bei allen Spielchen stehts im Bilde zu bleiben, erscheinen immer wieder lustige Theater-Sequenzen. Hierbei wird Euch die Button-Belegung erklärt. Spielt sie richtig nach und der Applaus des Publikums ist Euch gewiß. Auf den Bildern seht Ihr amerikanische Bildschirmtexte – die deutsche Modul-Version wird aber sicherlich übersetzt werden.

die späteren Spiele größer und größer – ein Vergleich mit Mario-Abenteuern liegt nicht weit. Auch versteckte Überraschungen kommen Nintendo-typisch nicht zu kurz: Jump&Run-Profis können neben den offensichtlichen acht Spielen sogar ein neuntes entdecken. Solltet Ihr also mit der rosa Kugel trotz strotzender Bonbon-Farben und ziemlich kindlichem Design keine Berührungängste haben, merkt Euch den Titel schon mal im Kalender vor – sonst entgeht Euch nicht nur eines der letzten, sondern auch eines der besten SNES-Jump&Runs unter der Sonne. Bleibt nur zu hoffen, daß Nintendo schnell mit der deutschen Übersetzung fertig wird und uns hierzulande im Frühjahr '97 den großen Auftritt des kleinen Kirby beschert.

Julian Eggebrecht

Gameplay

1-

Kirby-Erfinder HAL schuf unter Nintendos Feder eine nahezu perfekte Steuerung – fast auf Mario-Niveau

Dauerspaß

1-

Nicht nur Kirby-Fans kommen bei den acht (bzw. neun) Spielen voll und ganz auf ihre Kosten

Grafik

2

Wer keine Probleme mit ultra-bunten Umgebungen hat, wird mit zahlreichen SNES-Effekten belohnt

Sound

2

Etwas uninspiriert düdeln nur nette Kirby-Melodien vor sich hin. Die Soundeffekte sind besser

TOTAL-CHECK

Genre Jump&Run
Level neun Spiele
Schwierigkeit mittel
Continues unendlich
Speicherkapazität 32 MBit
Erhältlich im Handel/Frühjahr

FAZIT

1-

GB

CLASSICS

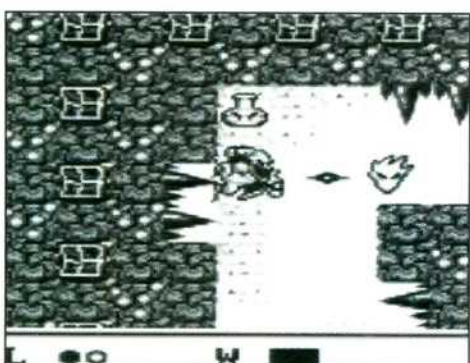
Das Abenteuer rund um die beflügelten Phantasiewesen ist ein wahrer Game-Boy-Klassiker und hat mittlerweile schon sechs Jahre auf dem Buckel.

GARGOYLE'S QUEST

1 Spieler

Capcom

ca. DM 60



Mit seinen kräftigen Krallen kann sich Firebrand auch an steilen Wänden festhalten

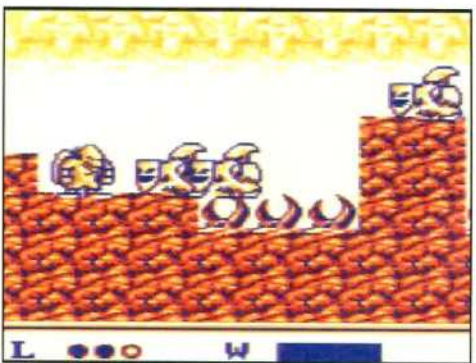
Firebrand, der Wächter des Königreiches Ghoul, hat eine schwierige Aufgabe: Er muß sein Land vor dem Angriff außerirdischer Mächte schützen. Doch dies kann er nicht allein. Nur der Erbe des 'Red Gargoyle' kann das magische Feuer



Der dicke Baron wendet sich mit einem besonderen Problem an Euch. Helft ihm!

zurückbringen, das die Angreifer schon früher einmal in die Flucht geschlagen hat. Also macht sich Firebrand auf die Suche nach dem verschwundenen Feuer.

Das Abenteuer beginnt als reines Jump&Run. Unser Held kann Feuerbälle spucken, an Wänden hoch-



Greifen die Gegner mit Schilden bewaffnet an, helfen nur Schüsse in den Rücken



Ein Balken zeigt die begrenzte Flugenergie des Gargoyles an. Obwohl er durch das Flattern nur Sprünge verlängern und nicht an Höhe gewinnen kann, ist das sehr hilfreich

klettern und durch das Bewegen seiner Flügel recht weit springen. Um die relativ schwierigen Hüpfeinlagen zu überstehen, braucht Ihr schon ein hohes Maß an Geschick und Glück, denn an jeder Ecke lauern neue Gefahren, wie fliegende Skelette, Zom-

Landkarte trifft unser Held auch immer wieder auf unfreundliche Gesellen, die ihn zum Kampf herausfordern. Dieser wird dann wieder im Jump&Run-Modus ausgetragen. Mit zunehmender Dauer Eures Abenteuers gewinnt Firebrand zusätzliche



Meistens sind die Bewohner der Städte erst dann bereit, Euch bei Eurem Abenteuer zu unterstützen, wenn Ihr ihnen einen kleinen Gefallen getan habt. Eine Hand wäscht die andere

bieritter oder Lavagruben. Habt Ihr einen Jump&Run-Part erfolgreich beendet, wechselt das Spielgeschehen in eine Art Oberwelt. Dort werden keine Kämpfe ausgetragen, sondern in Rollenspielmanier nach Extras gesucht, mit den Bewohnern der Städte gesprochen und nach Geheimnis-

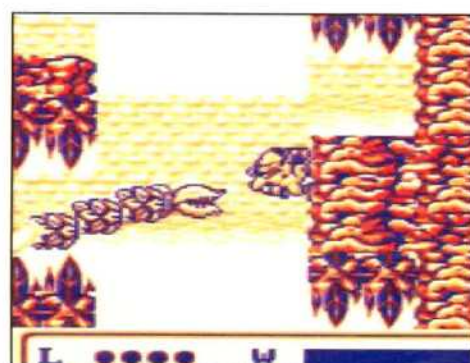
EINE UNTERHALTSAME MIXTUR AUS ACTION UND ABENTEUER

sen geforscht. Dabei erhaltet Ihr Aufträge und Tips, denen Ihr auch nachgehen solltet. Bei der Reise auf der

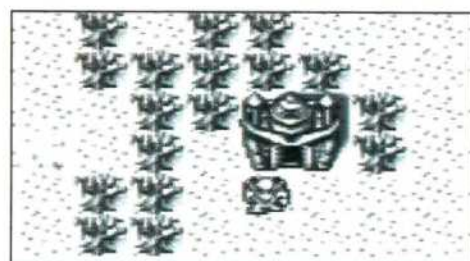
und stärkere Fähigkeiten, so daß er sich im ultimativen Endkampf auch als würdig erweisen kann.

Wie Ihr seht, gestaltet sich das Spielgeschehen von *Gargoyle's Quest* recht abwechslungsreich. Eine nette Story mit einigen oberflächlichen Rätseln und kniffligen Geschicklichkeitseinlagen verspricht auch über längere Zeit Unterhaltung. Durch das Paßwortsystem lohnt es sich auch später immer wieder, das Modul rauszukramen.

Marco Häntsch

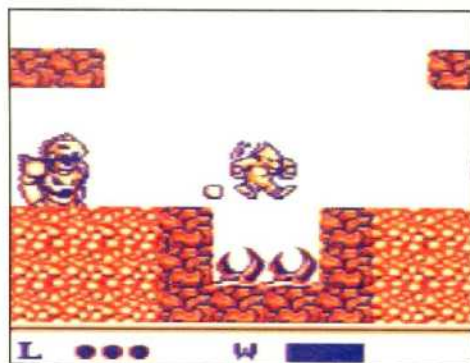


Die angreifende fleischfressende Pflanze ist ein recht hartnäckiger Gegner und verträgt einige Schüsse bevor sie sich geschlagen gibt



OBTAINED 1 VIAL.

Nach gewonnenen Kämpfen erhaltet ihr wertvolle Gefäße, mit denen Ihr in den Städten nützliche Extras einkaufen dürft



Trefft Ihr bei Euren Reisen in der Oberwelt auf feindliche Kreaturen, wechselt das Spiel in die Seitenansicht der Jump&Run-Level, in der die Kämpfe ausgetragen werden

Gameplay 3-

Der Schwierigkeitsgrad der Jump&Run-Teile ist hoch. Die Rollenspieleinlagen könnten komplexer sein.

Dauerspaß 2

Dank Paßwörter und interessanter Story weiß das Spiel auch auf längere Zeit zu unterhalten.

Grafik 3+

Etwas trist und nicht mehr ganz zeitgemäß, aber alle Spielelemente sind gut erkennbar.

Sound 3-

Mehr als Durchschnitt wird nicht geboten. Ein paar Soundeffekte mehr hätten nicht geschadet.

TOTAL-CHECK

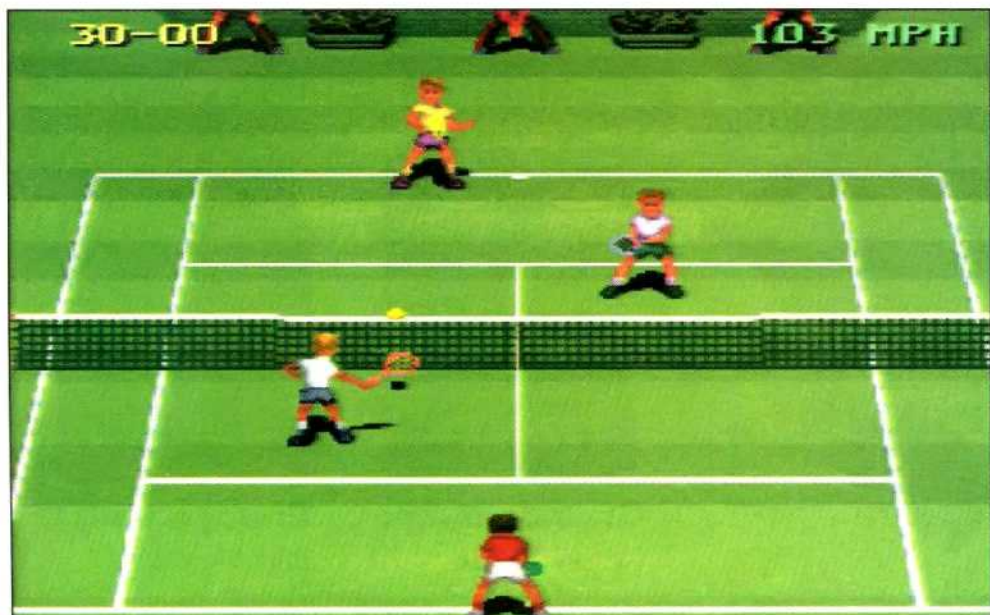
Genre Action-Adventure
Level 8
Schwierigkeit hoch
Continues Paßwörter
Speicherkapazität 2 MBit
Erhältlich seit 1990

FAZIT
2-

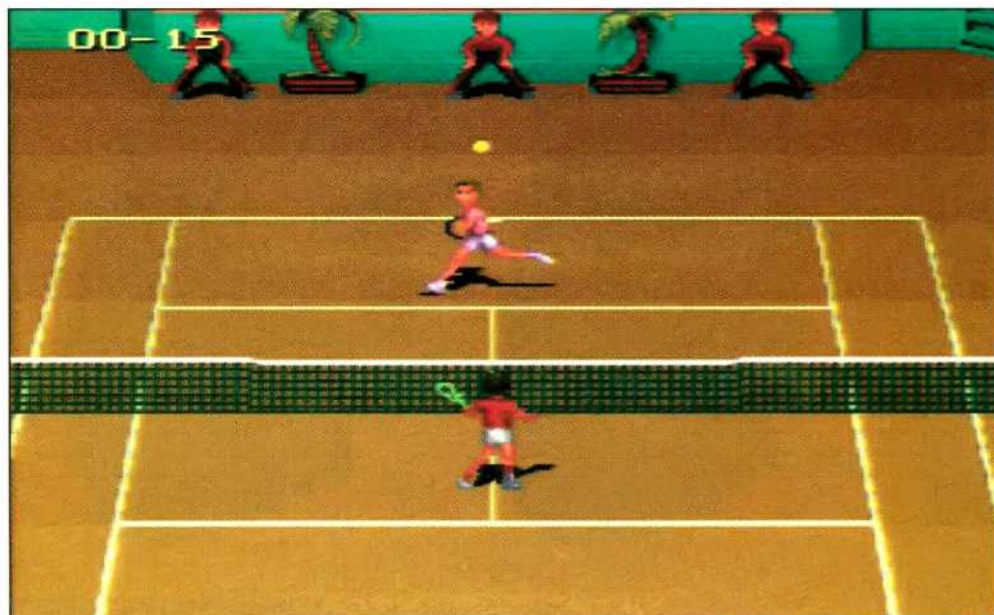
1-4 (simultan)

Ubi Soft

ca. DM 100



Durch die Möglichkeit, menschliche und vom Computer gesteuerte Spieler beliebig zusammen und gegeneinander spielen zu lassen, gewinnt das Doppel-Spiel viel an Unterhaltungswert



Gegen aggressive Netzspieler helfen nur gut getimete Lobs und harte Longline-Schläge. Trotzdem lassen sich mit gutem Stellungsspiel und gewagten Hechtsprüngen fast alle Bälle erreichen

JIMMY CONNORS PRO TENNIS TOUR

Weder Sampras noch Edberg oder gar Becker sind die Nr. Eins des modernen Tennissports, sondern Jimmy Connors, der im Laufe seiner Karriere 109 Turniere gewann und über drei Jahre ununterbrochen die ATP-Weltrangliste anführte. Dieser Rang gebührt auch der nach ihm benannten Tennissimulation für das SNES.

Als Ubi Soft vor drei Jahren Blue Bytes Great Courts vom Amiga und PC unter dem Titel *Jimmy Connors Pro Tennis Tour* für das Super Nintendo umsetzten, schufen sie eine bis heute gültige Referenz dieses Genres. Hervorstechendste Merkmale sind eine makellose Spielbarkeit und eine Reihe sinnvoller Optionen, die kaum Wünsche offen lassen. So wird dem Neuling der Einstieg durch einen Amateur-Modus erleichtert, in dem der Computer die Laufarbeit

des Sportlers übernimmt und sich der Spieler auf die Perfektionierung seiner Schlagtechnik konzentrieren kann. Tatsächlich gestaltet sich die Koordination aus Laufen und Schlagen nicht ganz einfach, eröffnet aber alle denkbaren Möglichkeiten der Spielgestaltung. So erlaubt ein geschicktes Stellungsspiel die freie Wahl der Schlagtechnik. Vor- und Rückhand können je nach Dauer des Knopfdrucks und des Schlagwinkels in ihrer Härte genau dosiert und exakt posi-

tioniert werden. Durch die Belegung aller Buttons sind auch Stopps und Lobs problemlos einfach auszuführen. Eine schlichte, aber sehr übersichtliche Grafik, wohl dosierte Sprachausgabe, ein umfangreicher Turnier-Modus auf sechs Belägen und ein Mehrspieler-Modus, der auch das Doppel-Spiel in beliebiger Kombination von menschlichen und CPU-Spielern erlaubt, sind die Zutaten, die aus *Jimmy Connors P. T. T.* einen Glanzpunkt der Sportspiele machen.



dagegen Grundlinienspezialisten, und auf Ascheplätzen kaum zu zwingen. Habt Ihr also auch nur ein Fünkchen Interesse am Tennissport, kommt Ihr an diesem fast perfekten Modul nicht vorbei, und denen, die bisher vergeblich im Handel danach suchten, kann geholfen werden: Konami bringt das lange Zeit vergriffene Spiel wieder auf den Markt.

Marco Häntsch

Statistiken

Was wäre das beste Sportspiel ohne umfangreiche Statistiken? Nach jedem absolvierten Match werden Daten wie die durchschnittliche Aufschlaggeschwindigkeit, die Zahl der unerzwungenen Fehler oder die Erfolgsquote bei Netzangriffen präsentiert.

In einer Rangliste werden außerdem die Turniererfolge in Form von erspielten Punkten festgehalten. Nur eine Platzierung unter den ersten acht ermöglicht die Teilnahme an der jährlichen Weltmeisterschaft.

STATISTICS	
EDSON	
1ST SERVE WON	84 %
2ND SERVE WON	75 %
2ND SERVE SPEED	172 MPH
FEAR POINTS	25
UNFORCED ERRORS	17
NET APPROACHES	180 %
PAPOU	0
EDSON	6

TOUR RANKING	
1	NILSON 100
2	EDSON 50
3	CONNORS 20
4	WURZL 20
5	CARLOS 10
6	PAPOU 10
Blue Byte ENTERTAINMENT	



Es darf auch auf vereisten Plätzen bei irritierendem Schneetreiben gespielt werden

Mit Liebe zum Detail wurden auch die Charaktere designt. Zwar ist Connors der einzige reale Tennisspieler, aber die 15 fiktiven Sportler haben sehr individuelle Spielweisen und erinnern stark an lebende Tennisgrößen. Beispielsweise beherrscht der Schwede 'Björn Edson' ein exzellentes Serve-and-Volley-Spiel, zeigt aber deutliche Schwächen mit der Vorhand. Die spanischen Spieler sind

Gameplay

1

Ausgefeilte Steuerung, realistische, leicht erlernbare und ausführbare Schlagtechniken.

Dauerspaß

1

Der umfangreiche Turnier-Modus mit Weltrangliste motiviert auch für längere Zeit.

Grafik

2-

Aus dem SNES könnte man zwar mehr herausholen, aber das Spielgeschehen wirkt sehr übersichtlich.

Sound

2+

Sprachausgabe und passende Zuschauerreaktionen vermitteln eine Tennis-typische Atmosphäre.

TOTAL-CHECK

Genre Sport
Level 16 Spieler
Schwierigkeit 3 Stufen/mittel
Continues Paßwörter
Speicherkapazität 12 MBit
Erhältlich seit 1993

FAZIT
1-

PMS SHOP

ORIGINAL US-TEAMS RUCKSÄCKE & CAPS

AMERICAN SPORTS!



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

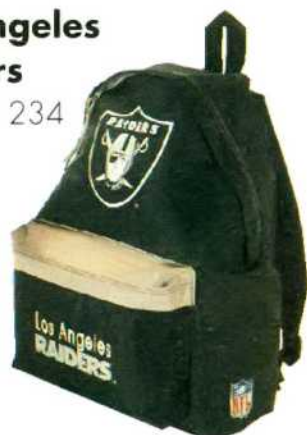
New York Yankees

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	825	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. 620
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



Bestell-Hotline:

089 / 904 807 22

Mo - Fr von 13.00 - 18.30 Uhr

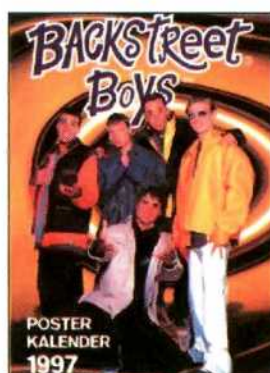
K A L E N D E R 1 9 9 7



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
München 1860	1005
FC Bayern München	1027
Werder Bremen	1028
Bor. Mönchengladbach	1030
FC Schalke 04	1031
VFB Stuttgart	1032
Karlsruher SC	1040
FC St. Pauli	1041
Hamburger SV	1060
VFL Bochum	1062
Borussia Dortmund	1063
Baywatch	1000
Bon Jovi	1001
East 17	1002
Harley Davidson	1007
Michael Jackson	1013
Gute Zeiten,	
Schlechte Zeiten	1021
Formel Eins (Autorennen)	1022
Kelly Family	1025
Star Trek	1033
Caught in the Act	1034
Independence Day	1039
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
Tom Cruise	1061
Kim Basinger	1064
Sharon Stone	1065
Cindy Crawford	1066
Claudia Schiffer	1067
J.C. Van Damme	1068



**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		

PMS SHOP BESTELL-COUPON

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

JA, hiermit bestelle ich aus dem PMS-Shop

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

☐ Visa ☐ Eurocard

Bankinstitut

Kreditkartennummer

Gültig bis

Kreditkarteninhaber

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

Bitte keine Überweisung!

Bei Mehrfachbestellungen bitte Stückzahlen eintragen! Die Lieferung erfolgt 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

HIGHSCORE



Es geht weiter!

Die Anzahl der Anfragen nach einer Fortsetzung zum Mario Kart-Wettbewerb hat uns schlichtweg überwältigt. Deshalb präsentieren wir nun die Fortsetzung des Wettbewerbes. Wie bisher könnt Ihr in der 150-ccm-Klasse oder im Time Trial starten.

Neu! Neu! Neu!
Ab sofort gibt es, ebenfalls auf Ever Drängen, einen F-Zero Contest. Gestartet werden darf bei diesem ausschließlich in der King League, Expert-Class.

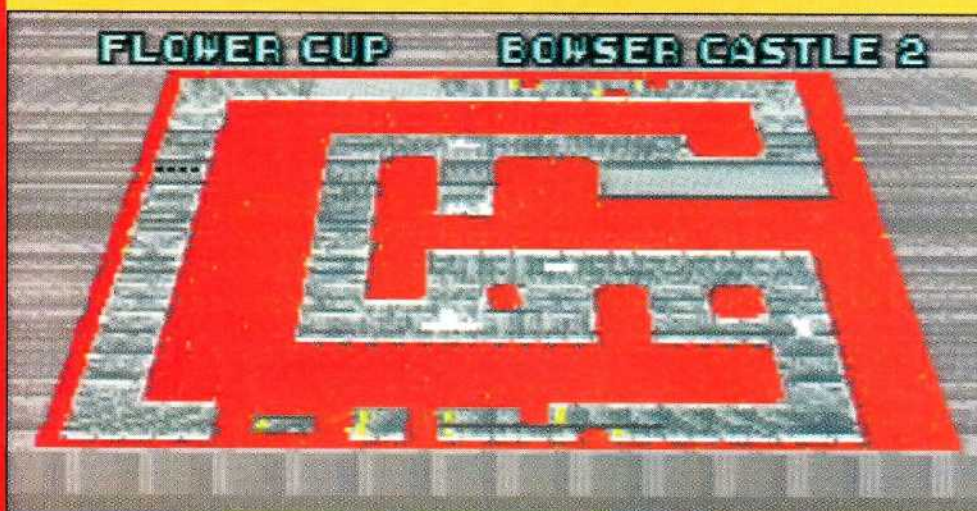
Letzter Aufruf!
Nutzt jetzt die letzte Chance, am Unirally-Wettbewerb teilzunehmen. Nächsten Monat folgt die Siegerehrung.

Super Mario Kart



Track No. 1:

Der „Mario Circuit 2“ gehört zu den Kursen, die mit pausenloser Höchstgeschwindigkeit gefahren werden können. Für all diejenigen, die einen Bleifuß Ihr eigen nennen



Track No. 2:

„Bowser Castle 2“ setzt wie alle Bowser-Kurse absolute Konzentration voraus. Mit etwas Glück und Geschick kann dafür eine Abkürzung genommen werden



Track No. 3:

Der rutschige „Vanilla Lake 1“ muß zwar ohne Winterreifen absolviert werden, wer seinen Wagen jedoch beherrscht, der wird sich die Straßenglätte zu nutze machen

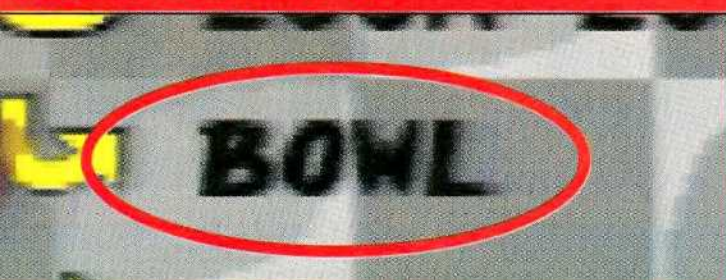


Track No. 4:

„Ghost Valley 3“ ist eine der anspruchsvollsten Strecken des Spiels. Ein minimaler Fehler reicht bereits aus, und Ihr stürzt mitsamt dem Fahrzeug in die dunkle Tiefe

Nintendo

Stunt-Track No. 1:



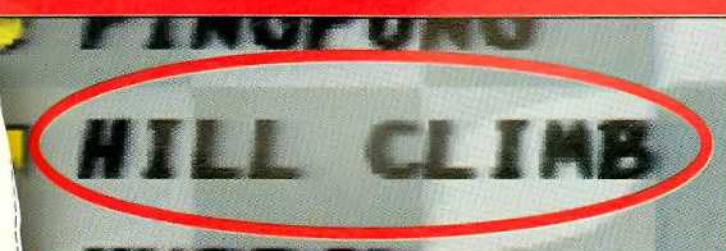
Um auf der 'Bowl'-Strecke gute Punktzahlen zu erreichen, ist eine Menge Fingerspitzengefühl gefragt

Aktuelle Top 5

1	Ingo Manier	473 Punkte
2	Tarek Khamis	425 Punkte
3	Alexander Kurz	421 Punkte
4	Benjamin Schwab	417 Punkte
5	Oliver Geiger	406 Punkte



Stunt-Track No. 2:



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

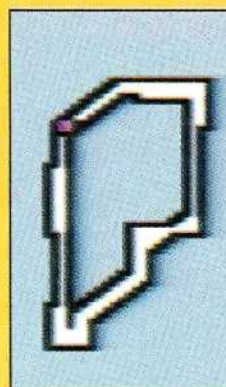
Aktuelle Top 5

1	Tarek Khamis	400 Punkte
2	Ingo Manier	382 Punkte
3	Michael Kurth	362 Punkte
4	Benjamin Schwab	349 Punkte
5	Sebastian Tomczak	288 Punkte

F-Zero

King League/Expert Class

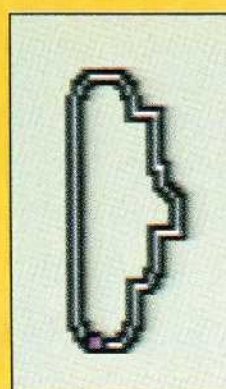
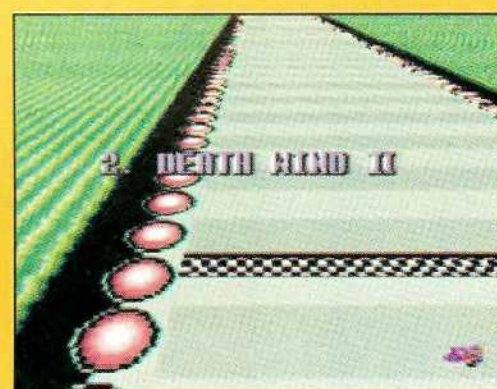
Mute City III



Auf der Strecke Mute City III ist heizen angesagt. Die Schikane und die scharfe Kurve sehen schlimmer aus als sie sind



Death Wind II



Hier muß besonders vorsichtig gefahren werden, denn diese Strecke birgt viele Tücken. Dafür findet Ihr dort Beschleuniger



HIGHSCORE

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 platziert 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-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!

Alles Gute zum Nikolaus!

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 verwenden folgende Richtungs- und Tastenkürzel:
oben, unten, rechts, links, A, B, X, Y, L und R (für die L- und R-Button), Start, Select, links-oben, rechts-unten (bei diagonalen Richtungen).

X-plain Verlag
TOTAL! Tips & Tricks
Friedensallee 41
22765 Hamburg

Die Gewinner aus TOTAL! 11/96 heißen:
Michael Tewiele, Bocholt
Bernd Naumann, Habach
Christoph Sauer, Wenighösbach

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

TIPS &

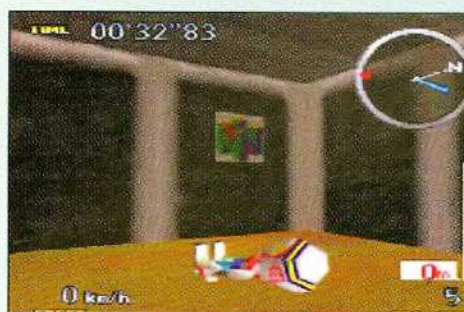
NINTENDO 64

PilotWings 64

Allen Import-Freaks unter Euch wollen wir die praktische Abkürzung in der dritten Jumble-Hopper-Mission von PilotWings 64 nicht vorenthalten. Die Aufgabe besteht darin, von Los



Angeles nach Washington zu hüpfen – also quer durch die USA. Allerdings läßt sich der Weg erheblich ab-



kürzen. Am Fuße des Gebäudes, auf dem ihr startet, befindet sich ein Durchgang. Dort hineinzugelangen,



ist mit den schwierig kontrollierbaren Sprungtiefeln nicht ganz einfach. Am besten, ihr laßt Euch von der gegenüberliegenden Hauswand abprallen, um direkt vor dem Durchgang zu landen. Im Inneren seht Ihr ein N64-Poster an der Wand. Verlaßt das Gebäude durch die andere Öffnung, und Ihr befindet Euch mitten in New York. Von dort ist es bekanntlich nur noch ein Katzensprung bis nach

Washington. Gelangt Ihr ohne Zwischenlandung im Wasser dort hin, ist Euch eine 100%-Wertung sicher.
Klaus-D., Hamburg

SUPER NES

Secret of Mana 2 (jap.)

Tips:

Nehmt zu Beginn zuerst die Frau mit den lila Haaren, dann den Mann mit den Messern und schließlich das Mädchen mit der Bommelmütze! Auf diese Weise startet Ihr automatisch im Schloß. Dort solltet Ihr nach einem Faß suchen, das Ihr mitnehmen müßt. Im Schlafzimmer des Schlosses trefft Ihr auf ein Mädchen, dem Ihr in den zweiten Schloßhof folgen solltet. Habt Ihr dort mit der Zauberin (rechts oder links oben) gesprochen, lauft Ihr automatisch zur Königin. Nachdem Euch der Zauberer daraufhin verbannt hat und Ihr den Tiefschlaf überwunden habt, wacht Ihr in einem Dorf wieder auf. Geht dort in das INN-Haus und sprecht mit den Leuten! Ihr geht nun auf Reisen und landet erneut in einem Dorf. Redet mit allen Dorfmenschen, nicht aber mit den Wölfen! Sobald es Abend wird, sucht Ihr die Gaststätte



TRICKS

Shorties

auf und laßt Euch in derselben Nacht wieder wecken (Benutzt dazu das untere Zeichen!). Nun geht Ihr bis zum großen Platz, auf dem ein Schild steht. Der richtige Weg führt nach links. Gelegentlich trifft Ihr auf gelbe Statuen, die Euch die Auffüllung Eurer HP- und MP-Werte sowie das Abspeichern ermöglichen. Ein Stückchen weiter begegnet Euch das Mädchen mit dem blauen Kleid (aus dem Schlafzimmer im Schloß). Redet mit Ihr, und wandert zurück zum großen Platz, wo Ihr nun den rechten Weg einschlagt. Geht, auch wenn es nicht mehr nach einem Weg aussieht, weiter bis zum Ende. Danach müßt Ihr ins Dorf zurück zum INN-Haus, wo Ihr gefragt werdet, ob Ihr übernachten wollt. Antwortet mit ja. Wenn eine Lichtkugel auftaucht, folgt Ihr der Kugel, bis Ihr auf das Mädchen mit dem blauen Kleid stoßt. Sie ist eine Fee und erhöht Eure Kräfte. Plötzlich knallt es, und Ihr werdet sehen, daß das Dorf zerstört ist. Geht nun nach Norden, und nehmt die erste Abzweigung nach rechts! Dort gesellt sich der Mann mit den Schwertern zu Euch. Zusammen zieht Ihr weiter nach rechts zur Höhle. Eine Kämpferin schließt sich Euch an, bevor Ihr auf den ersten Boß trifft. Habt

Ihr ihn besiegt, verlaßt die Höhle und wandert weiter nach links zum nächsten Dorf! Natürlich solltet Ihr mit jedem Dorfbewohner sprechen, bevor Ihr im Norden auf das zweite Schloß trifft. Der König des Schlosses erwartet Euch nach dem Haupteingang und berichtet über das Manaschwert.

Nun müßt Ihr zurück zur Höhle. Auf dem Weg, an dem Ihr das Mädchen vor dem Absturz gerettet habt, zeigt Euch die kleine Elfe einen Geheimgang. Mit Ihrer Hilfe gelangt Ihr über die Schlucht. Von dort aus ist es nicht mehr weit bis zum großen Zwischengegner.

Fortsetzung folgt ...

Super Bomberman 4

Mit etwas Verspätung präsentieren wir Euch diesmal die Levelcodes für *Super Bomberman 4*, eingesandt von Stefan Noga aus Weinstadt.



Level	Paßwort	Level	Paßwort
1.1	7352	1.2	8831
1.3	7255	1.4	5714
1.5	5289	1.6	1352
1.7	6892	1.8	6722

2.1	7793	2.2	6428
2.3	8492	2.4	7490
2.5	4370	2.6	6682
2.7	4677	2.8	4692

3.1	4680	3.2	2247
3.3	5725	3.4	7821
3.5	5890	3.6	7258
3.7	3379	3.8	6009

4.1	5389	4.2	4080
4.3	2501	4.4	5723
4.5	3211	4.6	5589

4.7	8902	4.8	0721
5.1	3703	5.2	2679
5.3	2479	5.4	4792
5.5	6790	5.6	1574

Stefan Noga, Weinstadt

Prince of Persia 2 -

The Shadow and the Flame

Aktuell zum Prinzen-Nachfolger gibt's von uns die Levelcodes. Wer's eher mit einem Levelskip hält, wird auch bedient.



LevelCode

2. CFBMGM	3. DFBMHM
4. FFBMJM	5. GFBMKM
6. HFBMLM	7. JFBMMM
8. KFBMNM	9. LFBMPM
10. MFBMRM	11. NFBMTM
12. PFBMVM	13. RFBMWM

Levelskip:

Drückt im Optionsmenü A + X + L + unten gleichzeitig! Bei korrekter Eingabe werden die vorbeiziehenden Wolken etwas schneller. Während eines Spiels könnt Ihr nun Select drücken, um einen Level vorwärts zu springen.

Fred Combat Shock, Hamburg

Spider-Man -

Seperation Anxiety

Wer sich den Kampf gegen das Böse erleichtern möchte, sollte einmal das Paßwort 'SCBCRS' ausprobieren.

Nach der Eingabe erscheint nämlich ein Levelanwahlmenü.

Oliver Lehnhardt, Bremen

Turtles in Time

Um den Kröten gleich zu Beginn satte zehn Leben zu verschaffen, müßt Ihr im Titelschirm den folgenden, etwas abgewandelten Konami-Cheat auf dem zweiten Controller eingeben:



dreimal oben, dreimal unten, links, rechts, B, A.

Sebastian Dargel, Estewecht

Tetris Attack

Es soll ja tatsächlich Spieler geben, denen kein Schwierigkeitsgrad zu hoch, kein Endgegner zu stark und kein Level zu unfair ist. Für solche, aber auch für Otto Normalspieler, ganz besonders jedoch für wirklich hartgesottene Knobel-Fans verraten wir den Cheat, der Euch in den Super-Hard-Modus bringt. Wählt dazu den Versus-Modus im Einzspieler-Game



aus! Über 'New Game' gelangt Ihr nun in den 'Set Level'-Bildschirm, in dem Ihr 'Hard' selektiert. Drückt und haltet oben + L gleichzeitig, drückt nun zusätzlich A! Der untere Teil des Bildschirms färbt sich rot, und schon der erste Gegenspieler hat die Stärke des Endgegners.

Eine 'Special Stage' gibt es auch noch: Gebt dazu im Einzspieler-Modus



TIPS &

GAME BOY

Gradius

Wenn man zwischendurch mal eben eine kleine Ballerpartie einlegen möchte, kann der folgende Cheat einige Mühen ersparen.

Um in den Genuß einer vollen Bewaffnung zu kommen, drückt Ihr im Pausenmodus oben, oben, unten, unten, links, rechts, links, rechts, B, A (der Konami-Cheat).

Bubble Bobble

Zwei niedliche Levelcodes trafen zusammen mit unzähligen anderen Tips & Tricks zu Game-Boy-Spielen von Jörg Südholz bei uns ein. Selbstverständlich soll ein solches Angagement auch gebührend belohnt werden ...

Level 25: 4LL1

Level 75: HLB3

Jörg Südholz, Rosendahl

das Paßwort 'X6GINJ45' ein! Ihr dürft daraufhin gegen Bowser antreten. Und zu guter Letzt haben wir noch diesen Cheat, der es Euch erlaubt, einen Gegner auszuwählen. Wählt im Zweispieler-Modus 'Vs. Mode' an! Haltet dann im Charakterauswahlbildschirm auf Pad 1 die Tasten L und R gedrückt! Nun haltet Ihr auf Pad 2 ebenfalls die Tasten L und R. Sodann erscheinen in den unteren vier Kästchen die Bosse anstelle der Fragezeichen.

Akido, Hamburg

GAME BOY

Primal Rage

Den gegnerischen Dino mal so richtig vermöbeln, das ermöglichen die folgenden Fatality-Moves. Haltet A und B gedrückt, während Ihr die Moves am Ende eines Kampfes ausführt!

Armador:

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

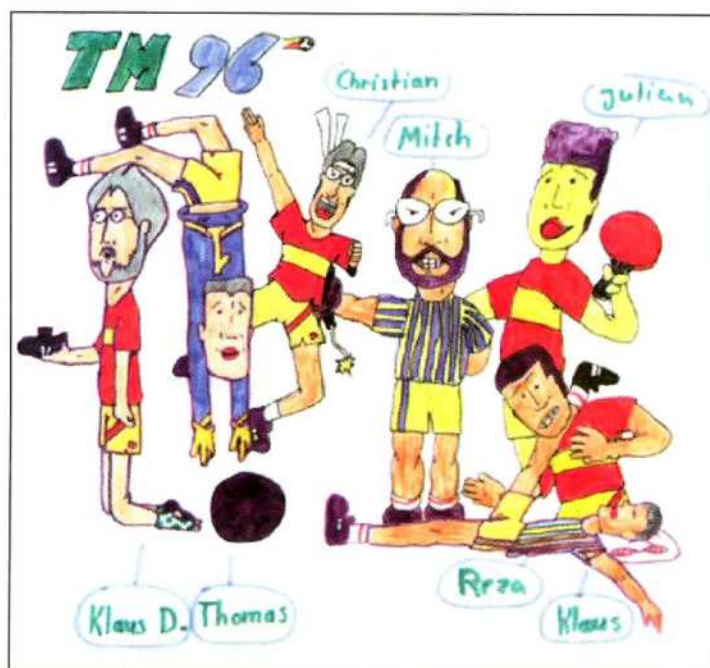
möchte, der schreibt bitte unter dem Stichwort 'Künstlerische Ecke' an uns. Vergeßt aber nicht, Eure Adresse auf die Rückseite der Zeichnung zu schreiben!



Dieser Nintendo-Jünger hat schon eine ganz eckige Frisur vom vielen Daddeln. Dank an **Christoph Sauer!**



Vielen Dank für diese nette Idee mit dem Bayern, **Christoph Sauer aus Wenighörsbach!**



Fatih Tosunlu aus Offenbach weiß es haargenau: Reza entkrampft Klaus' Wade, Julian spielt gerne Tischtennis und singt Arien, Mitch ist der böse Schiedsrichter, Christian hat eine extrem harte Handkante, Klaus-D. hat ein Loch in seinem linken Socken und Thomas eignet sich prima als Torwart (Bitte auf keinen Fall diesen Genickbruchhandstand nachmachen!!!)



Unser höchst aktiver Stammler **Fatih Tosunlu aus Offenbach** traut uns anscheinend äußerst akrobatische Übungen zu



Wenn's diesmal schon kein Mega Man ist, soll es wenigstens Zero sein, der unsere Augen erfreut. Besten Dank an **Hannes Gleisberg, Langebrück!**

TRICKS

Shorties

Meditation: rechts, unten, links, rechts, rechts
 Blizzard:
 To-Da-Moon: unten, unten, unten, unten, oben
 Chaos:
 Golden Puke: unten, links, rechts, unten, rechts
 Diablo:
 Fireball: oben, links, unten, unten
 Sauron:
 Flesh Eating: oben, oben, oben, oben
 Talon:
 Shredding: rechts, unten, links, oben

Animaniacs

Wer sich mit drei wilden Toons noch etwas schwer tut, der darf sich hier Levelcodes anschauen.

Easy
 DYY DYY DLY
 DLY
 WDD WYD WDW
 WYW
 DYL DYW DYL
 DYW

Normal
 DYY DYL DLY
 DLL
 YYD DYD YYW
 DYW
 DLW DWW DLW
 DWW
 Jörg Südholz, Rosendahl

Batman Forever

Cheats für die Super-Nintendo-Version um Batman und seinen treuen Gehilfen Robin haben wir Euch bereits Anfang und Mitte des Jahres geliefert (siehe TOTAL! 2/96 und 7/96). Nun folgt eine Levelanwahl für das Game-Boy-Spiel. Drückt im Optionsmenü oben, rechts, unten, links, oben, links, unten, rechts!

Jörg Südholz, Rosendahl

ACTION-REPLAY-CODES

Die 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!), wem Parameter für seine Lieblingsspiele fehlen oder bestimmte Codes aus älteren Ausgaben sucht, der meldet sich bitte schriftlich bei uns. Wir werden versuchen, sie für Euch aufzutreiben und sobald es möglich ist abzudrucken.

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

An dieser Rubrik haben sich beteiligt: Roger Cuypers, Duisburg, H. Kostka, Berlin, „Dietrich Gembach“, Dominik Didion, Bexbach, Bastian Fiek, Petershagen

SUPERNES

Final Fight 3

7E05 5847 unendl. Leben Player 1
 7E06 5847 unendl. Leben Player 2
 7E04 0563 unendl. Zeit

NBA Jam T. E.

Die folgenden Codes funktionieren auch im Tournament-Modus.

7E22 4401 Tournament immer „on“
 7E22 4618 Shotclock steht immer auf „24 sec“
 7E22 4803 unendl. Zeit
 7E22 4A01 Hot Spots immer „on“
 7E22 4C01 Power Icons immer „on“
 7E22 4E04 Juice immer „x 4“

Bei der Anwendung des folgenden Codes ist es möglich, allen Spielern dieselben Fähigkeiten zu geben, jedoch kann ein einzelner Spieler nur bedingt mehrere Codes gleichzeitig nutzen.

7E0X EEYY Fähigkeiten verleihen
 X = 7 Player 1
 X = 8 Player 2
 X = 9 Player 3
 X = A Player 4
 YY = 01-FF (Power Up Push, Quick Hands, alle Fähigkeiten etc.)
 Beispiel einer unmöglichen Kombination

zwei Codes:

7E07 EE01 Power Up Push für Pl. 1
 7E07 EE08 Power Up Fire für Pl. 1

Secret of Mana (ARP III)

7EE1 81BF unendl. Energie
 7ECC 6CBF unendl. Geld
 7ECF BX0Y Waffen und Orbs bestimmen

X = 8 Klaue
 X = 9 Schwert
 X = A Axt
 X = B Lanze
 X = C Peitsche
 X = D Bogen
 X = E Bumerang
 X = F Speer

Y = Anzahl der Orbs für die entsprechende Waffe (Beispiel: 7ECF B908 Mana Schwert)

7EE1 CXYZ Waffenlevel verändern
 X = 0 Klaue, Schwert
 X = 1 Axt, Lanze
 X = 2 Peitsche, Bogen
 X = 3 Bumerang, Speer

Y und Z: Y verändert den Level der ersten genannten Waffe, Z verändert den Level der zweitgenannten Waffe (Beispiel: 7EE1 C245 setzt den Level der Peitsche auf 4 und den des Bogens auf 5)

Wolverine

7E0B 7E05 unendl. Leben für Wolverine
 7E0B 8205 unendl. Leben für Beast
 7E0B 8105 unendl. L. für Gambit
 7E0B 8005 unendl. Leben für Psylocke
 7E0B 7F05 unendl. Leben für Cyclops

X-Kaliber 2097

7EOA 3E05 unendl. Leben
 7EOA 18A0 unendl. Energie
 7EOA 2160 unendl. Zeit

VERMISSTE CODES

Back to the Future II

7E00 9A03 unendl. Energie

Mega Man X

7E1F 8009 unendl. Leben
 7E0B CF14 unendl. Energie
 7E1F 7AXX Levelanwahl, XX = 01-12
 7E1F 81XX Restart-Point-Anwahl, XX = 01-12
 7E0C 0301 Mega Buster
 7E0C 0302 X-Buster
 7E1F 885D unendl. Homing
 Unendlich Munition für die Waffen:
 7E1F 8A5D C. Sting
 7E1F 8C5D R. Shield
 7E1F 8E5C F. Wave
 7E1F 905D Storm Tornado
 7E1F 925D E. Spark
 7E1F 945D B. Cutter
 7E1F 965D S. Ice
 7E1F 990F komplette Ausrüstung
 7E1F 7E85 Ryus Feuerball verfügbar
 7E1F 9AXX Energieeinheiten, XX = max. 99
 7E1F 7F01 Schlußsequenz

Metal Marines

7E1D A3B9 unendl. Energie
 7E1D A1B9 volle Kriegskasse

Pinball Dreams

7E00 BF04 unendl. Kugeln

TIPS & TRICKS *Helpline*

Fragen

Star Trek – Deep Space Nine (SNES)

Daniel Egan würde sich sehr über die Paßwörter zu diesem Spiel freuen. Wer hilft ihm weiter?

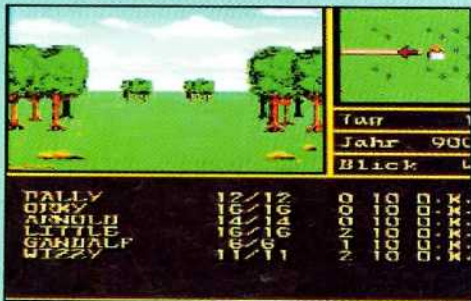
Star Trek – Star Fleet Academy (SNES)

Frank Möhring hat erfahren, daß man mit der Excelsior Class zu einigen unerreichbaren Orten gelangen kann. Wie geht das, sind da noch mehr versteckte Missionen?



Might & Magic II (SNES)

Bei Sebastian hat sich eine ganze Menge an Fragen angesammelt, die wir hiermit weitergeben: Wo findet man den 8er-Paß, um mit Hilfe des Geistlichen an Coraks Körper heranzukommen? Wie kann man Kreuzritter werden? Was bedeutet der Satz: „Tag 93 ist der Tag der Natur.“? Wie ist der Name des geflügelten Pferdes, das man in der Tundra suchen soll, und wo findet man es?



Bionic Commando (GB)

Stephan Rigo gelingt es nicht, im ersten Level in die untere Türe zu gelangen, da er nicht weiß, wie man sie öffnet. Ähnliches passiert ihm in Level 8, wo er an der Türe zum Zwischengegner scheitert. Was ist an diesen Stellen zu tun?

Rival Turf (SNES)

Florian sucht nach einem Cheat für dieses Spiel. Wer verrät ihm einen?

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!!!

Dragon View (SNES)

Inge Baumann hat sich schon so lange durch die Gegend gekämpft, daß sie inzwischen schon den Master-Rang hat. Sie ist dem Hinweis des Weisen gefolgt, hat alle fünf Crests mit Hilfe des Spiegels aufgesucht und kommt trotzdem nicht



weiter. Auf ihren Streifzügen hat sie ein Gebäude in der Wüste und den Sektra-Tempel entdeckt, kommt aber nirgends hinein. Außerdem fragt sie sich, wie man die schwarzen Statuen in den Caves bewegen kann. Kann jemand weiterhelfen?

Brandish (SNES)

Einige Fragen quälen Wolfgang Gensch bei diesem Spiel: Wie findet man in Level Fortress 1 den Ausgang? Was muß man im großen Raum mit den Schaltern

tun, um die Säulen in die richtige Reihenfolge zu bekommen? Wo findet man die dritte Box? Wie kommt man auf die Insel in Level Cave B7?

Cliffhanger (SNES)

Udo Stienen würde gerne wissen, ob jemand einige Cheats kennt.

Antworten

Zelda IV (GB)

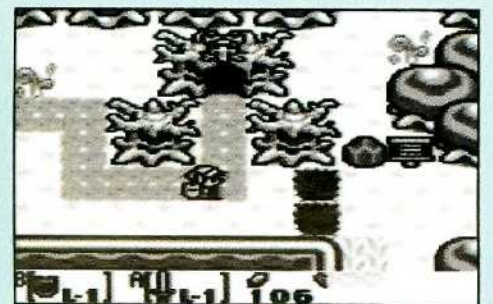
Florian Reichart kann Bernd einige Tips geben, wie man im Reptilienfelsen an den Schatz kommt, der sich im dunklen Raum links neben dem Zyklopen befindet. Um an diesen kleinen Schlüssel zu kommen, ist nämlich zunächst einige Vorarbeit zu erledigen, da dafür der Somaria-Stab benötigt wird.

Als erstes werden drei kleine Schlüssel benötigt. Danach geht es in den Raum, in dem zehn sprengbare Steinblöcke sind. (Vom Eingang aus nach oben, oben, rechts, oben, rechts, rechts, oben gehen.) Dort

wird an der linken Wand gesprengt, im nächsten Raum sollte zumindest eine Fackel mit dem Zauberpulver angezündet werden, damit man auch den zu überspringenden Abgrund erkennen kann. Danach geht es weiter nach links.



Im letzten Raum des Ganges führt eine Treppe auf ein Podest. Dort benutzt man den zweiten Schlüssel und geht nach rechts. Mit dem Entehaken gelangt man auf die gegenüberliegende Seite, der letzte Schlüssel wird an der Steinbarri-



kade benutzt. Am Ende der Treppe wartet eine Kiste mit dem Somaria-Stab, aber die ist vorerst noch unerreichbar.

Weiter unten wartet schon der Zwischengegner Boxos auf eine Tracht Prügel. Ist er besiegt, erscheint ein Warp-Strudel, der benutzt wird. Am Ziel geht es nach oben, rechts und dann nach unten. In diesem Raum müssen nun alle Gegner besiegt werden, um eine versteckte Treppe sichtbar werden zu lassen. Die nächsten Schritte führen nach unten und rechts. Sobald man wieder an der Oberfläche und einen Bildschirm nach unten gegangen ist, folgt eine Auseinandersetzung mit dem Boss Smasher. Anschließend wird weiter links die obere Wand gesprengt, um einen Raum mit einem Kristallschalter freizulegen. Ist dieser umgelegt, ist der Somaria-Stab errungen. Jetzt brauchen in besagtem Raum nur noch die beiden Fackeln mit besagtem Stab angezündet werden, und das Problem ist gelöst.

Vortex (SNES)

Marcus Wierach und Thomas

Wotzlaw verraten Maik die gesuchten Cheats: CTGXF ermöglicht die Levelwahl, HVZSM bringt die Unverwundbarkeit, JTTSJ sorgt für unbegrenzte Energie und WSV-TQ liefert unbegrenzt Munition. Und die Levelcodes gibt es auch gleich noch dazu:
Cryston: YFGJW
Voltair: RVXVP
Thermis: DHLNC
Magmeno: BGVRG
Vortex 2: JNBTK
Trantora: XLQMB

Tim in Tibet (GB)

Thomas hat auch gleich noch die



Levelcodes für Sebastian auf Lager. Sie lauten 315, 907 und 623

Mega Man 7 (SNES)

Dennis Günther hilft Kenny bei der Suche nach dem Buchstaben „U“: Das Teil befindet sich in der Cloud-Man-Stage, wo auf der unsichtbaren Brücke beim Springen eine weitere Brücke sichtbar wird, die



man aber nur mit der Rush Coil erreichen kann. Wenn man dann auf dem kleinen Stück Brücke kurz vor dem Levelende steht, sollte man die Leiter hinaufklettern. Dort befindet sich rechts ein Extraleben, links geht es weiter zu der Platine

mit dem gesuchten Buchstaben. Um auf die kleine Brücke links von dem Extraleben zu kommen, sollte man sicherheitshalber mit der Rush Coil springen. Jetzt nur noch ein weiterer Sprung, und der Buchstabe ist gefunden.

Donkey Kong Land (GB)

Simon Elchlepp weiß, wie Anja an das „K“ gelangt. Gleich zu Beginn des Levels muß sofort nach links gesprungen werden. Dort ist



ein Faß, das nach oben fährt, also ist Eile geboten. Oben gelangt man dann auf eine Plattform, auf der sich das „K“ befindet.

Super Mario RPG (SNES)

Hier ein kleiner Tip für alle, die sich wie Karin in Marrymore festgefahren haben: Die Türen in der Kirche können nur durch genau getimes und schwungvolles Anrem-peln geöffnet werden.

Lufia II (SNES)

Alf Brückner hat absolut keine Ahnung, wie es in Dankirk weitergehen soll, nachdem das Ruby Icon gestohlen wurde. Zugegeben, es ist



schon etwas länger her, aber da war doch in der Nähe der Ruby Cave so ein Glasbläser. Ob der mit einer Kopie aushelfen kann? ...

Phone: 0451 871 7555 **A.B. GAMES** Phone: 0451 871 7515 Andreas Bender



95



Konami
Infrarot-Joypad
(NES / SNES)

Gameboy
Pocket

139,95



139,95

A.B. GAMES The Store

•• NEU ••

**DER Videospiel-Laden
in 23558 LÜBECK!**

Moislinger Allee 40a /
Ecke Fuchtingstr.
(erster Stock)
Mo-Fr: 12-20 Uhr
Sa: 10-16 Uhr

Nintendo 64	us	call
Super Mario 64	us	call
Pilotwings 64	us	call
Kl Gold	us	call
Wave Race 64	us	call
Final	us	call

Mo-Fr 12-20 Uhr • Sa 10-16 Uhr

• Alle lieferbaren deutschen Sony PSX & Sega Saturn Games auf Lager!!! • Komplette kostenlose Preisliste für PSX, Saturn, Jaguar, SNES, Mega Drive, Mega CD, und Nintendo 64 anfordern! • Täglich neue Import-Spiele • Die noch nicht lieferbaren Spiele dieser Anzeige können vorbestellt werden!

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

Auch Händler willkommen!

Fax: 0451 - 8717565

••• KEIN CLUB •••

ULTIMATE MK (dt. Version / SNES)

Ultimate MK
Spieleberater 49,95

119,95

Action Replay III	dt	89,95
Universal Adapter „Fire“	dt	49,95
Donkey Kong Country III	dt	139,95
Fifa Soccer 97	dt	119,95
Jimmy Connors Tennis	dt	129,95
Lufia mit (Spieleberater)	dt	119,95
Sim City 2000	dt	129,95
Street Fighter Alpha II	dt	129,95
Terranigma (mit Spieleber.)	dt	119,95
Worms	dt	109,95

Außerhalb der Geschäftszeiten können Sie uns unter folgender Telefon-Nummer erreichen: 0171 / 6443006

KLEIN BÖRSE ANZEIGEN

SNES

VERKAUFE

Achtung! Verkauft Illusion of Time DM 80, Actraiser 2 DM 45, Sim City DM 60, Tiny Toon Adventures DM 40, alles 100%ig O.K. Schreibt mit Tel.-Nr. an M. Panter, Demminer Straße 12, 17126 Jarmen

Act. Replay 2, Top Gear 2, Wild Guns, Power Rangers, EWJ, WWF-Raw, Hagane, Sparkster, S.-Probotector und viele andere Spiele für SNES für DM 20-50. Tel.: 034673-97998, Andreas

Cool Spot, F-Zero, NBAJam, DKC 2, Mickey Mouse The Magical Quest (US), Star Wars 2 (US), US-Pal-Adapter nur als Set! Für DM 350! Tel.: 04821-82612, Sebastian, ab 13.30 Uhr

DKC 1 + 2 je DM 60, Secret of Mana DM 50, Super Mario World 1 DM 40, Secret of Evermore DM 60, Super Mario Kart DM 30. Tel.: 09133-857, Matthias, ab 17.00 Uhr

Might and Magic II u. III, Eye of the Beholder, Wizardry V, Breath of Fire II, Final Fantasy III, Super Turrican II, Primal Rage, Yoshi's Island und Cutthroat Island. Preis: VB. Tel.: 06104-44686, Murat, AB

SNES Ascii-Pads + 33 Spiele, u. a. NHL 96, FIFA Soccer 95, StarWing u.v.a. Alle Spiele originalverpackt

SuperNES + Die Schöne und das Biest DM 20, Frantic Flea DM 20 und Donkey Kong Country DM 80. Zusammen mit Spieleberater SMWII und DKC DM 249. Tausche gegen Playstation + Pad. Tel.: 07703-8549, Johannes

Tiny Toon Adventures DM 35, Legend, DM 40, Shadowrun DM 45 und Urban Strike DM 50. Tel.: 0731-56433, Robert, zw. 18.00 und 20.00 Uhr erreichbar

Uh, toll! Tausche und verkaufe Top-Spiele! Tausche WWF-Arcade und Primal Rage gegen Toy Story evtl. auch noch Crash Dummies! Verkauft andere Games zwischen DM 60 und DM 100. Tel.: 06587-452, Marcus

Verkaufe Actraiser II, Dino City je DM 30, StarWing, Turrican, Probotector, Cool Spot, Axel, Young Merlin je DM 40. Skyblazer für DM 50. Tel.: 02244-4415, René

Verkaufe Aladin DM 40, Jimmy Connors Tennis und Mickey Mania je DM 50. Für Game Boy MM Power Rangers DM 15, Super Mario Land 3 DM 20. Tel.: 04361-1238, Heinz

Verkaufe Asterix und Obelix (DM 50), Mickey und Minnie (DM 50), Indiana Jones (DM 40), Might & Magic 2 (DM 30) oder alle zusammen DM 150. Tel.: 04247-1303, Stefan

Verkaufe (auch einzeln) 10 SNES-Spiele, z. B. Theme Park, +4-Spieleradapter für nur DM 250. Verkauft auch alle möglichen Zeitschriften (ab 1992), sowie 2 Mega Drive-Tipbücher. Tel.: 0351-2014134, Andreas

Verkaufe Breath of Fire I + Pl. G., Ogre B. je g. G. ab DM 100, Chrono Tr., Mario RPG je DM 100, F.F. II DM 90. Sc. of Mana, Soulblazer je DM 70. Wiz. V DM

Tennis, Striker á DM 49. DK Country 2 DM 69. StarWing, Terminator, Super Mario World á DM 39. Tel.: 030-6757641, Heiko

Verkaufe folgende US-Spiele: Brainlord (DM 50), 7th Saga (DM 30), King Arthur (neu, DM 60), Dragon View (DM 50) oder alle zusammen für DM 165. Tel.: 04247-1303, Stefan

Verkaufe Game Boy mit 8 Spielen, wie z. B. Bugs Bunny o. Super Mario Land 2 für DM 200, verk. außerdem 9 SNES-Spiele, wie z. B. S.o.M. oder Zelda für je DM 40-50. Tel.: 05221-80901, Ralf

Verkaufe guterhaltenes SNES, 17 Spiele, SGB mit 3 Spielen, Action Replay 3 und einem Multi-Adapter für DM 1050. Tel.: 0711-756263, Benni, von 14.00-16.00 Uhr anrufen.

Verkaufe Mario Paint, Mario World, Mario All Stars, Weaponlord, Primal Rage, Mega Man X-3, Micro Machines 2 und 1 Game Genie. Tel.: 04122-44708, Dennis

Verkaufe MD-, MCD-, PSX-, SNES-Spiele und Zeitungen (Gamers, Sega Pro, Video Games) Alles in 1A-Zustand. Tel./Fax: 0821-437995, Ralph

Verkaufe Mega-Lo-Mania, ARP 3, Populous, Flashback, Final Fight 2, Power Monger, Syndicate, E.W. Jim je DM 80. Suche Final Fantasy, Might & Magic, Lufia u. a. Rollen- und Strategiesp. Tel.: 03476-811846, Marcus

Verkaufe Mega Man X für DM 60 und Power Rangers-Movie DM 60. Tel.: 02432-49797, Sascha

Verkaufe Nintendo Sammlung, SNES + 51 Spiele und Zubehör sowie alle TOTALI-Ausgaben. Liste gegen Rückporto! Kai Künne, Lessingstraße 39, 63688 Geden

Verkaufe Putty Squad, Asterix und Obelix, Rainbow Bell Adventures, Bubsy, Magical Quest, Goof Troop, The Brainies, ARP 2 für je DM 50. Tel.: 0611-87568, Manuela

Verkaufe Secret of Evermore, DKC 2, Super Mario World 2, StarWing, B. o. F. 2, All Stars, Bubsy, S. o. M., Street Fighter II Turbo. Bernd Knatterloher, Hofgartenstraße 20, 83527 Haag. Tel.: 08072-8281

Verkaufe SNES, 8 Spiele (u. a. WWF-Raw, True Lies, Schlümpfe), ein Pad, ein Scoreboard, Paßwörter, Donkey Kong Video, 10 Com.Mags (NP DM 1800). VB 600 DM. Bei vollem Preis ein Game Boy-Spiel gratis. Tel.: 09181-1518, Christoph, ab 18.00 Uhr

Verkaufe SNES mit Castlevania 2, Super Ghouls 'n' Ghosts, Cybernator, Mega Man X, Metal Warriors (US), Demon's Crest, Slammasters Super Tennis für DM 420. Tel.: 0611-467207, Christoph

Verkaufe SNES mit sechs Spielen, zwei Controllern und Super Nintendo-Tasche. Tel.: 0621-851412, Hans-Dieter, zw. 14.00



Clayfighter (SNES)



International Superstar Soccer Deluxe (SNES)

und 19.00 Uhr

Verkaufe SNES mit US-Adapter, zwei Controlpads, Action Replay Pro 2 und vielen guten Spielen wie z. B. International Superstar Soccer Deluxe (NP DM 149) und anderen. Preis VS Tel.: 05295-1814, van Amediek

Verkaufe SNES plus ein Pad + Adapter für Jap.- und US-Spiele + sieben Spiele (u. A. FIFA-Soccer 96, WWF-Raw) mit vielen Tips. Technisch 100% OK. NP DM 1300 für nur 500 DM. Tel.: 030-5431062, Marco

Verkaufe SNES + zwei Pads + Super Game Boy + 18 Top-Games, Secret of Mana, Zelda, StarWing, Super Metroid, I.S. Soccer D., + TOTALI- und Clubhefte u.v.m. (NP DM 2300). VB DM 1300. A. org. verp. Tel.: 02933-78305, Eric

Verkaufe SNES-Spiele (neuwertig): DKC1, Schlümpfe, Super GB, Plok, Pac Attack, 200 l. usw. DM 70 pro Spiel. Tel.: 0271-21497, Patrick

Verkaufe SNES-Spiele Plok, Axel, Vortex, Stargate, F-Zero, StarWing, Crash Dummies, Super Castlevania IV, Blues Brothers, Super Ghouls 'n' Ghosts je DM 35/St. Rise of the Robots DM 30. Zus. mögl. Tel.: 02841-44125, Werner

Verkaufe SNES-Spiele: 12 Stück und Action Replay MK 2 für DM 500. Tel.: 06897-728276, Frank

Verkaufe SNES-Spiel Yoshi's Island (noch originalverpackt). FP DM 60. Tel.: 030-5225571, René

Verkaufe SNES : zwei Pads, sieben Spiele (Mario World 1, Super Probotector, SunsetRiders, Super Swiv, Castlevania IV,



Super Probotector (SNES)

Wrestlemania, Fatal Fury). NP DM 1000 für DM 330. Tel.: 06022-4643, Reimar

Verkaufe Stunt Race FX und FIFA International Soccer für je DM 35, Zelda DM 45, StarWing DM 30, 1 SNES + Pad DM 90, Secret of Mana VI DM 60, Street Fighter II, Winter Olympics je DM 35. Tel.: 0911-407006, Marc

Verkaufe Super Mario Kart, Zelda 3, WWF Raw + Video, Robocop vs. Terminator, WWF Wrestlemania (US), Illusion of Time, Asterix und Obelix DM 60, Batman und Robin DM 60, Street Racer DM 40. Tel.: 0491-997223, Timo, ab 19.00 Uhr

Verkaufe/Tausche für SNES Secret of Mana (US), Breath of Fire 1, Clayfighter 1, Streetfighter II Turbo und viele mehr! Tel.: 07031-673774, Michael

Verkaufe/Tausche über 20



Soulblazer (SNES)

und mit deutscher Anleitung für DM 1700. Tel.: 02823-29265, André

SNES mit 10 Spielen, auch einzeln, z. B. Stunt Race FX, Unirally, Syndicate. Ein Joystick, zwei Pads, ein Scoremaster-Pad, Action Replay MK 3, Super Game Boy und Abdeckhaube. Alles mit Verpackung und Anleitung. Kompl. DM 920. Tel.: 04122-55471, Christoph

SuperNES mit 10 Spielen + Super Game Boy, Preis: DM 650. Einzelne Spiele z. B. Secret of Mana, Virtual Soccer, Blackhawk, Theme Park, Int. Soccer Deluxe für je DM 60. Tel.: 07032-35578, Stefan.

60, alles US-Sp. + FPI Tel.: 04763-7940, Volker, Do., 18.00-20.00 Uhr

Verkaufe Bubsy DM 40, Lost Vikings DM 40, Animaniacs DM 50, Pop'n Twin Bee DM 40, Sparkster DM 40 und Goof Troop (US) DM 40. Verkauft auch Game Boy-Spiele. Tel.: 08624-1830, Michael

Verkaufe Chrono Trigger, Final Fantasy III, Breath of Fire II, Secret of Mana, Illusion of Time, Shadowrun, Flashback, Desert Strike, Super Air Diver. Tel.: 0202-641645, Martin, ab 18.00 Uhr

Verkaufe FIFA Soccer 96, N. Mansells FI, S. of Evermore á DM 59. Young Merlin, MM, Connors



Suche Theme-Park-Codes für Action
Replay 2 für unendlich viel Geld.
Tel.: 040-2514789 Christian

Suche für Game Boy: Star Wars
I und Indiana Jones!!! Dringend für
SNES : Nur die Verpackung und
Anleitung im Neuzustand für Star
Wars 1 + 2 und Indy G.A. Tausche
auch 1:1 Tel.: 02362-43797, Ralf

NUR 5 DM

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

REGISTER!

In diesem Monat präsentieren wir Euch eine Gesamtübersicht aller bislang in TOTAL! erschienenen Tips&Tricks für die Systeme SuperNES und NES. In der kommenden Ausgabe folgt dann die Game-Boy-Übersicht.

SNES

7th Saga, the	Komplettlösung	94.01	80
Actraiser	Tips	96.09	77, 78
Actraiser 2	Levelcodes	94.04	58
Actraiser 2	Paßwörter	96.05	75
Addams Family, the	Paßwörter	94.10	59
Addams Family, the	Tips	94.02	84
Aero the Acrobat	Cheats	94.06	61
Aero the Acrobat	Cheats	95.02	57
Aerobiz Supersonic	Cheats	96.11	74
Aladdin	Levelcodes	94.02	82
Alien 3	Cheats	94.06	60
Alien 3	Levelcodes	93.08	81
Alien vs. Predator	Cheats	93.11	75
Another World	Levelcodes	93.06	92
Ardy Lightfoot	Levelcodes	95.06	50
Art of Fighting	Cheats	94.10	58
Asterix & Obelix	Cheats	96.04	76
Asterix & Obelix	Levelcodes	95.10	66
Axelay	Cheats	93.06	93
Axelay	Cheats	94.07	49
B.O.B.	Levelcodes	93.09	73
Batman Forever	Cheats	96.02	72
Batman Forever	Cheats	96.07	76
Batman Returns	Cheats	94.07	48
Batman Returns	Tips	93.10	82
Batman&Robin	Tips	95.04	48
Battletoads	Tips	93.12	80
Battletoads	Tips	94.02	83
Battletoads -			
Double Dragon	Cheats	94.07	48
Beavis & Butt-Head	Levelcodes	95.03	52
Blackhawk	Kompl. Teil 1	95.02	60, 61
Blackhawk	Kompl. Teil 2	95.03	58-61
Blackhawk	Kompl. Teil 3	95.04	62-67
Blackhawk	Kompl. Teil 4	95.05	64-67
Blackhawk	Levelcodes	95.02	57
Blackhawk	Levelcodes	95.10	70
Blues Brothers	Tips	94.02	83
Bombuzal	Levelcodes	93.07	89
Braines	Levelcodes	95.06	49
Breath of Fire	Tips	96.03	71
Breath of Fire II	Komplettlösung	96.04	38-51
Breath of Fire II	Tips	96.07	77
Breath of Fire II	Tips	96.11	72
Bubsy	Levelcodes	93.09	73
Bubsy 2	Cheats	95.05	48
Buster Busts Loose!	Levelcodes	95.07	56
Castlevania IV	Tips	93.06	92
Castlevania X -			
Vampire's Kiss	Levelcodes	95.11	66
Choplifter III	Levelcodes	96.04	77
Chrono Trigger	Kompl. Teil 1	96.02	66-69
Chrono Trigger	Kompl. Teil 2	96.03	62-65
Chrono Trigger	Kompl. Teil 3	96.04	72-75
Chrono Trigger	Tips	96.06	76
Circus Mystery	Paßwörter	95.02	56
Clayfighter	Tips	94.06	64
Clayfighter	Tips	94.08	64, 65
Clayfighter	Tips	94.12	73-74
Clayfighter 2	Cheats	95.10	70
Clayfighter 2	Tips	95.09	69
Clayfighter 2	Tips	95.10	67, 68
Congo's Caper	Levelcodes	93.09	79
Cool Spot	Cheats	94.01	78
Cool Spot	Cheats	94.02	84
Cool Spot	Cheats	94.07	51
Cutthroat Island	Tips	96.05	77
Cybernator	Cheats	95.05	51
Cybernator	Komplettlösung	93.11	76
Cybernator	Tips	93.10	82
Daffy Duck	Cheats	95.09	64
Daffy Duck	Cheats	96.02	77
Darius Twins	Cheats	93.07	88

Daze before Christmas	Levelcodes	95.07	57
Dead Dance	Cheats	94.01	78
Dead Dance	Levelcodes	93.11	72
Dead Dance	Tips	93.11	73
Death&R. of Superman	Cheats	95.09	65
Demon's Crest	Paßwörter	95.09	67
Demon's Crest	Paßwörter	95.10	70
Demon's Crest	Paßwörter	96.09	78
Demon's Crest	Tips	95.06	64, 65
Desert Strike	Levelcodes	93.07	88
Desert Strike	Levelcodes	93.09	73
Desert Strike	Levelcodes	94.12	72
Desert Strike	Levelcodes	95.07	55
Diddy's Kong Quest	Kompl. Teil 1	96.02	43, 46
Diddy's Kong Quest	Kompl. Teil 2	96.03	56-59
Diddy's Kong Quest	Kompl. Teil 3	96.04	66-71
Diddy's Kong Quest	Kompl. Teil 4	96.05	58-62
Diddy's Kong Quest	Tips	96.03	71
Dino City	Levelcodes	94.07	49
Dinosaurs	Levelcodes	93.07	88
Dirt Trax FX	Paßwörter	96.05	77
Donkey Kong Country	Cheats	95.09	68
Donkey Kong Country	Cheats	95.10	69
Donkey Kong Country	Cheats	96.02	75
Donkey Kong Country	Kompl. Teil 1	95.03	41, 44
Donkey Kong Country	Kompl. Teil 2	95.04	41, 44
Donkey Kong Country	Kompl. Teil 3	95.05	41, 44
Donkey Kong Country	Tips	95.01	64
Donkey Kong Country	Tips	96.01	67
Double Dragon V	Cheats	95.03	54
Double Dragon V	Special-Moves	96.10	74, 75
Double Dragon V	Tips	94.12	72
Dragon	Cheats	95.08	62
Dragon	Cheats	95.10	66, 67
Dream TV	Paßwörter	94.11	62
Dschungelbuch, das	Cheats	94.12	75
Earthworm Jim	Cheats	95.04	46
Earthworm Jim	Cheats	95.09	67
Earthworm Jim	Kompl. Teil 1	95.04	54-57
Earthworm Jim	Kompl. Teil 2	95.05	52-59
Earthworm Jim	Kompl. Teil 3	95.06	60-63
Earthworm Jim 2	Cheats	96.03	68
Earthworm Jim 2	Cheats	96.05	77
Equinox	Cheats	94.08	65
Equinox	Komplettlösung	94.05	40
Fatal Fury 2	Cheats	94.07	49
FIFA Soccer	Cheats	94.08	64
FIFA Soccer	Cheats	94.10	58
FIFA Soccer	Tips	95.02	57
FIFA Soccer '96	Tips	96.04	76, 77
Fighters History	Tips	94.11	62
Final Fantasy II	Tips	94.04	59
Final Fantasy II	Tips	95.06	48
Final Fantasy III	Tips	95.05	50
Final Fantasy III	Tips	95.08	64, 65
Final Fantasy III	Tips	96.01	67
Final Fantasy III	Tips	96.06	75
Final Fantasy III	Tips	96.09	78
Final Fight	Tips	94.04	59
Firemen, the	Cheats	95.10	67
Firemen, the	Cheats	96.05	75
Flashback	Kompl. Teil 1	94.02	45
Flashback	Kompl. Teil 2	94.03	41
Flashback	Levelcodes	94.02	82
Flashback	Tips	94.02	83
Flashback	Tips	94.07	49
Flintstones, the	Levelcodes	94.06	64
Flintstones - The Movie	Levelcodes	95.08	62
Front Mission	Cheats	95.08	62
Ghouls 'n' Ghosts	Tips	93.12	78
Give N Go	Cheats	96.07	77
Gods	Paßwörter	94.07	49
Goof Troop	Levelcodes	94.01	78
Goof Troop	Tips	94.10	59
Gradius 3	Cheats	93.07	96

Hagane	Cheats	95.10	71
Indiana Jones -			
Greatest Adventures	Levelcodes	95.03	54
Indiana Jones -			
Greatest Adventures	Levelcodes	95.07	55
Intern. S. Soccer Deluxe	Cheats	96.03	66
Intern. Superstar Soccer	Cheats	95.10	70
Intern. Superstar Soccer	Cheats	96.01	65
Intern. Superstar Soccer	Cheats	95.08	63
Intern. Superstar Soccer	Paßwörter	96.04	76
Intern. Superstar Soccer	Paßwörter	96.07	76
Intern. Superstar Soccer	Tips	95.05	50
Intern. Superstar Soccer	Tips	95.06	41, 44
Jaki Crush	Paßwörter	93.10	83
Jaki Crush	Paßwörter	94.11	62
James Bond jr.	Levelcodes	93.09	79
Jelly Boy	Paßwörter	95.09	64
Jim Power	Cheats	94.07	49
Joe & Mac	Tips	93.09	79
Joe & Mac 3	Levelcodes	96.05	76
John Madden '93	Tips	93.06	93
Judge Dredd	Cheats	96.11	72, 73
Judge Dredd	Levelcodes	95.08	62
Jungle Strike	Levelcodes	95.09	68
Jungle Strike	Levelcodes	95.10	71
Jurassic Park 2	Cheats	95.03	52
K.-H. Rummenigges			
Player Manager	Tips	95.06	49
Kid Clown in C. Chase	Cheats	95.07	55
King Arthur's World	Levelcodes	94.01	79
King Arthur's World	Levelcodes	95.03	53
King of Dragons	Cheats	94.09	59
König der Löwen, der	Cheats	95.03	52
König der Löwen, der	Komplettlösung	95.03	56, 57
Krusty's S. Fun House	Levelcodes	93.11	72
Lamborghini Challenge	Cheats	94.06	61
Lamborghini Challenge	Levelcodes	94.02	82
Lawnmower Man, the	Cheats	94.05	55
Legend	Cheats	95.09	67, 68
Lemmings	Cheats	94.06	60
Lemmings	Levelcodes	94.07	49
Lemmings	Levelcodes	94.08	65
Lemmings	Tips	93.09	94
Lemmings 2	Cheats	96.06	75
Lemmings 2	Tips	95.07	56
Lost Vikings, the	Cheats	93.10	82
Lost Vikings, the	Levelcodes	93.08	81
Lost Vikings, the	Levelcodes	96.03	72
Lost Vikings, the	Tips	94.11	60, 60
Lost Vikings, the	Tips	94.10	60
Lufia&The Fortress of D.	Tips	94.08	65, 66
Lufia&The Fortress of D.	Tips	94.09	58
Mario Basler präsentiert:			
Fever Pitch Soccer	Paßwörter	95.11	65, 66
M. Jordan: C. i. t. W. C.	Paßwörter	95.09	65
M. Jordan: C. i. t. W. C.	Paßwörter	96.05	75
Macross	Cheats	95.06	50
Magic Boy	Levelcodes	94.12	73
Mario is Missing	Paßwörter	96.03	68, 71
Mario - The Lost Levels	Kompl. Teil 1	94.06	68
Mario - The Lost Levels	Kompl. Teil 2	94.07	54-69
Mario's Time Machine	Levelcodes	94.09	60
Mask, the	Cheats	96.06	75
Maximum Carnage	Cheats	94.12	74
Mechwarrior	Cheats	94.01	78
Mechwarrior 3050	Levelcodes	96.03	66
Mechwarrior 3050	Paßwörter	96.02	75
Mechwarrior 3050	Paßwörter	96.06	74
Mega Man 7	Cheats	96.01	64
Mega Man 7	Paßwörter	96.03	68
Mega Man 7	Paßwörter	96.05	74, 75
Mega Man X	Cheats	94.07	48
Mega Man X	Komplettlösung	94.06	50
Mega Man X	Paßwörter	94.10	62
Mega Man X	Paßwörter	95.02	57

Mega Man X	Tips	94.06	63
Mega Man X	Tips	94.09	58
Mega Man X2	Komplettlösung	96.08	76, 77
Mega Man X2	Paßwörter	96.01	65
Mega Man X2	Paßwörter	96.10	76
Mega Man X3	Levelcodes	96.11	73
Mega-Lo-Mania	Tips	94.04	58
Metal Marines	Levelcodes	94.06	61
Mickey Mania	Cheats	95.05	50
Mickey Mania	Tips	95.03	64, 65
Mickey Mouse – Zauberstäbe	Levelcodes	96.05	77
Might & Magic	Tips	95.02	57
Might & Magic 2	Tips	94.06	62
Might & Magic 2	Tips	94.08	64
Might & Magic 2	Tips	94.09	59
Might & Magic 2	Tips	94.12	75–76
MM Power Rangers – The Movie	Cheats	95.10	66
MM Power Rangers – The Movie	Cheats	96.02	72
MM Power Rangers	Paßwörter	94.12	72
MM Power Rangers – The Fighting Edition	Cheats	96.05	77
MM Power Rangers – The Fighting Edition	Special-Moves	96.10	76
Mr. Nutz	Cheats	94.05	54
Mystic Quest Legend	Tips	94.05	55
Mystic Quest Legend	Tips	95.01	64
Mystical Ninja	Levelcodes	94.07	48
N. Mansell's World Championship	Paßwörter	96.04	78
N. Mansell's World Championship	Tips	93.11	72
NBA Jam	Levelcodes	94.05	54
NBA Jam	Paßwörter	95.07	60, 61
NBA Jam	Tips	94.06	60
NBA Jam Tourn. Edition	Cheats	95.09	65, 67
NBA Jam Tourn. Edition	Cheats	96.02	75
NBA Live '95	Paßwörter	95.09	69
NBA Live '96	Cheats	96.03	66, 68
NHL Hockey '96	Cheats	96.07	76
Ogre Battle	Paßwörter	96.01	67
On the Ball	Paßwörter	94.11	62
Pac Attack	Levelcodes	94.09	59
Pac-in-Time	Levelcodes	95.09	64
Pac-Man 2	Paßwörter	95.06	50
Pac-Man 2	Paßwörter	95.07	55
Pac-Man 2	Paßwörter	95.08	61
Pagemaster, the	Cheats	95.07	55
Paladin's Quest	Tips	94.08	63
Parodius	Cheats	93.09	79
Parodius	Cheats	94.10	59
Parodius	Cheats	96.02	77
Peace Keepers, the	Cheats	94.09	58
Phalanx	Cheats	93.11	75
Pilotwings	Levelcodes	96.05	76
Pilotwings	Paßwörter	94.10	59
Pink Panther goes to H.	Cheats	94.12	77
Pirates of Dark Water	Tips	94.11	61
Pitfall – T. M. Adventure	Cheats	95.05	50
Pitfall – T. M. Adventure	Cheats	95.07	56
Pitfall – T. M. Adventure	Kompl. Teil 1	95.06	54, 55
Pitfall – T. M. Adventure	Kompl. Teil 2	95.07	62, 65
Pitfall – T. M. Adventure	Kompl. Teil 3	95.08	66, 68
Pitfall – T. M. Adventure	Tips	95.09	69
Plok	Tips	94.08	62
Plok	Tips	94.11	62
Plok	Tips	95.01	64
Pocky & Rocky	Cheats	93.12	80
Pocky & Rocky	Cheats	94.07	49
Pocky & Rocky 2	Levelcodes	95.07	54
Pop 'n Twinbee	Cheats	93.12	80
Pop 'n Twinbee	Cheats	95.10	66
Populous	Cheats	94.04	60
Populous	Levelcodes	93.10	83
Populous 2	Levelcodes	94.09	58, 59
Populous 2	Levelcodes	95.07	54
Power Drive	Paßwörter	95.04	46
Prehistoric Man	Cheats	96.02	74
Primal Rage	Cheats	96.02	73
Primal Rage	Special-Moves	96.03	43, 46

Primal Rage	Tips	96.01	65–67
Primal Rage	Tips	96.05	75
Prince of Persia	Cheats	93.08	81
Prince of Persia	Cheats	93.09	94
Prince of Persia	Levelcodes	94.01	79
Probotector	Komplettlösung	93.07	80
Push Over	Levelcodes	93.12	79
Putty Squad	Levelcodes	95.10	69
Puzzle Bobble	Levelcodes	95.08	60, 61
R-Type III	Cheats	95.07	54
Radical Rex	Cheats	95.08	61
Rainbow Bell Adv.	Cheats	94.10	60
Rainbow Bell Adv.	Levelcodes	94.06	60
Rainbow Bell Adv.	Tips	94.05	56
Rampart	Levelcodes	93.10	82
Road Runner	Cheats	93.09	73
RoboCop 3	Cheats	93.06	97
RoboCop vs. Terminator	Levelcodes	94.02	82
Rocketeer, the	Levelcodes	96.10	76
Rock 'n' Roll Racing	Karten	94.03	64
Rock 'n' Roll Racing	Paßwörter	94.10	58
Rock 'n' Roll Racing	Paßwörter	95.02	57
Royal Rumble	Tips	94.12	75
Run Saber	Cheats	94.12	77
Samurai Shodown	Cheats	95.05	50
Samurai Shodown	Tips	96.01	64
Saturday Night Slam.	Special Moves	95.04	47
Saturday Night Slam.	Tips	94.11	61
Schlümpfe, die	Levelcodes	94.09	59, 60
Schöne und das Biest	Cheats	95.01	64
Secret of Evermore	Tips	96.02	75, 76
Secret of Evermore	Tips	96.02	76, 77
Secret of Evermore	Tips	96.03	71
Secret of Evermore	Tips	96.05	64–73
Secret of Evermore	Tips	96.06	74
Secret of Mana	Kompl. Teil 1	94.03	70
Secret of Mana	Kompl. Teil 2	94.04	68
Secret of Mana	Tips	95.06	49
Secret of Mana	Tips	95.09	68
Secret of Mana	Tips	96.07	76, 77
Secret of Mana	Tips	96.09	76
Shadowrun	Komplettlösung	94.02	87
Shadowrun	Tips	93.12	80
Shadowrun	Tips	94.02	83
Shadowrun	Tips	94.05	55
Shadowrun	Tips	95.05	50
Shaq-Fu	Cheats	95.06	49
Sim Ant	Tips	94.09	59
Sim City	Cheats	93.06	97
Sim City	Tips	94.04	58
Sim City	Tips	95.10	68
Sim City	Tips	96.01	68
Sink or Swim	Levelcodes	95.05	49, 50
Skyblazer	Komplettlösung	94.05	41
Soldiers of Fortune	Levelcodes	94.04	59
Space Ace	Komplettlösung	94.07	53
Space Football	Levelcodes	93.11	75
Sparkster	Cheats	95.10	69
Sparkster	Cheats	96.01	65
Sparkster	Levelcodes	95.02	57
Sparkster	Levelcodes	95.08	61, 62
Spawn – The Videog.	Paßwörter	96.03	68
Speedy Gonzales	Cheats	96.05	75
Spider-Man – Separation Anxiety	Levelcodes	96.05	75, 76
Spider-Man – The Animated Series	Cheats	95.10	71
Spindizzy Worlds	Cheats	93.12	79
Star Trek: Starfleet Aca.	Tips	96.07	77
Star Trek: Starfleet Aca.	Cheats	95.07	57
Star Trek: Starfleet Aca.	Cheats	96.04	77
Star Trek: Starfleet Aca.	Levelcodes	95.05	51
Star Trek – T. N. G.	Paßwörter	94.10	62–63
StarGate	Paßwörter	96.07	77
StarWing	Cheats	93.10	83
StarWing	Tips	93.09	90
StarWing	Tips	93.06	92
StarWing	Tips	94.09	62
StarWing	Tips	96.01	68
Street Fighter II	Tips	93.12	80
Street Fighter II Turbo	Cheats	93.11	73
Street Fighter II Turbo	Tips	93.10	84

Street Fighter II Turbo	Tips	94.10	60
Street Fighter II Turbo	Tips	96.02	77
Street Racer	Cheats	96.04	77
Striker	Paßwörter	95.03	52
Stunt Race FX	Paßwörter	96.05	75
Stunt Race FX	Tips	94.11	61
Sunset Riders	Tips	94.02	83
Super Adventure Island	Cheats	93.09	73
Super Air Diver	Cheats	94.02	82
Super Battle Tank 2	Levelcodes	94.12	72
Super Bomberman	Levelcodes	93.10	83
Super Bomberman	Levelcodes	94.11	60
Super Bomberman	Tips	94.04	60
Super Bomberman 2	Cheats	95.03	52
Super Bomberman 2	Levelcodes	94.08	65
Super Bomberman 2	Tips	94.12	76–77
Super Bomberman 3	Levelcodes	96.01	64
Super Bomberman 3	Levelcodes	96.10	75
Super Bomberman 3	Paßwörter	96.05	75
Super Buster Bros.	Paßwörter	93.07	88
Super Conflict	Tips	93.10	82
Super Form. Soccer 94	Cheats	96.04	79
Super Ghouls 'n' Ghosts	Cheats	94.01	78
Super Mario All-Stars – Lost Levels	Tips	94.08	62
Super Mario All-Stars – Mario 3: Battle Game	Cheats	94.11	62
Super Mario Bros. 2	Tips	94.09	59
Super Mario Kart	Cheats	95.09	67
Super Mario Kart	Tips	93.06	93
Super Mario Kart	Tips	93.11	75
Super Mario Kart	Tips	95.03	66, 67
Super Mario Kart	Tips	95.06	49
Super Mario RPG	Kompl. Teil 1	96.08	72–75
Super Mario RPG	Kompl. Teil 2	96.09	72–75
Super Mario World	Komplettlösung	93.09	74
Super Mario World	Tips	93.09	79
Super Mario World	Tips	93.11	75
Super Mario World	Tips	94.06	64
Super Mario World	Tips	94.11	61
Super Pang	Cheats	94.10	60
Super Pang	Cheats	94.12	73
Super Probotector	Cheats	93.10	82
Super Probotector	Cheats	94.10	59
Super Probotector	Tips	93.12	78
Super Probotector	Tips	94.12	73
Super Punch Out	Cheats	95.10	70, 71
Super Punch Out	Cheats	96.01	65
Super Punch Out	Tips	95.07	54
Super Putty	Cheats	94.07	51
Super R-Type	Cheats	96.10	75
Super Return of the Jedi	Cheats	95.07	56
Super Return of the Jedi	Levelcodes	95.02	56
Super Return of the Jedi	Levelcodes	95.07	54
Super Soccer	Tips	94.06	64
Super Soccer	Tips	94.10	59
Super Star Wars	Cheats	93.11	73
Super Star Wars	Komplettlösung	93.11	79
Super Street Fighter II	Kurs Teil 1	95.01	66–68
Super Street Fighter II	Kurs Teil 2	95.02	62–66
Super Street Fighter II	Kurs Teil 3	95.03	62, 63
Super Street Fighter II	Kurs Teil 4	95.04	52, 53
Super Street Fighter II	Tips	94.11	60–61
Super Strike Eagle	Levelcodes	93.08	81
Super SWIV	Cheats	94.06	62
Super SWIV	Levelcodes	95.10	68
Super Tennis	Cheats	94.07	48
Super The E. Strikes B.	Cheats	94.04	59
Super The E. Strikes B.	Cheats	95.02	57
Super The E. Strikes B.	Levelcodes	94.02	84
Super The E. Strikes B.	Levelcodes	94.07	49
Super Troll Island	Tips	96.04	79
Super Turrican	Cheats	95.02	57
Super Turrican	Kompl. Teil 1	94.04	62
Super Turrican	Kompl. Teil 2	94.05	64
Super Turrican	Tips	93.12	80
Super Turrican 2	Cheats	96.04	76
Super Turrican 2	Kompl. Teil 1	95.08	56–59
Super Turrican 2	Kompl. Teil 2	95.10	60–65
Super Turrican 2	Kompl. Teil 3	95.11	68–71
Syndicate	Levelcodes	95.05	48, 49
Syndicate	Paßwörter	95.04	46

T.M.H.T. – T. Fighters	Cheats	96.11	73
T2 – The Arcade G.	Cheats	94.11	62
Tazmania	Cheats	94.09	59
Theme Park	Tips	96.03	67, 68
Tim in Tibet	Levelcodes	96.04	76
Timecop	Cheats	96.02	75
Tiny Toon Adventures	Cheats	94.06	62
Tiny Toon Adventures	Levelcodes	93.09	73
Tiny Toon Adventures	Tips	93.11	73
Tiny Toon Adventures	Tips	94.08	64
Tiny Toons –			
Wild & Wacky Sports	Cheats	96.04	77, 78
Tom & Jerry	Cheats	96.11	73
Tom & Jerry	Cheats	94.07	51
Top Gear	Levelcodes	93.06	93
Top Gear	Tips	93.10	83
Top Gear 2	Cheats	94.08	62, 63
Top Gear 2	Levelcodes	94.03	68
Top Gear 3000	Paßwörter	95.09	67
Toy Story	Kompl. Teil 1	96.06	66–73
Toy Story	Kompl. Teil 2	96.07	68–75
Toy Story	Levelcodes	96.10	74
Toy Story (US)	Cheats	96.06	75
Troddlers, the	Levelcodes	95.08	61
Troddlers, the	Levelcodes	95.03	52
True Lies	Levelcodes	95.06	48
True Lies	Paßwörter	95.07	55
True Lies	Tips	95.08	62
Turn and Burn	Levelcodes	94.12	75
Turtles 4	Cheats	93.06	97
Turtles in Time	Cheats	96.10	75
Turtles T. Fighter	Cheats	94.02	84
Turtles T. Fighter	Cheats	94.05	55
Turtles T. Fighter	Tips	94.06	64
Ultima – The F. Prophet	Tips	95.01	62, 63
Unirally	Cheats	96.04	77
Unirally	Paßwörter	95.08	63
Unirally	Tips	95.06	50
Unirally	Tips	95.07	54
Unirally	Tips	96.01	67
Urban Strike	Levelcodes	96.11	72
Utopia	Tips	94.10	62
Virtual Soccer	Paßwörter	94.10	60
Vortex	Paßwörter	95.05	48
Vortex	Paßwörter	95.07	57
Warlock	Cheats	95.07	56
Warlock	Cheats	96.02	72, 73
Warlock	Levelcodes	95.08	62
Waterworld	Paßwörter	96.05	74
Wayne's World	Cheats	93.10	82
Wayne's World	Cheats	94.12	72
WeaponLord	Cheats	96.06	75
WeaponLord	Special-Moves 1	96.02	64, 65
WeaponLord	Special-Moves 2	96.03	60, 61
WeaponLord	Paßwörter	96.02	74, 75
Wing Commander	Cheats	93.09	79
Wing Commander	Levelcodes	94.02	82
Wing Commander	Tips	93.12	78
Wizardry V	Tips	94.06	61
Wizardry V	Tips	96.08	77
Wolverine	Levelcodes	95.09	68, 69
Wolverine	Levelcodes	96.02	76
World Cup Striker	Tips	94.12	72
WWF Raw	Cheats	95.08	61
WWF Raw	Special-Moves	95.08	62, 63
WWF Raw	Tips	96.01	64, 65
WWF Royal Rumble	Tips	94.04	60
WWF Wrestlemania –			
The Arcade Game	Special-Moves	96.09	77
X-Kaliber 2097	Cheats	95.07	56
X-Men – Mutant A.	Levelcodes	95.06	50
X-Men – Mutant A.	Levelcodes	95.09	65
Yogi Bear	Tips	94.11	62
Yoshi's Cookie	Tips	94.04	60
Yoshi's Island	Cheats	96.02	73
Yoshi's Island	Kompl. Teil 1	95.10	35–50
Yoshi's Island	Kompl. Teil 2	95.11	37–48
Yoshi's Island	Kompl. Teil 3	96.01	37–48
Yoshi's Island	Tips	96.01	67
Young Merlin	Kompl. Teil 1	94.05	58
Young Merlin	Kompl. Teil 2	94.06	80
Young Merlin	Levelcodes	94.05	56

Zelda 3 –			
A Link to the Past	Kompl. Teil 1	93.06	98
Zelda 3 –			
A Link to the Past	Kompl. Teil 2	93.07	90
Zelda 3 –			
A Link to the Past	Kompl. Teil 3	93.08	86
Zelda 3 –			
A Link to the Past	Kompl. Teil 4	93.09	84
Zero the Kamikaze			
Squirrel	Cheats	95.06	50
Zombies	Levelcodes	94.01	78
Zool	Tips	94.04	59

NES

Abadox	Cheats	94.11	62
Adv. of Bayou Billy, the	Tips	94.08	68
Adventure Island	Cheats	95.03	54
Adventure Island	Tips	93.11	72
Adventure Island	Tips	94.06	62
Adventure Island 2	Cheats	93.11	73
Adv. of Lolo 1, the	Paßwörter	95.01	65
Adv. of Lolo 2, the	Paßwörter	94.08	68
Adv. of Lolo 2, the	Paßwörter	95.01	65
Air Wolf	Tips	94.08	68
Astynax	Cheats	95.07	59
Bad Dudes	Cheats	94.08	66
Batman – Return o. t. J.	Levelcodes	94.08	66
Batman Returns	Levelcodes	95.09	69
Batman Returns	Paßwörter	95.10	69
Battle of Olympus, the	Paßwörter	94.11	63
Battleloads	Cheats	93.11	73
Battleloads	Cheats	94.06	62
Blaster Master	Tips	94.08	68
Blue Shadow	Tips	94.08	68
Boulder Dash	Levelcodes	94.08	66
Boxxle	Levelcodes	95.06	50
Boy and his Blob, a	Tips	94.08	68
Bubble Bobble	Levelcodes	93.11	75
Bubble Bobble	Levelcodes	95.05	51
Bubble Bobble	Paßwörter	94.08	66
Bucky O'Hare	Levelcodes	93.07	96
Bugs Bunny	Levelcodes	95.07	59
Burai Fighter	Cheats	94.06	62
Burai Fighter	Tips	93.11	75
Captain Planet	Levelcodes	94.08	66
Captain Planet	Paßwörter	94.10	61
Captain Skyhawk	Tips	93.11	75
Castlevania 3	Cheats	93.06	97
Castlevania 3	Cheats	95.02	58
Cobra Triangle	Paßwörter	94.11	62
Cobra Triangle	Tips	94.08	68
Double Dragon II	Cheats	94.10	60
Double Dragon III	Cheats	93.11	73
Dragon's Lair	Cheats	94.11	62
Dragon's Lair	Tips	94.08	68
Dream Master	Cheats	95.01	64
Dschungelbuch, das	Cheats	95.07	59
Duck Tales	Tips	94.01	78
Dynablaster	Paßwörter	93.09	73
Excitebike	Tips	95.01	64
Fantastic Adv. of D.	Komplettlösung	93.09	80
Faria	Paßwörter	94.08	68
Faxanadu	Komplettlösung	93.07	84
Faxanadu	Tips	93.09	79
Gargoyle's Quest	Levelcodes	94.05	56
Gauntlet	Levelcodes	93.06	93
Gauntlet	Paßwörter	94.08	66
Gauntlet 2	Tips	93.11	73
Gauntlet 2	Tips	94.08	66
Ghosts & Goblins	Cheats	94.08	66
Gl Joe	Levelcodes	94.08	66
Godzilla	Paßwörter	94.08	68
Goonies 2	Paßwörter	94.08	68
Gradius	Cheats	93.07	88
Gradius	Cheats	94.11	62
Gremlins 2	Paßwörter	94.08	66
Guardian Legend, the	Paßwörter	94.11	63
Guerilla War	Cheats	94.11	62
Gum Shoe	Tips	95.05	51
Gun Smoke	Cheats	94.08	68

Hunt for R. Oktober, the	Cheats	94.08	68
Ice Hockey	Cheats	95.06	51
Ikari Warriors	Cheats	94.08	68
Ironsword	Paßwörter	94.08	68
Isolated Warrior	Levelcodes	94.08	68
Isolated Warrior	Levelcodes	95.03	54
Jackie C. Act. Kung Fu	Tips	95.01	65
Jackie C. Act. Kung Fu	Cheats	94.08	67
James Bond Jr.	Levelcodes	95.07	59
Kabuki Quantum Fighter	Cheats	94.08	68
Kickle Cubicle	Cheats	94.08	68, 69
Kid Dracula	Levelcodes	95.06	51
Kid Icarus	Tips	93.11	75
Knight Rider	Cheats	94.09	60
Lemmings	Levelcodes	94.07	51
Lifeforce	Cheats	93.08	91
Little Nemo	Cheats	93.10	82
Little Samson	Paßwörter	94.10	61
Low G Man	Tips	93.11	73
Low G Man	Tips	94.06	62
Mega Man 2	Paßwörter	94.08	67
Mega Man 3	Cheats	94.10	60, 61
Mega Man 3	Komplettlösung	93.12	86
Mega Man 4	Paßwörter	94.10	61
Mega Man 4	Tips	94.01	78
Mega Man 5	Paßwörter	96.04	78
Metal Gear	Paßwörter	94.09	60
Metal Gear	Tips	95.05	51
Metroid	Paßwörter	94.07	51
Metroid	Paßwörter	94.08	67
Micro Machines	Tips	93.07	89
Micro Machines	Tips	93.11	73
Mike T. Punch Out	Cheats	94.08	67
Mission Impossible	Levelcodes	94.09	60
Monster Party	Levelcodes	95.06	50
Nemesis 1	Cheats	94.11	62
New Ghostbusters 2	Cheats	94.09	60
New Zealand Story, the	Tips	94.09	60
Nintendo World Cup	Paßwörter	94.09	60
Power Blade	Levelcodes	94.08	67
Power Blade	Levelcodes	96.02	76
Probotector	Komplettlösung	93.06	94
Probotector 2	Cheats	93.08	81
Probotector 2	Komplettlösung	93.11	86
Punch Out	Paßwörter	95.07	59
Rad Racer	Cheats	94.09	60
Rad Racer	Cheats	95.02	57
Rainbow Islands	Cheats	94.09	60
Robin Hood	Paßwörter	93.07	88
RoboCop 3	Cheats	94.08	67
Schlümpfe, die	Levelcodes	95.03	54
Silver Surfer	Paßwörter	94.08	67
Simpsons, the	Tips	94.08	67
Snake Rattle 'n' Roll	Tips	93.12	78
Snake Rattle 'n' Roll	Tips	95.02	57
Solar Jetman	Paßwörter	93.07	96
Solstice	Cheats	93.11	72
Star Trek	Paßwörter	95.01	65
Star Wars	Tips	94.08	67, 68
Startropics	Tips	95.04	48
Super Mario Bros. 2	Tips	93.06	92
T. M. Hero Turtles 2	Cheats	94.09	60
Tetris	Tips	93.09	79
Tiny Toons	Tips	93.10	82
Tom&Jerry	Cheats	93.08	81
Tom&Jerry	Cheats	95.10	69
Top Gun 2	Cheats	96.04	78
Treasure Island Dizzy	Komplettlösung	94.01	49
Turtles	Cheats	95.02	58
Turtles 2	Cheats	93.08	81
Turtles 2	Cheats	95.02	58
Turtles 3	Cheats	94.02	84
Turtles T. Fighter	Tips	93.11	75
Turtles T. Fighter	Tips	94.06	62
Ultimate Air Combat	Levelcodes	93.07	89
Vigilante	Cheats	94.11	63
World Champ	Paßwörter	95.05	51
World Cup Soccer	Paßwörter	94.07	51
World Cup Soccer	Paßwörter	95.02	57
WWF – King o. t. Ring	Tips	94.09	60
Zelda	Paßwörter	96.04	78

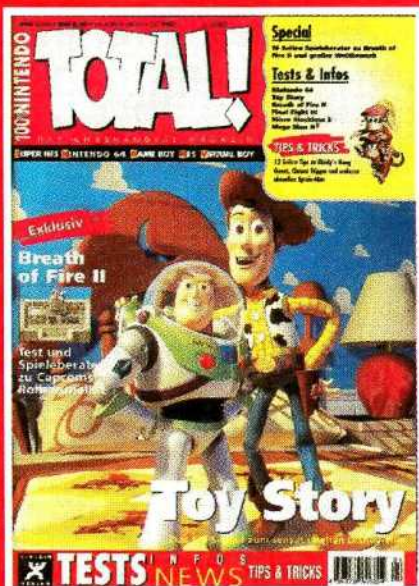
Ihr habt eine TOTAL!-Ausgabe verpaßt? Kein Problem! In unserem Heft-Shop könnt ihr die Ausgaben der vergangenen acht Monate nachbestellen.

total!

TOTAL! 3/96



TOTAL! 4/96



TOTAL! 5/96



TOTAL! 6/96



TOTAL! 7/96



TOTAL! 8/96



TOTAL! 9/96



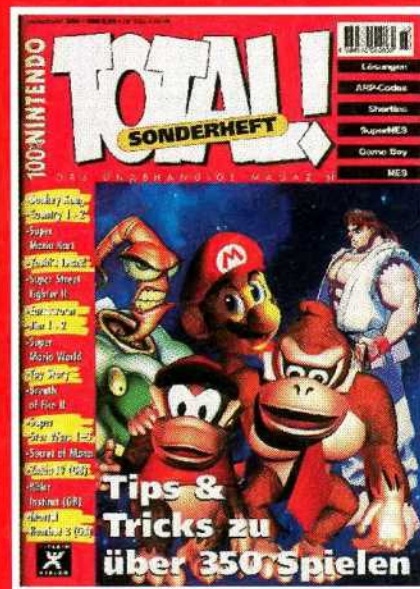
TOTAL! 10/96



TOTAL! 11/96



TOTAL!-Sonderheft 3/96



Highlights in TOTAL! 11/96:

Specials: Waverace 64 Teil 1, PilotWings 64 Teil 2, Super Mario 64 Teil 3, Lufia II Teil 2
SuperNES-Tests: Die Schlümpfe reisen um die Welt, Spirou, Tetris Attack
Game-Boy-Tests: Die Schlümpfe reisen um die Welt, Spirou, Street Racer
Tips&Tricks: Mega Man-Chents und -Levltodes, ARP-Codes
Sammelkarten: Die Schlümpfe reisen um die Welt, Lufia II, Spirou
Poster: Turok – Dinosaur Hunter

Das erste Tips&Tricks-Special des Jahres '96 bietet die besten Kniffe zu über 350 verschiedenen Spielen für Game Boy, NES und Super Nintendo. Zudem gibt es umfangreiche Komplettlösungen zu einem halben Dutzend SNES-Hits (z. B.: Diddy's Kong Quest, Breath of Fire II, Secret of Evermore und Toy Story) 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
☐ 11/96 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 Bestellcoupons (Poststempel). Die Kenntnisnahme dieses Hinweises bestätige ich durch meine zweite Unterschrift.

Name

Straße

PLZ/Ort

Datum/Unterschrift

(Bei Jugendlichen unter 18 Jahren Unterschrift des Erziehungsberechtigten.)

Datum/Unterschrift

(Bei Jugendlichen unter 18 Jahren Unterschrift des Erziehungsberechtigten.)

Achtung! Bitte vergesst die Versandkosten nicht! Lieferung per Nachnahme nicht möglich.

☐ per Euro-Scheck zur Verrechnung (Kartenummer bitte nicht vergessen!)

Bitte keine Überweisung!

Für Mehrfachbestellungen bitte Stückzahlen eintragen! Die Lieferung erfolgt schnellstmöglich nach Vorratslage. Mit Erscheinen dieser Ausgabe verlieren alle anderen Preislisten ihre Gültigkeit. Briefmarken werden als Zahlungsmittel nicht angenommen! Die Ware bleibt bis zur vollständigen Bezahlung Eigentum des Verlages.

Versandkosten
Inland DM 5,- / Ausland DM 12,-

ADRESSE:
TOTAL! Heft-Shop, Friedensallee 41,
22765 Hamburg

Firmen-Hotlines

Falls Ihr Tips&Tricks für Eure Nintendo-Games benötigt, könnt Ihr Euch an die Hotlines folgender Software-Firmen wenden:

Acclaim
0211 - 523 32 22
Rund um die Uhr

Activision
06107 - 93 01 00
Mo. - Fr. 10.00 - 17.00 Uhr

Laguna/Bomico
06107 - 94 51 45
Mo. - Fr. 15.00 - 18.00 Uhr

Disney Interactive
069 - 66 56 85 55
Mo. - Fr. 11.00 - 19.00 Uhr,
Sa. 14.00 - 19.00 Uhr

Electronic Arts
05241 - 2 60 24
Mo. - Fr. 10.00 - 12.00 Uhr

Infogrames
0221 - 4 54 31 06
Mo. - Fr. 15.00 - 18.00 Uhr,
außer mittwochs

Konami
0221 - 61 23 52
Mo. - Fr. 17.00 - 20.00 Uhr

Mindscape
0208 - 89 92 41 24
Mo., Mi. u. Fr. 15.00 - 18.00
Uhr

Nintendo
(Nur für Clubmitglieder!)
Infos bei der Konsumentenberatung:
0130 - 5806 (gebührenfrei)
Mo. - Fr. 13.00 - 19.00 Uhr

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

Schweiz

KING GAMES

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

Saturn

PlayStation

N⁶⁴ u. Zubehör

**Japanische
Fanartikel**

**Besuchen Sie uns
doch in unserem
Laden!**

**Rathausgasse 4
CH-5600 Lenzburg**

☎ 0041 - 62 - 892 02 87

Versand abends:

☎ 0041 - 56 - 667 31 30

Schweiz

GAME ACTIVITY

**Nintendo⁶⁴
ZUM
TIEFSTPREIS**

**Auch
SEGA
u.
SONY
Importe
zum
TIEFSTPREIS!**

Ruft an!

**Deutschland
0172-3735151**

**Schweiz
079-406-8545**

**Österreich
0664-336-7171**

Berlin

UFO GAMES

ANKAUF · VERKAUF · TAUSCH

SONY
SATURN
SUPER NES
NINTENDO
MEGA DRIVE
MEGA-CD
GAME BOY
GAME GEAR
NEO-GEO CD
3DO
PC

Es lohnt sich, anzurufen!

UFO GAMES
Bundesallee 72
12161 Berlin
Tel./Fax:
030/859 36 35

Flensburg

**SOUND
&
VISION**

ManiaX
MULTIMEDIA VERTRIEB GMBH

**Fordern
Sie unsere
kostenlose
Preisliste
an!**



ManiaX Multi Media
Vertriebs GmbH
Graf-Zeppelin-Str. 20
24941 Flensburg
Tel.: 04 61 / 95 74 00
Fax: 04 61 / 95 40 87

SPIELEVERSAND
0461/94000088

Lübeck

AB GAMES:

**LIEGT ALS FILM VOR:
AUS NEXT LEVEL 08/96**

**(KEINEN ANDEREN FILM
VERWENDEN !!
SONST
FALSCHER TELEFONNR.!)**

A.B. Games
Moislinger Allee 40 a
23588 Lübeck
Nur Versand!
Händleranfragen erwünscht!
0 45 1 - 8 71 75 55

Hamburg

Game Castle

**Das Videospieldepot
in Hamburg!**

- Inzahlungnahme von Spielen**
- Super Nintendo
 - Nintendo⁶⁴
 - Sony PlayStation
 - Sega Saturn
 - Panasonic 3DO
 - Neo-Geo CD
 - Sega Mega Drive
 - Game Boy
 - PC-Games
 - Zubehör

Telefon: 040 / 390 50 62
Bahrenfelder Straße 187
22765 Hamburg
(Nur fünf Minuten vom
Bahnhof Altona entfernt!)

Hamburg

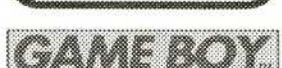


Große Reichenstraße 56
(Nähe Rathausmarkt)
20457 Hamburg
Tel.: (040) 33 03 60

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

Osnabrück

AN & VERKAUF VON
GEBRAUCHTEN VIDEOSPIELEN



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 CDi PC CD
PCM SATURN PLAYSTATION SUPER NES MEGA DRIVE

**Munich
Software
Center**
... wer sonst!

Grillparzerstr. 42
81675 München
Tel.: 089-470 21 22

Häberlstr. 26
80337 München
Tel.: 089-53 41 15

Theresienstr. 152
80333 München
Tel.: 089-52 27 87

In Zusammenarbeit mit Playcom

Hamburg



SÖHNKE STORBECK

Versand • Verkauf
Elbgastrasse 28
22523 Hamburg
Tel./Fax 040-5702520

SONY PLAYSTATION

•
SEGA SATURN

•
3 DO

•
NEO-GEO

•
DEMNÄCHST
NINTENDO 64

•
PANASONIC M2

Umbauten • Zubehör • usw.

Langenfeld

Just!

WARENVERTRIEBS GmbH
NORDSTRASSE 18
40764 LANGENFELD

RESTPOSTEN
SONDER-POSTEN
JOYPADS
ACCESSOIRES

SUPER NES
PLAYSTATION
GAME BOY

Nur für
WIEDERVERKÄUFER

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

Würzburg

THEO KRANZ GAMES

VERSAND & LÄDEN

SATURN
PLAYSTATION
SUPER NINTENDO
MEGA DRIVE
GAME BOY
3DO
PC

HÄNDLERANFRAGEN
ERWÜNSCHT.

LADEN & VERSAND
TEL: 0931-561601
JULIUSPROMENADE 11
97070 WÜRZBURG

LADEN PASSAU
BAHNHOFSTR. 28
94032 PASSAU

München



Video- und Computer- spiele

Orleansstr. 63
nh. Ostbahnhof
81667 München

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

Street Fighter Alpha 2 (SNES)



Terranigma (SNES)



Bescherung für das Super Nintendo

Mit *Street Fighter Alpha 2* erscheint der ultimative Teil der legendären Kampfspiel-Reihe für das Super Nintendo. Euch erwarten neue Kämpfer, neue Stages und die gewaltigsten Special-Moves aller Zeiten. Zudem steht mit *Sim City 2000* die Fortsetzung eines der bekanntesten Strategiespiele überhaupt kurz vor ihrem Erscheinen – mit isometrischer Grafik und ungeahnten Aktionsmöglichkeiten für jeden Stadtplaner. Von vielen Rollenspiel-Fans heiß erwartet wird das Action-Adventure *Terranigma* aus dem Hause Enix. In der Weihnachtsausgabe der TOTAL! stellen wir dieses Abenteuer rund um die Erschaffung der Welt ausführlich vor. Wochenlanger Spielspaß mit diesen Top-Titeln, die alle hoffentlich noch rechtzeitig zum Weihnachtsfest erscheinen, ist praktisch garantiert.



Kultiges für das Nintendo⁶⁴

Nun wird das N64 auch für Fans brachialer Kampfspiele interessant. Mit *Mortal Kombat Trilogy* und *Killer Instinct Gold* kämpfen fortan zwei der beliebtesten Prügelspieltitel auch auf Nintendos 64-Bitter um die Gunst einer riesigen Fangemeinde. Auch nimmermüde Freaks des Epos' um Luke Skywalker und Darth Vader kommen auf ihre Kosten: *Star Wars: Shadows of the Empire* erscheint exklusiv für das Nintendo⁶⁴. Außerdem steht mit *Wayne Gretzky Hockey* die erste Sportsimulation für das N64 vor ihrem Release.



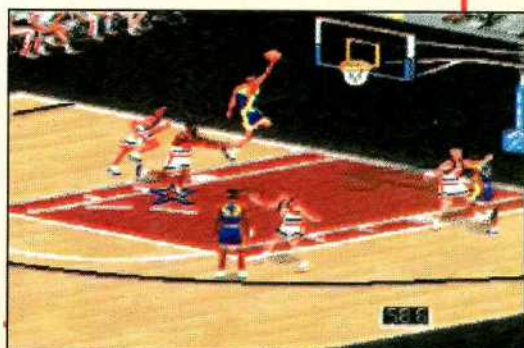
Killer Instinct Gold (N64)



Shadows of the Empire (N64)

Sport 1997

Jedes Jahr beehrt uns Electronic Arts mit den aktuellen Updates ihrer Sportsimulationen. So stehen die 97er Version von *NBA Live* und *FIFA Soccer 97 Gold Edition* vor ihrem Release. Für Freunde des Wintersports geht Nintendo mit *Winter Gold* an den Start, einer Kollektion von sechs Schnee- und Eissportdisziplinen.



NBA Live '97 (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)

Freie Mitarbeit: Julian Eggebrecht

Textkorrektur: Thomas Hellwig

Grafikleitung: Britta Jakobsen
Grafik: Heinke Vogt, Nicole Bischof

Verlagsleiter: Sven Jakobsen

Anzeigenleitung: Michael Gremlitz (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: © Capcom / Marvel Comics

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,-. Die X-plain Verlag GmbH ist alleinige Inhaberin aller Rechte an „TOTAL!-das unabhängige Magazin“, die als Marke und Warenzeichen beim Deutschen Patent geschützt sind.

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 Headdy 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
Risque 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
Talmit'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 Fighters 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
Warpspeed 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/ip	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
Bomberman 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 Bazookatone 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
Rise of Robots 2	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
Battletank 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
Dirtrax FX d	79,90
Donald Duck d	139,90
Donkey Kong Country eu	89,90
Drapzone 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
Pagemaster 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
Startrac Next Gener. d	99,90
Startrac Deep Space 9 d	99,90
Streetracer eu	49,90
Stuntrace 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 Bazookatone 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 unz.	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
us. europäisches (PAL) je nach
Verfügbarkeit, 1. japanisches Spiel, ein
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
defekten Artikel auszutauschen, zu
reparieren oder gutzuschreiben. Alle
Sendungen an uns müssen ausreichend
frankiert sein. Unfreie Sendungen
nehmen wir nicht an. Wir berechnen für
Porto- und Versandkosten DM 9,90.
X - Games Spielwaren Vertriebs Gmt
Orleansstr. 63, 81667 München, Fax:
089 / 488074

Info-Gutschein !!!
(Dafür bekommt ihr die neuesten Infos über
die Game-Welt und was drausgeht!)

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

DONKEY KONG COUNTRY 3 DIXIE KONG'S Double Trouble!™

Kaos treibt Dich auf die Palme!

Exklusiv für Super Nintendo™

32-Bit-Qualität



Donkey Kong™ und Diddy Kong™ in der Gewalt von Kaos!
Diese harte Nuß ist nur im Teamwork zu knacken! Darum freut sich Dixie Kong™, einen neuen Freund gefunden zu haben. Kiddy Kong™! Seine schwergewichtigen Auftritte haben immer durchschlagenden Erfolg. Ein phantastisches Insel-Abenteuer, das den größten Hit aller Zeiten – Donkey Kong Country™ mit noch mehr Details, lebensechteren Bewegungsabläufen und noch besserer Grafik übertrifft. Mit deutschem Bildschirmtext. Mach Dich auf den Weg durch unerforschte Gebiete und zieh Kaos das Fell über die Ohren!

Nintendo®

HAVE MORE FUN