

100% NINTENDO

TOTAL!

DAS UNABHÄNGIGE MAGAZIN

SUPER NES **N**INTENDO⁶⁴ **G**AME BOY **N**ES **V**IRTUAL BOY

Specials

- Shoshinkai '96 Messe-News: alle neuen N64-Spiele
- Weihnachts-Competition

Tests & Infos

- Terranigma (SNES)
- Killer Instinct Gold (N64)
- Tetris Attack (GB)
- Street Fighter Alpha 2 (SNES)
- Wayne Gretzky's 3D Hockey (N64)



Poster:
Marvel
Super Heroes



MARIO KART 64

Schnallt Euch an!
Das Kult-Rennspiel geht
in die zweite Runde!

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.

Phoenix aus der Asche

Zugegeben, ganz so schlecht war es um Nintendo in den vergangenen Monaten zwar nicht bestellt, aber auch nicht so rosig wie noch vor einigen Jahren. In den Nachrichten wurde berichtet, daß sich der Gewinn des japanischen Videospiel-Riesen im just abgelaufenen Halbjahr gegenüber des Vorjahreszeitraums um über 50 % verringert hat. Daß aber ein Reingewinn von ca. 400 Millionen DM nicht gerade von Pappe ist, blieb dabei unberücksichtigt. Viele Nintendo-Fans mußten sich im vergangenen Jahr von PlayStation- und Saturn-Besitzern mitleidig belächeln lassen – das SNES sei doch veraltet, das N64 lebe hauptsächlich von leeren Versprechungen.

Doch was hat uns die 32-Bit-Technik eigentlich gebracht? Rennspiele, Rennspiele, noch mehr Rennspiele und eine Flut von 3D-Prügelspielen – und das soll schon alles gewesen sein? Immer noch hat das Super Nintendo in vielen Genres die besten Spiele zu bieten, die – obwohl allesamt schon etwas älter – in Sachen Spielspaß und Qualität nie erreicht wurden. *Zelda – A Link to the Past*, *Yoshi's Island*, *Secret of Mana*, *Diddy's Kong Quest*, *Super Mario Kart*, *International Superstar Soccer Deluxe* usw. usw.

Auf der Shoshinkai-Messe bewies Nintendo nun der gesamten Konkurrenz, wer der Herr im Hause ist. Nach einigen Startschwierigkeiten mit dem Nintendo⁶⁴ dreht der Videospiel-Gigant nun so richtig auf. In den USA – in den vergangenen Jahren der schwächste Nintendo-Markt – ist derzeit eine wahre N64-Manie ausgebrochen. Innerhalb von nur zwei Monaten eroberte der 64-Bitter einen Marktanteil bei den verkauften Next-Generation-Konsolen von weit über 60 %. Das renommierte Nachrichtenmagazin *Time* kürte das N64 zur „Machine of the Year 1996“. Nicht nur, daß erstmalig einem ‚Spielzeug‘ diese Ehre zuteil wurde, in dem euphorischen Artikel wird Nintendo sogar als „Retter der (Videospiel-)Industrie vor der Müllhalde der Unterhaltungs-Geschichte“ gefeiert. Der größte Spielwarenkonzern der Welt Toys 'R Us, berichtet derweil, einen derartigen Kundenansturm noch nie erlebt zu haben.

Es besteht kein Zweifel, 1997 wird das Jahr Nintendos. Und die Konkurrenz wird mit Sicherheit nichts zu lachen haben.

Angeichts dieser erfreulichen Aussichten wünschen wir allen Leserinnen und Lesern ein frohes Weihnachtsfest und einen guten Rutsch und wie immer viel Spaß mit dieser Ausgabe! Bis zum nächsten Jahr ...

E U E R
KOMPETENTES
TOTAL!
TEAM



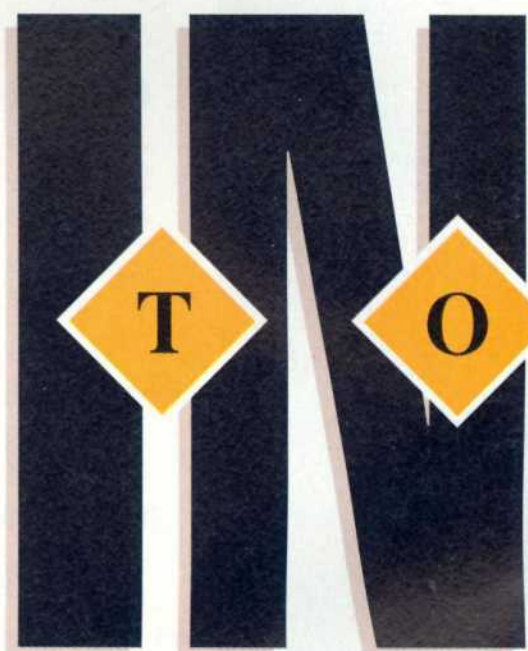
NINTENDO⁶⁴ スペースワールド 96



SHOSHINKAI '96 – DIE NINTENDO-MESSE

Jedes Jahr präsentiert Nintendo auf der hauseigenen Messe die neuen Produkte und Konzepte für die kommenden zwölf Monate. Auf der diesjährigen Shoshinkai wurde erstmals das optionale Disk Drive 64 DD für das Nintendo⁶⁴ der Weltöffentlichkeit vorgestellt. Brandneue Bilder von *The Legend of Zelda 64*, dem ersten Spiel, das dieses Laufwerk nutzt, wurden ebenfalls präsentiert. Alle Informationen über die neue Hardware und die weiteren Spiele-Highlights für Nintendos 64-Bitter, wie beispielsweise *Super Mario Kart 64* oder *Star Fox 64*, findet Ihr in unserem zehnteiligen Messebericht.

6



MARIO KART 64

Mario Kart 64, der Nachfolger des legendären SNES-Rennspiels, soll, wenn alles gut geht, diesen Monat auf den Markt kommen. Bilder und Informationen über die fast fertige Version könnt Ihr auf zwei Seiten unseres Messeberichts bestaunen.

12



REPORTAGEN

Nintendo⁶⁴-Special:

Messe-News 6

In Tokyo fand wieder einmal die bedeutendste Nintendo-Messe der Welt statt. Wir waren für Euch vor Ort und berichten über die zum Teil atemberaubenden neuen Spiele.

Super Mario 64, Teil 4 48

Zwei seltsame Inseln stehen diesmal im Mittelpunkt von Marios Abenteuern. Die zwölfte Welt ist von riesigen Pilzen bewachsen, und in Welt 13 hat Mario seine liebe Not, beim ständigen Ändern seiner Größe nicht den Überblick zu verlieren.

Wayne Gretzky's 3D Hockey 58

Die erste Sportsimulation für das N64 ist auf dem Markt und sorgt für großes Aufsehen. Brandaktuelle Informationen und sensationelle Bilder von der schnellsten Mannschaftssportart der Welt warten in unserer vierseitigen Reportage auf Euch.

Killer Instinct Gold 66

WETTBEWERBE

Weihnachts-Competition 54

Highscore-Competition 68

TESTS

SNES

Terranigma 28

Neue Abenteuer aus dem Hause Enix für alle Rollenspiel-Freunde. Auf sechs Seiten haben wir dieses Mammutwerk für Euch genauestens unter die Lupe genommen und geben auch schon den einen oder anderen Tip preis.

Winter Gold 34

Sechs verschiedene Wintersportdisziplinen stehen auf dem Programm. Stürzt Euch mit Bob oder Rodel in den Eiskanal, oder versucht Euch am Snowboard. Wem die Berge zu weit sind, der darf seine Skier in Zukunft am Super Nintendo unterschallen und seine Geschicklichkeit erproben.

NHL '97 35

Ob der dritte Teil der NHL-Reihe von EA Sports an die Qualität seiner Vorgänger anknüpfen kann, erfahrt Ihr in diesem Test. Heiße Action auf dem Eis, oder viel heiße Luft um die teure Lizenz? Lest selbst!

PGA European Tour 36

Der Golfport wurde bisher mit dem Super Nintendo ein wenig vernachlässigt. PGA European Tour bietet mit fünf verschiedenen Kursen eine große Auswahl an beispielbaren Plätzen.

J LEAGUE PERFECT STRIKER

16

Konami präsentiert die erste Fußball-Simulation für das Nintendo⁶⁴. Mit J League Perfekt Striker erscheint dieser Tage die 64-Bit-Konvertierung des hierzulande als International Superstar Soccer bekannten Spieles.



STARFOX 64

Schon die SNES-Version von StarFox/StarWing setzte neue Maßstäbe im Bereich der 3D-Action-Spiele. Bei StarFox 64 sollte dieser Effekt ungleich dramatischer ausfallen. Denn, wie Ihr Euch anhand der ersten Bilder dieses Polygonspektakels selbst überzeugen könnt, hat Nintendo erneut Großes geleistet.

16



14

THE LEGEND OF ZELDA 64

Neben Mario ist der Abenteurer Link zweifellos einer der populärsten Nintendo-Helden. Nach NES, SuperNES und Game Boy wird er natürlich auch im 64-Bit-Zeitalter die Prinzessin Zelda retten müssen. Bislang war es nicht möglich, Shigeru Miyamoto nähere Informationen zu dem mit Spannung erwarteten Projekt zu entlocken, doch nun gibt es endlich die ersten Infos in unserem Messebericht auf Seite 14.

HALT!

TERRANIGMA

Enix' jüngstes Action-Adventure entführt Euch in die früheste Menschheitsgeschichte und ist gespickt mit zahllosen kniffligen Rätseln, die es zu lösen gilt. Erlebt spannende Abenteuer in einer phantastischen Spielwelt.



28

Incantation 38

Titus präsentiert mit *Incantation* ihr jüngstes SNES-Jump&Run. Begleitet die Magierin Zmira bei ihrem Kampf gegen die bösen Mächte, die ihr Reich bedrohen!

Street Fighter Alpha 2 62

Die ultimative Version der legendären Kampfspiel-Reihe liegt nun endlich auch für das Super Nintendo vor. 18 Kämpfer und spektakuläre Special-Moves sollten jedem Fan des Genres das Wasser im Munde zusammenlaufen lassen.

GAME BOY

Tetris Attack 40

Die Umsetzung des Puzzle-Hits vom Super Nintendo ließ nicht lange auf sich warten. Ob die Game-Boy-Version ähnlich guten Anklang fand, könnt Ihr in unserem Test erfahren.

FIFA '97 41

Eine neue Fußball-Simulation aus dem Hause EA Sports. Zahllose Optionen eröffnen Euch sämtliche Möglichkeiten dieser Sportart.

TOTAL!-Classics

Race Driving 64

Sensationelle Vektorgrafik auf dem Game Boy. Dieses Rennspiel aus dem Jahre 1992 überzeugt auch heute noch.

TIPS & TRICKS

Shorties	74
Helpline	78
Action-Replay-Codes	79

RUBRIKEN

Editorial	3
Leserbriefe	22
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.	
Leser-Galerie	26
Noch mehr Bilder: Diese Seite ist ausschließlich Euren Meisterwerken gewidmet.	
Charts	42
Die Seiten zum Mitmachen: Wie in jeder Ausgabe präsentieren wir Eure Lieblingsspiele in der geordneten Übersicht.	
Poster: Marvel Super Heroes	44
TOTAL!-Intern	46
TOTAL!-Labor	47
Börse	80
Die Seiten mit den Kleinanzeigen.	
Register: Alle GB-Tips&Tricks im Überblick	82
Händlerregister	84
Hotlines	84
Vorschau / Impressum	86

STREET FIGHTER ALPHA 2

Darauf haben sicher schon viele *Street Fighter*-Fans sehnsüchtig gewartet. Endlich hat die *Alpha*-Reihe auch den Sprung auf das Super Nintendo geschafft und besticht mit einer riesigen Zahl an Kämpfern und einem ausgefeilten Combo-System. Lest alles über das ultimative Prügelspiel um Ryu und M. Bison, das Euch sicher für lange Zeit vor den Bildschirm fesseln wird.



62



KILLER INSTINCT GOLD

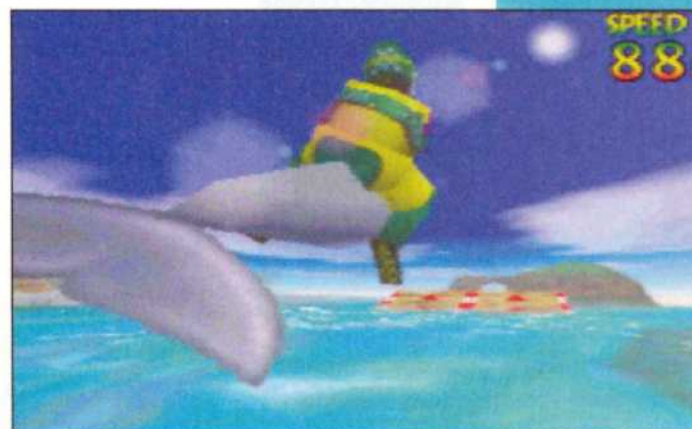
Die Arcade-Automaten waren ein riesiger Erfolg, und wie es aussieht, kann die N64-Version dieses aufwendigen Prügelspiels diesen sogar noch übertreffen. Denn sowohl die Grafik als auch die Spielbarkeit erreichen auf dem Nintendo⁶⁴ eine bisher ungeahnte Qualität. Zehn Kämpfer, alle ausgestattet mit zahlreichen Special- und spektakulären Combo-Moves laden Euch zu ihrem Turnier ein.

66



TIPS & TRICKS

Total geniale Tips und Tricks für Euren 16-Bitter, Cheats und Levelcodes für Game-Boy-Spiele und sogar einige Hilfen für die ersten N64-Spiele, wie beispielsweise der Delphin-Trick aus *Waverace 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

Qualität und

Nintendo trumpft auf. Zum achten Mal öffneten sich die Tore der Erwartungsvolle Journalisten aus aller Herren Länder wurden neben Massen von



2D-Jump&Run in Perfektion: Die Videodemo von *Yoshi's Island 64* war eines der vielen Highlights der Shoshinkai-Messe



Besonders der Stil der aufwendigen Render-Grafik im kindlichen Holzspielzeug-Look erzeugt eine tolle Atmosphäre



Kirby's Air Ride von HAL steht kurz vor der Fertigstellung

Nach der herben Enttäuschung des letzten Jahres – man erinnere sich an satte zehn Ankündigungen, von denen gerade mal *Super Mario 64* in passabler und *Kirby's Air Ride* in kaum existenter Form zum Probe-spielen bereitstanden – waren trotz der zu erwartenden Zurückhaltung Nintendos nicht nur die videospielsüchtige Bevölkerung Japans, sondern auch eine gewaltige Zahl an westlichen Zaunguckern angereist.

Kaum jemand war denn auch überrascht angesichts dessen, was geboten wurde: Gerade mal drei Nintendo-eigene Spiele schafften es bis in die Modul-schächte der reichlich vorhandenen N64-Vorführgeräte. Diese drei Games wurden jedoch ziemlich reichhaltig von Drittanbietern überboten – als erstes sei also mal jeder, der den akuten

Software-Mangel fürchtete, beruhigt. Leider ist aber auch festzustellen, daß die steigende Quantität der Spiele auch mal wieder die ersten Gurken bedeutet – doch dazu später mehr.

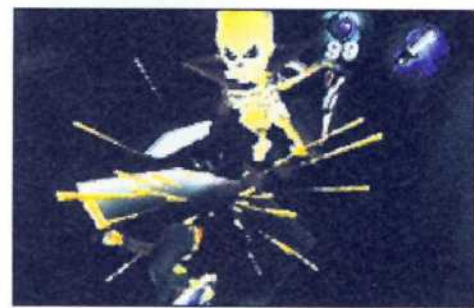
Nintendos Stand dominierte mit einer ganzen Armada von Vorführfernsehern und N64-Konsolen die ganze Halle, doch zum Spielen feilgeboten wurden „nur“

Seit Monaten fiebert die TOTAL!-Redaktion der Veröffentlichung von *Mario Kart 64* entgegen. In Tokio präsentierte Nintendo erstmals eine spielbare Version

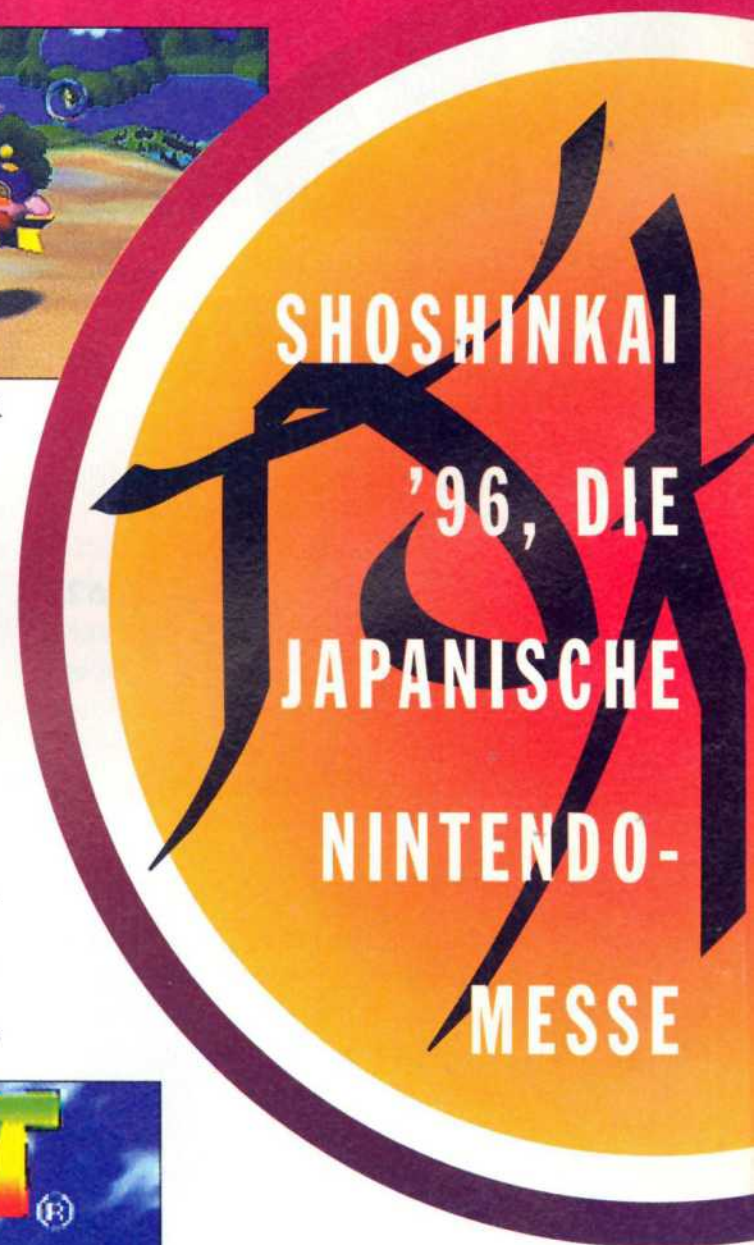


Mario Kart 64, *StarFox (StarWing) 64* und Rares *Blastdozer*. Angesichts der gigantischen Menge der Ausstellungstücke einer PlayStation-Messe ist das sicher ein nur geringer Umfang, dank der Qualität des Gebotenen jedoch mehr als genug. Damit allerdings auch Kritiker im Zaum gehalten werden konnten, schnitt Nintendo neben den „Hands On“-Demonstrationen

ein furioses Video mit Ausschnitten aus einer ganzen Reihe von Titeln zusammen, die im Jahr 1997 von Big N und den Drittanbietern erscheinen werden. Von Nintendo selbst beeindruckten besonders erste Sequenzen aus *The Legend of Zelda 64* im 3D-Look: Der erstaunlich detaillierte Link kämpfte mit realistischen Skeletten und entdeckte in einer Truhe die Tri-Force. Penible



The Legend of Zelda 64 wurde mit Spannung erwartet. Wie angekündigt gab es jedoch nur kurze Videosequenzen des Spiels zu sehen, die wenig von den Spielinhalten preisgaben. Eins war jedoch deutlich zu sehen: *Zelda 64* wird, ähnlich wie *Super Mario 64*, komplett in 3D spielen



bemerkten sogar echte Augenbewegungen im Gesicht von Miyamotos Vorzeige-Abenteurer.

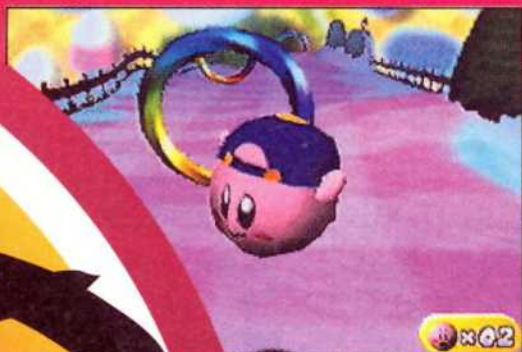
Mindestens genauso beeindruckend kamen erste Ausschnitte aus dem 2D-Render-Jump&Run *Yoshi's Island 64* daher: Keine blockige Grafik mehr, riesige Gegner und Pseudo-3D-Effekte dürften Yoshi auf den Thron der 2D-lastigen Jump&Runs im neuen 64-Bit-Kleid heben. Ebenso gut wirkten auch frühe Sequenzen aus dem 3D-Adventure/Rollenspiel *Mother 3*, das hierzulande und in den USA als *Earthbound 2* erscheinen dürfte. Von Rennsequenzen bis hin zu dreidimensionalen Kneipentouren machte das Video Lust auf mehr.

Ein weiteres Mal wurden dem Publikum auch Ausschnitte aus *Kirby's Air Ride*, das von Mal zu

Quantität?

Shoshinkai, die japanische Hausmesse des Software-Riesen.

spielebegeisterten Otakus belohnt. Die Zukunft des Nintendo⁶⁴ auf einen Blick.



Kirbys 64-Bit-Debüt läßt noch ein wenig auf sich warten



Vielleicht: *Mother 3*, eine Kooperation zwischen Nintendo und HAL, ist ein potentieller Genre-Überflieger



In einer virtuellen Gaststätte treffen die Helden aus *Mother 3* auf eine ganze Reihe weiterer Polygon-Charaktere



Endlich fertig: Lucas-Arts' *Star Wars: Shadows of the Empire*

des größten Nachrichtenmagazins der USA, *Time*, das das N64 zum begehrtesten und besten Technologie-Produkt des Jahres kühlte. Mit dieser zusätzlichen Unterstützung im Rücken glaubt Lincoln, nunmehr bis zu 1,5 Millionen N64 bis zum Jahresende (also in insgesamt nur drei Monaten) in den USA an den Mann bringen zu können –

führrschaft im Next-Generation-Bereich innerhalb von weniger als einem Jahr im größten Konsolenmarkt der Welt übernehmen kann. Erzrivale Sega ist schon jetzt geschlagen und wird aus dem Weihnachtsgeschäft, ähnlich der aktuellen Rolle in Europa, als Stiefkind der US-Kids hervorgehen.

Während in den USA die Sekt-

Im Gegensatz zu seinem amerikanischen Kollegen hielt sich Hiroshi Yamauchi in diesem Jahr bedeckt und verzichtete auf seine traditionelle Rede zum Messebeginn. Statt dessen wurde eine Podiumsdiskussion mit Shigeru Miyamoto und anderen Größen der N64-Welt angesetzt. Vielleicht wollte Yamauchi über das Virtual-Boy-Debakel ein Jahr lang Gras wachsen lassen, denn der VB war völlig von der Bildfläche verschwunden. Vielleicht wollte er aber auch vermeiden, schon zum jetzigen Zeitpunkt mit unangenehmen Fragen zum 64DD konfrontiert zu werden: Zwar zeigte Nintendo wie vor einem Jahr angekündigt das wiederbeschreibbare CD-Ersatzlaufwerk 64DD mit mehreren fertigen Geräten, doch wurde nichts über einen Preis oder ein definitives Launch-

Mal besser aussieht, und *Star Wars: Shadows of the Empire* gezeigt. *Shadows* erscheint dieser Tage in den USA, in Japan wird eine überarbeitete Version in Kürze folgen.

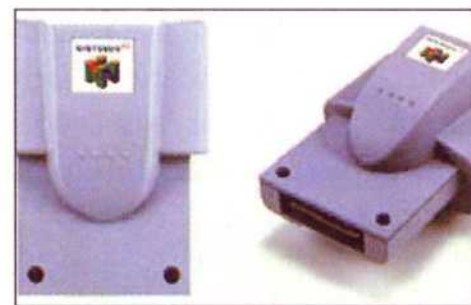
Gleich am ersten Tag hatte denn auch Howard Lincoln, seines Zeichens Chef von Nintendo of America, einige sehr positive Nachrichten zu vermelden: Das N64 hat es in den USA innerhalb von zwei Monaten zu einem Marktanteil der aktuell verkauften Next-Generation-Konsolen von weit über 60 % gebracht – wenn man bedenkt, daß sich Sony und Sega den Rest teilen müssen und über ein Jahr Vorsprung haben, ist das eine Wahnsinnsleistung. Ebenso erfreulich und selbst für Nintendo überraschend war die Meldung



StarFox 64 besticht durch innovatives Gameplay und spektakuläre 3D-Grafik

das wäre absoluter Rekord. Auch der größte Spielwarenkonzern der Welt, Toys'R Us, berichtet, einen derartigen Ansturm bisher noch nicht erlebt zu haben. Insgesamt gesehen kann Nintendo sowohl bis spätestens Mitte kommenden Jahres mit Sony in den USA gleichziehen, und alles deutet darauf hin, daß Big N wirklich die gewünschte Markt-

korken knallen und angesichts wichtiger Titel wie *Killer Instinct Gold* und *Mortal Kombat Trilogy* kein akuter Software-Mangel mehr herrscht, strauchelte das N64 in Japan während der Software-freien Zeit zwischen *Super Mario 64* und *Wave Race 64* (immerhin satte drei Monate) ganz gewaltig: Zwei Top-Spiele sind nunmal nicht genug.



Gäbe es einen Preis für die ausgefallenste Hardware-Erweiterung, wäre er Nintendo sicher. Das Jolt Pack wird unter anderem bei Rares Blast Corps und *StarFox 64* zum Einsatz kommen. Der integrierte Mini-Motor bringt beispielsweise bei gegnerischen Treffern den Nintendo⁶⁴-Controller zum Vibrieren

TOTAL! NEU

Rare präsentierte mit **BLAST CORPS** und **GOLDENEYE 007** zwei kommende Nintendo⁶⁴-Games



Sogar ein gigantischer Kampfroboter kann bei Blast Corps gesteuert werden



James-Bond-Fans, aufgepaßt! GoldenEye 007 ist ein 3D-Action-Titel mit packender Storyline



In verschiedenen Kampfeinsätzen muß sich der feuerkräftige 64-Bit-Agent behaupten



Die leistungsfähige Grafik-Engine sorgt für äußerst detaillierte 3D-Optik

Datum verlaublich. Insider munkeln von einem Preis von 99 bis 129 US-Dollar und einem Start entweder Ende 1997 oder Anfang 1998, doch bevor die wiederbeschreibbaren Visionen eines Shigeru Miyamoto Wirklichkeit werden können, müssen sich erstmal dieses Weihnachten und im kommenden Jahr viele N64-Einheiten in Japan verkaufen.

Daran bestehen derzeit kaum Zweifel, denn neben den erwarteten Oberhammer-Titeln *Mario Kart 64* und *StarFox 64* trumpten Nintendo und ihre Drittanbieter mit reichlich Software auf.

Nachdem Rare in den USA mit dem gut gelungenen *Killer Instinct Gold* debütierte, startet die englische Edel-Software-Schmiede um die Gebrüder Stamper ihren N64 Vorstoß in Japan mit dem extrem originellen *Blastdozer* (im Westen *Blast Corps*). Die Grundidee des von optischen Effekten geradezu überquellenden Moduls ist simpel: Ein Transporter mit einem Nuklearsprengkopf an Bord muß durch eine Landschaft geschleust werden. Doch der Weg des Gefährts ist unwiederbringlich festgeschrieben, und Eure Aufgabe ist es, mit Hilfe diverser Fahrzeuge den Weg durch wahre Zerstörungs-Origen freizuräumen. Abgerundet werden die Missionen durch Bonuslevel, in denen mittels noch abgedrehter Mech-Roboter Hochhaussiedlungen abgerissen und Minen geräumt werden müssen.

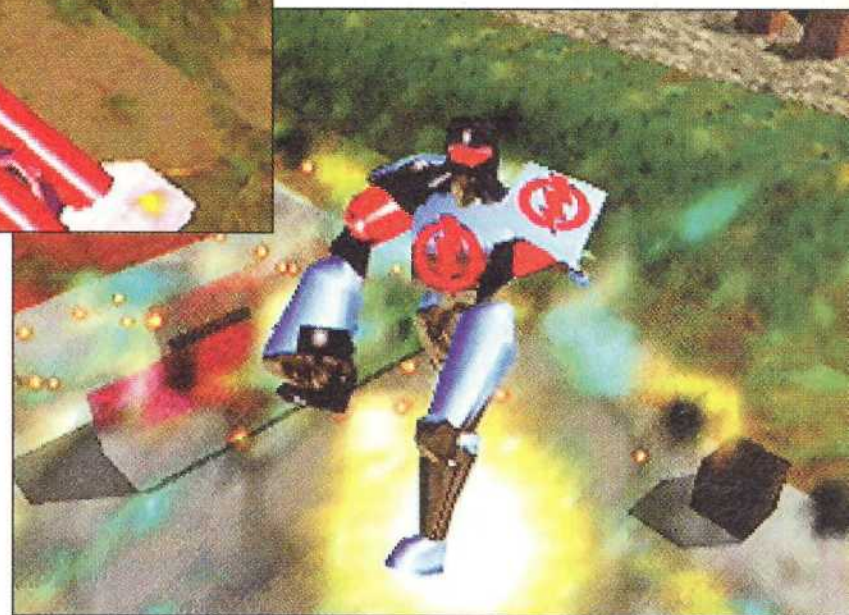


Blast Corps bietet ein ungewöhnliches Spielprinzip: In diversen Missionen muß innerhalb eines strengen Zeitlimits der Weg für einen Transporter mit gefährlicher Ladung freigeräumt werden

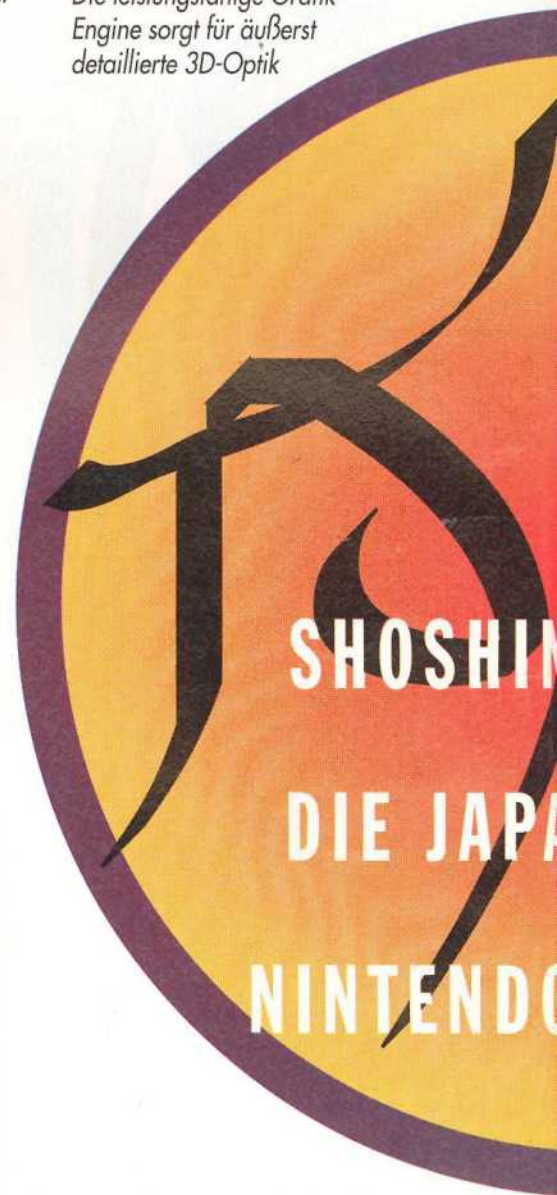


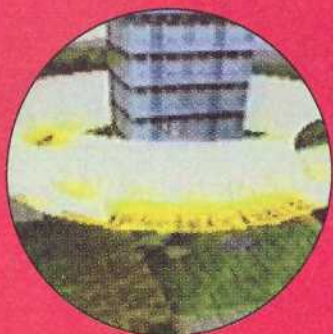
Ungewöhnlich bei diesem Spiel (und noch mehr bei *StarFox 64*): Nintendo präsentierte einen neuen, zirka 20 US-Dollar billigen Zusatz in Form eines überdimensionalen Memory-Paks. Steckt Ihr das sogenannte „Jolt Pack“ in den Card-Slot des Pads, werdet Ihr von Explosionen buchstäblich durchgerüttelt! Wie auch bei *StarFox* nutzen die Entwickler

Neben Blast Corps nutzt auch StarFox 64 das neuartige Jolt-Pack

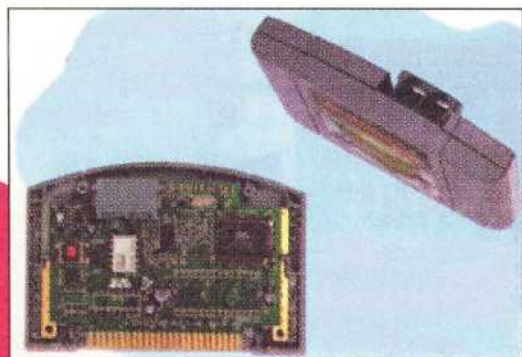


Blast Corps bzw. Blastdozer, wie das Spiel in Japan heißen wird, konnte auf der Shoshinkai probegespült werden. Seit der E3-Messe im vergangenen Jahr hat sich einiges getan: Natürlich feilte Rare noch ordentlich am Gameplay, doch vor allem gibt es jetzt noch spektakulärere Explosionen





Blade & Barrel konnte trotz heftiger Explosionen nicht überzeugen



Klein und praktisch: Setas Modem ist im Inneren eines Modulgehäuses untergebracht



Die Golfsimulation St. Andrews kommt dieser Tage in Japan auf den Markt



Im Rennspiel-Genre haben Namco und Sega trotz Rev Limit weiterhin die Nase vorn



das heftige Rütteln dazu, um Treffer am eigenen Leib spürbar zu machen und gewaltige Explosionen noch beeindruckender zu gestalten.

Zusammen mit dem Jolt Pack kündigte Nintendo auch noch weitere Nutzungen des N64-Pads über Zusätze hinaus an. Auf einer Zeichnung war ein **Light-Gun-Adapter** zu sehen, der es N64-Spielern möglich machen wird, den Controller in eine komplette Lichtpistole zu verwandeln. Erstes Einsatzgebiet könnte **GoldenEye 007** von Rare werden. Auch darüber hinaus sparte man neben dem 64DD nicht an Hardware-Ankündigungen.

rere neue Spiele: Neben dem grafisch mittelmäßigen **St. Andrews Golf** und einer **Go-Simulation** zeigte man das auf Bildern sehr gut wirkende, jedoch zum jetzigen Zeitpunkt spielerisch leider nur mäßige **Rev Limit**. Sehr viel besser spielte sich **Wild Choppers**, ein furioses Duell mehrerer Spieler in Helikoptern. Sowohl die Technik als auch das Spielgefühl überzeugten. Ganz und gar nicht tat dies der zweite Hubschrauber-Kampfsimulator namens **Blade & Barrel** von Kemco. Mit mäßiger Technik und mittelmäßiger Steuerung verblaßte das erste Kemco-Produkt im Vergleich mit Setas **Wild Choppers**.

Konami überraschte nicht nur durch gleich vier Spiele, sondern auch durch die auf Anhieb wohl genialste Fußball-Simulation aller Zeiten, **International Superstar Soccer 64**. Für fast ebensoviel Aufsehen sorgte der fünfte Teil der **Mystical Ninja/Goemon**-Reihe. Leider waren fast nur Pregerenderte Sequenzen von Konamis Antwort auf **Mario 64** zu bewundern. Eine spielbare Variante wird aber in den nächsten drei Monaten erwartet. Daneben wurde noch ein ansprechendes **Mah Jongg**-Spiel und der unausweichliche vierte Teil von Konamis knuddeligen **Baseballern** im Japano-Stil präsentiert. Hierzulande werden von diesen Titeln wohl nur das N64-Superstar Soccer und **Goemon 5** erscheinen. Hinter den Kulissen wurde einiges gemunkelt und angeblich sind Konamis Mannen bereits an einem **Castlevania** in 3D und einem neuen **Probotector** à la 64-Bit am Werkeln.

Capcom war zwar da und zeigte u. a. **Street Fighter Alpha 2** für SNES, ließ aber nur bei einem Besuch der Büros in Tokio verlau-

Die wohl ungewöhnlichste Nutzung der Möglichkeiten offenbart Dritt-Hersteller Seta, dessen Präsident auch an der Podiumsdiskussion teilnahm. Im demnächst erscheinenden N64-Shogi-Nachfolger findet sich ein komplettes Modem. Spiele via Telefonleitung mit anderen Besitzern des Moduls sind also kein Problem.

Außer dieser Hardware-Innovation präsentierte Seta auch meh-



Den Helden von Konamis sehr erfolgreicher Goemon-Serie steht ihr erstes 64-Bit-Abenteuer bevor



Die Mischung aus exzellenter 3D-Grafik, Puzzles und Action-Sequenzen zeichnet **Goemon 5** aus



Drei Baseball-Spiele (von Imagineer, Konami und Namco) sind derzeit für das N64 in Arbeit

KAI '96
NISCHE
-MESSE

TOTAL! NEU

Die Shoshinkai- messe stand ganz im Zeichen des Nintendo⁶⁴



Auf Segas Mega Drive haben sich Treasure u. a. mit *Gunstar Heroes* einen Namen gemacht



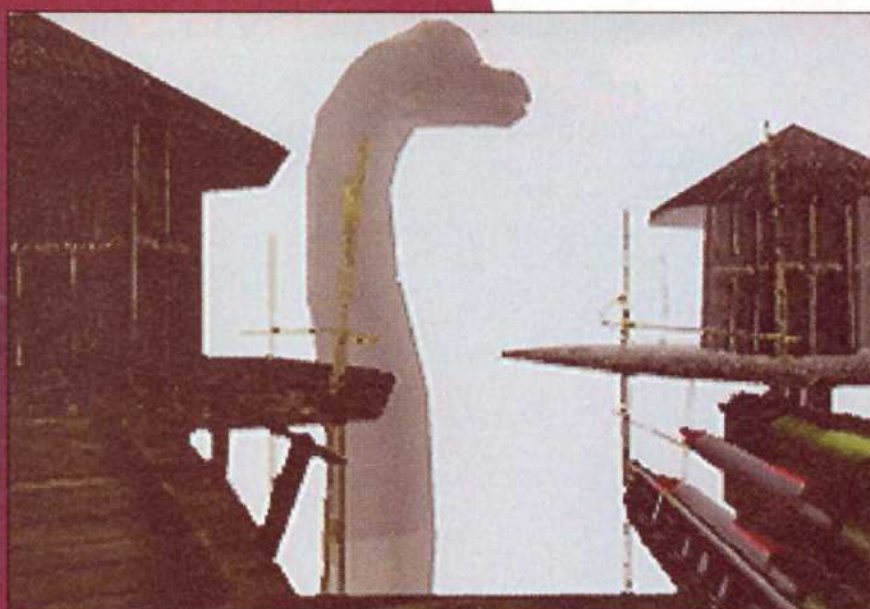
Furiöse 2D-Action im zeitgemäßen 64-Bit-Gewand: *Go! Go! Trouble Makers*

ten, daß der erste N64-Titel überraschenderweise eine Mario 64-artige Fortsetzung der *Ghouls'n Ghosts*-Reihe sein wird. Man darf darüber hinaus gespannt sein, denn mindestens vier Titel befinden sich in der Entwicklung. Neben Nintendos Software-Ankündigungen ruhten die Hoffnungen der rollenspielfanatischen Japaner auf Enix, denn die *Dragon Quest*-Reihe ist in Japan mindestens so begehrt wie Squares *Final Fantasy*. Doch weit gefehlt, denn

ter dem Enix-Titel, der in Japan im April erscheint, steht niemand anderes als Treasure – ein Kult-Programmier-Team ehemaliger Konami-Mannen, das sich bisher Sega verschrieben hatte. Einen großen Auftritt hatte auch Acclaim mit einer nunmehr fast fertigen Version des First-Person-Shooters *Turok – Dinosaur Hunter*. Grafisch schmettert *Turok* mit Wahnsinns-Animationen und traumhaften Lichteffekten den Großteil der N64 Konkurrenz locker an die Wand. Spielerisch ist die Steuerung mittels der Kamera-Tasten zum Laufen und Schießen und des Analog-Sticks zum Zielen sehr gewöhnungsbedürftig, und einige Sprung-Sequenzen wirkten noch reichlich frustig. Trotzdem könnte sich Acclaims N64 Debüt als absoluter Action-Hammer entpuppen. In direkte Konkurrenz mit Sega und Namco würde wohl gerne Hudson Soft mit Ihrem 3D-Prügler *Dual Heroes* treten, doch leider sah eine frühe Version reichlich erbärmlich aus und spielte sich extrem schlecht. Sollte in diesem Fall keine Besserung eintreten, muß wohl auch um die Qualität des angekündigten N64-*Bombberman*-Debüts gebangt werden.

In den Bereich des japanisch-obskuren fielen der extrem dreiste *Super Mario 64*-Clone *Doraemon* von Epoch Games, der sich nicht so gut spielte wie das große Vorbild, und das sehr frühe *Chamäleon Kid*, ein Jump&Run mit einem Hauptcharakter, der seine Zunge beliebig weit ausfahren kann.

Zu guter Letzt sei auch noch das schon seit Monaten angekündigte *Mission: Impossible* von Ocean erwähnt, das noch in ei-



Besonders in grafischer Hinsicht ist Acclaims *Turok* beeindruckend

neben dem gerade erschienenen „Emotionen-Simulator“ *Wonder Project J2* (ein extrem auf den japanischen Geschmack zugeschnittenes Spiel), das sich in Tokios Elektronik-Distrikt Akihabara zur Zeit extrem gut verkauft, wurde nur hinter verschlossenen Türen eines der vielversprechendsten Action-Spiele der letzten Jahre gezeigt: *Go! Go! Trouble Makers* ist ein im Comic-Stil gehaltener, wilder Mix aus dem Mega-Drive-Shooter *Gunstar Heroes* und diversen Konami-Action-Klassikern. Kein Wunder, denn hin-

Turok – Dinosaur Hunter verbindet dezente Adventure-Elemente mit knallharter Action





Hudson Softs erstes Nintendo⁶⁴-Game ist das 3D-Beat-'em-Up **Dual Heroes**



In Japan ist **Wonder Project J2** bereits erhältlich und erfreut sich unter N64-Usern großer Beliebtheit



RPG-Experten sind gefragt: Der kinderfreundliche Anime-Look von Enix' 64-Bit-Debüt kann über die knackigen Rätsleinlagen nicht hinwegtäuschen

nem sehr, sehr frühen Stadium ist und noch keine Rückschlüsse über die Qualität des Spiels zuläßt – Tom Cruise blieb fern. Enttäuschend war übrigens die schwache Präsenz an SNES-Spielen, der Game Boy hingegen ist einfach nicht totzukriegen. Doch darüber berichten wir in der kommenden Ausgabe. Insgesamt war die Shoshinkai '96 eine Messe der Überraschungen – und endlich einmal der größtenteils positiven. Denn eines ist vor allem für uns Europäer jetzt schon klar: Zwar wurden viele skurrile Japano-Titel gezeigt, das Engagement von Software-Riesen

wie Konami und Capcom sollte dem N64 bei uns aber schon am Anfang helfen. Stärkstes Argument sind jedoch die unschlagbar genialen Titel von Nintendo, die um zwei weitere aufgestockt wurden – und wer zweifelt schon daran, daß die restlichen, auf Video gezeigten Games nicht auch brillant werden. Wenn das Nintendo⁶⁴ im März erscheint, wird es die Konsole mit dem qualitativ stärksten Line-Up aller Zeiten sein. Sony und Sega sollten sich nach dieser geballten Demonstration von Klasse schon einmal warm anziehen.

Julian Eggebrecht



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. SupSoccer 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
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	89,95

Saturn 444,-

Daytona USA ChampEd	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 Zubehörfelle. * Titel war bei
Anzeigenschluß noch nicht erhältlich!

**TOTAL!
NEU**

Mario Kart 64

Das beste Rennspiel aller Zeiten?



Mit drei und vier Spielern könnt Ihr

Kaum jemand konnte sich dem Suchtfaktor eines *Super Mario Kart* für das SNES jemals entziehen, und selbst Neider anderer Konsolen-Fraktionen mußten gestehen: Das gibt's nur einmal. Nachdem Fans jahrelang auf eine Fortsetzung des perfekt spielbaren Meisterwerks via Super-FX-Chip hofften, wartete Shigeru Miyamoto hartnäckig die nächste Konsolengeneration ab, um seine Schar von Flitzern wieder zu versammeln. Nachdem man sich an dem verschwenderischen Titelbild sattgesehen hatte und in der Riege der gerenderten Raser erste Neulinge zu sehen waren – Bösewicht Wario stieß z. B. aus den Tiefen des GB-Wario Lands dazu –, bringt der Start-Button den Spieler in bekannte Gefilde: So sollte Euch die Auswahl aus Grand-Prix-, Time-Trial-, Versus- und Battle-Modus recht vertraut erscheinen. Wählt Ihr den zuerst gebotenen Grand Prix, fängt das Spiel wie der Vorgänger mit der



Im Gegensatz zum 16-Bit-Vorgänger geht es bei MK 64 ständig auf und ab ...

gemächlichen 50-ccm-Klasse an, doch nachdem alle Strecken der langsamen und recht einfachen Liga passiert wurden, winken natürlich auch die 100-, 150- und sogar eine 200-ccm-Klasse für Profis. Es gibt jeweils vier verschiedene Cups, die aus je vier Strecken bestehen. Schon auf der ersten Strecke des ersten Cups (Luigi's Circuit) werdet Ihr einige ganz erhebliche Änderungen feststellen:

Natürlich ist mit den flachen Böden Schluß, und im Verlauf der 16 Kurse treiben Miyamoto und Co. die freie Polygon-Bauweise in wildesten Konstruktionen auf die Spitze – ohne jedoch jemals die Spielbarkeit zu gefährden. Sofort auffällig ist natürlich auch die Steuerung via Analog-Stick: Noch nie fuhr sich ein Kart- oder Autorennen so gefühlvoll und gut – Sliden

funktioniert besser denn je, denn statt der L- und R-Buttons reicht ein starker Ausschlag des Analog-Sticks. Trotzdem können kurze Hüpfen und damit extremes Schleudern noch immer mit Hilfe des R-Buttons aktiviert werden. Nicht vergessen wurden natürlich auch die unumgänglichen Extras, die in über der Fahrbahn schwebenden Kisten verborgen sind. Habt Ihr ein Extra eingesammelt, wird es grundsätzlich mit dem Z-Button aktiviert. Dieses Mal jedoch schießen Schildkrötenpanzer und Bananen nicht gleich davon, sondern bilden erst einen defensiven Schild, mit dem man auch Gegner rammen kann. Erst der Druck des Z-Buttons macht die Waffen zu Projektile – Strategie ist gefragt. Natürlich sind alle alten Waffen zurück und wurden noch erweitert: Ganze Bananenstauden bringen den Gegner dazu, Bananenbarrieren mittels Schildkrötenpanzer zu durchbrechen, Dreierformationen von grünen und roten Panzern machen multi-



Die Möglichkeiten sind schier unglaublich:

Der Klempner über alles: Nach vier Jahren findet die beste Multi-Spieler-Rennerei in der weiten Videospiel-Welt endlich die verdiente Fortsetzung. Am 14. Dezember fällt in Tokio der Startschuß zur 64-Bit-Revolution der Raser um Mario, Bruder Luigi und viele alte Bekannte.



nicht mehr gegen den Rest des Feldes, sondern nur noch à la Wave Race 64 untereinander gegeneinander antreten

ple Attacken möglich. Im Gegensatz zum Vorgänger müssen nun auch die Computer-Gegner Fairplay beweisen: Alle spielen mit denselben Waffen und Extras. Genau aus diesem Grund – einer größeren Ausgewogenheit – flogen die Münzen des alten Mario Kart als Balanceelement einfach raus. Ihr könnt Euch also voll und ganz auf die Strecke und die Gegner konzentrieren.

Gerade die Strecken haben es dann auch in sich: Nicht nur, daß landschaftlich von Dschungeln über transparente Eisschollen, Schlössern und Lavaburgen bis hin zu einer tropischen Insel viel, viel Abwechslung geboten wird – jede Strecke bietet auch spielerisch ganz neue Elemente. So müßt Ihr z. B. in der Westernstrecke die Gleise einer Eisenbahn kreuzen und kracht schon

mal in den vorbeirumpelnden Zug. Auch die in den Levels umhertaumelnde Fauna (z. B. die Pinguine aus der Eiswelt von Super Mario 64) und Flora erzeugt veränderliche Gegebenheiten. Natürlich darf auch der famose Battle-Modus nicht fehlen, und Miyamotos Mannen spendierten gleich noch einmal vier weitere, spezielle Battle-Level mit vielen Hindernissen, Sprüngen und bo-

denlosen Abgründen. Kein Battle-Modus und kein Mario Kart kommt ohne Mehrspieler-Option aus, und so schön die Vollbildschirm-Darstellung des Solo-Modus ist, so beeindruckend flüssig bleibt das Spiel auch im Zweispieler-Splitscreen. Erst bei drei und vier Spielern schleicht sich leichtes Ruckeln ein, außerdem muß auf den Grand-Prix-Modus verzichtet werden.

Das Tüpfelchen auf dem i ist bei diesem nahezu perfekten Rennspiel (neben dem Batteriespeicher) die Unterstützung des Memory-Paks: Erstmals können nicht nur Highscores und Zeiten von Haus zu Haus und Spieler zu Spieler getragen werden, sondern komplette Fahrten lassen sich im Time Trial speichern – schon tritt Euer Freund nicht



Klevere Spieler nutzen die Eisenbahnschienen als Abkürzung und schneiden dem Feld den Weg ab. Wenn dann allerdings ein Zug des Weges kommt ...



Hosenmatz Donkey Kong jr. mußte dem populär-gerenderten Papa weichen – dank ähnlicher Statur ist die Generation jedoch der einzige Unterschied



Sprünge, versteckte Höhlen und spezielle Extras bieten mehr Tricks, Kniffe und Finessen als je ein Rennspiel zuvor

gegen einen namenlosen Geist, sondern gegen Euch an! Ob Mario Kart 64 wirklich das beste Rennspiel aller Zeiten ist, und viele, viele Details mehr werden wir in der kommenden Ausgabe in einem ausführlichen Report unter die Lupe nehmen.

Julian Eggebrecht

TOTAL! NEU

Nintendo 64DD – Die beschreibbare Zukunft



Kaum jemand hatte erwartet, daß der alte Mann Wort halten würde. Fast genau vor einem Jahr kündigte Hiroshi Yamauchi in seiner Shoshinkai-Debüt-Rede das 64DD an, ein als Zubehör erscheinendes Massenspeichermedium ohne kleine Silber-scheibe, das schon 1996 vorgestellt werden sollte.

Er hielt Wort, und kaum, daß sich die Pforten der Shoshinkai geöffnet hatten, entdeckten auch schon Neugierige das erste 64DD samt Disk unter einer Glasvitrine. Damit gar nicht erst die Möglichkeit eines großen Betrugs in Erwägung gezogen werden konnte, standen etwas an die Wand gedrängt weitere 64DD-bestückte N64 nur mit hektisch blinkenden Lichtern an dem im dunklen N64-Grau gehaltenen Disk-Drive. Geboten wurde nicht etwa *Zelda 64*, dessen einzige Einblicke Schnipsel aus dem Messe-Video gewährten,



Der 64-Bit-Link wirkt wesentlich ernster als bei früheren Auftritten

überzeugt wurden skeptische Zuschauer durch Fotos von sich selbst, die schnell digitalisiert auf die Disks geschrieben und in minutenschnelle auf Projektionsbildschirmen vom N64/64DD dargestellt wurden. Soviel also zur Beschreibbarkeit, oder?

Das 64DD ist im Prinzip nichts anderes als ein aus der Computerwelt bekanntes ZIP-Drive, ein mit magnetischen Disks arbeitender Massenspeicher. Die Disks wurden aus Kosten- und Datensicherheitsgründen auf maximal 64

Revolution oder Debakel? Nie zuvor hatte ein Zusatzlaufwerk für eine Videospielkonsole großen Erfolg. Doch Nintendos Hiroshi Yamauchi fordert die Götter des Marktes heraus und setzt Shigeru Miyamotos zweite Wunderwaffe, *The Legend of Zelda 64*, ein.



Noch ist nicht entschieden, ob *The Legend of Zelda 64* als erstes 64DD-Spiel, oder als Modul erscheint. Momentan sind praktisch zwei Versionen in Arbeit – für alle Fälle

Einsatzfähig und produktionsfertig, aber noch ohne Preis, Veröffentlichungsdatum und Spiele: das 64DD



Megabyte (das entspricht achtmal *Super Mario 64*) beschränkt. Doch davon können bis zu 32 Megabyte beschreibbar sein. Schneidet das DD im Vergleich mit den Datenmengen einer CD (640 MByte) kläglich ab, übertrifft es die herkömmlichen Videospiel-CD-ROMs ansonsten um Längen: Vor allem der langsame Transfer von Daten quält beim CD-ROM – das 64DD schafft Raten von einem 5,7fach-Speed CD-ROM-Laufwerk oder auch ca. 750 KByte pro Sekunde. Das diese Geschwindig-

keit reichen kann, demonstrierte Nintendo auf der Shoshinkai mit einer *Super Mario 64*-Version auf Disk: Zwar waren geringe Ladezeiten merklich, jedoch deutlich kürzere als bei den üblichen Ladeorgien der 32-Bitter.

Doch die wahre Stärke wird wohl erst das hoffentlich auf DD erscheinende *Zelda 64* zeigen. Schlichte Gemüter und einfallslose Entwickler sehen den Platz als Möglichkeit, große Spielstände zu speichern. Shigeru Miyamoto beschreibt dagegen komplexe

Spielwelten, in denen jede Handlung und Veränderung durch den Spieler auch dauerhaft die Welt verändert. Link pflückt z. B. eine Blume, und an dieser Stelle beginnt sich, während das Spiel weiterläuft, neue Vegetation zu bilden. Vorausgesetzt Entwickler scheuen den Aufwand nicht (denn der ist immens), könnte das 64DD den Spieler der virtuellen Realität noch ein ganzes Stück näher als *Mario 64* bringen, und diese Revolution braucht das 64DD, um zum Erfolg zu werden.

Intern weiß aber selbst Nintendo noch nicht, wann das große Risiko gewagt werden soll, denn erst muß in Japan das N64 so stark sein, daß die Einführung des 64DD überhaupt Sinn machen könnte. Und selbst dann muß Nintendo viel Glück, tolerante Kunden und neben *Zelda 64* mindestens noch Titel wie *Mother 3* oder *Super Mario RPG 2* haben, die das Vertrauen in das System von Anfang an stärken. Wohl nicht ganz ohne Hintergedanken sprach Miyamoto davon, daß zur Sicherheit eine leicht andere *Zelda 64*-Variante auf Modul in Arbeit ist. So mancheiner erinnert sich vielleicht heute noch an das SNES-CD-ROM und sein plötzliches Verschwinden im Schlund der Videospiel-Geschichte ...

Julian Eggebrecht





LADEN

JÖLLENBECKER STR. 50, 33613 BIELEFELD

TEL.: 0521-124 207

LADEN & VERSAND

NATRUPER STR. 20, 49076 OSNABRÜCK

TEL.: 0541-66016+17

DER SPIELSPASS FÜR ALLE SYSTEME

PLAYSTATION GEBRAUCHTE SPIELE

	ANKAUF	VERKAUF
PSX KONSOLE	200,00	299,90
TOHSHINDEN	20,00	39,90
THEME PARK	30,00	59,90
VIEWPOINT	20,00	39,90
FADE TO BLACK	30,00	59,90
NBA IN THE ZONE	25,00	49,90
FIFA 96	20,00	39,90
RAYMAN	25,00	49,90
RIDGE RACER REV.	30,00	59,90
THUNDERHAWK 2	25,00	49,90
TOTAL NBA	25,00	49,90
PRIMAL RAGE	25,00	49,90
KRAZY IVAN	25,00	49,90
DESTRUCTION DERBY	25,00	49,90
WARHAWK	25,00	49,90
PANZER GENERAL	30,00	59,90
JOHNNY BAZOOKATONE	20,00	39,90
DISCWORLD	25,00	49,90
FORMEL 1	40,00	69,90
NAMCO MUSEUM 1	25,00	49,90
DESCENT (JP)	30,00	59,90
GALAXIAN 3 (JP)	20,00	39,90
STARBLADE (JP)	20,00	39,90
NIGHT STRIKER (JP)	20,00	39,90
DRAGON BALL 2 (JP)	20,00	39,90
COSMIC RACE (JP)	15,00	29,90
MYST (JP)	30,00	59,90
WINNING 11 (JP)	15,00	29,90
REVOLUTION X (US)	15,00	29,90
DIE HARD TRILOGY U.S.	40,00	69,90
SILVERLOAD (US)	30,00	59,90
HARDBALL 5 (US)	25,00	49,90
DEFCON 5 (US)	20,00	39,90
ROAD RASH (US)	30,00	59,90

PLAYSTATION NEUE SPIELE

	NEU
TUNNEL B 1	109,90
DESTRUCTION DERBY 2	99,90
CRASH BANDICOOT	99,90
WIPEOUT 2097	99,90
MYST	99,90
SIM CITY 2000	89,90
MEGAMAN X 3	89,90
TILT	89,90
TOMB RAIDER	99,90
IN THE HUNT	99,90
ONSHORE SOCCER	99,90
BURNING ROAD	89,90
WARHAMMER	99,90
DAVIS CUP TENNIS	99,90
TEKKEN 2	109,90
COMMAND & CONQUER	89,90
MADDEN 97	99,90
PO ED (US)	119,90
BLAZ. DRAGONS U.S.	119,90
X COM (US)	59,90
AYRTON SENNA	99,90
BEDLAM	99,90
DESRUPTOR	99,90

PLAYSTATION ZUBEHÖR

PLAYSTATION	399,90
RGB KABEL	29,90
CONTRA GUN	89,90
MAD CATZ LENKRAD	149,90
MEMORY DISC DRIVE	159,90
ASCII PAD	69,90
4 PLAYER ADAPTOR	69,90
NEGICOM PAD	89,90
MEMORY CARD PLUS	89,90

SUPER NINTENDO GEBRAUCHTE SPIELE

	ANKAUF	VERKAUF
ALADDIN	30,00	59,90
SUPER PROBOTECTOR	10,00	29,90
PILOT WINGS	10,00	29,90
DONKEY KONG	30,00	59,90
YOSHIS ISLAND	30,00	59,90
ROYAL RUMBLE	15,00	34,90
ILLUSION IN TIME	30,00	59,90
MEGAMAN X 2	20,00	44,90
NHL 95	15,00	34,90
NFL QUARTERBACK	10,00	29,90
TOY STORY	30,00	59,90
ZELDA	20,00	44,90
STREETFIGHTER 2	10,00	29,90
WWF RAW	15,00	34,90
JOHN MADDEN 94	10,00	29,90
INT. S.STAR SOCCER	30,00	59,90
DONALD IN MAUI	40,00	69,90
SAMURAI SHOWDOWN	30,00	59,90
STAR WARS	15,00	34,90
THEME PARK	40,00	69,90
WING COMMANDER	10,00	29,90
SPARKSTER	15,00	34,90
DRAGON	20,00	44,90
EARTHWORM JIM	20,00	44,90
FIFA SOCCER	20,00	44,90
INDIANA JONES	20,00	44,90
ASTERIX & OBERLIX	40,00	69,90
B O B	20,00	44,90
LOST VIKINGS	15,00	34,90
SECRET OF MANA	40,00	69,90
PGA GOLF	20,00	44,90
NBA LIVE 96	30,00	59,90
FLASHBACK	20,00	44,90
F ZERO	5,00	19,90

SEGA SATURN NEUE SPIELE

	NEU
FIGHTING VIPERS JP.	139,90
EXHUMED	99,90
TOMB RAIDER	99,90
NHL POWERPLAY	89,90
TILT	89,90
EARTHWORM JIM 2	89,90
3 DIRTY DWARVES	99,90
TUNNEL B1	99,90
HEXEN	89,90
BEDLAM	89,90
IN THE HUNT	99,90
MADDEN 97	89,90
BUG 2	89,90
VIRTUA COP 2	129,90
HEART OF DARKNESS	89,90
SONIC FIGHTERS	89,90
WORLDWIDE SOCCER	99,90
DISCWORLD	99,90
NIGHTS	149,90
CASPER	99,90
VIRTUA FIGHTER KIDS	89,90
ALIEN TRILOGY	99,90
NIGHT WARRIORS	109,90

SEGA SATURN ZUBEHÖR

SATURN	399,90
LENKRAD	129,90
COBRA GUN	89,90
CONTROL PAD	49,90
6 PLAYER ADAPTOR	69,90
RF UNIT	59,90
RGB KABEL	29,90
BACK UP MEMORY	109,90
MISSION STICK	149,90

SEGA SATURN GEBRAUCHTE SPIELE

	ANKAUF	VERKAUF
SATURN KONSOLE	200,00	299,90
WIPEOUT	20,00	39,90
TOHSHINDEN	25,00	49,90
X MEN	25,00	49,90
MYST	20,00	39,90
VIRTUA FIGHTER 2	25,00	49,90
SEGA RALLY	25,00	49,90
WORMS	30,00	59,90
F1 CHALLENGE	25,00	49,90
GEX	20,00	39,90
GOLDEN AXE	15,00	29,90
CORPSE KILLER	25,00	49,90
SHINOBI X	15,00	29,90
RAYMAN	20,00	39,90
JOHNNY BAZOOKATONE	15,00	29,90
TITAN WARS	20,00	39,90
THEME PARK	25,00	49,90
HANG ON	25,00	49,90
INT VICTORY GOAL	15,00	29,90
MYSTARIA	20,00	39,90
NBA JAM	20,00	39,90
PANZER DRAGON 2	25,00	49,90
DIGITAL PINBALL	25,00	49,90
EURO 96	20,00	39,90
ATHLETE KINGS	30,00	59,90
CYBERIA	20,00	39,90
DAYTONA	20,00	39,90
FIFA 96	25,00	49,90
BUG	20,00	39,90
WING ARMS	25,00	49,90
PARODIOUS	20,00	39,90
VIRTUA RACING	15,00	29,90
RISE 2	15,00	29,90
STREETFIGHTER MOVIE	10,00	19,90

VERSAND & LADEN OSNABRÜCK

0541 - 66016 & 66017

FAX.: 0541 - 66015

MEGA DRIVE GEBRAUCHT

	ANKAUF	VERKAUF
EARTHWORM JIM	10,00	29,90
FIFA 95	10,00	29,90
GENERAL CHAOS	15,00	39,90
GUNSTAR HEROES	10,00	29,90
JOHN MADDEN 92-95	5,00	14,90
LIGHT CRUSADER	25,00	49,90
RISTAR	15,00	39,90
QUACKSHOT	5,00	14,90
STORY OF THOR	25,00	49,90
THEME PARK	25,00	44,90

REAL 3 DO GAMEBOY GAME GEAR PC CD ROM JAGUAR

NINTENDO ULTRA 64

	NEU
NINTENDO 64 US	499,90
MEMORY CARD	89,90
CONTROL PAD	89,90
MARIO 64	169,90
PILOT WINGS	169,90
WAVE RACER	169,90
MISSION IMPOSSIBLE	4 QRT
BLAST CAP	4 QRT

SONSTIGES

	ANKAUF	VERKAUF
3 DO	90,00	149,90
JAGUAR	60,00	99,90
MEGA CD	30,00	59,90
GAMEBOY	25,00	49,90
GAME GEAR	50,00	89,90
MULTI MEGA	75,00	129,90
CONTROL PAD	5,00	14,90
ADAPTOR	10,00	19,90

SUPER NINTENDO

	NEU
TERRANIGMA	109,90
LUFIA 2	139,90
DONKEY KONG 3	129,90
CIVILIZATION	139,90
DIE SCHLÜMPFE 2	129,90
WINTER GOLD	109,90
TETRIS ATTACK	99,90
STREETFIGHTER ALPHA	129,90

NEO GEO CD GEBRAUCHT

	ANKAUF	VERKAUF
SAMURAI SHOWDOWN 2	20,00	44,90
FATAL FURY 3	25,00	49,90
TOP HUNTER	20,00	44,90
AEROFIGHTERS 2	20,00	44,90
GALAXY FIGHT	15,00	29,90
ROBO ARMY	15,00	29,90
PULSTAR	30,00	59,90
STREETHOOP	20,00	44,90
WORLD HEROES 2	20,00	44,90
ART OF FIGHTING 3	40,00	69,90

WEITERE NEUE & GEBRAUCHTE TITEL FÜR ALLE SYSTEME AUF LAGER

WIR KAUFEN IHRE SPIELE AN!

BITTE RUFE SIE UNS AN, BEVOR SIE UNS IHRE SPIELE ZUSCHICKEN. ALLE SPIELVERSIONEN WERDEN VON DER METROPOLIS GMBH NUR NACH VORHERIGER ABSPRACHE AN-GEKAUFT. DANACH DIE SPIELE EINFACH AN UNS SCHICKEN. NAME, ANSCHRIFT UND TEL. NR. UNBEDINGT BEILEGEN. ENTSPRECHEND NUREN VORGABEN ÜBERWEISEN WIR DIREKT AUF IHR KONTO (KTO. NR. UND BLZ BITTE ANGEBEN, ODER SENDEN NUREN EINEN V-SHECK (ABZÜGL. 2,- DM BEARBEITUNGSGEHÖR).

BESTELLUNGEN

SIE KÖNNEN BEI UNS TELEFONISCH ODER SCHRIFTLICH BESTELLEN. METROPOLIS BIETET FÜR NEUE SPIELE EINEN VORBESTELL-SERVICE AN. VOR LIEFERUNG RUFE SIE AN. WIR LIEFERN IN DER REGEL INNERHALB VON 1 BIS 2 TAGE PER POST-NACHNAHME.

SONSTIGE INFORMATION

KOMPLETTE PREISLISTE GEGEN 1,- DM IN BRIEFMARKEN ANFORDERN. ALLE ANGEBOTE GELTEN NUR SOLANGE DER VORRAT REICHT. VERSANDPREISE & LADENPREISE KÖNNEN VARIIEREN. IM FALLE VON ÜBERLAGERUNGEN BEI GEBRAUCHTEN SPIELEN, KÖNNEN WIR LEIDER NICHT IMMER ALLES ANKAUFEN. WIR BEHALTEN UNS VOR, UNABHÄNGIG VON UNSERER PREISLISTE, EIN GESAMTANGEBOT ABZUGEBEN.

ÖFFNUNGSZEITEN & VERSANDKOSTEN

MO.-FR. 10.00 BIS 18.30 UHR
SA. 10.00 BIS 14.00 UHR
LA. SA. 10.00 BIS 16.00 UHR
PORTO (INLAND) : 6,00DM POST-NACHNAHME : 6,00DM
PORTO (AUSLAND VORKESE) : 15,00DM

PLAYSTATION UMBAU

Spielen Sie jetzt U.S. & JAPAN
Spielen ohne Wechsel-Tricks!



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 UMBAU. 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 DARAUF HIN, DASS DIE FIRMA METROPOLIS FÜR UMBAUERÄTE KEINE GARANTIE GEWÄHRLEISTET. DENNOCH MIT ÜBER 500 PLAYSTATIONS DIE BEREITS UMBEGAUT WURDEN, KÖNNEN SIE SICHER SEIN DAS IHR GERÄT VON EINEM QUALIFIZIERTEN TECHNIKER KORREKT UND SICHER UMBEGAUT WIRD.



OHNE SPIEL 399,90 DM



OHNE SPIEL 399,90 DM

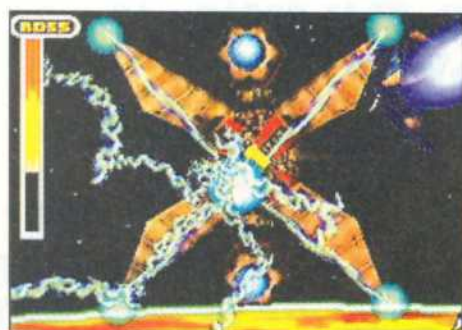


50,- DM SOFORT SPAREN!
MIT UMBAU & RGB KABEL 499,90 DM

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. Teillieferungen: Wird bei der Bestellung nichts gegenteiliges angegeben, so behalten wir uns vor, wahlweise Komplett- oder Teillieferungen durchzuführen. Reklamationen: Umtausch ist nur bei Falschliefen 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 gewährt 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. Diese Geschäftsbedingungen gelten für unsere Filialen in Osnabrück und Bielefeld.

TOTAL! NEU

StarFox 64 und International Superstar Soccer 64



Der wendige Panzer war bereits für die StarFox-Fortsetzung für das SNES geplant

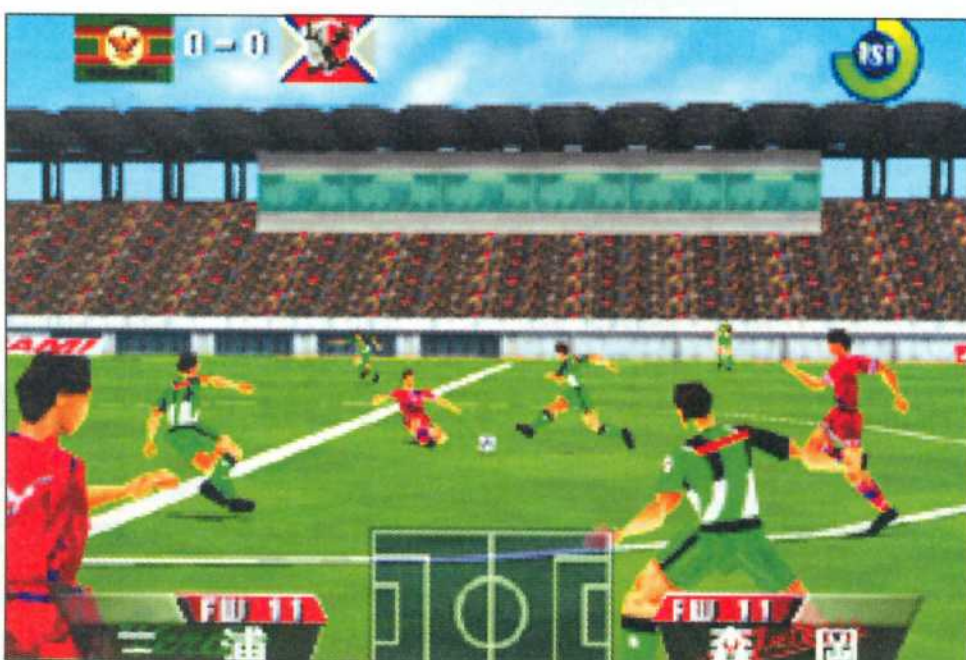


Gegen StarFox/StarWing 64 wirkt die Grafik von Super Mario 64 wie von vorgestern



Konami gelang eine perfekte Mixtur aus Playability und Präsentation

Zwei der aufsehenerregendsten Nintendo⁶⁴-Spiele der Shoshinkai '96 stellen wir Euch in der kommenden Ausgabe ausführlich vor. Hier schon mal ein kleiner Vorgeschmack.



Jede Bewegung, jede noch so kleine Besonderheit der menschlichen Regungen wurde von den Programmierern umgesetzt. Dank dieser beispiellos gelungenen Animationen habt Ihr bei ISS 64 das Gefühl, die Fernsehübertragung eines echten Fußballspiels zu sehen

Miyamotos einziger Ausflug ins Ballerspielgenre, *StarWing*, gilt' noch heute als das Shoot 'em Up mit dem besten Gameplay überhaupt. Obwohl dem Super-FX-gestützten Modul nicht der verdiente Erfolg zuteil wurde und die geplante SNES-Fortsetzung nie das Tageslicht erblickte, ist Nintendos Star-Designer nicht gewillt, Fox McCloud und seine Flug-Gefährten zum alten Eisen zu legen. Ganz im Gegenteil!

Nach eigener Aussage ist *StarFox/StarWing 64* Miyamotos liebstes Projekt nach *Super Mario 64*. Dementsprechend kam dem N64-Weltraumepos viel Aufmerksamkeit zuteil. Spektakuläre Grafik, unglaubliche Effekte, ein Vierspieler-Modus, eine filmreife Handlung und tonnenweise Sprachausgabe machen *StarFox 64* zum kommenden N64-Überflieger, neben dem *Star Wars: Shadows of the Empire* geradezu verblaßt.

Konami versucht derweil mit *J. League Perfect Striker*, das hierzulande vermutlich den Namen *International Superstar Soccer 64* tragen wird, nicht nur den Sprung in die 64ste Dimension, sondern auch noch ganz nebenbei das beste Fußball-Spiel aller Zeiten zu schaffen. ISS-Fans dürfen sich schon einmal auf makellose 3D-Optik, unvergleichliche Spielanimationen, einen redegewandten Kommentator und dank Analog-Stick nochmals verbesserte Steuerung freuen. Ohne Zweifel dürfte ISS 64 zu einem der wichtigsten N64-Titel werden.

THEO KRANZ VERSAND

Läden
97070 Würzburg:
Juliuspromenade
11&68

Zusätzliche Weihnachtshotline:
0180 5211844

& LÄDEN

Laden
94032 Passau:
Bahnhofstraße
28



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,-

TOY STORY	119,-	COMMAND & CONQUER	99,-
WHIZZ	89,-	DAYTONA USA CHAMP. ED.	94,-
WINTER GOLD	109,-	DIE HARD TRILOGY (JAN.)	89,-
WORMS	119,-	NHL 97 (MITTE DEZ.)	84,-

Game Boy

GAME BOY POCKET	119,-	TOMB RAIDER	89,-
DONKEY KONG LAND 2	64,-	VIRTUA COP 2	94,-

Super Nintendo

SUPER NINTENDO ACTION PACK	219,-
DT.+YOSHI'S ISLAND+CONTROL PAD	
DONKEY KONG COUNTRY 2	119,-
DONKEY KONG C. 3 (DEZ.)	129,-
F-ZERO - CLASSICS	39,-
FIFA SOCCER 97 (ANFG DEZ.)	119,-
HEBEREKE'S POPOITTO	49,-
INCANTATION	89,-
JIMMY CONNORS TENNIS	99,-
KIRBY'S DREAM COURSE	79,-
KIRBY'S GHOST TRAP	74,-
LOST VIKINGS 2 (DEZ.)	109,-
LUFIA MIT SPIELEBERATER (JAN)	114,-
NBA LIVE 97 (MITTE DEZ.)	119,-
NHL 97	119,-
OSCAR	89,-
PGA TOUR 97	129,-
POWER PIGGS O.T. DARK AGE	89,-
PRINCE OF PERSIA 2 (DEZ.)	89,-
REALM	89,-
SIM CITY 2000	129,-
STREET FIGHTER ALPHA 2	129,-
SUPER B.C. KID	39,-
SUPER MARIO WORLD 2	99,-
YOSHI'S ISLAND	
SUPER SOCCER - CLASSICS	39,-
SUPER TENNIS - CLASSICS	39,-
TERRANIGMA MIT SPIELEBER.	114,-
TETRIS 2	99,-

F1 POLE POSITION	64,-
FIFA SOCCER 97	64,-
GARGOYLE'S QUEST	29,-
INDIANA JONES	44,-
JIMMY CONNORS TENNIS	44,-
KIRBY'S BLOCK BALL	59,-
LAMBORGHINI (DEZ.)	29,-
PANG	29,-
POCAHONTAS (DEZ.)	59,-
RACE DRIVIN'	44,-
SCHLÜMPFE REISEN UM DIE WELT	64,-
SPY VS. SPY	64,-
STREET RACER	64,-
TAZ-MANIA	64,-
TETRIS ATTACK	44,-
THE EMPIRE STRIKES BACK	64,-
URBAN STRIKE	64,-

Playstation

SONY PLAYSTATION	389,-
DT., INKL. PAD UND DEMO-CD	
BAPHOMETS FLUCH (DEZ.)	89,-
COMMAND & CONQUER (DEZ.)	99,-
DIE HARD TRILOGY	89,-
FIFA SOCCER 97	84,-
FORMEL 1	99,-
NHL 97 (MITTE DEZ.)	84,-
NHL POWERPLAY '96 (DEZ.)	84,-
SAMPRAS EXTREME TENNIS	89,-
SOVIET STRIKE	84,-
TEKKEN 2	99,-
TOMB RAIDER	89,-
WIPEOUT 2097	99,-

(Erscheinungstermine ohne Gewähr)

Sega Saturn

SEGA SATURN	389,-
DT. VERSION, 1 JAHR GARANTIE,	
INKL. RGB-SCART-KABEL, CONTROL	
PAD II, BATTERIE, DEMO-CD UND	
SEGA TIPS & TRICKS-BUCH	
SEGA SATURN COMMAND &	
CONQUER SET	459,-
WIE OBEN, INKL. DEM TOPSPIEL	
COMMAND & CONQUER	
SEGA SATURN SEGA RALLY SET	459,-
WIE OBEN, INKL. SEGA RALLY	

HÄNDLERANFRAGEN

ERWÜNSCHT

FAX 0931 / 57 16 02

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

AUSTRIA EXPRESS

BESTELL-HOTLINE

TEL: 0049

85 17 37 77

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



Terranigma mit Spieleberater 114,-



Lufia mit Spieleberater 114,-



Game Boy
Pocket 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 20.00 UHR. SIE KÖNNEN AUCH UNSER KOSTENLOSES PREISLISTEN-MAGAZIN MIT FRANKIERTEM (3 DM) UND ADRESSIERTEM RÜCK-UMSCHLAG ANFORDERN. BEI BESTELLUNGEN LIEGT DIESES NATÜRLICH BEI.

09 31 / 57 16 01

ODER: 0931 / 57 16 06 • 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 Eurochecks) DM 4,-; Versand und Laden, Preisirrtümer, Änderungen vorbehalten, UPS DM 15,-; Porto Ausland DM 18,-; • Ladenpreise können abweichen. Erscheinungstermine ohne Gewähr.

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

Abo-Prämie 1

Das Dankeschön an alle
TOTAL!-Abonnenten

Mega Mans Abenteuer 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 enthalten jeweils zwei verschiedene Mega-Man-Abenteuer. Die Gesamtlaufzeit einer einzelnen Kassette beträgt zirka 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 MARIO 64



► Nintendos neue 64-Bit-Konsole erscheint erst am 1. März 1997 in Deutschland. Ihr habt auch weiterhin die 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 48) 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**



Eigentlich hatten wir ja darum gebeten, keine Zeichnungen auf kariertem Papier zu schicken, aber da uns Stefan Will aus Röthenbach gleich mit Dutzenden von Bildern bombardiert hat, wollen wir mal eine Ausnahme machen

Moin, moin!

Derzeit befinden wir uns ein wenig in der Zwickmühle. „Berichtet mehr übers N64!“, fordern die einen, oder beschweren sich „Warum habt Ihr noch nicht über Spiel XY für das N64 berichtet?“. Für andere wiederum ist der N64-Anteil im Heft schon viel zu groß, statt dessen möchten Sie mehr über SNES und Game Boy lesen. Darum liegt der Schwerpunkt dieser Leserpost auf Seiten der Kritik. Auch wenn einige Punkte davon nicht von mehreren Lesern angesprochen wurden, wollen wir diese Themen einmal zur Diskussion stellen, da uns Eure Meinung brennend interessiert. Wenn Ihr Eure Meinung kundtun wollt (Wir bitten darum!), dann schreibt wie immer an folgende Adresse:

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

Natürlich ist dies auch die Anschrift für Fragen, Lob und Kritik sowie Zeichnungen, Fotos (und Weihnachtsgeschenke).
(kdh)



Der Briefumschlag des Monats stammt diesmal von Hubert Skubij, Nürnberg

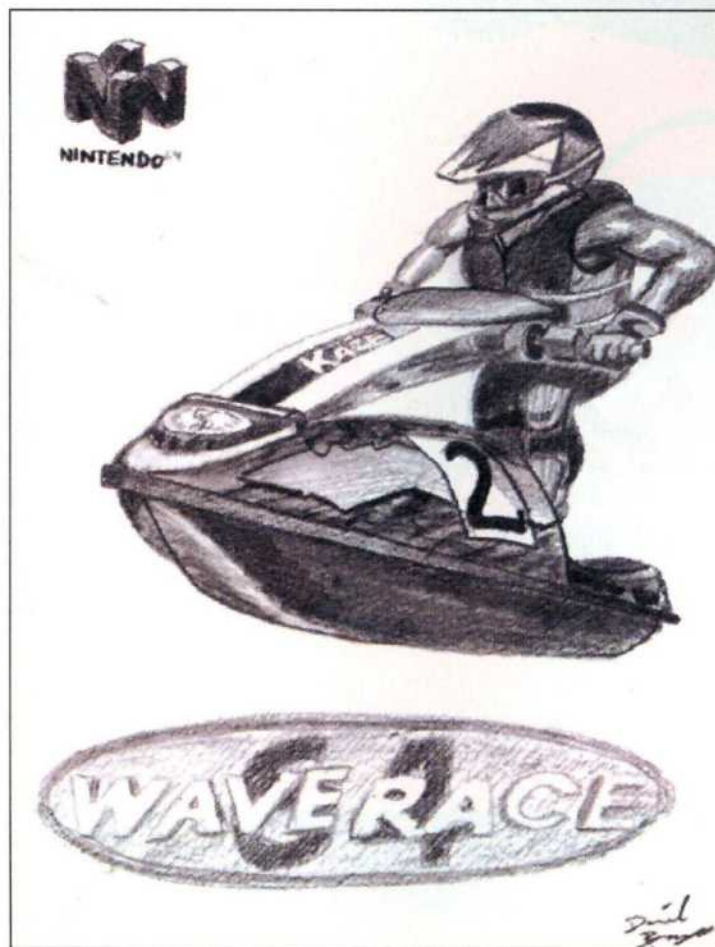
Warten auf Godot

1. Findet ihr es nicht ungeheuerlich, wie Nintendo die User durch die lange Wartezeit bis aufs Äußerste strapaziert?
2. Vor einiger Zeit kam ein SNES-Spiel namens *Dragon Ball Z* heraus. Ich bin Fan dieser Serie (Manga/Anime) und wollte fragen, ob ihr die Serie kennt und darüber berichten könnt.
3. Wird es einen Internet-Anschluß (wie für Segas Saturn) für das N64 geben?

Venancio Ruma (? , war leider schwer zu entziffern), Bonn

TOTAL! antwortet:

1. Ja, absolut. Wir sind genauso enttäuscht wie die meisten von Euch, daß das N64 noch nicht auf dem Markt ist. Das mag zwar nicht sehr glaubhaft klingen, ist aber Tatsache. Es macht uns wirklich keinen Spaß, jeden Monat aufs neue hellauf begeistert über Spiele zu berichten, die Ihr erst in einigen Monaten zu sehen bekommt. Wir wollen dadurch sicherlich nicht den Effekt erzielen, besonders cool zu erscheinen. (Weitere Infos zu diesem Thema siehe nächster Brief.)
2. Natürlich kennen wir Akira Toriyamas *Dragon Ball*, schließlich ist es eine der populärsten Anime-Serien der Welt. Von Toriyama-san stammt ja auch das Character-Design von Squares *Chrono Trigger*. So langsam habt Ihr uns jedenfalls überzeugt, daß neuerdings gesteigerter Bedarf an einer Anime-Rubrik besteht. Wir können nur alle



Daniel Büngen (15) aus Kürten hat nicht nur ein tolles Wave Race 64-Motiv gezeichnet, sondern auch noch unseren Wunsch nach Eurer Altersangabe berücksichtigt

Fans auffordern: Jeder, der an einer Rubrik über Animes interessiert ist, sollte uns schreiben!

3. Der erste Schritt in dieser Richtung wurde in Japan von Seta angekündigt (vgl. News). Angeblich steht Big N bereits mit Netscape, dem führenden Web-Browser-Hersteller der Welt, in Verhandlungen. Nähere Infos darüber wurden allerdings noch nicht bekanntgegeben. Es sollte uns wundern, wenn Nintendo den derzeitigen Trend hin zum Internet ignorieren würde. Für das Super Nintendo gibt es in Japan ja bereits etwas Ähnliches (*Satellaview*). Gerade die technischen Daten des 64DD bieten sich für einen Internet-Anschluß geradezu an.

Echt too much

Nintendo⁶⁴ ist das derzeitige Thema rund um die TOTAL!. Ich muß sagen, das stört mich etwas. Die Bilder sind zwar schön anzusehen, aber wenn ich mir ein N64 kaufe und schon das meiste von *Super Mario 64*, *PilotWings 64* und *Wave Race 64* weiß, ist der Spaß doch einigermaßen vorbei! Vor allem, da noch kein N64 offiziell in Deutschland erschienen ist. Manche Leute verstehe ich ohnehin nicht. In Deutschland wollen alle japanische N64-Konsolen kaufen. Ich warte lieber, bis das Gerät am 1. März herauskommt. Dann sind die Texte wenigstens auf deutsch und das Gerät PAL.

Kommt das Nintendo⁶⁴ eigentlich auch in Österreich am 1. März raus?

Mario (!) Geier, A-Liesen

TOTAL! antwortet:

Du kannst uns glauben: Wir haben zwar schon viel von *SM 64*, *PW 64* und *WR 64* gezeigt, aber den Spaß haben wir damit unserer Meinung nach keinem verdorben. Zugegeben, ein wenig von der Überraschung ist zwar weg. (Obwohl wir bei Mario schon bewußt darauf achten, nicht alle Geheimnisse zu verraten.) Aber alles,

was wir bislang vermitteln konnten, sind Inhalte. Den Spielspaß kann jeder selbst erfahren, und davon haben alle Spiele eine ganze Menge.

Außerdem läßt sich eine umfangreiche Berichterstattung nicht vermeiden. Es gibt für SNES und Game Boy nicht mal annähernd so viele Spiele wie noch vor einem Jahr, das läßt sich nicht wegdiskutieren. Mit Komplettlösungen für Spiele im Notenbereich 2- bis 6, die 1994 oder '95 noch eine halbe Seite wert waren, sollte man nicht versuchen, darüber hinwegzutäuschen. Außerdem können wir uns der Situation nicht verschließen, daß das N64 im Moment generell das große Thema ist (wie die unnatürliche Häufung an *Wave Race 64*-Titelseiten im vergangenen Monat gezeigt hat).

Ein anderer Punkt ist: Das N64 sollte ursprünglich bereits vor einem Jahr, dann am 21. April '96 in Japan erscheinen. Zu der Zeit war die Wahrscheinlichkeit sehr hoch, daß das Gerät in Deutschland im Spätsommer auf den Markt kommen würde. Zu dem Zeitpunkt war die umfangreiche Berichterstattung auch nötig. Jeder (na ja, fast jeder) wollte von uns wissen: Lohnt es sich, auf das N64 zu warten, oder ist man mit PlayStation oder Saturn nicht besser bedient. Wir haben immer gesagt, daß wir niemandem diese Entscheidung abnehmen können, aber wir haben zumindest dafür gesorgt, daß sich jeder von Euch selbst ein Bild machen kann.

Dann wurde der Termin auf den 23.6.96 in Japan verschoben, und Nintendo schwor monatelang Stein und Bein, Deutschland wäre im „Spätherbst 1996“ an der Reihe. Selbst Zeitschriften wie die Frankfurter Allgemeine oder der Spiegel berichteten darüber. Da wir uns, genauso wie Ihr, auf die Versprechungen Nintendos verlassen haben, gingen wir davon aus, daß einem N64 unter jedem Weihnachtsbaum nur die Finanzierung im Wege stehen könnte. Daß wir



Christian Stadler aus Rees-Bienen (?) ist offenbar wie wir ein großer Super Mario Kart-Fan



Philipp Rudolph aus Bremen und die gesamte Mario-Familie senden herzliche Grüße

Euch mit unseren Vorberichten ein Dreivierteljahr lang quälen müssen, haben wir auch erst Ende September erfahren.

Deine Entscheidung, zu warten, halten wir übrigens für vernünftig. Import-Konsolen sind eher etwas für Freaks ohne große Geldsorgen ... Derzeit ist laut Nintendo of Europe noch geplant, das N64 am 1. März gleichzeitig in Europa, also auch in Österreich, auf den Markt zu bringen.

Labor-Kritik

Da ich seit langem ein Fan von euch bin, habe ich mich dazu entschlossen, euer Heft zu abonnieren und euch zu schreiben. ... Ich halte das TOTAL-Labor für unsinnig und überhaupt nicht lustig. Außerdem möchte ich euch den Vorschlag machen, den Coupon, mit dem man etwas aus dem PMS-Shop bestellen kann (Warum heißt der nicht mehr TOTAL-Shop?), als heraustrennbare Karte ins Heft zu integrieren (wie Abo- oder Sammelkarten), da man sonst, wenn man etwas bestellen möchte, ein Stück aus dem Heft ausschneiden muß. Eine Alternative wäre, auf die Rückseite des Coupons Werbung bzw. Reklame zu drucken.

1. Hat *Wave Race 64* mit nur acht Strecken nicht zu wenige, und wird es dadurch im Dauerspaß nicht eine Vier oder Fünf bekommen?

2. Kommt *Super Metroid* (SNES) in die Nintendo-Classic-Serie?

Simon Rohrbach,
Gengenbach

TOTAL! antwortet:

Es ist das erstmal, daß wir Negatives über das Labor lesen. Wir haben viele begeisterte Briefe zu dieser Rubrik erhalten. Daher wollen wir es – solange Thomas immer noch etwas Neues einfällt, beibehalten. Falls es da draußen allerdings noch andere Labor-Gegner gibt, sollten diese schreiben, denn wir können grundsätzlich über alles im Heft diskutieren. Die Mehrheit entscheidet – ganz demokratisch.

Der Shop heißt nicht mehr TOTAL-Shop, weil wir nichts mehr direkt damit zu tun haben. Der PMS-Shop läuft nun als Anzeige. Deshalb nutzen wir dazu auch keine der Karten. (Momentan bleiben bei den zwei Abo-Karten ohnehin nur noch zwei Sammelkarten übrig.) Aber wer sein Heft nicht zerschneiden möchte, kann den Coupon doch auch für

ein paar Groschen kopieren. Was den Punkt Reklame auf der Rückseite betrifft: Anzeigenkunden zahlen für ihre Werbeseiten und sehen es nicht so gerne, wenn man ihre teure Seite zum Zerschneiden freigibt.

1. Der Schritt hin zu den sogenannten Next-Generation-Konsolen war leider gleichbedeutend mit einem Rückschritt, was die Streckenanzahl bei Rennspielen betrifft. Auf den 32-Bitern müssen die meisten Referenz-Rennspiele (*Daytona*, *Ridge Racer*, *Sega Rally*) mit drei bis vier Strecken auskommen. Da ist acht schon eine ganze Menge. Zusammen mit vier verschiedenen Ligen, dem Zweispieler-Modus, der Score-Attack-Option und dem Batteriespeicher für Bestzeiten und -punkte (die sogar per Memory-Card übertragen werden können), bietet *WR 64* für lange Zeit sehr viel Fun.

2. Momentan ist das geniale *Super Metroid* nicht geplant, aber laut Nintendo soll die Classic-Serie ja fortgesetzt werden. Wir hoffen, daß dieses rätselastige Action-Highlight bald an der Reihe ist.

Zu euphorisch?

Ich bin ein großer Fan von euch und dem Nintendo⁶⁴, aber ich frage mich wirklich, ob ihr auch objektiv bleibt. Ich habe zwar noch kein N64 live gesehen, aber ich kann mir einfach nicht vorstellen, daß man absolut nichts Negatives über die Spiele bzw. die Hardware sagen kann.

Und siehe da, in TOTAL! 11/96 heißt es plötzlich im Artikel über die US-Version von *Super Mario 64*: „Um die vereinzelt auftretenden Fehler bei der Darstellung der komplexen Polygongrafik weiter zu reduzieren.“ Sollte ein unabhängiges, objektives Magazin nicht vorher schon darüber berichten, daß es solche Fehler gibt?

Ein zweites: Wonach bewertet ihr eigentlich den Dauerspaß? Ich finde, ein Spiel ist wirklich super, wenn man es auch nach dem ersten Durchspielen noch gerne spielt, was man nur von sehr wenigen Spielen sagen kann. Zu diesen Superspielen zähle ich z. B. *Blackhawk*, *PilotWings* und *F-Zero*.
Anton Sikora, Vreden

TOTAL! antwortet:

Was soll man über die Hardware des N64 negatives sagen? Der Prozessor ist leistungsfähiger als bei jeder anderen Konsole, der Grafikchip bietet wesentlich mehr Features als bisher bekannt, und im Soundbereich bieten sich alle Möglichkeiten – es kommt nur auf die Fähigkeiten der Programmierer an. Das einzige, was dem N64 abgeht, sind CD-Sound und Videosequenzen. Aber fehlen die wirklich? Wenn man sich anhört, zu was das SNES schon fähig ist: Der *Final Fantasy III* Soundtrack z. B. wird in Japan als 3-CDs-Box verkauft. Konamis

ISS Deluxe bietet einen Kommentator und echte Stadionatmosphäre. Und die kommenden N64-Spiele zeigen, daß in dieser Richtung keine Wünsche offenbleiben. *StarFox 64* hat z. B. eine filmreife Rahmenhandlung, die mit der normalen Game-Engine in Szene gesetzt wird. Wir erinnern uns: Laut Miyamoto nutzt *Super Mario 64* die Hardware zu maximal 60 % aus. Wer weiß, was noch alles in dem kleinen Schmuckstück steckt. Man vergleiche nur die ersten SNES-Spiele wie *Super Mario World* mit dem technischen Höhepunkt *Diddy's Kong Quest*.

Was *SM 64* betrifft: Zugegeben, zu sagen, daß es keinerlei Grafikfehler gibt, ist ein wenig übertrieben – das kann man auf unserem Video an den Drehscheiben in der Regenbogenwelt sehen. Vielleicht waren wir anfangs ein wenig zu enthusiastisch. Zu unserer Verteidigung: Der Erfolg (in Japan und den USA) gibt uns Recht! Sobald es ans testen geht, werden wir es – falls angebracht – nicht an Kritik mangeln lassen. Allerdings sollte man dabei auch bedenken, daß *SM 64* programmiertechnisch viel, viel mehr Ansprüche stellt als irgendein anderes Spiel jemals zuvor. Solange sich die Spielfigur auf festgelegten Bahnen bewegt, können sich die Programmierer auf alle Gegebenheiten einstellen und so die Schwächen der Hardware umgehen. Bei *SM 64* kann man sich aber nicht nur frei durch die 3D-Welt bewegen, sondern auch noch den Kamerawinkel justieren – ein Alptraum für jeden Programmierer. Manchmal bewegt sich die Kamera kurz durch Polygone, dafür treten die anderen 3D-üblichen Fehler, wie z. B. Texture-warping (Verzerrungen von nahen Polygonen), das grobe Aufpixeln naher Objekte, Blitzer oder ähnliches, nicht auf. Und unsere Aussage, daß *Mario* derzeit das bestdesignte Videospiel ist, gilt weiterhin. In diesem Fall sind sich weltweit alle ernstzunehmenden Fachmagazine einig.

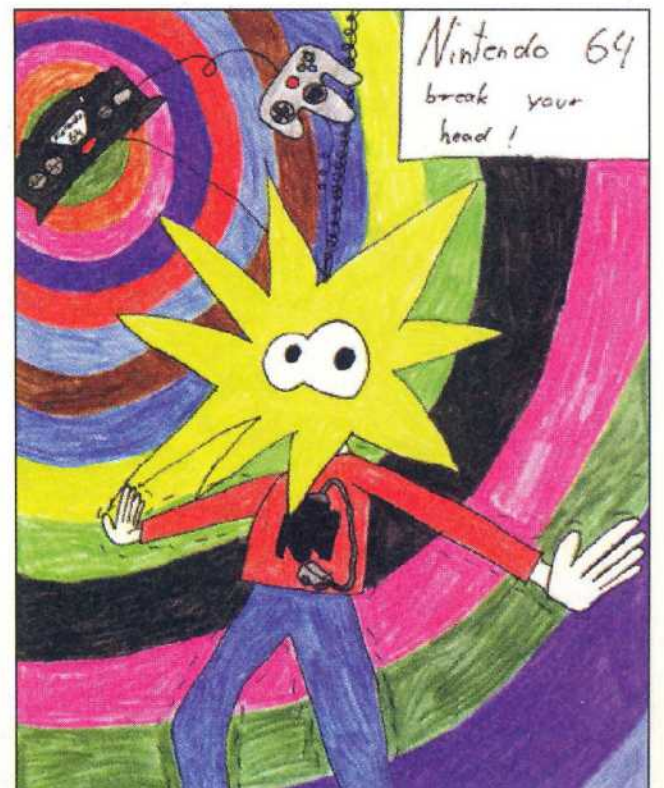
Der Dauerspaß berücksichtigt den Umfang des Spiels genauso wie den allgemeinen Spielspaß. Ein Rollenspiel, bei dem man 40 Stunden durch die

Landschaft stapft, aber immer die gleichen Gegner verbüßt, kann z. B. keine 1 bekommen. Einen festen Wert, wie lange man für ein Game beim ersten Durchspielen brauchen sollte, gibt es nicht. Im Gegensatz zu Grafik, Sound und Gameplay läßt sich der Dauerspaß nicht 100%ig allgemeingültig bewerten. *Blackhawk* z. B. fanden wir ja auch sehr gut, wir können uns aber vorstellen, daß man das Spiel nach dem ersten Erfolg nie wieder anfäßt.

Und noch ein Rollenspielheld, diesmal *Crono* von Daniel Möser, Mannheim



Die Heldenparade dieser Doppelseite wird komplettiert von Krunoslav Seda aus Kreutztal



Alexandre F. F. aus Krefeld demonstriert den schädlichen Einfluß von zuviel Nintendo⁶⁴



Dominic Becker (12) aus Schöenberg-Kbg. weiß offenbar etwas über ein geplantes TOTAL!-Sonderheft, was wir noch nicht wissen

Dem einen mag es gefallen, über Monate hinweg bei einem Rennspiel seine Bestzeiten immer weiter zu steigern, während ein anderer das Interesse verliert, sobald er alle Strecken gewonnen hat. Bomberman z. B. halten wir im Single-Modus für todlangweilig, mit drei bis fünf Leuten kann man sich auch nach Jahren noch heiße Gefechte liefern. Im allgemeinen werden Mehrspieler-Games immer mal wieder gespielt, auch wenn sie nicht so toll sind. Wir denken, daß es uns gelingt, in der Regel gemeinschaftlich eine Wertung zu finden, an der sich fast alle orientieren können.

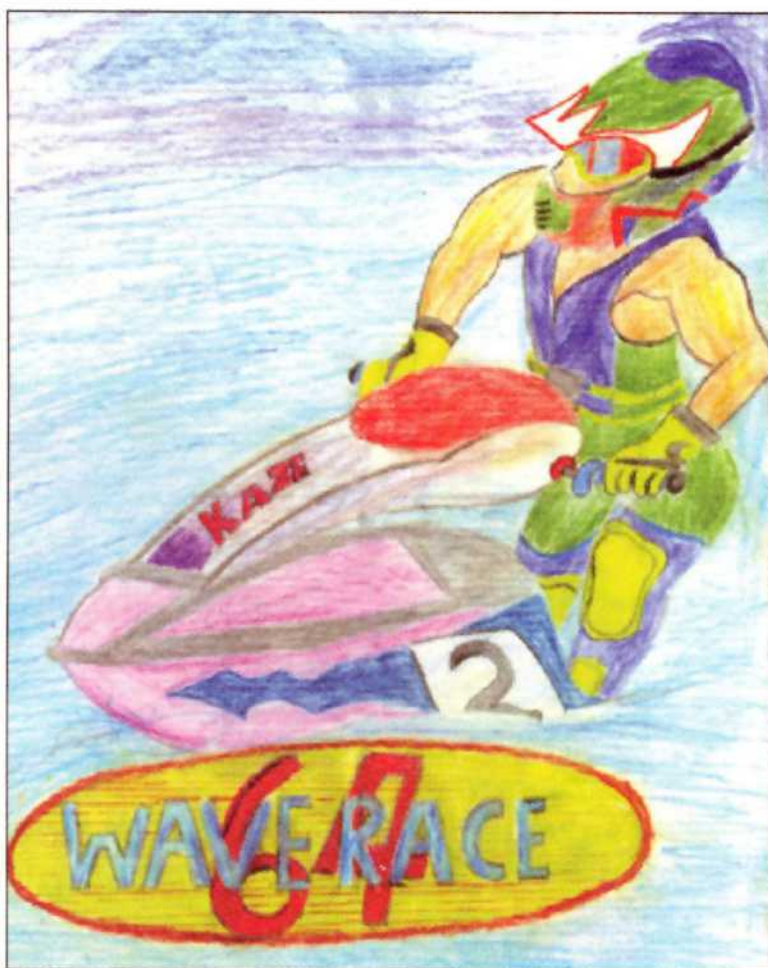
Tonnenweise Spiele

- 1.) Als frischgebackener TOTAL!-Abonnent danke ich euch für das geniale N64-Video. Ihr habt geschrieben, daß der Sprecher auf dem Video ein bekannter Sprecher sei und niemand aus eurer Redaktion. Wieso eigentlich nicht? Es wäre doch toll gewesen, endlich die Stimme eines eurer Redakteure zu hören.
- 2.) Wieso erhalte ich mein Heft immer erst drei Tage, nachdem es bereits am Kiosk erhältlich ist?
- 3.) Was macht ihr mit den getesteten Spielen? Lagert ihr die irgendwo? Das müssen ja Hunderte sein?

Patric Flück, Liesberg

TOTAL! antwortet:

1. Wir sind nun einmal so furchtbar schüchtern ... und



Von Null auf 100 auf der Beliebtheitskala: Wave Race 64, diesmal von Tobbi Andresen, Großsolt

gehören nun einmal der schreibenden, nicht der sprechenden Zunft an.
 2. Im Abo solltest Du die TOTAL! spätestens an dem Tag im Briefkasten vorfinden, an dem sie auch im Zeitschriftenhandel ausliegt. Speziell bei Ausgabe 11/96 gab es ein paar Probleme bei der Abo-Belieferung, das sollte aber die Ausnahme und keinesfalls die Regel sein.
 3. Beim Konkurs unseres ehemaligen Verlages vor einem Jahr mußten wir die Spiele zurücklassen (Konkursmasse nennt sich das), daher lagern gar nicht mal soooo viele in unserem Redaktionsarchiv-Hochsicherheitstrakt, in Fachkreisen auch als Regal (schwedischer Herkunft) bekannt. Wenn wir allerdings unsere privaten Bestände mit dazurechnen, kommen einige Module zusammen. Viele Spiele benötigen wir häufiger, z. B. um Cheats zu prüfen, oder für Genreüberblicke.

Eiserne Reserve

- 1.) Ich versuche schon seit Wochen, mir ein N64 zu reservieren, aber mein Händler sagt immer, es wäre zu früh. Aber Freunde von mir haben schon vor zwei bis drei Monaten eins reservieren können. Nun hatte ich mir überlegt, eins bei einem Versandhändler zu bestellen. Doch mein Vater sagt, daß ich, falls es beim Verschicken kaputtgeht, mein Geld nie wieder bekomme.

Benedikt Buntkirchen, Ge-Buer

TOTAL! antwortet:

Dein Vater hat schon Recht, per Telefon lassen sich Garantieansprüche schlechter geltend machen, als wenn man einen Ansprechpartner vor Ort hat. Gerade wenn etwas auf dem Postweg kaputtgeht, läßt sich praktisch nicht feststellen, wer für den Schaden haftbar ist. Und auch wenn sich der Händler nicht querstellt, kann sich die Regelung einer solchen Sache unangenehm lange hinziehen.
 Die Frage ist, ob es überhaupt notwendig ist, ein N64 vorzubestellen. Auf unsere Anfrage erklärte Nintendo, daß es am 1. März genügend Geräte geben wird. Ob dem wirklich so sein wird ... wir erinnern nur an: „im Spätherbst 1996 für unter 500 DM“ ...

Besitzansprüche

1. Wem gehört die Firma Nintendo?
2. Woher bekommt ihr die Spiele, die ihr testet?
3. Wird es Zelda All-Stars geben?

Danny Jacuxyzabc, Havixbeek (???), unser Graphologe war leider im Urlaub

TOTAL! antwortet:

1. Die Firma ist eine Aktiengesellschaft, Du kannst also auch einen Teil Nintendos besitzen, wenn Du an der Tokioter Börse Aktien erwirbst. Die Anteilsmehrheit hält Hiroshi Yamauchi und ist somit weitestgehend „Alleinherrscher“.
2. Vom Hersteller, vom Entwickler, von Importhändlern – je nachdem, ob es sich um offizielle oder Importspiele handelt, oder um Previews. In seltenen Fällen dürfen wir Spiele auch nach Veröffentlichung im Kaufhaus erwerben, falls der Hersteller kein Interesse daran hat, daß sein Spiel einem kritischen Test unterzogen wird. Bei schlechten Spielen kann das schon mal vorkommen.
3. Voraussichtlich nicht. Der Titel ging zwar mal als plausibles Gerücht rum, aber leider war da nichts dran.

Ich habe gelesen ... – Teil 358

1. In einer anderen Zeitschrift habe ich gelesen, daß Super Bomberman 4 über Laguna nach Deutschland kommt. Da ich denen nicht so recht glaube, frage ich euch: Stimmt das?

2. Eure Screenshots macht ihr doch mit einem speziellen Gerät. Ist so etwas ohne weiteres erhältlich? Wenn nicht, wo kann man eines herbekommen und wieviel kostet es?

Lukas Wilde, Kleinostheim

TOTAL! antwortet:

1. Dran ist schon etwas, stimmen tut es nicht. Laguna hat lediglich gesagt, daß man diese Möglichkeit erörtere. Sobald es eine Entscheidung gibt, werden wir Euch in Kenntnis setzen.
2. Das Gerät nennt sich Grabber(Karte). Das gibt es zwar nicht im Kaufhaus, aber bei spezialisierten Computerhändlern. Der Preis hängt davon ab, ob Du einen PC oder Mac besitzt, RGB oder SVHS grabben möchtest und von Deinen Qualitätsansprüchen usw.

TOTAL! LESERSPIEGEL

Teil 35



Als die Eltern von Marcel und Michel (Der Nachname ist uns leider zusammen mit dem Brief abhanden gekommen.) aus Wildgrube kürzlich einen Klempner anriefen, erlebten die beiden eine Überraschung ...

PC und Nintendo⁶⁴

1. In vielen Messeberichten schreibt ihr über Spiele, über die später nie wieder berichtet wird. Was passiert mit ihnen?
2. Was für ein PC entspricht in den Grafikfähigkeiten dem Nintendo⁶⁴, d. h., welche Grafikkarte, wieviel RAM, welcher Prozessor ...
3. Habt ihr eine Homepage?

Franz Janson, Limburg

TOTAL! antwortet:

1. Auf Messen siegt bei manchen Herstellern leider das Wunschdenken. Spiele werden angekündigt, es gibt Prospekte, Presseerklärungen, ja sogar fertige Verpackungen, und dann hört man nie wieder etwas von dem Spiel. Gründe dafür gibt es diverse: Das Spiel war zu schlecht und wurde nie veröffentlicht. Eine Umsetzung, z. B. von einem Spielautomaten, wurde angekündigt, doch dann gab es technische oder rechtliche Probleme, und das Projekt wurde eingestellt. Oder aber das Spiel wurde z. B. in Japan veröffentlicht, war aber dann so erfolglos, daß es in anderen Ländern gar nicht mehr auf den Markt gebracht wurde. Oftmals liegt das Problem daran, daß die hochbezahlten Marketingabteilungen einiger Firmen offenbar unterbelastet sind und Spiele anpreisen, zu denen die Programmierer gerade einmal die ersten Zeilen Code in ihre Tastatur getippt haben.
 Wir versuchen, das zu berücksichtigen, indem wir nicht ausnahmslos jeden Titel nennen, der z. B. im Zusammenhang mit dem N64 auf irgendwelchen Presseerklärungen als Randbemerkung auftaucht.
 Natürlich wird die Presse höchst selten davon in Kenntnis gesetzt, wenn ein geplanter Titel zu den Akten gelegt wird. Eine Ausnahme bildete z. B. das angekündigte Dream-Team-Spiel Monster Dunk (N64) von Mindscape.
2. Derzeit gibt es keine PC-Konfiguration, die mit dem



Neulich, auf der Suche nach der allerersten TOTAL!-Ausgabe ...
(von Marc Holtkötter aus Mastholte)

P.S.: Nur weil man sich einen brandneuen Game Boy Pocket gekauft hat, muß man den alten doch nicht gleich versenken!

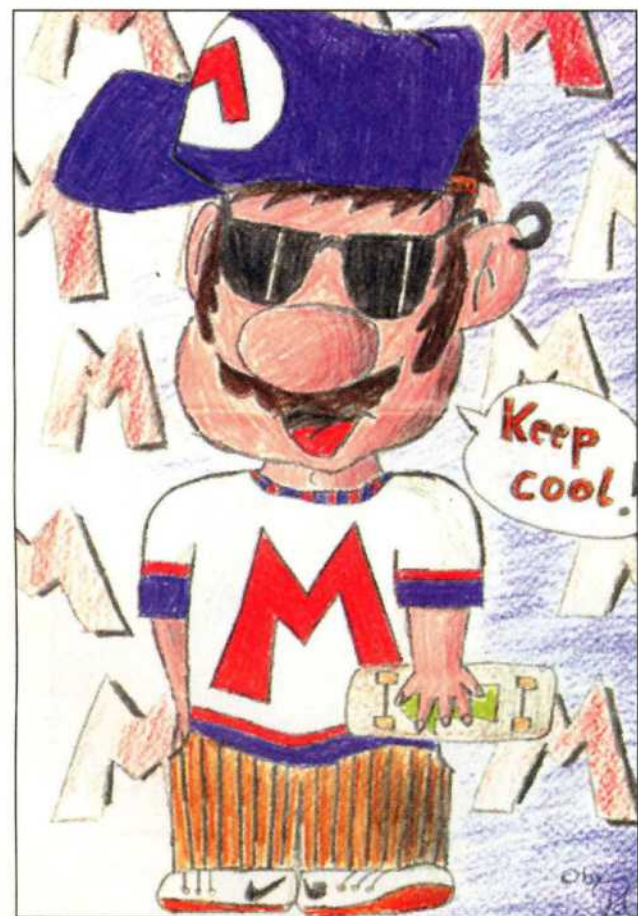
N64 mithalten kann. Das kann sich natürlich bereits mit der kommenden Rechnergeneration – die bei PCs ja mittlerweile alle drei bis sechs Monate kommt – ändern.

Du erhältst ansatzweise die Leistung mit dem Maximum an PC-Hardware: Ein 200er Pentium Pro ist von der Geschwindigkeit nicht so schnell wie die N64-CPU. Eine Voodoo-High-End-Grafikkarte (z. B. Obsidian) bietet zwar die meisten Grafik-Features wie Mip-Mapping oder Blurring, kostet aber ca. 2500 Dollar und ist noch nicht für Otto Normalverbraucher zu haben (wird z. Zt. für Spielautomaten verwendet). Soundtechnisch bräuchtest Du eine AWE-32-Soundkarte. Doch auch mit 32 MByte RAM stellt sich immer noch das Problem, daß Windows 95, unter dem Spiele laufen müßten, die ganze Konstruktion – die mit etlichen tausend Mark zu Buche schlagen würde – noch einmal deutlich ausbremst. Schließlich kommt noch hinzu, daß es für PCs keinen Controller gibt, der dem N64-Pendant das Wasser reichen kann, ganz zu schweigen davon, daß es keine vergleichbaren Spiele nicht gibt.

3. Momentan ist nichts geplant. Vielleicht ändert sich das im Zusammenhang mit 'unserem' PC-Magazin.

Super Mario 3D (SNES)

Ist es nicht möglich, mit Hilfe von Mode 7 oder des FX-Chips ein 3D-Jump&Run à la Super Mario 64 zu



Selten hat man den Klempner so hip gesehen wie bei Robert Len aus Bad Säckingen

programmieren? Bei Super Mario Kart bewegt man sich mit dem Kart durch ein zoomendes und drehendes Spielfeld. Auf dem Boden stehen dabei z. B. Röhren, die größer und kleiner werden. Warum nicht anstelle des Karts ein normaler Mario, der über Abgründe springt, mit Koopa-Panzern wirft oder in Lava fällt? **Hätten wir unseren 3D-Mario schon vor Jahren haben können?**
Stefan Herr, Braunlage

TOTAL! antwortet:

Nein, nicht einmal ansatzweise. Shigeru Miyamoto trägt die Idee für ein 3D-Mario-Spiel bekanntlich seit der Erfindung des FX-Chips mit sich herum. Hätte es technisch die Möglichkeit gegeben, gäbe es ein solches Spiel bereits.

Ohne hier allzusehr ins Detail gehen zu wollen: 3D-Grafik ist extrem rechenzeitintensiv. Das SNES ist selbst mit FX-Unterstützung eine – man möge uns verzeihen – viel zu lahme Gurke, als daß sich

so etwas bewerkstelligen ließe. Der Mode-7-Effekt ist lediglich in der Lage, eine ebene Fläche dreidimensional zu bewegen. Vielleicht ließe sich dann noch eine Figur ins Bild setzen, die man mit viel gutem Willen anhand der Farbe als Mario identifizieren könnte und die dann über ein paar Löcher im Boden oder über ein paar Klötze springt.

Ein passables Spiel ließe sich daraus nicht entwickeln. Schau Dir mal an, wie sehr SNES und FX-Chip bereits mit der Grafik von Stunt Race FX überfordert ist. Und das Spiel ist wahrlich nicht schlecht programmiert.

Indiziertes Heft

1. Gibt es irgendwelche Gerüchte über X-Files (Akte X) für N64 oder PC?

2. Könntet ihr nicht eine 'Erwachsenen-TOTAL!' rausbringen, in der ihr bei Spielen wie KI Gold, MK Trilogy, Doom 64 und die jeweiligen SNES-Vorgänger kein Blatt vor den Mund nehmen müßt und auch etwas klarere Bilder in Sachen Gewaltdarstellung drucken könntet. Es müßten ja nicht nur 'gewalttätige' Spiele getestet werden, denn nur weil man erwachsen ist, muß ja Yoshi's Island nicht gleich tabu sein! Vielleicht wäre ein Special mit dem Namen „Indiziert“ ganz gut.

(Auf eigenen Wunsch anonymer Leser ...)

TOTAL! antwortet:

1. Der X-Files-Kult läuft zwar derzeit vor allem in den USA bereits Star Trek den Rang ab, von einem Konsolen-Spiel war aber bislang noch nicht die Rede. Für PCs wird es voraussichtlich in Kürze ein sogenanntes 'interaktives' Spiel geben, von dem Du Dir allerdings nicht allzuviel versprechen solltest.

2. Die Idee mit einem Sonderheft über indizierte Spiele ist nicht ganz neu, hat allerdings einen entscheidenden Haken. Wenn wir über indizierte Spiele berichten, dürfen wir das Heft weder bewerben, noch darf es im Handel offen ausliegen. Wenn wir also nicht mitteilen dürfen, daß es ein solches Heft gibt – wie sollten wir es dann verkaufen?

Was Killer Instinct Gold betrifft: Wir haben das Spiel, das auf dem nicht indizierten Automaten-Spiel KI 2 basiert, eingehend betrachtet und können beim besten Willen keine jugendgefährdenden oder irgendwie bedenklichen Spielinhalte entdecken, die es nicht auch in einem Street Fighter-Spiel gibt.

Daher haben wir uns auch dazu entschlossen, Euch das Spiel nicht vorzuenthalten. Über Mortal Kombat 64, das in den USA vor einigen Wochen auf den Markt kam, werdet Ihr jedoch in TOTAL! keine Berichte finden, da einige 'Vorgänger' nicht nur indiziert, sondern sogar beschlagnahmt sind.

Sailor Moon again

Ich habe eine klitzekleine Sache zu berichtigen. Es betrifft eure Antwort zu dem Brief mit der Überschrift Sailor Moon in Ausgabe 10/96. In der Antwort habt ihr unter anderem geschrieben, daß Bunny im Japanischen auf den Namen Serena hört. Das ist falsch! Bunny heißt im Original Usagi, zu deutsch Hase, was im Englischen wieder Bunny heißen würde. Das erklärt auch, warum Bunny zumindest in den Comics so oft mit Hasenohren dargestellt wird. Als Info für Fans: In Japan, aber auch in anderen Anime und Mangafan-Ländern (z. B. Frankreich) gibt es bereits Sailormoon R, -S und Super S.

Ich hoffe, ihr seid mir deshalb nicht böse und schreibt noch meine Adresse auf. **Denn falls ihr meinen Brief abdruckt, könnte mir z. B. Christin Lange oder ein anderer Sailormoon-Fan schreiben.**

Sarah Stahl, Hauffstr. 47,
75305 Neuenbürg-Arnach

TOTAL! antwortet:

Wieso sollten wir Dir „böse“ sein? (Machen wir wirklich einen so unfreundlichen Eindruck?) Wir denken eigentlich, daß wir zu unseren Fehlern (die wir natürlich sonst niiiiie machen ...) stehen. Wenn uns da ein kleiner Lapsus unterlaufen ist, lassen wir Dich den Sachverhalt natürlich gerne richtigstellen.



Peyos Schlümpfe reisen nicht nur um die Welt, sondern werden neuerdings auch von Vassilios Arvelakis aus Krefeld gezeichnet

Kurz und knapp

1. Was bedeutet PSX?
2. Sind Super Street Fighter Alpha und Street Fighter Alpha 2 ein und dasselbe Spiel?

Andy Kleemann, Wurmsham

3. Wann bringt ihr einen technischen Bericht über das NES?
4. Der Beitrag über Donkey Kong war super, wann folgt Mario?
5. Wird es zum Release des N64 bei uns auch Rev Limit und Top Gear Rally geben?

Thomas Zeiske, Hartmannsdorf

6. Hat Secret of Mana 2 auch den Blocker-Chip von Super Mario RPG?

TOTAL! antwortet:

1. PSX steht für PlayStation. Eigentlich wäre PS als Abkürzung passender, das X stammt noch aus der Planungsphase der Konsole und hat sich mit der Zeit eingebürgert.

2. Ja. Super Street Fighter Alpha lautete der Arbeitstitel des Spiels.

3. Ein allgemeiner Rückblick auf das gute alte Nintendo Entertainment System ist in Arbeit. Wir bitten um ein wenig Geduld.

4. Mario kam bereits in den TOTAL!-Ausgaben 11/95 und 1/96 zu Ehren.

5. Es ist noch nicht bekannt, ob Rev Limit in Deutschland zu haben sein wird. Top Gear Rally soll im Frühjahr überhaupt erst fertig werden. Wave Race 64 soll jedoch im März zu haben sein.

6. Nein, nur Unmengen von japanischen Texten.

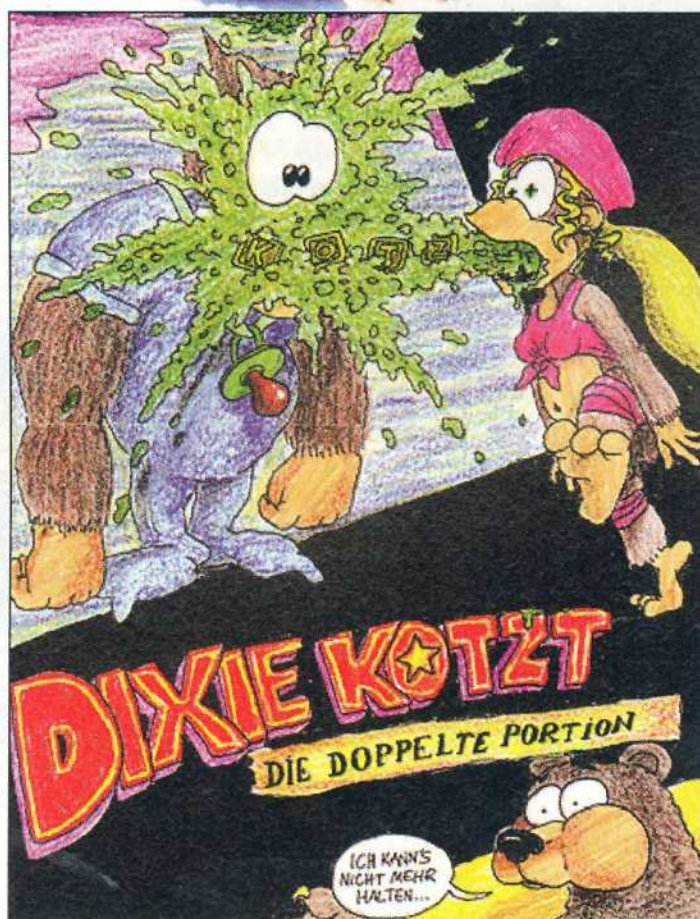
Hallo!

Herzlich willkommen zu unserer neuen und voraussichtlich einmaligen Rubrik! Da sich bei uns Eure Kunstwerke mittlerweile bis unter die Decke stapeln, wollen wir zum Jahresende noch einmal möglichst viele Künstler/-innen zu Ehren kommen lassen. Voraussichtlich müssen wir die Bilder-Aktion allerdings etwas einschränken, denn sonst könnten wir fast die gesamte TOTAL! mit Zeichnungen füllen, doch eigentlich ist diese Zeitschrift ja darauf ausgelegt, über Videospiele zu berichten. (Wir haben jedenfalls den starken Verdacht, daß Ihr Euch in erster Linie deswegen die TOTAL! zulegt.) Wir möchten uns an dieser Stelle nochmals herzlich bei allen bedanken, die sich so viel Mühe gegeben haben, uns mit Zeichnungen zu erfreuen, und wir hoffen, daß all jene nicht allzu traurig sind, die bislang noch gar nicht zum Zuge gekommen sind. Von Tobias Sünder aus Niederhorbach erhielten wir z. B. einen tollen Donald meets N64-Comic, der ursprünglich auch für diese Seite vorgesehen war. Leider hätten wir eine ganze Seite dafür aufwenden müssen, damit man die sehr kleinen Texte auch lesen könnte. Vielleicht können wir ja demnächst eine Fortsetzungsgeschichte daraus machen.

Street Fighter Alpha 2 steht momentan bei Euch ganz hoch im Kurs. Besonders Rose hat es Andreas Freymüller aus Heidelberg angetan



Nachdem Petra Rödiger aus Augsburg vor zwei Monaten in erster Linie unsere Grafikerinnen erfreute, zeigt sie nun auch ein Herz für geplagte Redakteure. Paßt das idyllische Bild nicht einfach wunderbar zur friedlichen Vorweihnachtszeit ...



Zugegeben, es ist nicht gerade das niveauvollste Motiv, das Michael Tewiele (17) da zu Papier gebracht hat – aufgebrachte Eltern mögen uns den einen Ausrutscher verzeihen. Aber man muß ihm lassen, daß das Bild deutlich zeigt, daß er nicht gerade der größte Fan von DKC 3 ist



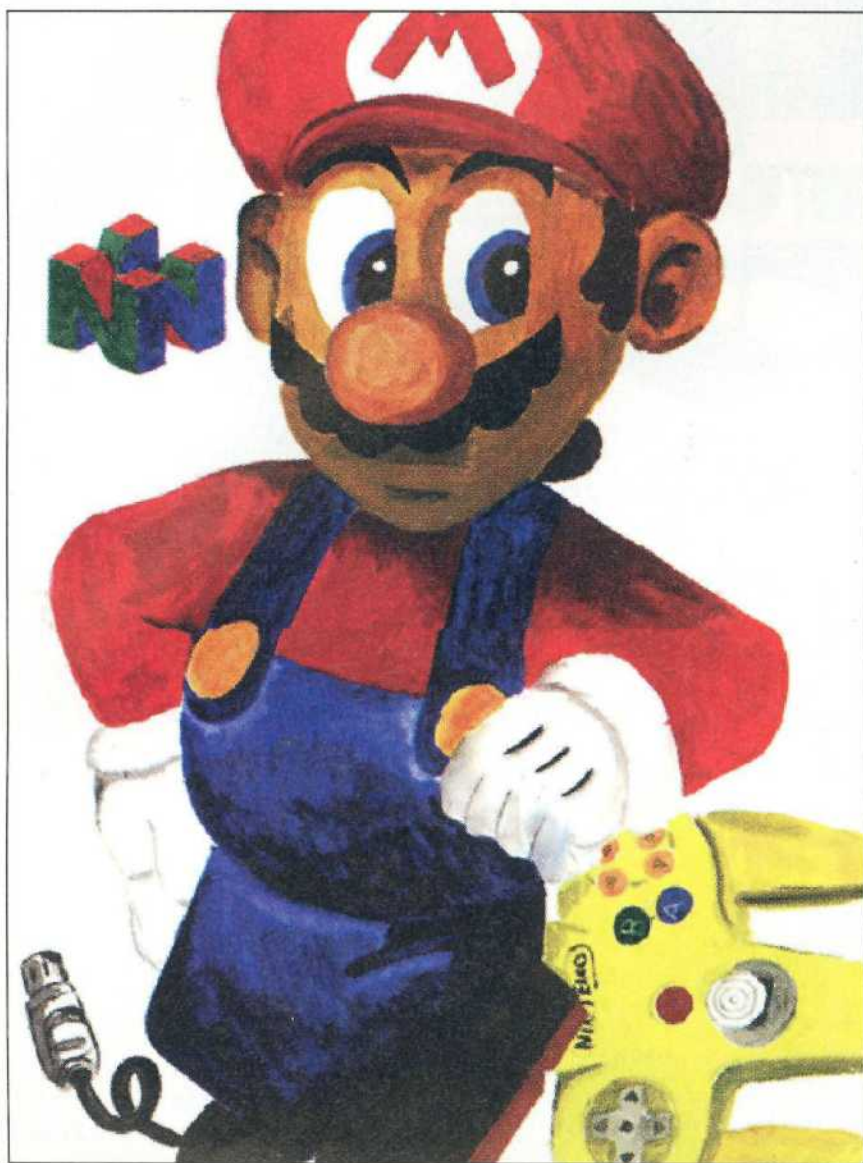
Cordelia von Teichman aus Hamburg malte diese nette junge Dame und wird daher von uns mit dem traditionellen Moin, Moin begrüßt



Diese aufwendige Bitte (unter Zuhilfenahme von Zeichenkohle und Wachsmalkreide) von Daniel Bungen aus Kürten sollte Miyamoto-san doch wirklich nicht abschlagen können



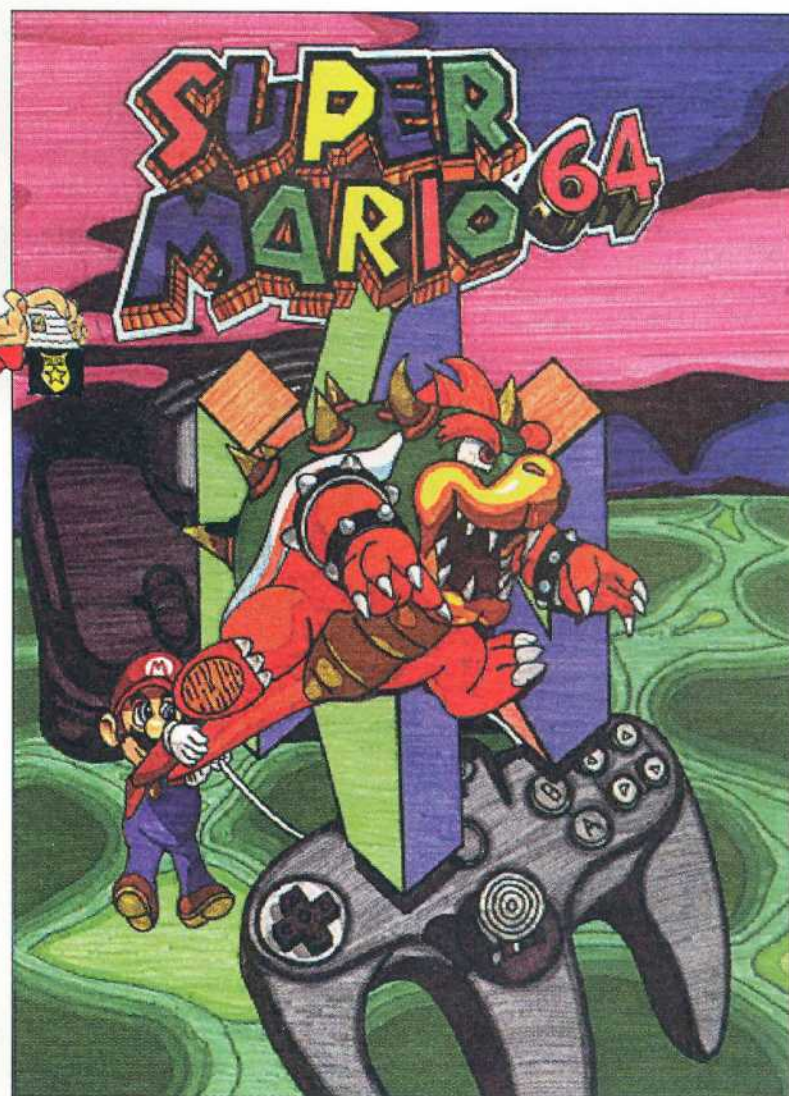
Samus Aran erlebt zumindest bei Euren Zeichnungen ein Revival (diesmal gezeichnet von Kai Fahrenholz (19) aus Nordhorn). Leider gibt es immer noch keine Ankündigung für ein neues Metroid-Spiel.



Eric Meyer (15) aus Ellenstedt hat dieses phantastische Mario-Motiv gemalt. Selbst unsere gestrengen Kolleginnen aus der Grafikabteilung zeigten sich davon begeistert (Das TOTAL!-Genial unten gilt übrigens für alle Zeichnungen auf dieser Doppelseite!)



Jonah Eischen (12) ist offenbar Anime-Fan und kommt aus Bad Salzdetfurth (Hey, im Mobile war meine Abi-Fete (kdhl))



Eine Lesergalerie ohne Kai-Uwe Hoffmann aus Hamburg ist natürlich unmöglich. Moin, Kai-Uwe, vielleicht solltest Du Dein Grafikstudium überspringen und Dich gleich als Artwork-Designer bei Nintendo bewerben. (Vielleicht könntest Du dann hin und wieder mal ein Exklusiv-Cover für uns gestalten ...)



Zhe Dong aus Bad Homburg sandte uns gerade noch rechtzeitig das passende Motiv zu dieser Jahreszeit. Frohes Fest, und bis zum nächsten Jahr!

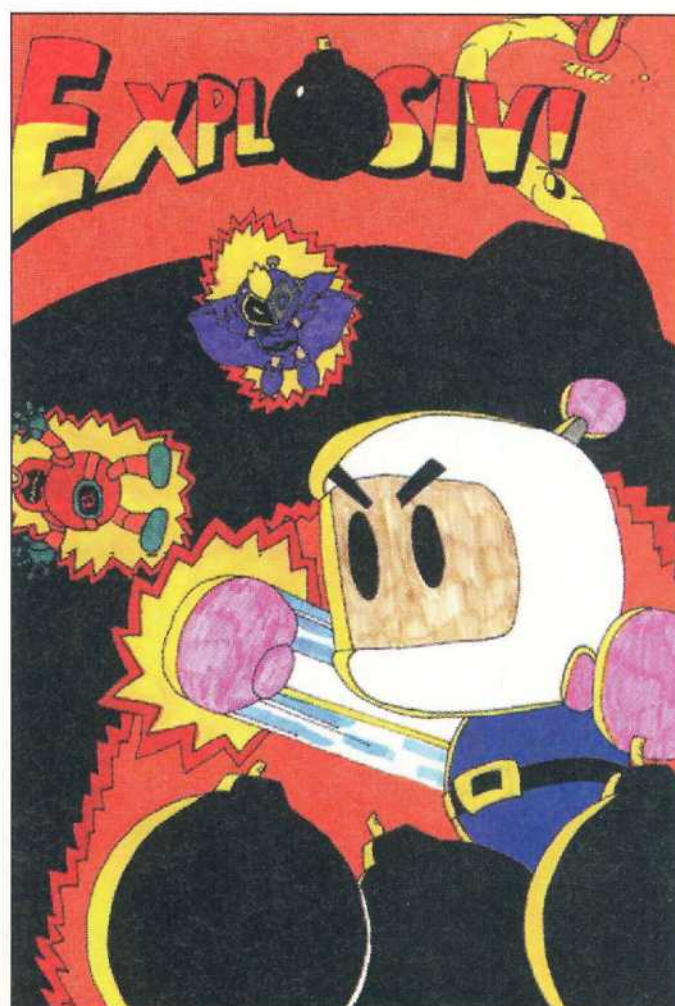
MASAMUNE SHIROW'S

GHOSH
IN
THE
SHELL



Nils Lange (15) aus Dortmund demonstriert auf eindrucksvolle Art und Weise, daß ein nicht geringes Interesse an Anime-Seiten besteht ...

Hallo, Matthias Baldauf (14) aus Lindau, natürlich finden wir es toll, wie Du zeichnest, sonst würden wir Deine Bilder doch nicht abdrucken, oder?!



SNES

1 Spieler

Enix/Nintendo

ca. DM 120



Der Held des Spiels präsentiert sich in strahlender Siegerpose



Zugegeben, so eine verschlossene Kellertüre hat durchaus ihre Reize. Und wenn dann auch noch absolutes Öffnungsverbot besteht, steigt die Neugier auf das, was sich dahinter befindet, natürlich ins Unermeßliche. Insbesondere dann, wenn man ein kleiner Taugenichts namens Ark ist, der ohnehin nur Flausen im Kopf hat und im heimischen Dorf durch seine Streiche immer wieder für Aufregung sorgt. Es kommt, wie es kommen muß: Eines Tages kann sich Ark nicht mehr beherrschen und steigt in die Tiefen



**Abwechslungsreiche
Schauplätze, spannende
Handlung und Story**

des Kellers hinab, wo er auf eine geheimnisvolle Truhe stößt, welche er natürlich auch sofort öffnen muß. Vielleicht hätte er das besser doch nicht tun sollen, denn durch seine Aktion löst er eine Kette von unangenehmen Ereignissen aus, die Ark schleunigst wieder bereinigen sollte. Das betrifft zunächst einmal sein Heimatdorf, dessen Bewohner plötzlich zu Eissäulen erstarren. Die Lösung dieses Problems ist noch

Das Menüsystem



Ein Freudenfest für alle Freunde gepflegter Action-Adventures: Endlich kommt wieder einmal ein Spiel des renommierten Software-Hauses Enix offiziell auf den deutschen Markt.



Das großzügig angelegte Menüsystem hilft bei der Verwaltung der zahlreichen Ausrüstungsgegenstände. Neben der Organisation von Waffen, Rüstungen und Items gibt es auch eine Bibliothek, die die verschiedenen Möglichkeiten des Helden beschreibt.

TERRANIG

relativ einfach, denn eigentlich braucht Ark nur fünf Türme in der Unterwelt aufsuchen und sich mit den dortigen Monstern herumzuschlagen, um die Dorfbewohner zu retten. Als Nebenwirkung dieser Aktion tau-

DER EWIGE KONFLIKT ZWISCHEN LICHT UND SCHATTEN

chen allerdings auf der Oberwelt in einem längst vergessenen Konflikt untergegangene Kontinente wieder auf, die nun öde und leer daliegen. Das so entstandene Ungleichgewicht zwischen Schatten- und

Lichtwelt sollte natürlich schnellstmöglich wieder ausgeglichen werden, und so muß, getreu dem Verursacherprinzip, Ark die Angelegenheit wieder ins reine bringen.

Also heißt es, Abschied nehmen von der vertrauten Umgebung und den Freunden, danach geht es an die Oberfläche, die schnellstens zu neuem Leben erweckt werden muß. Die Wiederbelebung vollzieht sich in mehreren Schritten. Als erstes



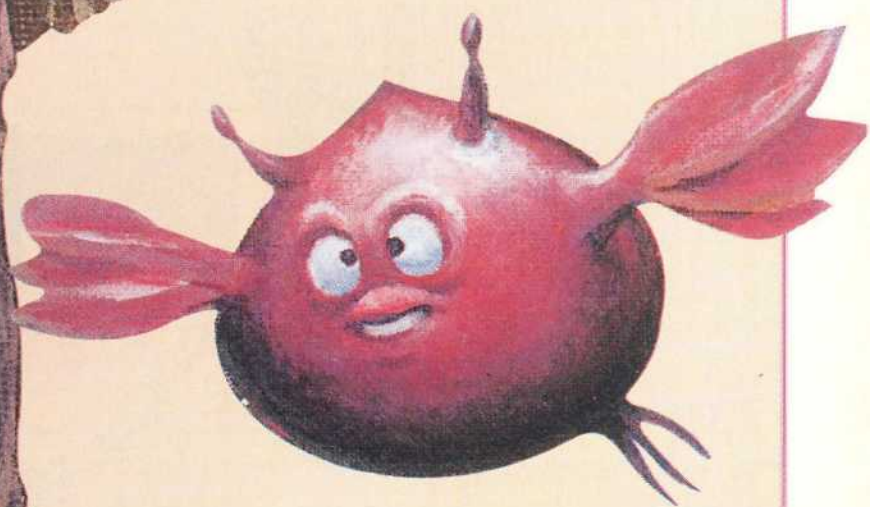
Agiler Held



Die Hauptfigur besitzt verschiedene Spezialattacken, die einfach ausgelöst werden können und meistens verheerende Wirkungen haben. Allerdings muß etwas experimentiert werden bis man weiß, welche Monster mit welchen Angriffen besonders leicht besiegt werden können. Aber Übung macht ja bekanntlich den Meister.

MA

muß die Pflanzenwelt zu neuer Blüte gebracht werden, danach die Vogel- und Tierwelt und zum krönenden Abschluß natürlich auch die Menschheit selbst. Um dies alles zu erreichen, muß sich der kleine Held durch diverse Dungeons auf den verschiedenen Kontinenten schlagen, wobei nicht nur zahlreiche Kämpfe zu bestehen, sondern auch viele, ständig kniffliger werdende Rätsel zu lösen sind. Für die Kämpfe steht Ark ein breites Angebot an Spezialattacken zur



Erst wenn die Aufgaben in den Dungeons gemeistert wurden, erblüht auf der Erde neues Leben. Unser kleiner Held hat wirklich alle Hände voll zu tun, bis alles wieder in Ordnung ist

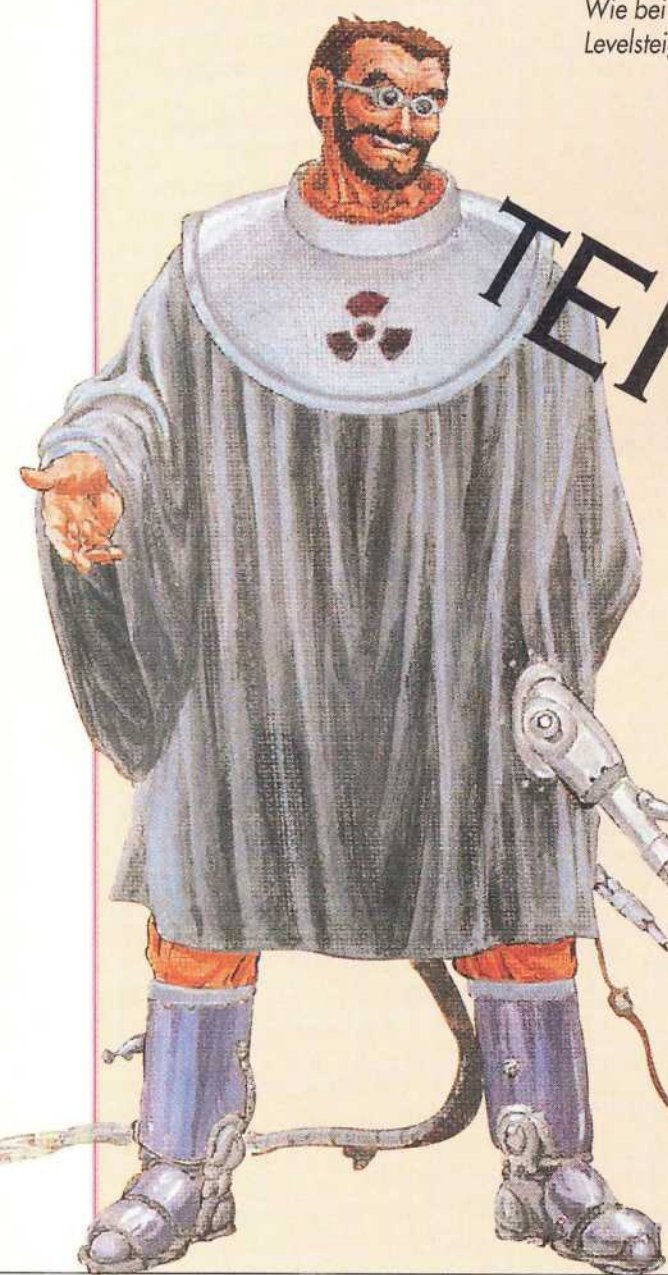




Es gibt viele nützliche Items zu entdecken, die dem Helden das Fortkommen erleichtern. Nach ihnen muß oft intensiv gesucht werden



Wie bei einem richtigen Rollenspiel gibt es für die Kämpfe Erfahrungspunkte, die zu einer Levelsteigerung führen. Mit dem Level wachsen auch die Fähigkeiten des Charakters



TERRANIGMA

Die Endgegner sind zwar groß ausgefallen, aber leicht zu besiegen



Verfügung, die durch bestimmte Kombinationen aus Lauf-, Sprung- und Angriffsbuttons ausgelöst werden. Zwar kann der Held auch zaubern, das Magiesystem ist allerdings im Vergleich zu anderen Genrevertretern relativ schwach ausgefallen: Auf seiner Reise findet Ark immer wieder blaue Kristalle, die in den Magieläden in Ringe und Medaillons umgewandelt werden können. So weit, so gut, allerdings sind diese Items nur für den einmaligen Gebrauch gedacht und entsprechend schnell aufge-



NEGATN!
Schwachtes Magiesystem, irritierende Hints, moderater Schwierigkeitsgrad

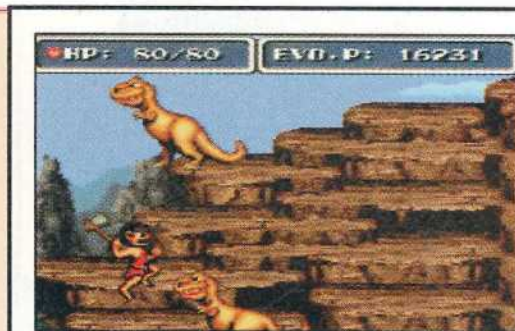
Neugierde lohnt sich: An vielen Stellen auf der Landkarte gibt es versteckte Schauplätze, an denen besondere Kostbarkeiten auf einen neuen Besitzer warten. Das Hinundhergerenne zwecks der Suche kann mit der Zeit zwar etwas nervig werden, der Aufwand lohnt sich aber

man mit den normalen Attacken ohnehin wesentlich schneller bei. Entsprechend selten kommt das Zauberkästchen also zum Einsatz, wenngleich es doch beruhigend ist, wenn man wenigstens etwas Heil- oder Fluchtmagie in Reserve hat.

Für die überstandenen Kämpfe gibt es natürlich eine Belohnung, und die gleich doppelt: Wie bei einem Rollenspiel gibt es Erfahrungspunkte, die die drei Charakterwerte des Helden bei Levelerhöhung ordentlich aufpushen. Dabei sind übrigens, im Gegensatz



Arbeitsalltag: Geleitschutz für angehende Löwenkönige



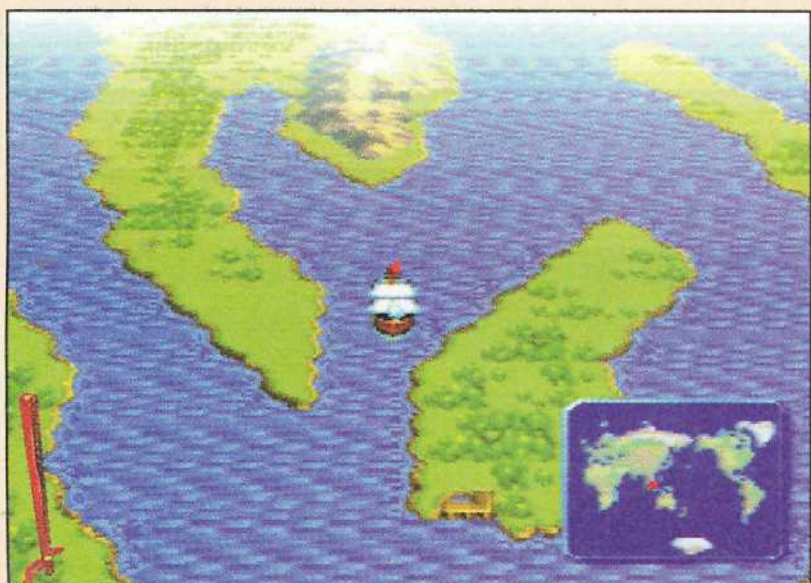
Typisch Enix



Mit seiner Grundthematik des Entstehens von Leben auf der Erde paßt Terranigma recht gut zu einigen anderen Spielen von Enix. Insbesondere E.V.O., Soulblazer und Illusion of Time weisen zumindest tendenziell ähnliche Aspekte auf. Natürlich darf man die Sache aber nicht zu ernst nehmen, als Nachhilfsunterricht taugen die Games nicht.



Flug- und Schiffsreisen in Mode 7 gehören heutzutage beinahe schon zum Muß eines jeden Rollenspiels, in dieser Hinsicht wird man natürlich auch bei Terranigma bestens bedient



It's Magic



Hübsch anzuschauen, aber leider kaum zu gebrauchen: Das Magiesystem von Terranigma ist dummerweise etwas schmalbrüstig und unpraktikabel ausgefallen. Schade auch, denn so entgeht dem Spieler ein wichtiges Element, das Spielen dieser Art eigentlich erst die richtige Würze verleiht. Vielleicht gibt es ja mal eine Fortsetzung...



Die schlagfertige Mei-Lin rettet den Helden aus so mancher peinlichen Situation, erweist sich aber manchmal als echte Nervensäge

TERRAN



Auf seiner Reise trifft Ark viele Leute, die ihm allerdings nicht immer wohlgesonnen sind



Da freut sich der Held: Aus diesem Kristall läßt sich in den Magieläden ein neuer zauberhafter Ring schmieden



Dank der Turboschuhe kann Ark schneller laufen

Im Verlauf seines Abenteuers findet Ark wichtige Spezialgegenstände, die ihm zu neuen Fähigkeiten verhelfen und für den weiteren Erfolg unbedingt benötigt werden. Allerdings bekommt er sie in den seltensten Fällen geschenkt, sondern muß sich schon mächtig dafür ins Zeug legen.



Die Greifenklau erlaubt das bequeme Klettern

Spezialitems



Die Zaubertruhe enthält die magischen Ringe und Medaillons, die Ark besitzt



Mit Hilfe der Blatfflossen kann der Held an vielen Stellen umherschwimmen



Dank des Odemkrautes sind an bestimmten Stellen auch Tauchausflüge möglich

IGMA



In den diversen Shops können Waffen, Magie und Heilkräuter erworben werden



Für abwechslungsreiche Schauplätze ist bestens gesorgt: Flirts mit Nixen stehen ebenso auf dem Programm wie Auseinandersetzungen mit fiesen Wachposten, Audienzen bei Königen oder die Erforschung geheimnisvoller Schlösser. Im Verlauf des Spiels verschiebt sich der Schwerpunkt weg von Kämpfen und hin zu kniffligeren Rätseln.

beispielsweise zu *Illusion of Time*, keine Limits vorgegeben, der Charakter kann also nach Belieben trainiert und aufgebaut werden. Weiterhin hinterlassen die meisten Gegner Goldstücke, die Arks Reisekasse auffüllen. Das Geld kann in

ACTION-ADVENTURE MIT ROLLENSPIEL-TOUCH

Shops in Items investiert werden. Neben diversen Heilkräutern sind auch effektivere Waffen und Rüstungen erhältlich, wenngleich nicht immer käuflich: Die ultimativen Ausrüstungsgegenstände gibt es als Belohnung für die Erledigung bestimmter Aufgaben, ähnliches gilt für die Spezial-Items, die dem Helden zu neuen Fähigkeiten verhelfen. Zwar schwächelt *Terranigma* in Sachen Magiesystem ein wenig, und einige irritierende Hinweise sowie auf der Weltkarte nur schwer zu erkennende Locations sorgen für etwas Frust, der Rest des Spiels gleicht diese Mankos jedoch voll aus. Die spannende Story, abwechslungsreiche Schauplätze und



Manchmal ist im wahrsten Sinne des Wortes Kopfarbeit angesagt: Mit Schwung von der Rampe gerollt und mit der Birne gegen die Wand geknallt – und schon öffnet sich ein neuer Durchgang

unterhaltsame Nebenepisoden können begeistern: Ob nun amoklaufende Yetis gebändigt werden müssen, einem angehenden Löwenkönig bei seiner Mutprobe geholfen wird, oder ob man sich um den wirtschaftlichen Aufschwung Australiens (!) bemüht – es gibt immer wieder Neues zu entdecken – und seien es auch nur kleine Einlagen wie ein Besuch bei den Programmierern von Enix. Dank der geschickten Kombination aus Action-Adventure und Rollenspiel-elementen sowie den zahlreichen Rätsel- und Geschicklichkeitseinla-

PACKENDE STORY, VIELE RÄTSEL, NOCH MEHR ÜBERRASCHUNGEN

gen kommen auch jene Spieler auf ihre Kosten, die mit dem jeweils anderen Genre sonst nur wenig anfangen können. Abgerundet wird der positive Gesamteindruck durch einen abwechslungsreichen Soundtrack, gelungene Grafiken und eine hervorragende Bedienbarkeit. Somit gehört *Terranigma* mit Sicherheit unter den Weihnachtsbaum eines jeden Genrefans und ist ein hervorragendes Mittel, um Entzugserscheinungen bis zum Release von *Lufia II* wirkungsvoll zu lindern.

Michael Anton

Gameplay 2+

Von einigen kleinen Schwächen abgesehen kann die Mixtur der einzelnen Spielelemente überzeugen.

Dauerspaß 2+

Eine spannende Story voller Überraschungen und Aufgaben zieht den Spieler voll in ihren Bann.

Grafik 2+

Die unterschiedlichen Schauplätze werden optisch stimmungsvoll und detailliert in Szene gesetzt.

Sound 2+

Der Enix-typische Soundtrack bietet zu jeder Situation die passende, atmosphärische Untermalung.

TOTAL-CHECK

Genre Action/Adventure
Level
Schwierigkeit ansteigend
Continues Batterie
Speicherkapazität 32 MBit
Erhältlich im Handel

FAZIT
2+

SNES

1-8 Spieler

Nintendo

ca. DM 130

WINTER GOLD

Seit geraumer Zeit angekündigt, erscheint Winter Gold rechtzeitig zur im Namen genannten Jahreszeit.

Ob es hält, was der erste positive Eindruck versprach, verraten wir Euch in diesem Test.



Die unerschrockenen Snowboarder müssen durch verschiedene Stunts Punkte sammeln



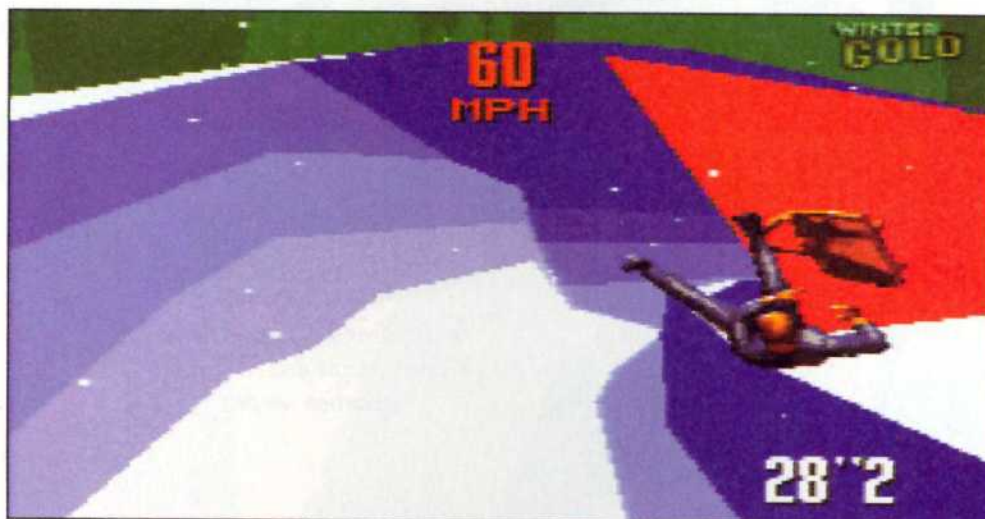
Auch beim Trick-Skispringen werden die ausgefallenen, akrobatischen Übungen bewertet

Die kalte Jahreszeit bringt es oftmals mit sich, daß sich die Menschen zu wenig bewegen, zu viel im Warmen faulenzen und mit Weihnachtsgans und ähnlichen kulinarischen Genüssen ihren Körperrumfang erweitern. Damit sich gar nicht erst Winterspeck auf den 'Joypad-Händen' festsetzt, wird der Spieler im Abfahrtslauf, Bobfahren, Rennrodern, Snowboarding, Skispringen



Sechs verschiedene Disziplinen, Batterie-speicher

und Trick-Skispringen herausgefordert, sein Können unter Beweis zu stellen. Die drei letztgenannten Disziplinen sind reine Geschicklichkeitsübungen, während die erstgenannten von der hohen Geschwindigkeit und daher gutem Reaktionsvermögen be-



In den zahlreichen Kurven ist äußerste Vorsicht geboten. Wenn Ihr nicht genauso enden möchtet wie unser Wintersportler auf diesem Bild, solltet Ihr die Kurven sehr behutsam durchfahren



Beim Skislalom sind schnelle Reflexe vonnöten, um nicht gegen die Fahnen oder gar gegen die Randbebauung zu donnern. Die Zeit, die Ihr dabei verliert, könnt Ihr nur schwer wieder aufholen



Selbst eisiges Schneetreiben hält die Bobfahrer nicht davon ab, an den Start zu gehen



Der Skisprung, unendliche Weiten. Doch ohne Landung nutzt der beste Absprung nichts

stimmt werden. Die Eiskanalfahrten im Bob oder Rodel sind unverständlicherweise beinahe identisch, abgesehen davon, daß der Rodelschlitten geringfügig empfindlicher auf Bewegungen reagiert und sich die beiden Fahrzeuge im Design voneinander unterscheiden. Im Trainings-Mode solltet Ihr Euch zunächst mit den einzelnen Disziplinen vertraut machen, bevor Ihr ei-



nem Kontrahenten gegenübertritt. Es besteht die Möglichkeit, zwischen einem direkten Wettkampf, an dem bis zu acht Sportler teilnehmen, und einem Turnier zu wählen. Bei diesem dürfen maximal zwei Spieler gegen sechs bis sieben computergenerierte Sportler antreten. Des weiteren stehen drei verschiedene Austragungsorte zur Verfügung, ein vierter kann erspielt werden.

Allerdings verändern sich lediglich die Stärke der Computergegner und die benutzten Farben für die Umgebung, ansonsten bleibt sogar der Streckenverlauf stets der gleiche.

Die grafische Darstellung bleibt trotz des im Modul integrierten FX-Chips hinter den hochgesteckten Erwartungen zurück, denn es sind keine Verbesserungen gegenüber der Vorversion festzustellen. Es gibt insgesamt zu wenig Details, und auch an den Ani-



Wer die Wahl hat, hat auch die Qual. Sechs Olympische Disziplinen stehen zur Auswahl



Trotz FX-Chip grafisch unspektakulär, wenig motivierend

mationsphasen wurde gespart. Zwar ist Winter Gold von der spieltechnischen Seite her gesehen absolut in Ordnung, dennoch fehlt den sechs Disziplinen das gewisse Etwas. Gemeint ist das packende Moment, das den Spieler süchtig vor den Bildschirm fesselt. Denn obwohl das Modul eine Batterie zum Abspeichern der Ergebnisse enthält, mag es nicht gerade sonderlich zum Spielmarathon motivieren.

Frederic Berg

Gameplay 2

Die Disziplinen sind sofort gut spielbar, aber trotzdem ist viel Training für gute Ergebnisse erforderlich.

Dauerspaß 4+

Da es keine Highlights gibt, dümpelt das Spiel ein wenig vor sich hin, ohne richtig zu begeistern.

Grafik 3

StarWing und Stunt Race FX haben gezeigt, daß mehr möglich ist, daher etwas enttäuschend.

Sound 3

Kräftige Techno-Beats bearbeiten die Ohren. Die Soundeffekte sind eher dürrig ausgefallen.

TOTALI-CHECK

Genre Sport
Level 6 Disziplinen
Schwierigkeit hoch
Continues Batterie
Speicherkapazität 8 MBit
Erhältlich im Handel

FAZIT
3-

NHL '97

Der Winter ist da. Kälte, Schnee und Eishockey-simulationen geben sich erneut gegenseitig die Klinke in die Hand.



Eishockey ist naturgemäß ein ausgesprochen schnelles Spiel. Rasante Pässe und geschicktes Umlaufen der Gegenspieler sind der Schlüssel für optimal freigespielte Torschußmöglichkeiten

Electronic Arts hat sich mit ihrer Sports-Serie verdienstermaßen einen guten Namen geschaffen. Einmal jährlich erscheinen aus diesem Software-Hause überarbeitete und aktualisierte Versionen der Vorzeigesimulationen. Den Ursprung des Erfolges stellt die auf der NHL (National Hockey League)

ihrem Anspruch dieses Jahr wieder gerecht werden würden. Die Antwort lautet leider nein.

Das Spiel stellt sich als ein lauwarmer Aufguss der Vorjahresversion dar, die verglichen mit den bereits existierenden Veröffentlichungen, insbesondere des 94er Jahrgangs, etwas hausbacken und unausgegoren ist.

Die Schwächen, die sich im vergangenen Jahr in das Modul geschlichen hatten, wurden nicht ausgemerzt. Das Scrolling ruckelt wie gehabt, die Spieler sind unpräzise zu steuern als in den Jahren zuvor, und der Sound ist schlicht und einfach unerträglich. War es bereits im vorangegangenen Jahr absolut unverständlich, daß der Fünfspieler-Modus auf einen Zweispieler-Modus reduziert wurde, so ist es noch unverständlicher, daß an dieser Situation nichts geändert wurde. Aber „nichts ändern“ scheint ohnehin das diesjährige Motto gewesen zu sein, denn ansonsten ist alles beim alten ge-

SÄMTLICHE SPIELER DER 97ER SAISON SIND ENTHALTEN

blieben. Die Spieler beherrschen nach wie vor jede Finesse des Eishockeysports, es können Transaktionen zwischen den Vereinen ausgeführt, Spielstrategien und Mannschaftsaufstellungen verändert werden.

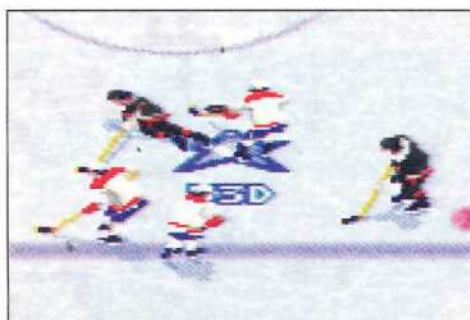
Bei Bedarf kreiert Ihr Eure eigenen Spieler, nehmt an einer Liga, einer Saison oder einem Freundschaftsspiel teil. Sämtliche Veränderungen, Transaktionen, Tabellenstände etc. werden dabei von einer Batterie gewissenhaft abgespeichert.

EA liefert mit NHL '97 eine Fließ-

NEGATIV!

Kein Fünfspieler-Modus, Ruckelscrolling, Steuerung unpräzise, schwacher Sound

bandproduktion ab, die dem Vorjahreskandidaten sehr ähnelt und hinter noch früheren Versionen spielerisch deutlich zurückbleibt. Wer an die Anschaffung einer Eishockeysimulation



Rüpelhafte Spielweise wird konsequent mit mindestens zwei Minuten Strafbank geahndet. Wer grob foult, kann gleich duschen gehen



Ein gut getimetes Zuspiel auf den freistehenden Angreifer, und der Torwart sieht alt aus. Problemlos schiebt er den Puck ins offene Tor

SNES

1-2 (simultan)

EA/T•HQ

ca. DM 130



NHL '97 glänzt ein weiteres Mal mit der bekannten Optionsflut seiner bewährten Vorgänger. Dabei wurden alle Menüs gewohnt übersichtlich angelegt.

denkt und die aktuellen Spieler der NHL benötigt, dafür jedoch auf einen Fünfspieler-Modus verzichten und Scrolling- sowie leichte Gameplayprobleme in Kauf nehmen mag, kann zugreifen. Alle anderen sollten sich nach der spielerisch ungeschlagenen 94er Fassung auf dem Gebrauchtmärkte umsehen, müssen dann aber mit einem Paßwortsystem und ohne den Ligamodus auskommen.

Frederic Berg

Gameplay

3

Das Gameplay der 94er Version bleibt ungeschlagen. Keine merklichen Veränderungen zum Vorjahr.

Dauerspaß

3

Da lediglich die Spielerpräsenz aktualisiert wurde, entsteht kaum Motivation für Kenner des Spiels.

Grafik

3-

Warum das Scrolling stärker ruckelt als vor einigen Jahren, bleibt auf ewig ein Rätsel.

Sound

3-

Die Musik klingt dumpf und abgehackt. Die Soundeffekte ertönen selten und schwach.

TOTALI-CHECK

Genre Sport
Level 28 Teams
Schwierigkeit 3 Stufen/hoch
Continues Batterie
Speicherkapazität 12 Mbit
Erhältlich im Handel

FAZIT
3-

SNES

1-4 (abwechselnd)

EA / T.H.Q.

ca. DM 130

PGA EUROPEAN TOUR

Üppig ist das Angebot an Golfsimulationen für das Super Nintendo nicht gerade gesät. Doch die EA-Sports-Serie schickt sich an, diese Situation mit einem PGA-Titel zu verbessern.

T.H.Q. gab sich sichtlich Mühe, ein kompetentes Golfspiel abzuliefern. So integrierten sie in das Modul neben fünf originalen Kursen aus England, Spanien, Frankreich und der Schweiz auch zehn digitalisierte PGA-Profis (inklusive Bernhard Langer) mit deren typischem Schwung. Es dürfen aber auch eigene Spieler kreiert und samt Erfolgsstatistik im Batteriespeicher verewigt werden. Als Spielmodi stehen Übungsrunden, Tur-

POSTIV!

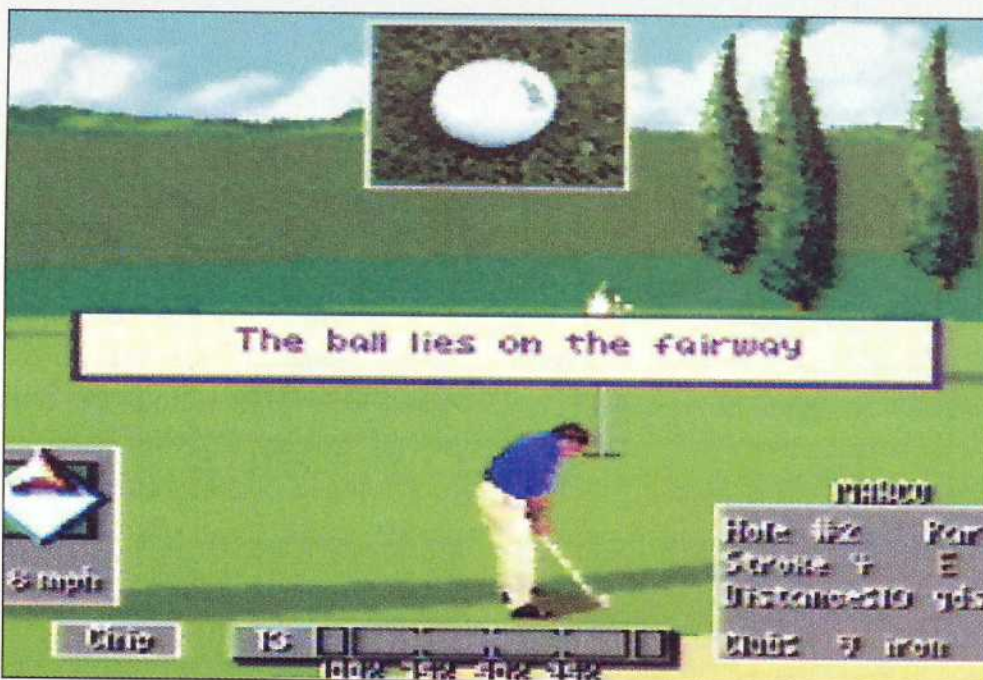
Fünf Kurse, sieben Spielmodi, Batteriespeicher

niere, Matchspiele, Skins Challenge (Spiel um Geld), Shoot-Out (Stechen) sowie das Üben des Puttens und der Driving-Schläge zur Auswahl. Wobei je nach Spielart bis zu vier Golfer gleichzeitig gegeneinander antreten dürfen.

Wer sich von den unzähligen Optionen nicht erschlagen lassen möchte, sollte erstmal eine Übungsrunde einlegen und die Steuerung studieren. Diese orientiert sich an der traditionellen Golf-Spielsteuerung mit Power-



Vor jedem einzelnen Schlag wählt das Programm automatisch einen passenden Schläger aus. Jede ausgeführte Aktion kann in der Replay-Option erneut betrachtet werden



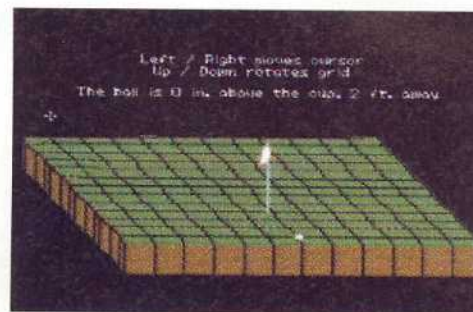
Balken und freier Schlägerwahl. Als etwas gewöhnungsbedürftig erweist sich dabei die Positionierung des sich sehr schnell bewegenden Zielkreuzes. Solange Ihr Euch genauen an der Entfernungsanzeige so-

NEGATIV!

Träger Spielablauf, schwache Grafik, kaum Sound

wie dem Entfernungspotential des Schlägers orientiert und auch die Windverhältnisse beachtet, gelingen auch weiteste Schläge äußerst präzise. Dagegen vermittelt die Spielfeldgrafik nur einen perspektivisch verzerrten Eindruck der Entfernungsverhältnisse. Insgesamt kann man die grafische Präsentation der Plätze nur als dürftig bezeichnen. Die verschiedenen Bodenbeschaffenheiten werden durch grobe Farbflächen ohne Schattierungen und erkennbare

Höhenunterschiede dargestellt. Als besonders störend erweist sich zudem die recht träge Flugbewegung des abgeschlagenen Balles sowie die unnötig langen Wartezeiten beim Einblenden von Informationstafeln im Turnier-Modus und beim Aufbau ei-



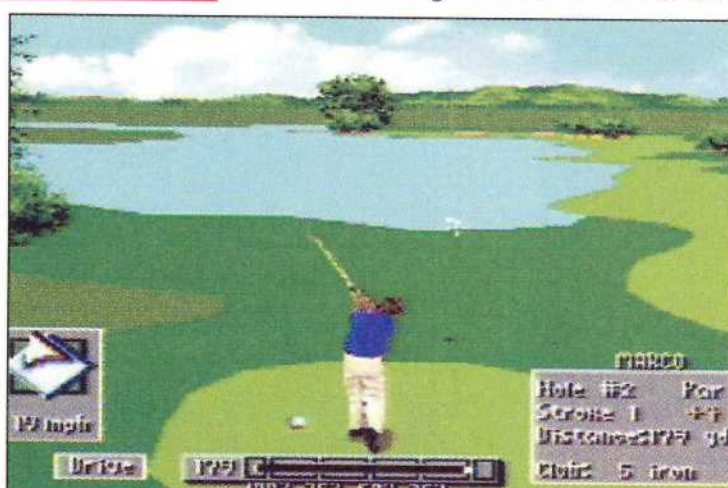
Jedes Grün kann mit Hilfe eines Drahtgittermodells dreidimensional dargestellt werden

nes Drahtgittermodells des Grüns. So präsentiert sich PGA European Tour zwar als üppig ausgestattetes, aber letztlich sehr träge spielbares Golf-Spiel, das nur echten Fans dieser Sportart zu empfehlen ist.

Marco Häntsch



Die fünf Kurse sind echten Golfplätzen aus ganz Europa nachempfunden. Leider vermittelt die detailarme Grafik keinen authentischen Eindruck der wunderschönen Anlagen



Gameplay

3+

Die Steuerungsmöglichkeiten sind nicht zu komplex und lassen sich schnell beherrschen.

Dauerspaß

3

Dank Batteriespeicher wird einiges an Motivation geboten, aber die Wartezeiten sind zu lang.

Grafik

4

Grobschlächtige Grafik, die zudem oft etwas unübersichtlich und perspektivisch verzerrt wirkt.

Sound

4-

Spärliche Samples und kaum Musikuntermalung. Während des Spiels herrscht meist trostlose Stille.

TOTAL-CHECK

Genre Sport
Level 5 Kurse
Schwierigkeit mittel
Continues Batterie
Speicherkapazität 12 MBit
Erhältlich im Handel

FAZIT

3

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 • öS 46

100% NINTENDO

TOTAL!

SONDERHEFT

DAS UNABHÄNGIGE MAGAZIN

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

Tips & Tricks zu über 350 Spielen

Lösungen
ARP-Codes
Shorties
SuperNES
Game Boy
NES

Ab sofort bei Eurem TOTAL!-Zeitschriftenhändler

X-PLAIN
VERLAG

Sonderheft

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

INCANTATION

Wenn friedliche Königreiche von gemeinen Monstern heimgesucht werden, gibt es meist nur einen, der den Widerlingen Paroli bieten kann. In dem neuen Jump&Run Incantation ist es die kleine Tochter eines entführten Zauberers.



Tief unten in einer dunklen Höhle wartet eine verstimmte Ameisenkönigin auf Zmira



In den Schatztruhen sind zahlreiche Magie-Icons versteckt, die Ihr kombinieren könnt



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

Lediglich mit einem Zauberstab bewaffnet macht sich die kleine Nachwuchs-Magierin Zmira auf, vier Jump&Run-Welten von Bösewichtern zu säubern. Jede Welt ist in drei Abschnitte unterteilt, in denen es jeweils drei magische Federn zu finden gilt, bevor ein besonders furch-

EINE KLEINE ZAUBERTOCHTER GEGEN DEN REST DER WELT

teinflößender Oberboß auf sie wartet. Doch nicht nur die Endgegner haben einiges auf dem Kasten. Unterwegs trifft Ihr häufig auf die Häsher des bösen Imperators, die Euch und

POSITIV!
Witziges Jump&Run für jüngere Semester, viele verschiedene Extrawaffen

natürlich vor allem Zmira nach dem Leben trachten. Wie gut, daß Zmira ihren Zauberstab im Gepäck hat, dessen Schüsse mit Hilfe von in Truhen versteckten Icons mächtig ausgebaut werden können. So werden unter anderem nicht nur gewaltige Plasmabälle, sondern auch hochexplosive Bomben auf die Feinde geworfen.

Doch die geheimnisvollen Welten von Incantation bieten noch mehr Gefahren als nur die Gegner. Ihr müßt Euch in schwindelerregende Höhen bewegen, wo jeder falsche Schritt mit einem tiefen Sturz quittiert wird, oder Ihr begeben Euch ins dornige Reich der Unterwelt, nachdem Ihr ein düsteres Sumpfgebiet durchquert habt. Zmiras Aktionen beschränken

NEGATIV!
Wenig Abwechslung in Gegner- und Leveldesign, für Profis zu einfach

sich zwar nur auf grundlegende Eigenschaften, sie ist aber recht unkompliziert zu steuern, was auch für Neulinge erfreulich ist. Die unterschiedlichen Zauberschüsse sind wohl durchdacht und ergänzen sich in ihren Vorteilen.

Äußerlich bietet das Abenteuer technisch solide, aber eintönige 08/15-Grafik aus den Kindertagen des SNES. Gegner und sogar die Bosse

wiederholen sich zu oft, als das man von abwechslungsreichen Charakteren sprechen könnte. Bei der Musik hat sich Titus schon etwas mehr Mühe gegeben, denn die lustigen Melodien und die markanten Soundeffekte werten das Spiel ein wenig auf. Trotz guter (wenn auch verstaubter) Ansätze schafft es Incantation nur knapp über das Mittelmaß. Die zwölf Level ähneln sich sehr und erfordern wenig Können, um sie zu meistern. Danach verfliegt das Interesse, die Welt zu retten, fast völlig. Dennoch wird Zmira bei den etwas jüngeren Semestern unter Euch bestimmt auf einige Freunde treffen.

Christian Henning



Die Höhlen-Level sind besonders gefährlich, da ein falscher Tritt oft den sicheren Tod bedeutet



Dieser wildgewordene, blaue Geselle hat wohl kein Nutella zum Frühstück bekommen

Gameplay 3+

Zmira läßt sich auch in brenzligen Situationen gut steuern, und die Feinde sind fair designet.

Dauerspaß 3

Besonders jüngere Spieler werden sich mit Incantation auch längerfristig beschäftigen können.

Grafik 3

Die Sprites sind ebenso wie die Hintergründe hübsch, verfügen jedoch nur über wenige Animationsphasen.

Sound 3+

Mehrere Melodien untermauern die einzelnen Level, ohne dabei auf die Nerven zu fallen.

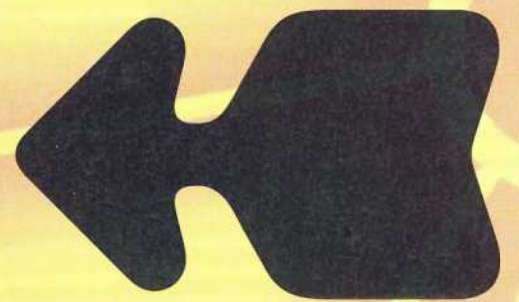
TOTAL-CHECK

Genre Jump&Run
Level 12
Schwierigkeit niedrig
Continues keine
Speicherkapazität 16 MBit
Erhältlich im Handel

FAZIT
3+

So spielt Ihr morgen!

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



Soul Blade, PlayStation



Rage Racer, PlayStation



Command & Conquer, PSX & SAT



Das
Multiformat-
Magazin Eurer
TOTAL-
Redaktion!

Jeden Monat für
5,90 DM bei Eurem
Zeitschriftenhändler!

neXt Level 1/97 bietet Euch u. a. das Spiel des Monats, *Wayne Gretzky's 3D Hockey* (das Eishockey-Spektakel für Nintendo⁶⁴ im Test), *Command & Conquer* (die Umsetzung des einzigartigen PC-Strategiespiels für PlayStation und Saturn), *Legacy of Kain* (das grafisch spektakuläre Horror-Adventure), *Rage Racer* (das neueste Update von Namcos Vorzeigerennspiel *Ridge Racer*), ein Ausblick auf die PlayStation-Highlights 1997 von Sony, Namco und Psygnosis. Saturn-Tests und -Infos zu *Virtual On* (Segas Battlemech-Kampfspiel), *Samurai Shodown III* (die Umsetzung des wegweisenden Automaten-Prüglers) und *Fighters Mega Mix* (das Beat 'em Up des kommenden Jahres). Außerdem gibt es in den 16-, 32- und 64-Bit-Leveln umfassende News und Facts zu den gängigen Konsolen, alles Wissenswerte rund um das N64, Automaten-Highlights, einen Classic-Videogames-Bericht, Zubehör-Empfehlungen, Tips&Tricks und vieles mehr!

GB

1-2 Spieler (Link)

Nintendo

ca. DM 70

TETRIS ATTACK



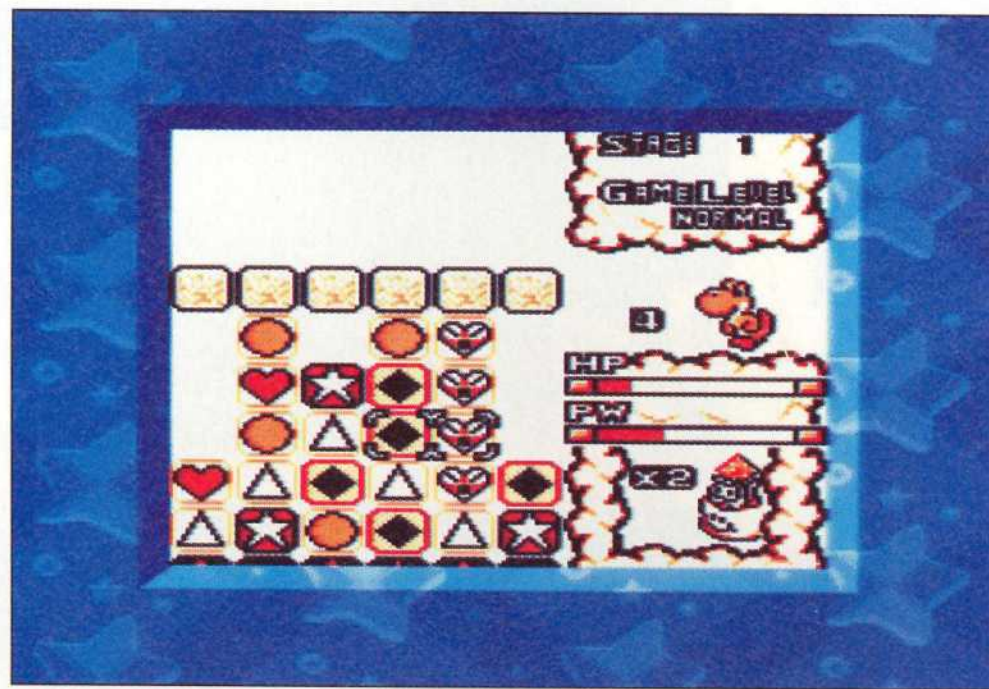
Mit Tetris Attack hofft Nintendo, an den Erfolg des legendären Tetris anknüpfen zu können und entführt die Spieler wieder in die knifflige Welt der Klötzchen mit ihren eigenen Gesetzen.

Als Tetris Attack vor kurzem für das Super Nintendo erschien, wich dem anfänglichen Mißtrauen schnell helle Begeisterung, denn Nintendo präsentierte eine originelle Variante des arg strapazierten Spielprinzips. Während es beim Original Tetris noch um die geschickte Einordnung von herabfallenden Bausteinen und die Bildung geschlossener, horizontaler Reihen ging, stellt Tetris Attack diese Regeln etwas auf den Kopf. So wächst dabei eine ungeordnete Klötzchen-

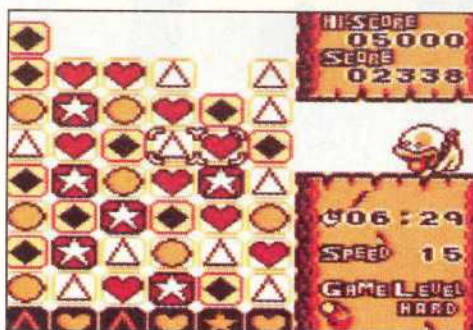
POSITIV!

Geniales Spielprinzip,
Übersichtliche Grafik,
Paßwörter

masse aus dem Spielfeldboden und nähert sich der Decke. Einzige Aktionsmöglichkeit des Spielers ist das waagerechte Vertauschen zweier Steine. Das Ziel dabei ist die Bildung einer horizontalen oder vertikalen Reihe von mindestens drei Blöcken mit dem gleichen Symbol. Diese lösen sich dann auf,



Die Game-Boy-Umsetzung bietet alle Features der Super-Nintendo-Fassung. Einziger Unterschied: Im Zweispieler-Modus gibt es auf dem Super Game Boy keinen Splitscreen



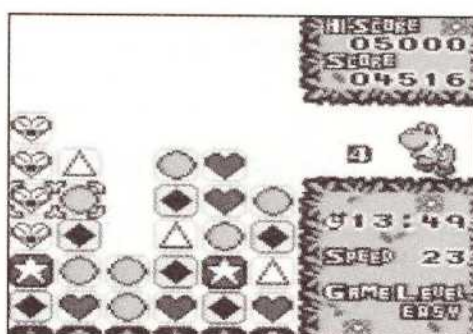
Neben dem Schwierigkeitsgrad dürft Ihr auch die Spielgeschwindigkeit bestimmen

und herunterfallende Blöcke verursachen nicht selten Kettenreaktionen. Solche Kettenreaktionen oder

EIN NEUER KLASSIKER FÜR DEN GAME BOY

Reihen mit mehr als drei identischen Steinen stoppen für kurze Zeit das Nachrücken der Blockreihen, so daß Ihr für geschicktes Agieren zusätzliche Bedenkzeit erhältet.

Neben zahlreichen interessanten Einspieler-Modi (siehe Kasten) integrierte Nintendo außerdem einen tollen Zweispieler-Modus. Bei diesem erscheinen nach umfang-



Durch Symbole auf den Blöcken lassen sich diese auch auf dem Game Boy gut erkennen



Der Time-Attack-Modus bietet eine durchgehende Geschichte um Bowser und Yoshi

reichen Abräumaktionen irritierende Riesenklötze auf dem Spielfeld des Gegners, die nur umständlich zerstört werden können. Großer Pluspunkt der Handheld-Version ist außerdem die saubere Grafik. Dank auffälliger Symbole auf den Klötzchen geht während des zum Teil recht hektischen Spielverlaufs nie der Überblick verloren.

Tatsächlich ist der Game Boy die

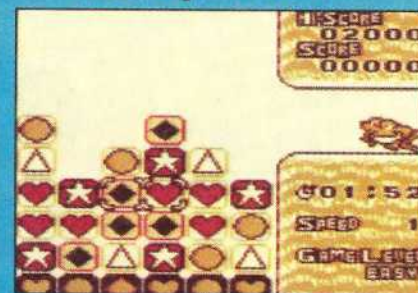
NEGATIV!

Ein weiterer Tetris-Verschnitt ist sicher nicht die originellste Spiel-Idee

ideale Konsole für diese Art von Geschicklichkeitsspiel, die keine aufwendige Präsentation benötigt. Sowohl als Ablenkung für unterwegs als auch für ausgedehnte Puzzle-Sessions ist Tetris Attack eine tolle Alternative zum Ur-Tetris von Alexej Patschitnow.

Marco Häntsch

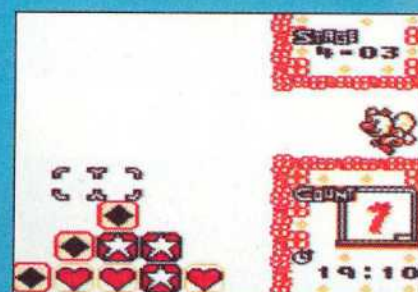
Die Spielmodi



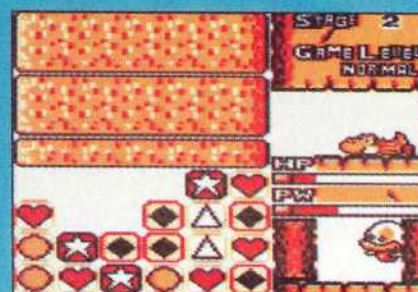
Time Trial: Ziel ist es, innerhalb von zwei Minuten so viele Punkte wie möglich zu machen



Stage Clear: Innerhalb der nachrückenden Blockmasse befindet sich eine Clearline. Versucht alle darüberliegenden Steine verschwinden zu lassen



Puzzle: 60 knifflige Probleme mit steigendem Schwierigkeitsgrad gilt es zu lösen. Mit einer begrenzten Zahl von Zügen müßt Ihr das Spielfeld leerräumen. Nach jedem Level gibt es ein Paßwort



Versus: Ihr spielt wahlweise gegen den Computer oder per Link-Kabel gegen einen menschlichen Kontrahenten. Durch Combos und Kettenreaktionen könnt Ihr die Power-Anzeige Eures Gegners reduzieren und 'Müll-Blöcke' auf seinem Spielfeld erscheinen lassen

Gameplay

1

Das perfekte Spiel für den Game Boy. Einfach, aber abwechslungsreich und unglaublich fesselnd.

Dauerspaß

1-

Originelle Spielmodi variieren das eingängliche Spielprinzip geschickt und motivieren auch auf Dauer.

Grafik

2+

Die Grafik ist genrebedingt relativ schlicht, bietet dafür aber die totale Übersicht während des Spiels.

Sound

2

Typische Soundeffekte und leichte Musikantermalung. Nichts Aufregendes, aber absolut passend.

TOTAL-CHECK

Genre: Puzzlespiel
Level: 60
Schwierigkeit: 3 Stufen
Continues: Paßwörter
Speicherkapazität: 4 MBit
Erhältlich: im Handel

FAZIT

1-

FIFA '97

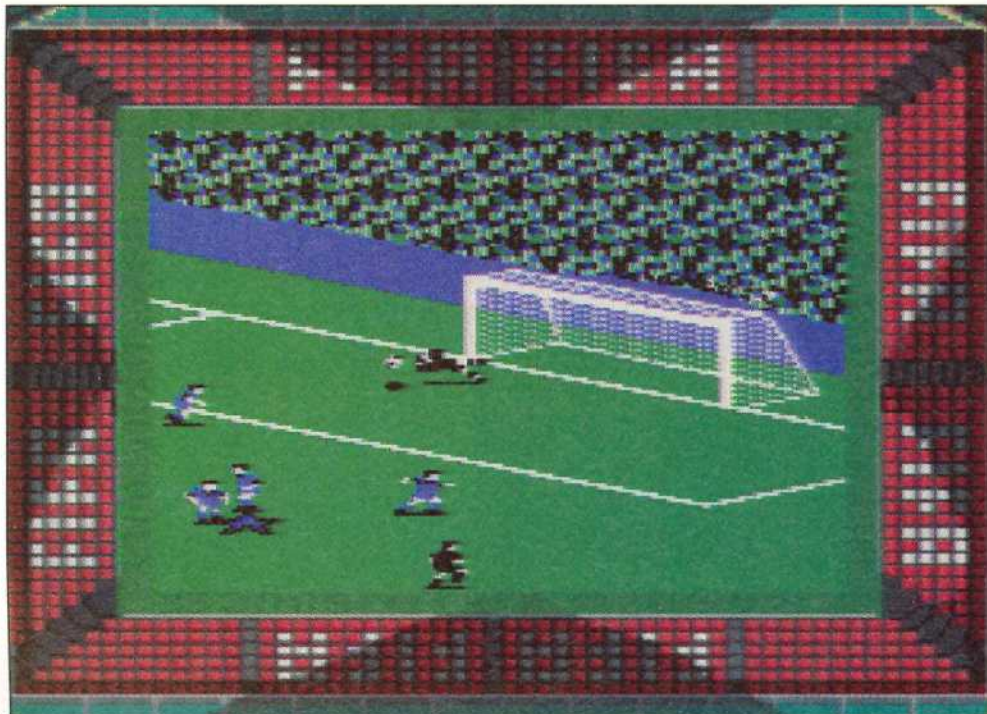
Electronic Arts ist bekannt für ihre jährlichen Sportspiel-Updates. Auch der Game Boy wird in diesem Jahr, pünktlich zum Weihnachtsfest mit einer Neuauflage der überaus erfolgreichen Fußball-Serie bedacht.

GB

1 Spieler

EA / T.H.Q.

ca. DM 70



Taktische Spielzüge und Kombinationen sind keine Seltenheit, doch der Torwart hat gut aufgepaßt und holt das runde Leder mit akrobatischen Hechteinlagen aus dem Gefahrenbereich

Hierzulande ist Fußball nach wie vor der Volkssport Nummer eins, und es scheint so, als würde sich die kommenden Jahre auch nicht viel daran ändern. Obwohl Tennis, Boxen und auch Formel 1 immer mehr an Popularität dazu gewinnen, ist das Gros der Sportbegeisterten in eben jener Elf gegen-Elf-Kickerei angesiedelt.

Da aber ein himmelweiter Unterschied zwischen passivem Sofasportler und aktivem Lederkugelbolzer besteht, haben verschiedenste Software-Anbieter schon seit Jahren den Fußball

mäßigen Abständen Nachfolger zu veröffentlichen. Der Konsument erwartet jedoch mit Recht eine Verbesserung gegenüber dem bekannten Vorgänger.

Leider kann FIFA '97 diesem Anspruch nicht ganz gerecht werden. Lediglich ein Paßwortsystem für laufende Turnier-, Ausscheidungs- und Ligaspiele ist hinzugekommen. Dafür gibt es statt zwei nur noch einen Schwierigkeitsgrad und im Gegensatz zu vormals 217 nur noch die bescheidene Anzahl von 52 Teams.



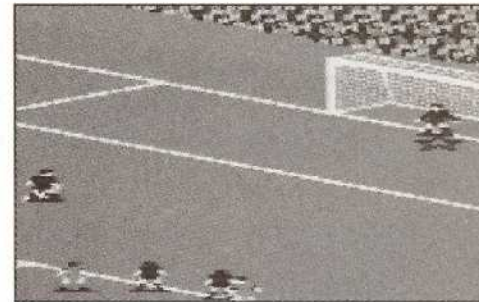
Sturm und Abwehr liefern sich ständig unerbittliche Kämpfe um den begehrten Ball



In brenzigen Situationen zieht ein abgebrüh-ter Spieler schon mal die Grätsch-Notbremse



Bei FIFA '97 gibt es in einer Vielzahl von Optionsmenüs die Möglichkeit, die Grundeinstellungen zu verändern. Einige können spielentscheidend sein. Beim Super Game Boy wird durch die Ausnutzung mehrerer Farben mehr Übersicht geschaffen.



Fußball ist nichts für Empfindliche, doch wer zu hart einsteigt, wird mit einem Elfer bestraft

Menümusiken quasi nicht vorhanden, und die Spielfiguren beherrschen das gesamte Repertoire der hohen Fußballscheule aus dem Effeff. Leider konnte die Spielgeschwindigkeit gegenüber dem Vorgänger nicht gesteigert werden, wodurch der Spielablauf immer noch streckenweise etwas zähflüssig verläuft. Aufgrund des eingebauten Paßwortsystems sollte die Entscheidung bei einer Neuanschaffung eindeutig auf die 97er Version fallen. Besitzer des 96er Moduls hingegen sollten sich gut überlegen, ob sie das ansonsten identische Sequel benötigen.

Frederic Berg

das klassische Freundschaftspiel, ebenso wie die bekannten vielseitigen Grundeinstellungsmöglichkeiten.

Die Mannschaftsaufstellung, die taktische Marschroute, in welchen Regionen sich Abwehr, Mittelfeld und Sturmzone bewegen sowie die Wet-

LANGSAM SENKT SICH DAS LEDER INS NETZ

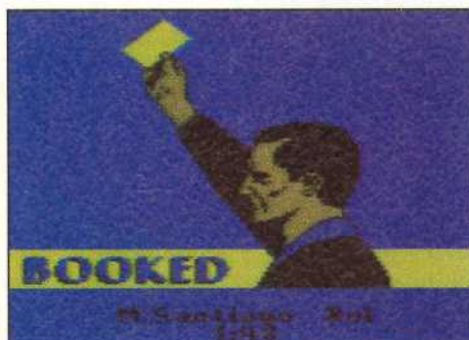
terverhältnisse, nichts wurde vergessen, und auf alles kann der Spieler im Vorfeld Einfluß ausüben. Nach wie vor ruckelt das Scrolling ein wenig, der Sound ist bis auf ein paar gute



für sich entdeckt und Kompromißvarianten ausgetüftelt. In die Couch versinken und Tore schießen ist der Traum eines jeden Hobby-Klinsis und soll Wirklichkeit werden. Auf jedenfall wurden die Träume der Hersteller wahr, denn die entsprechenden Titel fanden reißenden Absatz, was wiederum Grund genug ist, in regel-



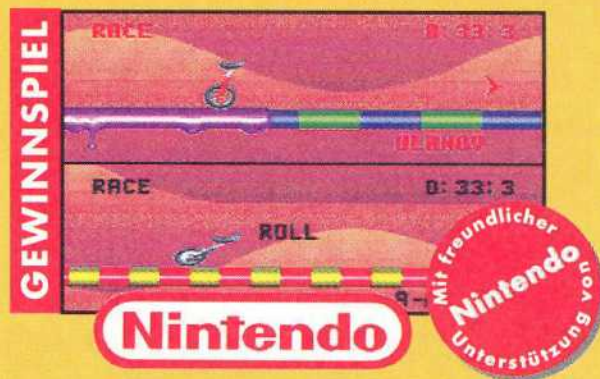
Ansonsten hat sich nichts geändert. Das soll allerdings nicht heißen, daß es sich um ein schlechtes Spiel handelt. Die spielerischen Grenzen des Game Boys bezüglich einer Fußballsimulation sind offenbar schon im vorangegangenen Jahr vollkommen ausgereizt worden. Außer den bereits erwähnten Modi gibt es noch



Gameplay	2+
Vom Doppelpaß bis hin zur Grätsche stellt die gute Spielbarkeit kein Problem dar.	
Dauerspaß	2+
Vier Spielmodi sorgen für ordentlich Abwechslung, Paßwörter für genügend Langzeitmotivation.	
Grafik	3+
Sehr übersichtlich durch den Verzicht auf unnötige Details, leider ruckelt das Scrolling ein wenig.	
Sound	4-
Alle paar Minuten ein Pfiff der Trillerpfeife, ein Rauschen bei Toren und etwas Musik ist zu wenig.	
TOTAL-CHECK	FAZIT
Genre Sport	2
Level 52 Teams	
Schwierigkeit mittel	
Continues Paßwörter	
Speicherkapazität 4 MBit	
Erhältlich im Handel	

Ave, Ihr da draußen. Ein weiteres Mal haben wir uns durch Wäschekörbe voll er Einsendungen gekämpft. Die aktuellen Kandidaten stehen fest, ob sie auch im kommenden Monat auf den vorderen Plätzen anzutreffen sein werden, das entscheidet Ihr ganz allein. Überraschenderweise hat *Donkey Kong Country* ein Comeback in die Top Ten geschafft, was vielleicht mit der Vorfreude auf *Dixie Kong's Double Trouble* zusammenhängen mag. Wieviel Kilo Post schickt Ihr uns nächstesmal?

Wieder einmal gibt es einen guten Grund, sich an den Charts zu beteiligen. Diesmal hat uns die Firma Nintendo ein Unirally-Modul zur Verfügung gestellt, welches unter allen Einsendern verlost wird



SNES

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

GB

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

TOTAL! Aufruf

Wie Ihr seit der vorherigen Ausgabe mitbekommen haben solltet, geben wir Euch in Zukunft ein Special-Thema vor, damit wir gezielte Einsendungen erhalten. Die Auswertung erfahrt Ihr dann jeweils in der übernächsten TOTAL!. Diesmal geht es um eine Frage, die für jeden Videospieler von größter Wichtigkeit ist, wenn er sich nicht langweilen möchte. Welche fünf Spiele verfügen Eurer Meinung nach über die größte Langzeitmotivation. Schreibt uns Eure Favoriten bis zum 24.1.97!

Redaktionstip

Nachdem Wayne Gretzky bei uns erneut das Eishockey-Fieber entfachte und wir von NHL '97 ein wenig enttäuscht wurden, haben wir NHL Hockey '94 wieder aus dem Hinterstübchen herausgekratzt. Mehr Gameplay ist auf dem SNES kaum möglich. Dieses Modul ist der absolute Tip für alle Freunde anspruchsvoller Sportsimulationen.





Spietip von Rainer Ortmaier
Secret of Evermore (SNES)

Secret of Evermore gefällt mir deswegen so besonders gut, weil es das einzige Spiel ist, in dem dir ein Hund hilft. Es ist aber auch sehr spannend und hat wunderschöne Grafiken sowie viele sinnvolle Waffen.



Spietip von David Kellner
Chrono Trigger (SNES)

Obwohl Chrono Trigger schon älter ist, macht es immer wieder Spaß, auch wenn man schon zehn verschiedene Abspanne kennt. Die sehr schönen Grafiken und das ganze Drumherum machen das Spiel zu einem Muß für jeden Fan von Rollenspielen.



Spietip von Patrick Swatshina
Breath of Fire II (SNES)

Dieses Game ist das beste Rollenspiel aller Zeiten. Die Charaktere sind perfekt gemacht und erscheinen im Kampf nicht wie bei anderen RPGs als Zwerge. Die Hintergrundstory ist spitze und die Idee, eine eigene Stadt aufzubauen, ist ebenso einmalig wie die, sich mit Schamanen verschmelzen zu können.



Spietip von Diemo Kösel
Diddy's Kong Quest (SNES)

DKQ wird immer eines der besten SNES-Spiele bleiben, weil die anderen Spiele erst einmal an die Grafik und den Spielspaß herankommen müssen. Und erst wenn man alle 75 Münzen gefunden hat, ist man dem Spiel würdig geworden.

NES

1

SUPER MARIO BROS. 3

J&R • Note: 1 • Test 6/95



2

SUPER MARIO BROS. 1

J&R • Note: 2+ • Test 7/94

VORMONAT
3



3

ZELDA I

Act./Adv. • Note: 2 • Test 3/96

VORMONAT
2



4

SUPER MARIO BROS. 2

J&R • Note: 2 • Test 8/94

NEU!



5

MEGA MAN 5

Act./J&R • Note: 2- • Test 5/96

NEU!



Special

Während im vorangegangenen Monat die Superhirne die Nase vorn hatten, dominieren diesmal die Haudegen. Vielen Dank für Ever Special!

1

SUPER STREET FIGHTER II

Prügelspiel • Note: 1 • Test 9/94



2

STREET FIGHTER II

Prügelspiel • Note: 1 • Test 10/94



3

WEAPONLORD

Prügelspiel • Note: 2 • Test 2/96



4

SAMURAI SHODOWN

Prügelspiel • Note: 2 • Test 11/94



5

CLAYFIGHTER

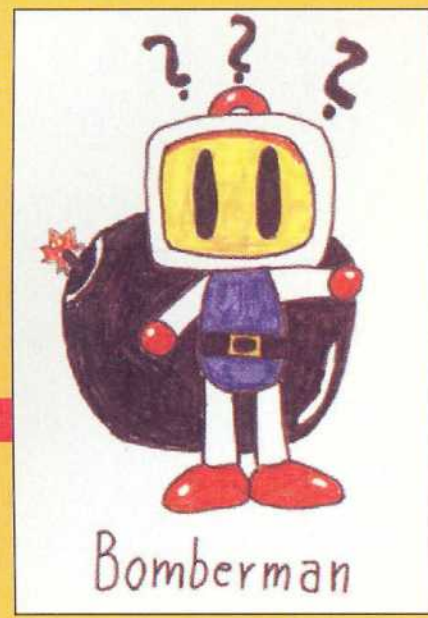
Prügelspiel • Note: 2+ • Test 5/94



Benjamin Wagner



Patrick Monsur



David Kellner

GEWINNEN!

Wenn Ihr die Leser-Charts mitgestalten wollt, so schreibt uns Euer Lieblingsspiel oder eine Chartliste für alle Nintendo-Konsole 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: Frank Marten aus Hamburg. Viel Spaß mit Super Punch-Out!

Ciao, bis kommenden Monat!

X-plain Verlag
TOTAL! Charts
Friedensallee 41
22765
Hamburg





TOTAL

Na sowas, es weihnachtet sehr!

Wer hätte das gedacht, auch in diesem Jahr findet Weihnachten wieder genau zur gleichen Zeit statt wie im vergangenen Jahr! Allerdings gibt's da einen kleinen Unterschied, die Wartezeit bis zum Deutschland-Start des Nintendo⁶⁴ hat sich enorm verkürzt, und in so manch einem winzigen Kämmerlein hocken bereits von Kopf bis Fuß begeisterte Videospiele von den Bildschirmen, auf denen sich unser aller Freund Mario in phantastischen Welten vergnügt. Bald wird dieser Spaß auch einer breiten Masse zuteil, jedoch erst dann, wenn die vielen N64-Gutscheine am ersten März 1997 über die Ladentheken wandern. Frohes Fest und guten Rutsch, Euer TOTAL!-Team!!!

Unsere persönliche Meinung zu:

Terranigma (SNES)
S. 28-33

Tetris Attack (GB)
S. 40

Wayne Gretzky's
3D Hockey (N64)
S. 58-61

Street Fighter
Alpha 2 (SNES)
S. 62-65

Musikalisch höre
ich zur Zeit am
liebsten ...

Thomas



Bevorzugte Genre:
Renn- und Prügelspiele
derzeitiges Lieblingsspiel:
Wayne Gretzky's
3D Hockey (N64)



Da ich nicht so heißhungerig auf Lufia warte, wie es wohl die meisten Rollenspiel-Fans tun, dient mir das durchaus interessante Terranigma auch nicht als Überbrückung. Wenn ich jedoch ein Fan wäre ...



Knobel- und Tüftel-Fans werden den kurzweiligen Spaß für unterwegs sicherlich sehr begrüßen, ich ziehe es jedoch zur Zeit vor, meine Fähigkeiten auf dem Eishockeyfeld zu verbessern.



Endlich gibt es wieder ein prima spielbares Eishockey-Modul. Nach der brillanten NHL Hockey-Serie war es lange recht still um diese Art Sportspiel, doch nun hört man den Puck wieder zischen.



Sicher, wenn man durch die 3D-Beat'em-Ups der 32-Bitter verwöhnt ist, mutet dieser Prügler nicht sonderlich spektakulär an, doch für SFFans ist Street Fighter Alpha 2 ganz klar ein unumgängliches Muß!

Wenn ich etwas Zeit zum Entspannen habe, aber auch manchmal bei der Arbeit höre ich am liebsten DJ-Kicks: Kruder & Dorfmeister. Die instrumentalen Stücke geben mir neue Kraft und Energie.

Christian



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



Schade, daß der Beruf eines Knechtes, äh, Volontärs nur wenig Freizeit übrigläßt, um sich längerfristig mit solchen Spielen zu beschäftigen. Sicher wären die Abende dann um einiges spannender.



Die Idee, die Steinchen von unten nach oben ins Bild kommen zu lassen, ist neu, ansonsten ist's halt doch nur der 263ste Tetris-Außuß.



Spätestens seit ich mit Sven gemeinsam gegen Reza angetreten bin und nur eine knappe Niederlage hinnehmen mußte, war für mich klar, dieses Spiel muß ich haben - zum Üben ...



Nach nicht enden wollender Dürrezeit! erhalten die SNES-User endlich ein neues Street Fighter-Spiel, und ich kann nur sagen, das Warten hat sich gelohnt. SFA 2 ist ein Prügelspiel erster Güte!

... Organic von Joe Cocker. Erstens kann ich damit meine Bürogeusen Marco und Klaus K. quälen, und zweitens kenne ich meine Grönemeyer-CDs schon fast auswendig.

Marco



Bevorzugte Genre:
Sport- und Prügelspiele
derzeitiges Lieblingsspiel:
Street Fighter Alpha 2 (SNES)



Phantasievolles Spiel um die Menschheitsgeschichte. Nicht so komplex wie ein traditionelles Rollenspiel, aber sehr umfangreich und mit zahlreichen Ideen gespickt.



Für diese Art von Spielen wurde der Game Boy erfunden. Einwandfreie Umsetzung, die auf lange Zeit zu fesseln vermag. Freunde guter Puzzle-Spiele werden begeistert sein.



Kaum ein anderes Eishockey-Spiel läßt sich so schnell beherrschen. Zahlreiche Torerfolge motivieren auch den Anfänger, und die technische Seite ist zwar unspektakulär, aber tadellos.



Endlich gibt es die Alpha-Reihe auch auf dem Super Nintendo. Bessere Grafik, mehr Kämpfer, mehr Aktionsmöglichkeiten - insgesamt das beste Street Fighter aller Zeiten.

Zur Zeit kann ich den Müll von Garbage's letzter CD am besten vertragen. Auch wenn die Scheibe nicht gerade meine Arbeitsmoral stärkt, eignet sie sich gut, den Kopf von allem Sinnlosen zu leeren.

Klaus



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



Rollenspiele sind zwar nicht gerade mein favorisiertes Genre, Fans werden mit dem hervorragenden Terranigma jedoch definitiv eine Menge Spaß haben.



Ich bevorzuge zwar nach wie vor Tetris für den Game Boy, der Knobel Spaß mit Yoshi & Co. weiß aufgrund innovativer Spielelemente jedoch auch für längere Zeit zu unterhalten.



Das erste Sportspiel für das Nintendo⁶⁴ macht eine sehr gute Figur. Die actionlastige Eishockeysimulation besticht durch tolle Grafik und ein hohes Maß an Spielbarkeit.



Die Super-Nintendo-Fassung des famosen Automaten-Originals gehört zu den absoluten 16-Bit-Highlights dieses Jahres. Beat'em-Up-Fans sollten sich dieses Game auf keinen Fall entgehen lassen.

Die neue Jamiroquai-Scheibe schallt nach wie vor aus meiner Bude. Doch auch das neue Album von M-Beat sowie diverse Jungle-Sampler laufen bei mir in der 'heavy rotation'.

Klaus-D.



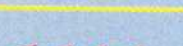
Bevorzugte Genre:
Action- und Rollenspiele
derzeitiges Lieblingsspiel:
Terranigma (SNES)



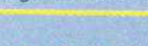
Ein Rollenspiel mit deutschen Texten, was will man mehr? Nun, vielleicht ein vernünftiges Magiesystem, eine Party mit mehreren Charakteren ... Aber man kann ja wohl nicht alles haben.



Neue Ideen oder nicht, zum Spielen für zwischendurch halte ich das Ur-Tetris immer noch für unschlagbar.



Realistische Sportsimulationen waren mir bislang immer viel zu dröge, aber das sehr actionreiche Wayne Gretzky's 3D Hockey macht ähnlich wie NBA Jam mit vier Spielern einen Heidenspaß.



Auch wenn sich die 'Verbesserungen' gegenüber den Vorgängern arg in Grenzen halten, bleibt SF immer noch das Referenz-Prügelspiel. Doch Alpha hat ein gravierendes Manko: Wo ist Cammy?

Nachdem sich The Prodigy kürzlich 'live' (live?) als ziemlicher Flop entpuppte, bleibt eigentlich nur noch der Griff nach unseren Lokalmatadoren Der Tobi & das Bo mit Ist mir egal. Guter Text ...

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!

IN and OUT - Trends und Anti-Trends -

Was tut sich so in unserer Gesellschaft? Was ist gerade hip, und was sollte man lieber bleiben lassen, um nicht als out zu gelten? TOTAL! verrät Euch die neuesten Trends und Anti-Trends vor dem Jahreswechsel.

IN ist ...

... Schnee (Hauptsache, die weiße Pracht ist nicht durch den Straßenverkehr zu einem matschigen Klumpen Dreck verkommen.)
... exzessiv Eishockey-Games zu daddeln -

passend zur kalten Jahreszeit
... ein schwarzes oder rotes N64-Pad
... die Comedy (Kult-)Show RTL Samstag Nacht (Ganz besonders 'Zwei Stühle, eine Meinung' mit Olli und Wigald zerreißt einem das Zwerchfell!)
... Pizza ohne Thunfisch, dafür aber mit reichlich Spinat oder Zwiebel/Schafskäse
... der 'N64-Gutschein' als extrem beliebtes Weihnachtsgeschenk

OUT ist ...

... die Harald-Schmidt-Show mit ihrem stän-

dig auf den Polen herumhackenden Nervenbündel Harald 'Ich-halte-mein-Publikum-für-so-blöd,-daß-sie-den-Unterschied-zwischen-mir-und-meinem-US-Vorbild-nicht-merken' Schmidt
... englisch und bedeutet 'draußen'
... sich einen DOS-Rechner zuzulegen und monatelang komplizierte Eingabe-Codes lernen zu müssen, statt sich einen Mac zu kaufen und sofort loslegen zu können
... Telefonkarten, Kreditkarten, Identifikationskarten, Krankenversicherungskarten
... nicht zu wissen, was neXt Level ist

Neues aus dem TOTAL!-Labor!

- Gewinnen mit Dr. Kurzkopf -



Aus welchem Jump&Run stammt diese häßliche Ente?

- 1
- a) aus Joe & Mac 3
 - b) aus Donald Duck in Maui Mallard
 - c) aus Donkey Kong Country 3 - Dixie Kong's Double Trouble



Wie heißt dieser merkwürdige Lu-latsch aus einem der bekanntesten Beat 'em Ups für das SNES?

- 2
- a) Dahljim
 - b) Dhalsim
 - c) Dashlim

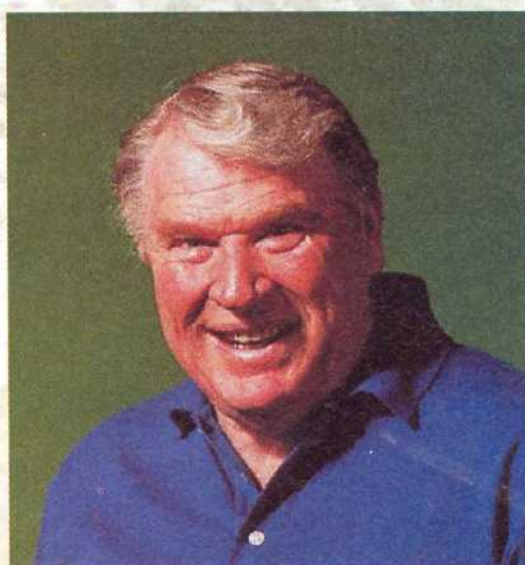
Wie nennt man die meist in Automaten-Spielen, 32- und 64-Bit-Spielen vorkommenden Vielecke?

- 3
- a) Polyphone
 - b) Polyoniten
 - c) Polygone



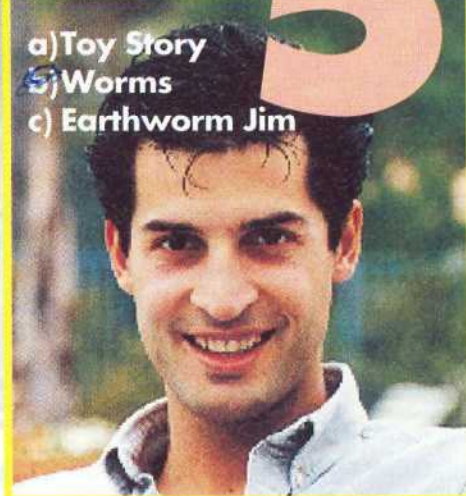
Wer ist diese berühmte Persönlichkeit, der schon zahlreiche Spiele für alle möglichen Konsolen gewidmet wurden?

- 4
- a) Frau Ingelore Schreinemakers
 - b) Der Ex-Football-Star John Madden
 - c) Der amerikanische Schauspieler Lloyd Bridges
 - d) Der britische Action-Darsteller Jean Claude Connery
 - e) Der Golfprofi Roger Masters



Welches sehr erfolgreiche Spiel entwarf David Perry von Shiny Entertainment?

- 5
- a) Toy Story
 - b) Worms
 - c) Earthworm Jim



Die Preise!

Wer eines der zehn handsignierten Sonderhefte gewinnen möchte, schreibt die fünf richtigen Buchstaben auf eine Postkarte und schickt sie an: X-plain Verlag, TOTAL!-Labor, Friedensallee 41, 22765 Hamburg. Einsendeschluß ist der 24.1.1997 (Poststempel). Mitarbeiter des X-plain Verlages dürfen nicht teilnehmen. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Phone: 0451
871 7555

A.B. GAMES

Andreas Bender

Phone: 0451
871 7515

49,95

119,95

139,95

A.B. GAMES The Store

•• NEU ••

DER Videospiel-Laden in 23558 LÜBECK!

Moisliger Allee 40a / Ecke Füchtingstr.
(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!

Annahmeverweigerer, 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

SUPER MARIO 64

Die Pilzinsel

Je weiter Mario in die höheren Level des Schlosses vordringt, desto merkwürdiger werden die Welten, in denen er sein Abenteuer fortsetzt. Aus riesigen Pilzen und ganze Berge bedeckendem Efeu besteht die Flora der zwölften Welt. Bereitet Euch außerdem auf eine Begegnung mit Steine schleudernden Maulwürfen und einem kleinen Affen vor, der nichts als Unsinn im Schilde führt. Als besondere Attraktion wartet eine rasante, aber nicht ganz ungefährliche Rutschpartie auf unseren Helden.



TOTAL!



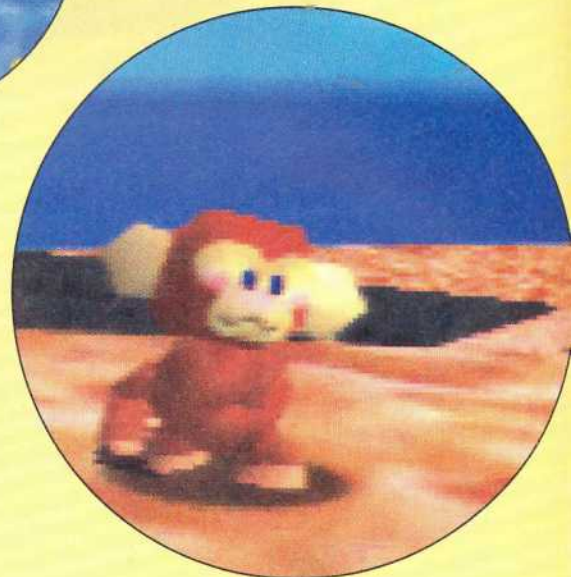
Auch wenn es anfangs reichlich gefährlich aussieht, solltet Ihr den Weg über die gewaltigen Pilze wagen. Denn dort sind ein Extra-Leben und zahlreiche rote Münzen verteilt. Paßt aber auf, daß Ihr vor Übermut nicht danebenspringt und so Euren Weg wieder ganz von vorne beginnen müßt!



Ein Blick über die Felskante gibt oft Aufschluß bei der Suche nach dem weiteren Weg



Auf dem Weg zum Berggipfel begegnet Mario einer Horde Maulwürfe, die ihn mit Steinen bewerfen. Schlagt Euch nicht zu lange mit diesem wilden Haufen herum, denn direkt nebenan bieten zahlreiche Felsvorsprünge eine willkommene Abkürzung in die höheren Regionen dieser Welt!



Dieser ganz unschuldig dreinblickende Affe hat es knüppeldick hinter den Ohren. Seid Ihr nicht vorsichtig genug, klaut er sich Marios Mütze und setzt sie sich selber auf



Von seinen zahlreichen Begegnungen mit Horuhei ist Mario gewarnt und tritt lieber den Rückzug über einen schmalen Steg an

Es ist nicht ganz leicht, die Mütze vom flinken Äffchen zurückzubekommen. Doch ohne seine Kopfbedeckung ist Marios Abwehrkraft gegen jede Art von Attacken geschwächt



Vergeßt vor dem Rutschen nicht, das neben dem Eingang platzierte Extra-Leben einzusammeln!



Der Weg über den rotierenden Baumstamm ist nicht empfehlenswert. Sucht lieber die rosa Bombe, um den Kanonenschacht zu öffnen!

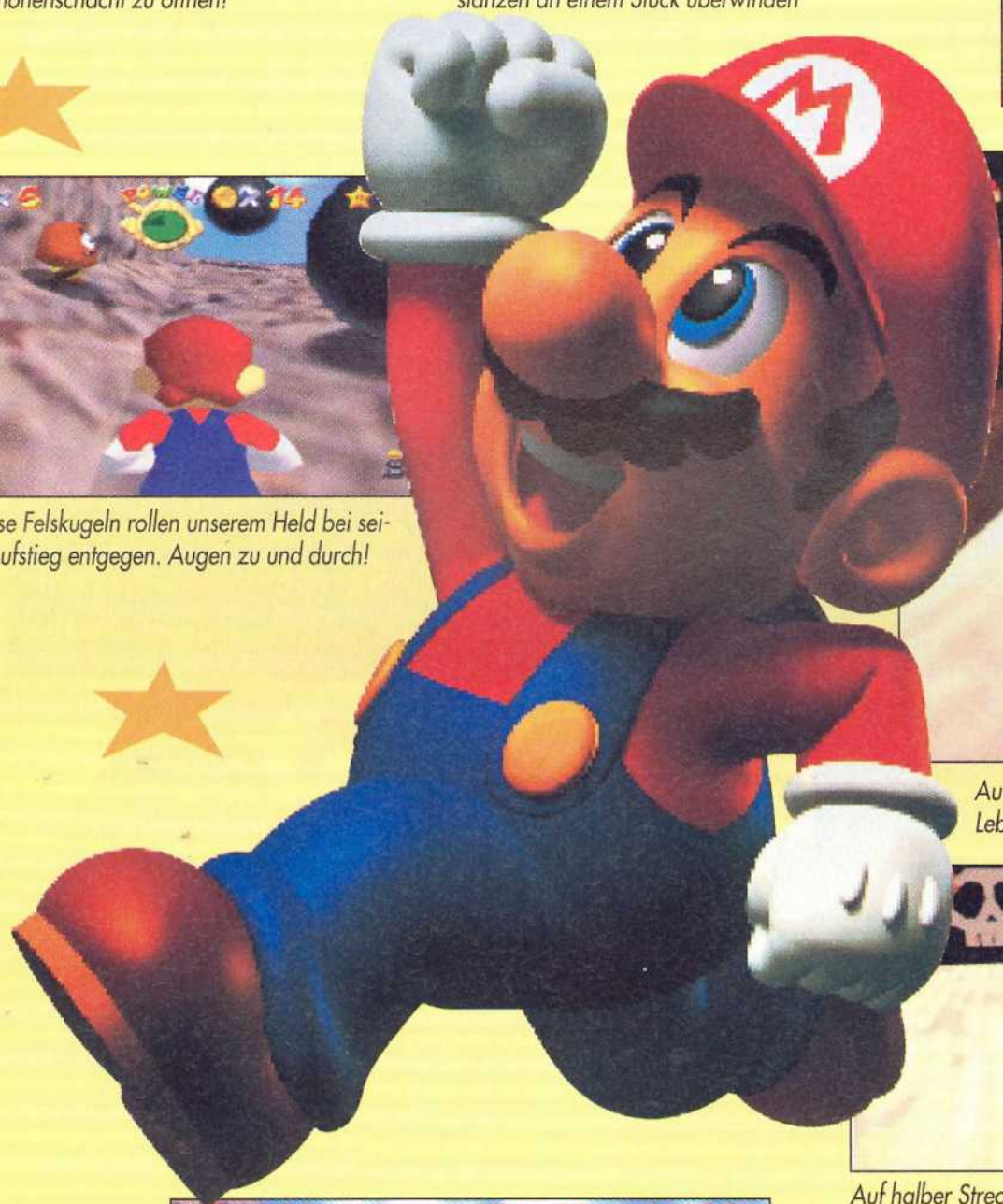
Nicht nur mit der Kanone, auch mit Hilfe des stürmischen Atems der Wolke kann Mario größere Distanzen an einem Stück überwinden



Hinter einer Felswand liegt der Eingang zu dieser gewaltigen Rutsche



Zahllose Felskugeln rollen unserem Held bei seinem Aufstieg entgegen. Augen zu und durch!



Auf dem Hosenboden in die Tiefe schlitternd kann Mario noch zahlreiche Extras wie Münzen und Leben einsammeln. Aber achtet auch auf den Abgrund, denn ein Geländer gibt es nur am Start!



Auf halber Strecke müßt Ihr die rechte Abzweigung nehmen, sonst landet Ihr in einer Sackgasse



Am Ende der atemberaubenden Rutschpartie wartet als Belohnung ein Stern auf Mario



Ganz vorsichtig sollte dieser schmale Felsweg überquert werden



Betätigt Ihr diesen Schalter, erscheinen für kurze Zeit zwei Blöcke. Der eine ist direkt im Wasserfall platziert und ermöglicht so das Aufsammeln eines Sterns



Geschafft! Endlich auf dem Gipfel angekommen, wirft Mario einen Blick auf die ganze Insel

SUPER MARIO 64

Gullivers Insel

Das Bild, das den Eingang zur 13. Welt darstellt, findet Mario gleich dreimal, aber nicht alle führen ihn ans Ziel. Je nachdem welches Bild Ihr wählt, betritt Mario als Zwerg oder als Riese die Welt. Grübelt aber nicht zu lange über die beste Größe nach, denn im Verlauf des Levels erhaltet Ihr noch genug Gelegenheiten, eine andere Größe anzunehmen! Am Ende dieses ungewöhnlichen Abenteuers wartet wieder ein stattlicher Endgegner auf Euch.

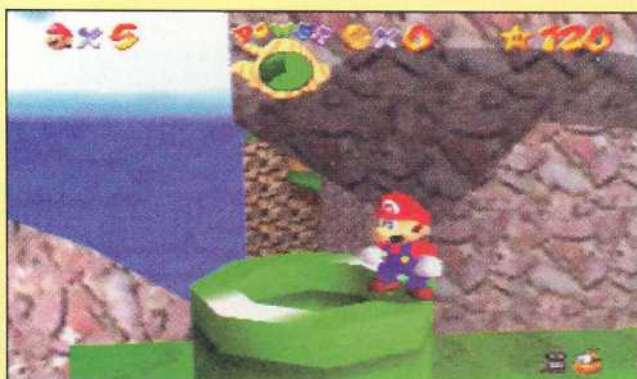


Überall lauern Gefahren auf dieser Insel. Aber auch als geschrumpfte Version hat Mario gute Chancen im Kampf gegen die zahlreichen unfreundlichen Gesellen

TOTAL!



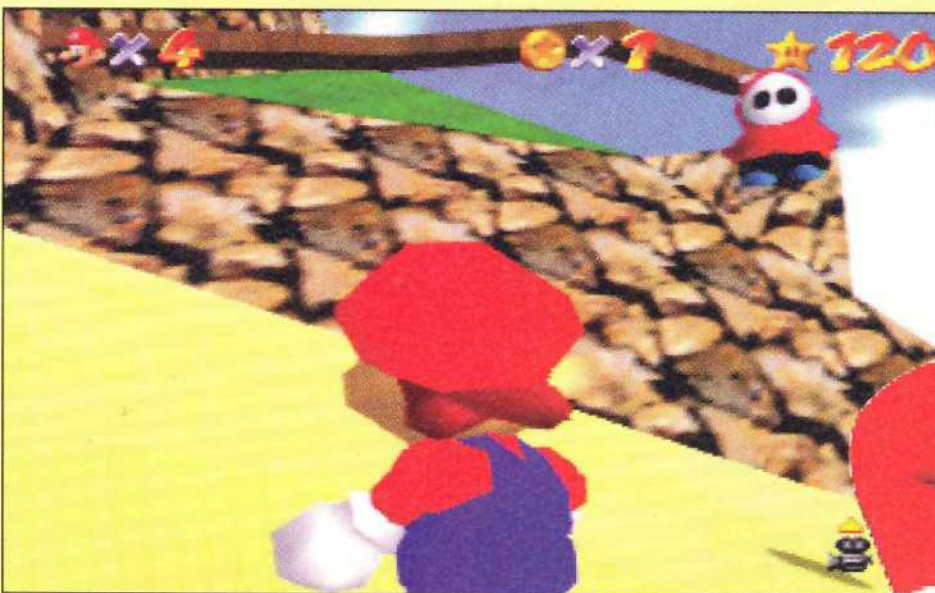
Es hängt von der Größe Marios ab, welche Aktionsmöglichkeiten Euch offenstehen. Kommt Ihr einmal an einer Stelle nicht weiter, dann hüpf einfach in eine der grünen Röhren und wechselt Marios Größe! Oft ergeben sich so ganz neue Wege



Gegen diese fleischfressenden Pflanzen müßt Ihr mehrmals als kleiner und als großer Mario kämpfen



Auf dieser schwebenden Insel befindet sich ein unsichtbares Warpfeld, das Euch zurück auf das Festland bringt

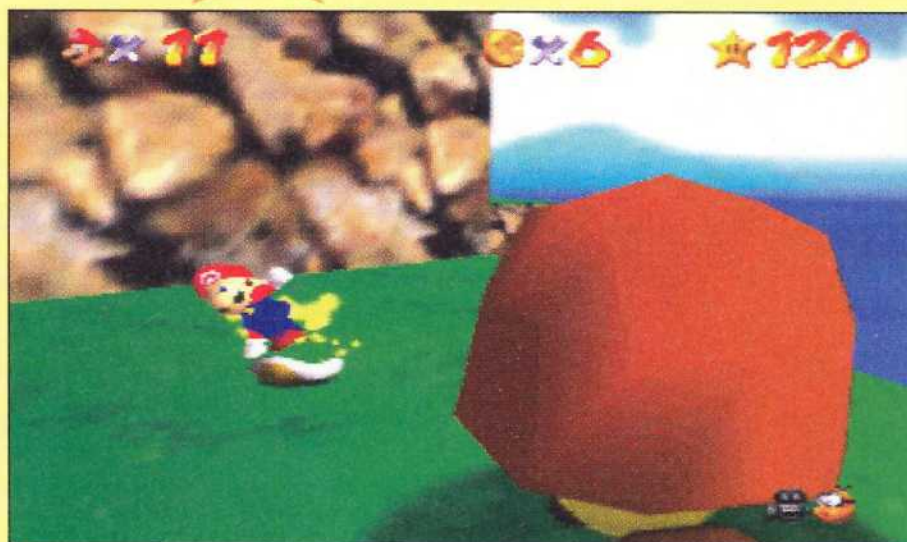


Für das Anlaufen von fünf verschiedenen Punkten, die jeweils mit einer Ziffer abgezählt werden, erhaltet Ihr als Belohnung einen Stern





Im Wasser ist der riesige Fisch mit Sonnenbrille die größte Gefahr. Wenn er Mario erwischt, frisst er ihn mit Haut und Haaren. Seid Ihr schnell genug, stellt der träge Kiemenatmer aber kein Problem dar



Schnappt Euch einen Schildkrötenpanzer und surft durch die Reihen Eurer Gegner!



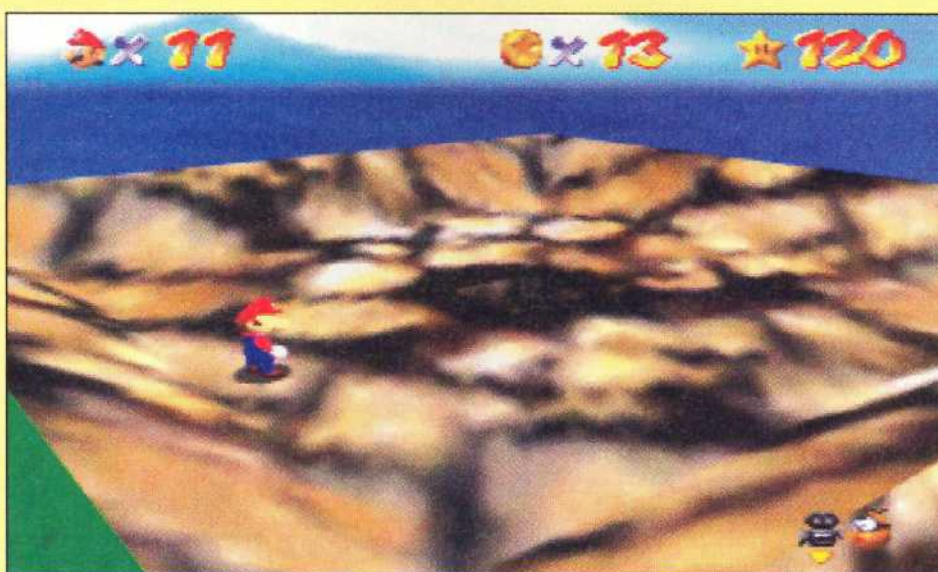
Mit einem Schuß aus der Kanone kommt Ihr Eurem Ziel, dem Gipfel des Berges, um einiges näher



Dank eines rettenden Windstromes ist es kein Problem, auch über größere Abgründe hinwegzufliegen. Macht Euch auf eine Bauchlandung gefaßt!



Diese rollenden Kugeln können Mario nun nicht mehr aufhalten. Mit ein paar kraftvollen Sprüngen läßt er auch diese Gefahr hinter sich



Als Riesen-Mario kann unser italienischer Superheld ein Loch in den felsigen Untergrund schlagen. Aber nur als Winzling paßt er durch diesen engen Eingang



Eine gelbe Raupe ist der Endgegner in dieser Welt. Sie fordert Euch im Inneren des Berges zum Kampf heraus



Der kleine Mario muß der Raupe dreimal auf den Kopf springen, um sie zu besiegen



GB

CLASSICS

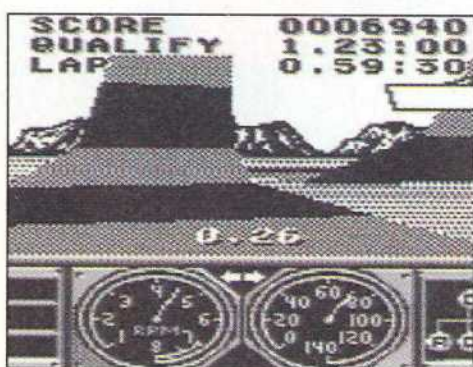
RACE DRIVIN'

„Gentlemen, start your engines!“ Bei der Arcade-Umsetzung Race Drivin' darf der geneigte Game-Boy-User seinem Bleifuß freien Lauf lassen.

1 Spieler

T•HQ

ca. DM 60



Vorsicht! Der Looping ist auch für Profi-Rennfahrer eine echte Herausforderung

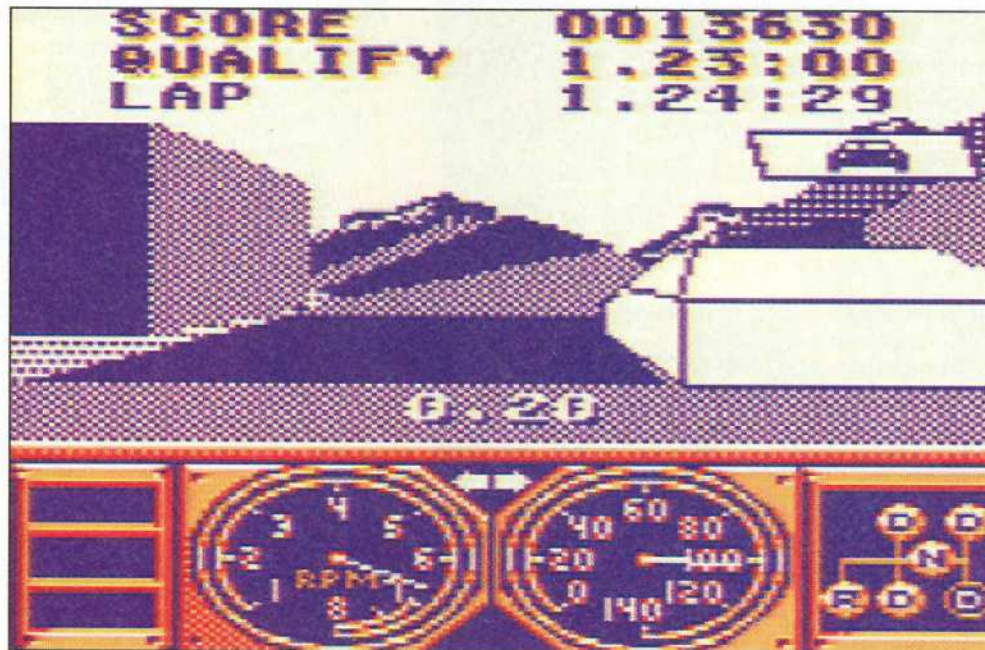
T•HQ präsentiert die Umsetzung eines schon etwas betagten Atari-Arcade-Automaten. Das Game ist vor einiger Zeit schon einmal erschienen, pünktlich zum Fest der Liebe steht der Re-Release von Race Drivin' an.

Zwar ist der Game Boy aufgrund seiner vergleichsweise leistungsschwachen Hardware für 3D-Spiele nicht besonders geeignet, T•HQ hat jedoch, um es vorwegzunehmen, ganze Arbeit geleistet.

Bevor Ihr Euch auf die Polygon-Pisten begeben, könnt Ihr einen von vier Boliden auswählen. Einer der Rennwagen bietet ein besonders für Anfänger geeignetes Automatikgetriebe, bei den anderen Flitzern müssen die Gänge von Hand eingelegt werden. Auch bezüglich ihrer Fahreigenschaften unterscheiden sich die Automobile voneinander. Während der Sportster durch gutes Beschleunigungsvermögen besticht, zeichnet sich der Speedster durch hohe Endgeschwindigkeit aus. Allerdings ist



Nach einer Qualifikationsrunde dürft Ihr gegen computergesteuerte Fahrer antreten



Die drei verschiedenen Strecken bergen so manches Hindernis. Neben engen Kurven, Tunnels und Loopings muß der Spieler sein Fahrzeug durch diverse andere Schikanen manövrieren ...

das Handling deutlich schlechter als bei den anderen Wagen. Am besten ist der Speedster für den Autocross-Track geeignet. Dort bieten sich Hochgeschwindigkeitsrennen förmlich an. Die fehlenden engen Kurven und Schikanen machen diese Strecke besonders für Bleiüße interessant. Auf der Stunt-Strecke ist schon mehr fahrerisches Können gefragt. Neben einer

RENNSPIEL-ACTION IM HOSENTASCHENFORMAT

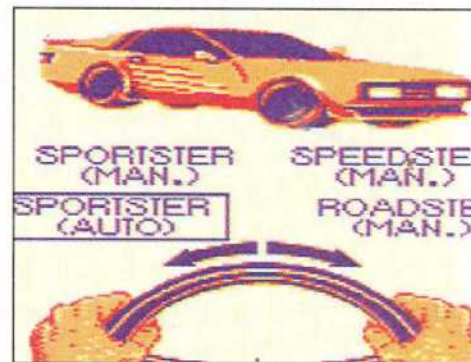


An den Checkpoints, die auf den Tracks verteilt sind, bekommt Ihr stets Bonus-Zeit

Steilkurve macht ein haarsträubender Looping diesen Kurs zu einer echten Herausforderung. Am schwierigsten ist jedoch der Super-Stunt-Track. Neben dem knapp bemessenen Zeitlimit, das dem Spieler auch auf den anderen Pi-

sten das Leben schwer macht, stellen dort beispielsweise Haarnadelkurven die Schwierigkeiten dar. Mit ein wenig Streckenkenntnis und dank der gelungenen Steuerung hat der Spieler jedoch selbst in prekären Situationen das Fahrzeug voll unter Kontrolle.

Auch in grafischer Hinsicht enttäuscht Race Drivin' nicht. Besonders mit dem Super Game Boy kommt die nicht sehr detaillierte, aber verhältnismäßig schnelle 3D-Optik gut zur Geltung. Hinsichtlich der Akustik hätten sich die Entwickler ein wenig mehr Mühe geben können, die Raserei wird le-



Vor dem Rennen dürft Ihr Euch für einen der vier PS-starken Boliden entscheiden



Schade! Eine Super-Game-Boy-Unterstützung bietet Race Drivin' leider nicht

diglich von einem monotonen Motorengeräusch und spärlichen Soundeffekten untermalt.

Alles in allem ist Race Drivin' ein Spiel, das sich besonders die zahlreichen Rennspiel-Freaks unter den Game-Boy-Usern nicht entgehen lassen sollten. Die ansprechende Optik, die gute Spielbarkeit und drei recht abwechslungsreiche Strecken machen dieses Game zu einem echten Genre-Highlight.

Klaus Kock

Gameplay 2

Die Boliden lassen sich präzise über die teilweise recht anspruchsvollen Pisten manövrieren.

Dauerspaß 2

Vier Rennwagen und drei abwechslungsreiche Strecken sorgen für Langzeitmotivation.

Grafik 2-

Die 3D-Grafik ist nicht sehr detailliert, vermittelt jedoch einen kleinen Geschwindigkeitsrausch.

Sound 3-

Aufgrund der mäßigen Soundeffekte stellt die akustische Untermalung nicht gerade ein Highlight dar.

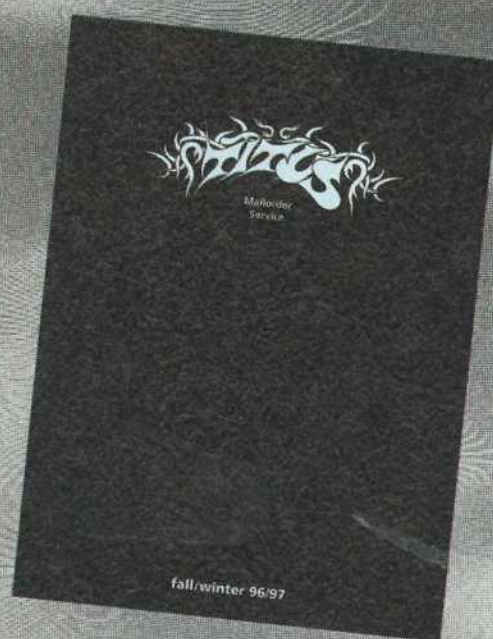
TOTALI-CHECK
Genre Rennspiel
Level 3 Strecken
Schwierigkeit mittel
Continues keine
Speicherkapazität 4 MBit
Erhältlich im Handel

FAZIT
2



Mailorder
Service

new catalog out now



call
0251 - 5 39 39 5

**Auf über 120 Seiten
findet Ihr den
neuesten Stuff,
der die Szene bestimmt!**

XP1296

Bestell Dir unseren neuen Katalog!
Falls wir Deine Adresse schon haben - einfach abwarten!
Er kommt in den nächsten Tagen automatisch. Wenn nicht fülle aus

Name

Straße

PLZ

Ort

Tel.

Fax

Ich interessiere mich für

sehr interessiert interessiert wenig interessiert

Skateboards

Inlines

Snowboards

BMX

Snakeboards

Bodyboards

Wir planen ein CD-ROM mit unserem Katalog, Video-, Musik-Clips und
vielmehr. Interessiert?

Ja ☐ Nein ☐

Ich habe einen Internet-Zugang

Ja ☐ Nein ☐

Meine e-mail Adresse

Einsenden an:

Titus Mailorder Service • Von-Steuben-Str. 21 • 48143 Münster

phone: 0251 - 5 39 39 5 • fax: 0251 - 5 39 39 49 • e-mail: mailorder@titus.de

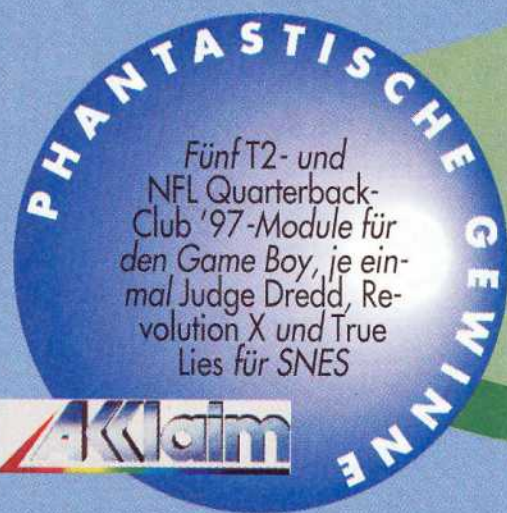
<http://www.titus.de>

DIE TOTAL!-WEIHNACHTEN

Was wäre Weihnachten ohne Geschenke? Mit freundlicher Unterstützung der hier aufgeführten Firmen haben wir einen reichhaltigen Christbaum für Euch geschmückt. Als **Hauptpreis** winkt eine der ersten **PAL-N64** Konsolen, die ihren Weg nach Deutschland finden werden. Alles was Ihr tun müßt, um einen der vielen Preise zu gewinnen, ist, die folgenden 33 Fragen richtig zu beantworten und spätestens bis zum 24.01.97 an diese Adresse zu schicken:

X-plain Verlag
Kennwort: Weihnachten
Friedensallee 41
22765 Hamburg

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter des X-plain Verlages und der Sponsor-Firmen und deren Angehörige dürfen nicht an der Verlosung teilnehmen.



CHITS-COMPETITION

PHANTASTISCHE GEWINNE

Der Hauptgewinn:
Eines der ersten deut-
schen Nintendo⁶⁴ wird
vom Berliner Versand
Test 'N Take zur Ver-
fügung gestellt!

Test 'N Take



PHANTASTISCHE GEWINNE

Fünf König der Module und fünf Star Trek - Deep Space Nine-Spiele fürs SNES



PHANTASTISCHE GEWINNE

Fünfmal FIFA Soccer '97 fürs SuperNES sowie fünf EA Sports-T-Shirts



PHANTASTISCHE GEWINNE

Fünf Street Racer-Module für den Game Boy



PHANTASTISCHE GEWINNE

steht die Ab-
ne Konsequenz von
addeln
id Crystal Display
enslängliche, Chronische Dau-
merzen

Kor Von welcher Firma stammt
dule Donkey Kong Country?
nigme
Tetri
Stre



PHANTASTISCHE GEWINNE

Fünf Musik-CDs und fünf VIVA-T-Shirts

DIE TOTAL!-WEIHNACHTEN

1 Welchen Beruf übte Mario aus, bevor er Klempner wurde?

- a) Held vom Dienst
- ☒ b) Zimmermann
- c) Bauarbeiter

...der vielen Preise
fragen richtig zu be-
n 24.01.97 an diese

in Verlag
: Weihnachten
nsallee 41
Hamburg

es Xplain Verlages und der Spori-
an der Verlosung teilnehmen.

6 Welcher Schuhverkäufer hat an seiner Highschool sensationelle vier Touchdowns in einem Spiel geschafft?

- a) Redge Grundy
- b) Al Bundy
- c) Sam Bungee

7 Auf welcher Konsole feierte Mega Man sein Debüt?

- a) NES
- b) SNES
- c) Game Boy

10 Welche Note hat Super Mario World 2 - Yoshi's Island in der TOTAL! bekommen?

- a) 1
- b) 1+
- c) 5+



11 Auf welcher Konsole debütierte Wave Race?

- a) Super Nintendo
- b) Nintendo 64
- c) Game Boy

12 Wieviele Spieler können maximal bei Mario Kart 64 gleichzeitig an den Start gehen?

- a) 2
- ☒ b) 4
- c) 8



2 Welche Farbe hat Donkey Kongs Kravatte?

- ☒ a) rot
- b) orange
- c) grün-weiß-kariert mit rosaroten Herzchen

3 Wie heißen Bowser's Schildkröten-Soldaten?

- ☒ a) Koopas
- b) Cuupas
- c) Kobras



8 Wer spielte im Street Fighter Spielfilm die Rolle des Guile?

- a) Steven Seagal
- ☒ b) Jean-Claude van Damme
- c) Jean Pütz

13 Wie heißt der Chairman von Ninteno of America?

- a) Howard Lincoln
- b) Steve Roads
- ☒ c) Hans-Jürgen Kohrs



4 Welches ist das allererste Spiel, daß Shigeru Miyamoto erfunden hat?

- a) Mario Bros.
- ☒ b) Donkey Kong
- c) Excite Bike



5 Von welcher Firma stammt Secret of Mana?

- a) Factor 5
- b) Square
- c) Acclaim

9 Wieviel Bit hat das NES?

- a) 4
- b) 6
- ☒ c) 8



14 Wie heißt Marios Bruder?

- a) Guiseppe
- ☒ b) Luigi
- c) Francarlo



CHITS-COMPETITION

15 Was ist die beliebteste Redakteursmahlzeit?

- ☒ a) Pizza Schafskäse/Zwiebeln
- b) Forelle Blau mit Beluga-Kaviar in Aspik mit Pommes
- c) BSE-Baguette mit Käse überbacken und Spinatwachteln in roter Grütze

16 Welches Gebäude ist kleiner als die Nintendo of Europe Firmenzentrale?

- a) Empire State Building (Tip: sehr groß)
- b) Rathaus von Telgte
- c) World Trade Center (Tip: auch ziemlich groß)



17 Wieviele Knöpfe hat der Game Boy Pocket insgesamt?

- a) 2
- b) 3
- ☒ c) 4

18 Was ist ein Super Game Boy?

- a) Ein Gerät, mit dem Ihr Eure GB-Spiele mit dem SNES abspielen könnt
- b) Ein rechteckiger Superheld in rot-blauen Klamotten, der fliegen kann
- c) Eine schweizer Version des normalen Game Boys mit eingebautem Flaschenöffner

19 Wer ist Enguarde?

- ☒ a) Ein gerenderter Schwertfisch
- b) Moby Dicks Uropa
- c) Amtierender Weltmeister im Wollknäuleaufwickeln

20 Wofür steht die Abkürzung LCD?

- a) Logische Konsequenz von zuviel daddeln
- b) Liquid Crystal Display
- c) Lebenslängliche, Chronische Dauerschmerzen

21 Von welcher Firma stammt Donkey Kong Country?

- a) Rere
- b) Rär
- ☒ c) Rare

22 Welche Nummer hat die allererste TOTAL!-Ausgabe?

- ☒ a) 6/93
- b) 6/98
- c) 6/92

23 Was wird es wohl niemals in der Junior-Tüte als Geschenk geben?

- a) Billiges Plastikspielzeug
- ☒ b) Ein Nintendo⁶⁴ mit Super Mario 64 Teil 3
- c) Knetmasse, die kaum vom beige-lieferten Essen zu unterscheiden ist

24 Wie heißt der Gangsterboss aus Die Rückkehr der Jedi-Ritter?

- a) Jabba Didu
- b) Jabba the Hutt
- c) Schlabber den Hafer

25 Woher kommen die Borgs?

- ☒ a) aus dem Delta Quadranten
- b) aus Schweden
- c) aus Hamburg Barmbek

26 Wie heißt Mega Mans treuer Roboterhund?

- a) Fitz
- ☒ b) Flitz
- c) Sitz



27 Wie heißt der spitzohrige Held aus den Zelda-Spielen?

- ☒ a) Link
- b) Leyk
- c) Ruud Gautmaan



28 Wieviele verschiedene Street Fighter-Spiele gibt es für das Super Nintendo insgesamt?

- a) 5
- b) 3
- ☒ c) 4



29 Welches Rollenspiel stammt nicht von Square?

- a) Terranigma
- b) Final Fantasy II
- c) Super Mario RPG

30 Wie heißt Konamis Mystical Ninja-Held in Japan?

- a) Kid Ying
- b) Goemon
- c) Dr. Yang

31 Wann erscheint das N64 laut NoE in Deutschland, wenn nicht vorher die Hölle zufriert?

- ☒ a) 1. März 1997
- b) 1. Mai 1997
- c) 1. April 1897

32 Wie heißt Prinzessin Fliegenpilz in Amerika?

- a) Fergie
- ☒ b) Princess Toadstool
- c) Frauke Ludowig



33 Wer hat den Virtual Boy erfunden?

- a) Minoru Arakawa
- b) Gumpei Yokoi
- c) Hiroshi Yamauchi



WAYNE GRETZKY'S

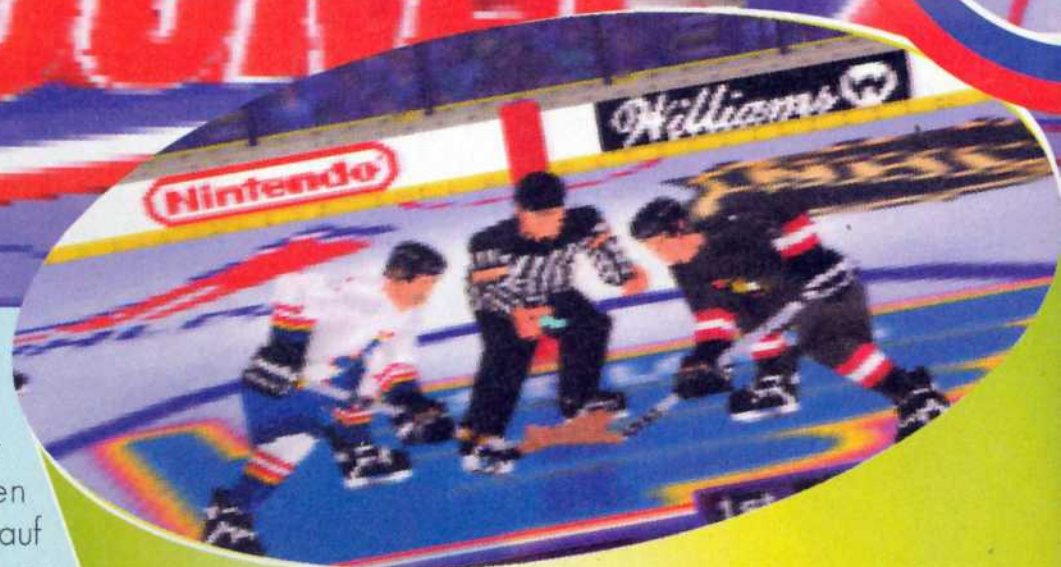
3D HOCKEY

Von Jahr zu Jahr wurden die Eishockeysimulationen für das Super Nintendo mäßiger in ihrer Spielbarkeit. Hatte sich NHL Hockey '94 noch eine besondere Note verdient (1-), so konnte die 95er Version mit einer glatten 2 schon etwas weniger begeistern. Die Anfang dieses Jahres getestete 96er Fassung erhielt die Note 3, womit insbesondere für die

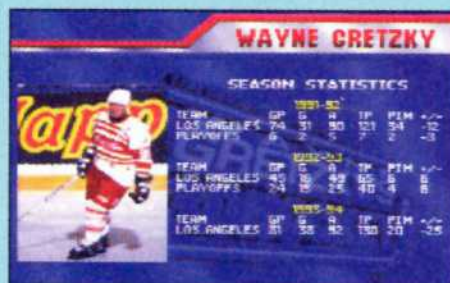
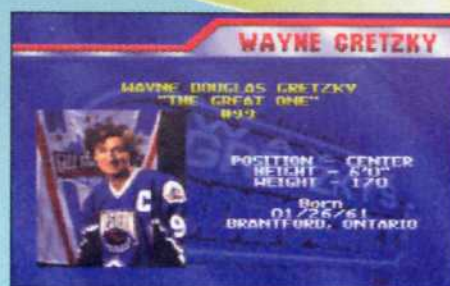
Besitzer der Vorgänger-Module kein wirklicher Kaufanreiz mehr vorhanden war –

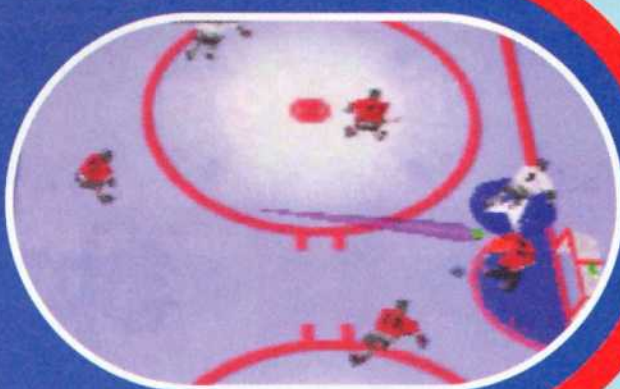
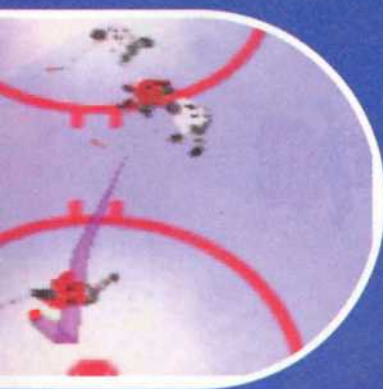
back to the roots hieß nun das Motto. Doch seit dem 15. November sieht's zumindest für amerikanische N64-bestückte Eishockey-Fans wieder extrem rosig aus.

Wayne Gretzky's 3D Hockey hat den Erwartungen standgehalten und sich auf Anhieb hervorragend verkauft. Im Frühjahr kommenden Jahres dürfte auch hierzulande das Eishockey-Fieber neu entfacht werden, wenn die PAL-Version zu haben ist. Im Gegensatz zu herkömmlichen Simulationen setzt dieses bitstarke Spiel weit mehr auf Action und Spielbarkeit denn auf komplizierte Optionen, übermäßig viele Statistiken und wenig sinnvolle Editierfunktionen. Ganz ähnlich wie NBA Jam zielt auch 3D Hockey auf den Fun-Faktor – brennende Tore, Power-Schüsse mit Feuerschweif und das farbenprächtige Outfit zeugen davon. Nichtsdestotrotz wurden alle 26 Original-NHL-Teams (samt Spielerprofil) und das



Wayne Gretzky's 3D Hockey begeisterte bereits als Automat unzählige Spieler in den Spielhallen

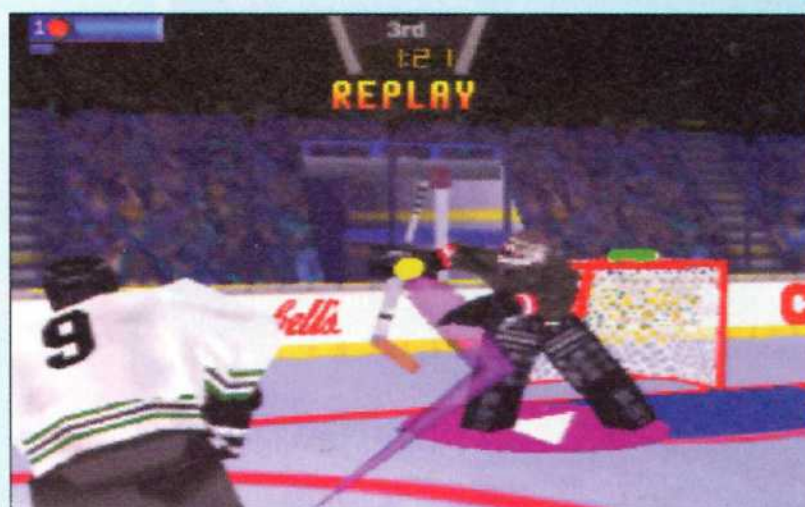




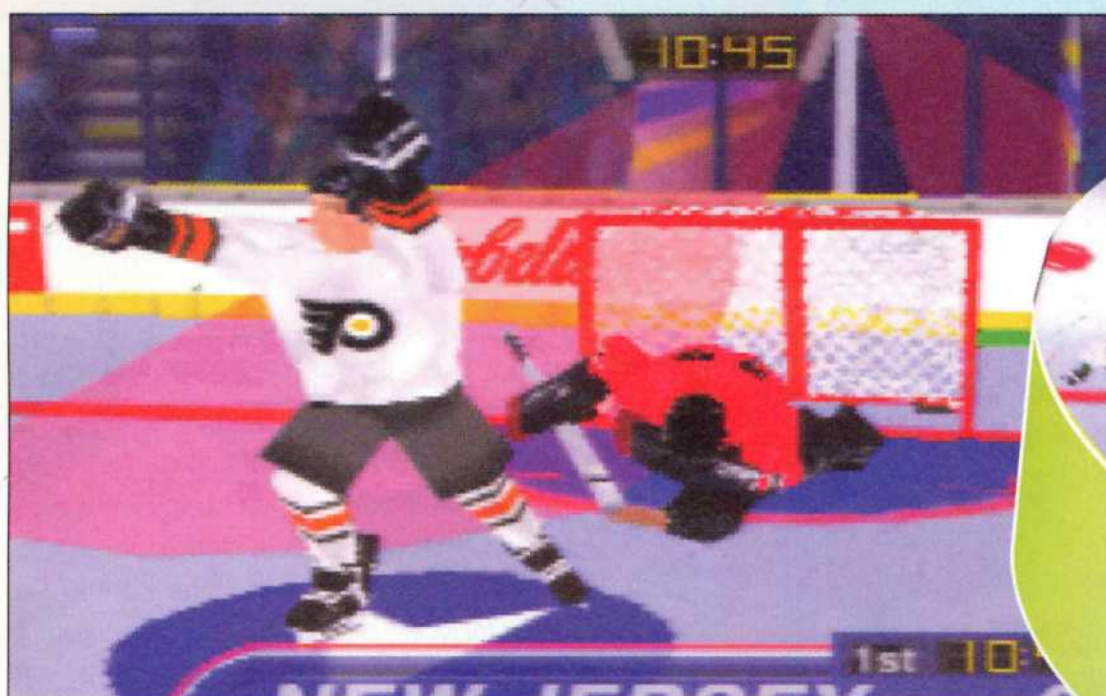
Feinheiten der Bedienung; Abtauchen, diverse Bodychecks und Manöver mit dem Schläger lassen selbst bei verbissenen Eishockey-Fans kaum Wünsche offen. So gibt es z. B. den Power-Balken, der anzeigt, wann ein Sprint oder Power-Schuß angewendet werden kann. Ein kleines Manko stellt der nicht manuell steuerbare Torhüter dar – seine Leistung hängt ausschließlich vom Computer ab.

Wer seit eh und je an die traditionelle Draufsicht bzw. die Vogelperspektive gewöhnt ist, wird mit der vorgegebenen Einstellung (Seitenansicht) so seine Schwierigkeiten haben. Doch die vielen Perspektiven, die dieses dreidimensionale Eishockey-Spiel anzubieten hat, kommen auch individuellen Vorlieben entgegen. Echtes Arcade-Feeling vermittelt außerdem die sehr kräftige Farbgebung der Polygonspieler und des

und sechs Offensiv-Aktionen, kann ein Feldspieler ausüben. Unerfahrene werden sich zunächst auf die vier wichtigsten Punkte konzentrieren: das Schießen, Passen, Checken und das Hin- und Herwechseln zwischen den eigenen Mannen. Dank des Analogsticks besteht eine alternative Lenkmöglichkeit zum Steuerkreuz. Bereits nach einer relativ kurzen Eingewöhnungszeit sind dadurch spannende Begegnungen möglich, in denen häufig zahlreiche Tore auf beiden Seiten verbucht werden können. Das punktgenaue Passen und die Wendigkeit der Sportler erleichtert außerdem den Einstieg. Nach und nach eröffnen sich dem Spieler dann die



Mit der Replay-Funktion, die eine Einzelbildschaltung und sogar Kameraschwenks sowie Zoomen zulässt, haben Williams/Midway wahrlich etwas außergewöhnlich Gutes geleistet



Typisch für den Arcade-Modus: Durch einen heftigen Power-Schuß gerät das Tor in Flammen



Wayne Gretzky stand bereits für eine Mega-Drive-Fassung Pate. Das gut animierte und actionreiche Eishockey-Modul konnte sich zwar nicht so recht gegen die Vormachtsstellung der Produkte von Electronic Arts durchsetzen, hatte und hat aber dennoch seine Berechtigung, wenn es um die Frage der Spielbarkeit einer solchen Simulation geht.



Vor Beginn eines Matches treten sich zwei riesige Polygon-Cracks in einer kurzen Sequenz gegenüber

Action total

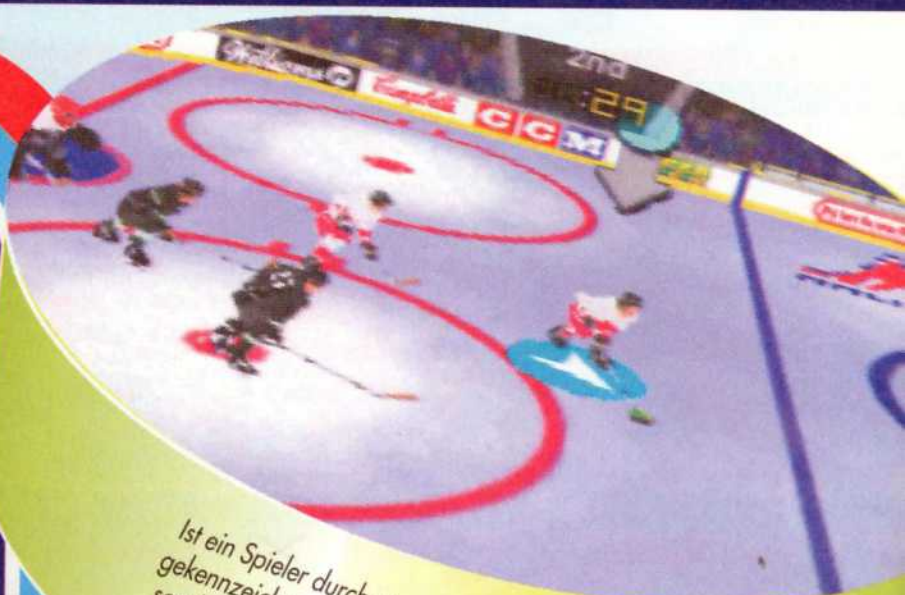
In den zahlreichen Special-Moves der Eishockey-Cracks zeigt sich deutlich die Artverwandtschaft mit dem actionlastigen Basketball-



Hit NBA Jam von Acclaim. Und auch grafische Effekte wie zum Beispiel das brennende Tor nach einem Power-Schuß sowie die handgreiflichen Auseinandersetzungen zweier Spieler nach einer Meinungsverschiedenheit zeugen davon. In einem Kampf gibt es eine richtige Energieleiste und verschiedene Schlagarten, allerdings verlaufen die meisten Spiele bis auf gelegentliche Fouls recht friedlich.

Ist die Power-Leiste eines Feldspielers während einer Begegnung voll aufgeladen, kann sogar ein extrem harter Schuß ausgeführt werden, bei dem der auffällige Puck einen Feuerschweif hinter sich herzieht. Des weiteren kann ein Spieler kurzfristig stark beschleunigen, wenn ihm die

volle Kraft zur Verfügung steht. Im Laufe des Matches erholen sich die Jungs wieder, wodurch der Einsatz solcher hilfreichen Extras mehrmals möglich wird. Wayne Gretzky's 3D Hockey bietet im Arcade-Modus viele nette Ideen, die das Spiel bereichern und besonders in einem der Mehrspieler-Modi für heitere Szenen und Stauen unter den Zuschauern sorgen können.



Ist ein Spieler durch einen grünen Kreis gekennzeichnet, so ist er nicht steuerbar, sondern dient nur als Zuspeler. Er kann aber auch direkt angewählt werden

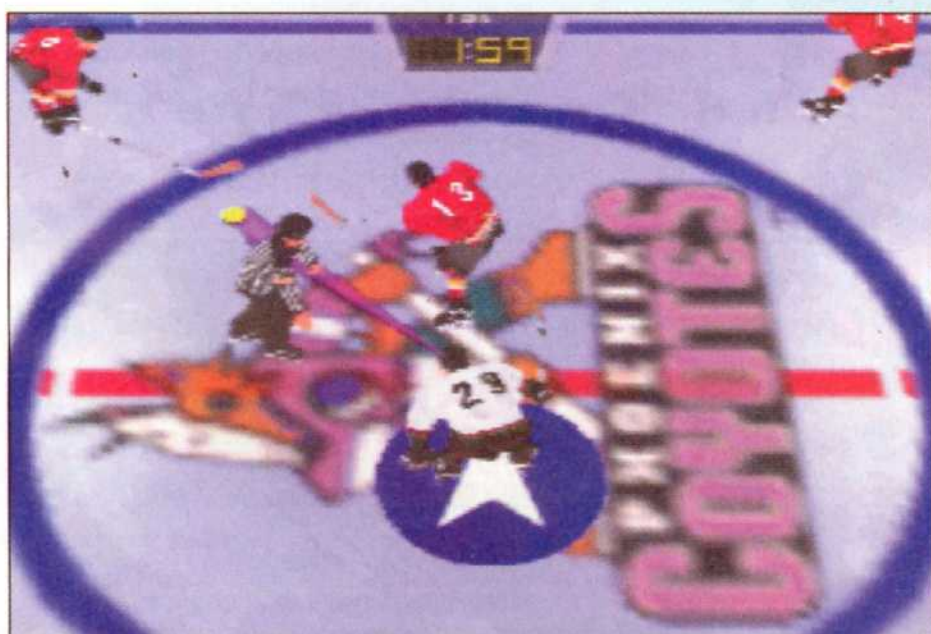
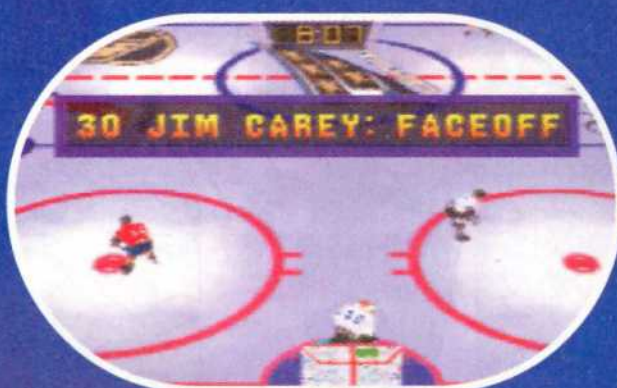


Feldes. Für den Simulations-Modus wäre die Wahl dezenterer Töne jedoch besser gewesen. Wahlweise darf man in dieser Spielart mit drei, vier oder fünf Feldspielern antreten. Ist die 'Rink Size' auf 'Regulation' gestellt, finden die Matches sogar auf einem vergrößerten Spielfeld statt – eine bislang einmalige Option. Dem User bieten sich aufgrund der unterschiedlichen Einstellungen viele Varianten, die das Spiel bereichern. Im Kampf zu dritt oder zu viert zeigt WG's 3D Hockey, wieviel Spaß in dem kleinen Modul steckt. Hockey-Freaks ohne Partner stehen mit Playoff-, Season- und Practice-Game ausreichend Spielmodi zur Verfügung, um auch längerfristig motiviert zu bleiben. Etwas hinter den Erwartungen an die viel gepriesene Grafik der N64-Titel bleibt dieses Sportspiel in Sachen optische Darstellung zurück. Es ist zwar nicht das geringste auszusetzen, wenn es um die Animationen der Cracks oder das korrekte Verhalten des Pucks geht, insgesamt wirkt die Grafik jedoch ein wenig unscharf – vom plastischen Eindruck geht dadurch etwas verloren. Doch in puncto Spielbarkeit ist Wayne Gretzky's 3D Hockey absolute Spitzenklasse, sämtliche 32-Bit-Versionen bleiben hinter der brillanten Steuerung zurück. Eishockey-Freunde dürfen sich auf ein hervorragend gelungenes Sportspiel des Sonderklasse freuen. Zu gegebener Zeit werden wir einen ausführlichen Test nachreichen.

Thomas Hellwig



In dem Fall, daß die erweiterte Feldgröße und eine Perspektive gewählt wurde, die das Geschehen großräumiger einfängt, stellen sich die Cracks mitunter recht klein dar



Der Face off zu Beginn einer Partie ist nicht zu unterschätzen – schon kurz darauf kann ein überraschender Treffer fallen. Und selbst in der letzten Sekunde ist noch Vorsicht geboten



One-Timer sind quasi dasselbe wie Volley-Bälle im Tennissport. Hier wartet der Angestrichelte bereits auf den Puck seines Kameraden

SNES

1-2 (simultan)

Nintendo/Capcom

ca. DM 140

STREET

When Warrior's Dreams come true

Bereits zum viertenmal treten die Besten der Besten auf dem Super NES zu einem gnadenlosen Straßewettkampf gegeneinander an. Aus allen Teilen der Welt sammeln sich Taiboxer und Karatekämpfer zum ultimativen Kampf in Street Fighter Alpha 2



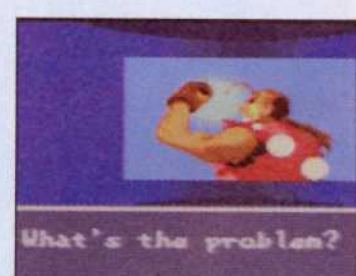
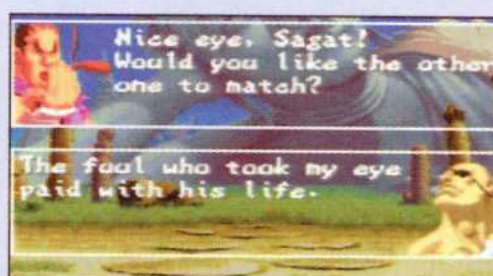
Das mit Abstand interessanteste Feature in Street Fighter Alpha 2 sind die phänomenalen Shadow-Moves, durch deren Geschwindigkeit mehrere Schlag-Combos möglich sind

**▲ POSTIV! ▲**

18 wunderschöne Sprites und Hintergründe, sehr gute Spielbarkeit

α Ryu, Ken und Co. in ihren jungen Jahren

Lang, lang ist's her, daß sich Ryu, Ken und Co. auf Nintendos 16-Bit-ter prügeln. Nach ihrem aufsehenerregenden SNES-Debüt in *Street Fighter II*, eines der ersten SNES-Spiele überhaupt, und dessen überarbeitetem Nachfolger *Street Fighter II Turbo* war es lange Zeit still um Capcoms Straßenkämpfer. Erst 1994 gelang ihnen in *Super Street Fighter II* dank der gelungenen Spielbarkeit und der interessanten Neulinge ein grandioses Comeback. Neue Anwärter auf die Kämpferkro-



Jeder Kämpfer nimmt aus persönlichen Beweggründen an dem Turnier teil. Dan kämpft sich bis zu Sagat vor, um den Tod seines Vaters zu rächen

ALPHA

FIGHTER

18 Fighter aus aller Welt schenken sich nichts

ne bietet auch die Automaten-Umsetzung, *Street Fighter Alpha 2*, zur Genüge. Dabei ist 'neu' vielleicht nicht ganz richtig, denn *Alpha* spielt chronologisch vor den Ereignissen von *Street Fighter II*. Ryu und die anderen bekannten Gesichter sehen deutlich jünger aus, und Charaktere

CAPCOMS PRÜGELSPIEL GEHT IN DIE VIERTE SNES-RUNDE

wie zum Beispiel Blanka oder Honda waren damals noch nicht mit von der Partie. Unter den insgesamt 18 anwählbaren Fightern sind elf, die der SNES-Fangemeinde erst noch vorgestellt werden müssen. Mit dem sprunghaften japanischen Schulmädchen Sakura und der feurigen Ita-



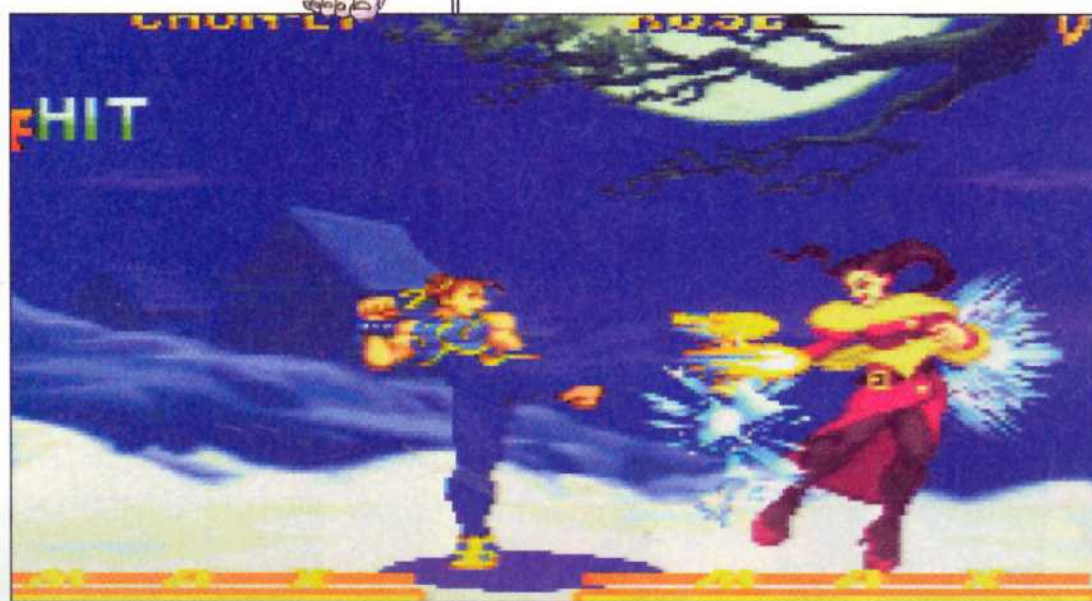
Die aufwendige Intro stellt einige der neuen und alten Kämpfer in gebührendem Maße vor



18 Kämpfer
frei anwählbar



Rose kann ihren Gegnern unter anderem durch Psychokräfte übel mitspielen



gefleischten Prügel-Fans dürfte der drahtige Guy kein Unbekannter mehr sein. Zusammen mit Haggar hat er schon so manches *Final Fight*-Abenteuer bestritten, und weiß seine kräftigen Fußtritte auch in *SF Alpha 2* gut einzusetzen. Mit wenig Hirn, aber dafür umso mehr Muskeln und einer Stahlkette geht der untersetzte Punker Birdie ins Tournament. Der zweite Schwergewichtler ist der bekannte russische Bärenringer Zangief. Besonders gefürchtete Sai-Gabel-Attacken weiß der maskierte Japaner Katana (in Japan Sodom) auszuführen. Sagats alter Trainingspartner Adon erweist sich als flexibler Tai-



Neuling Dan macht besonders durch seine akkurate Beinarbeit auf sich aufmerksam

STREET

Die Besten der Besten melden sich zurück

boxer, der seine Feinde mit gezielten Trittfolgen auf die Matte legt. Von den bekannten Gesichtern sind lediglich Ryu, Ken, Chun-Li, Dhalsim, Zangief, Sagat und Oberfiesling M. Bison noch mit von der Partie. Doch

SOGAR KICKBOXER UND RINGER KÄMPFEN SICH DURCH

eines haben alle Kämpfer gemeinsam: Jeder verfügt über einen Special-Move-Balken, der in drei Schritten während des Kampfes aufgefüllt wird. Durch eine individuelle Tastenkombination kann die angestaute Kraft des Balkens in einem sogenannten Shadow-Move entladen werden. Bei so einer Aktion beschleunigt Eure Figur und zieht dunkle

Schatten nach sich, während sie in Windeseile mehrere Schläge und Tritte auf ihre bedauernswerten Gegner herunterprasseln lässt.

Obwohl die Spielbarkeit an *Super Street Fighter II* erinnert, setzt *Alpha* durch einige Features neue Maßstäbe. Einsteiger dürfen von einer automatischen Blockfunktion Gebrauch machen, um von Profis nicht gleich chancenlos in Grund und Boden gestampft zu werden.

Das Optionsmenü ist gewohnt umfangreich. Über die Turbo-Funktion lässt sich die Spielgeschwindigkeit regeln, und der Schwierigkeitsgrad beherbergt satte acht Stufen. Im Turniermodus müßt Ihr gegen acht vom Computer per Zufall gewählte Antagonisten antreten. Unter bestimmten Voraussetzungen erscheint plötzlich ein besonders miesgelaunter Akuma,



Auf diesem Bild seht Ihr einen der vielen Gegenangriffe, auch Alpha Counter genannt



TOTAL! genial! Der Player-Select-Screen hält satte 18 Charaktere zur Auswahl bereit



Trotz der spektakulären Moves sind einfache Fußfeger nicht zu verachten



dessen flinke Combos selbst auf dem einfachsten Schwierigkeitsgrad nur sehr schwer abzuwehren sind.

Damit der Hardware bei der gewaltigen Datenmenge, die für die flüssigen Animationen der zahlreichen Kämpfer benötigt werden, nicht die Puste ausgeht, wird *Alpha* von einem im Modul integrierten S-DD1-Chip unterstützt. Dieser spezielle Baustein erlaubte den Programmierern, die SF-Daten so zu komprimieren, daß das gesamte Spiel auf einem 32-MBit-Modul Platz fand. Leider geht der Spielablauf trotzdem

M. Bison kennt kein Erbarmen



▼ NEGATIV! ▼

Dumpfe Sprachsamples, stockendes Bild, lange Entcrunchzeiten

FIGHTER

Ist SF Alpha der Anfang vom Ende?



In seinem unstillbaren Drang, die Nr. eins zu werden, geht Sagat über Leichen



Kleiner Tip am Rande: Unterschätzt die heißblütige Rose auf keinen Fall!

α Zwei Shadow-Moves pro Fighter



Rolentos Stock- und Granaten-Attacken sind nicht umsonst sehr

gefürchtet unter

den Street Fightern



DARAUF HABEN PRÜGEL-FANS LANGE WARTEN MÜSSEN

nicht ganz ohne Einschränkungen vorstatten. Vor jeder Runde benötigt Euer SNES zwei bis drei Sekunden, um die gewählten Charaktere, den Hintergrund und natürlich die Moves zu laden.

Optisch kann das Game nicht nur durch einen vollständigen und imposanten Vorspann, sondern besonders durch seine sehr detaillierten Animationen und die teilweise bewegten Backgrounds überzeugen. In der Charlie-Stage schwebt zum Beispiel ein riesiger Harrier-Jet im Hintergrund, während im Vordergrund die Prügel-Action in vollem Gange ist. Auch der Grafikstil wurde verändert, und Kämpfer wie M. Bison und Dahsim wirken jetzt wesentlich muskulöser als noch beim Vorgänger. Die Liebe zum Detail macht sich beispielsweise bei den Karateanzügen von Ken und Co. durch die wehenden Fetzen be-



merkbar. Von Zeit zu Zeit müßt Ihr jedoch eine Verlangsamung des Spielablaufes in Kauf nehmen.

Auf der akustischen Ebene mußten die Capcom-Programmierer bedauerlicherweise einige Kompromisse eingehen, so fallen besiegte Kontrahenten bei *Street Fighter Alpha 2* stumm zu Boden, und gelegentlich wird der ein oder andere Soundeffekt im Kampf verschluckt.

Als die vergangenen beiden *Street Fighter*-Spiele in den Handel kamen, wurde oft die Frage gestellt, ob sich der Kauf eines solchen Moduls auch für diejenigen lohnen würde, die bereits im Besitz eines Vorgänger-Spiels waren. Bei *Street Fighter Alpha 2* können auch zufriedene *SSF II*-Besitzer getrost zugreifen, da in den elf neuen Charakteren eine Menge Dauerspaß verborgen liegt, der die wahren Fans so schnell nicht mehr vom Joypad lassen wird.

Christian Henning

Gameplay 3

Die zahlreichen Moves sind einfach auszuführen, und der Auto-Blocker gibt auch Einsteigern eine Chance.

Dauerspaß 1

Jeder Prügel-Fan hat auf so ein Spiel gewartet, und jeder Prügel-Fan sollte es sich in die Sammlung holen.

Grafik 3

Manchmal verlangsamt sich das Spiel, doch angesichts der imposanten Aufmachung ist das zu verkraften.

Sound 3

Die Sprachsamples sind etwas dumpf geraten, doch dafür sorgen viele Musikstücke für gehaltvolle Action.

TOTAL-CHECK

GenrePrügelspiel
Level18 Kämpfer
Schwierigkeiteinstellbar
Continuesunendlich
Speicherkapazität32 MBit
Erhältlichim Handel

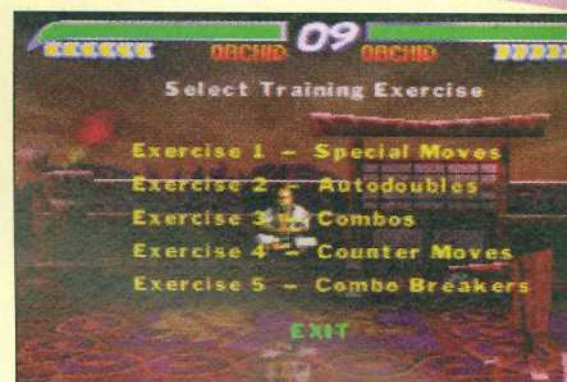
FAZIT
1-

Der Name Rare steht für exzellente Rendergrafik, sowohl auf dem Super Nintendo als auch in der Spielhalle. Mit ihrem neuesten Spiel stellen sie ihr Können auch auf dem Nintendo⁶⁴ unter Beweis.



Der totale Combo-Overkill

Ein interessantes Feature in Killer Instinct Gold ist der umfangreiche Trainings-Modus, in dem Euch der Meister die Schläge und Tritte demonstriert, bevor Ihr diese mit seiner Unterstützung nachahmen könnt



Das 64-Bit-Beat-'em-Up

Nachdem der Spielautomat bereits 1994 als angebliches Ultra-64-Produkt in den Arcades debütierte, konnte man eigentlich davon ausgehen, das Game pünktlich zum Konsolen-Release vorzufinden. Rare nahm sich zwar ein wenig mehr Zeit, doch nun ist sie endlich im US-amerikanischen Handel: die lang erwartete Killer Instinct-Version für Nintendo⁶⁴. Killer Instinct Gold basiert weitestgehend auf dem Spielautomaten KI 2, den wir Euch bereits in TOTAL! 3/96 vorgestellt haben. Dementsprechend sind zehn Kämpfer mit von der Partie: der Ninja Jago, die 'reizende' Special-Agent Orchid, der Kampfroboter Fulgore (neustes Modell), das Alien-Eiswesen Glacius, das Skelett Spinal, der Balrog-Verschnitt T. J. Combo und der Lykanthrop Sabrewulf. Die Newcomer des zweiten Automaten sind natürlich auch dabei: der mit einem mächtigen Schwert bewaffnete Barbar Tusk, die Martial-Arts-Spezialistin Kim Wu und die Dschungel-Königin Maya. Nicht unterschätzen sollte man auch den Endgegner Gargol, eine geflügelte Gargyle, die nur mit einer zünftigen Combo zu besiegen ist. Man kann wohl davon aus-

Zehn mutige Fighter stellen sich zum Kampf

der Ninja Jago, die 'reizende' Special-Agent Orchid, der Kampfroboter Fulgore (neustes Modell), das Alien-Eiswesen Glacius, das Skelett Spinal, der Balrog-Verschnitt T. J. Combo und der Lykanthrop

Sabrewulf. Die Newcomer des zweiten Automaten sind natürlich auch dabei: der mit einem mächtigen Schwert bewaffnete Barbar Tusk, die Martial-Arts-Spezialistin Kim Wu und die Dschungel-Königin Maya. Nicht unterschätzen sollte man auch den Endgegner Gargol, eine geflügelte Gargyle, die nur mit einer zünftigen Combo zu besiegen ist. Man kann wohl davon aus-



derden Kämpfer ein kleiner Rückschritt. Zwar sind die Animationen äußerst flüssig, dafür müssen sie aber mit etwas weniger Farben auskommen, was vor allem bei Glacius unangenehm auffällt. Als Ausgleich gibt es überaus effektvolle Special-Moves mit spektakulären Licht- und Transparenzeffekten. Überhaupt hat Rare bei den Moves und dem Combosystem alle Register ihres Könnens gezogen. Allein in der Anleitung füllt die Beschreibung der Bandbreite aller zahlreichen Möglichkeiten ganze neun Seiten. Von Combo-Breakers über Super Moves, Juggles, Countering Theory, Pop-up Counters, Pressure-Doubles, Stage Knockoffs und vieles mehr bietet KI Gold geradezu unbegrenzte Möglichkeiten, um die Technik eines jeden Charakters zu perfektionieren.

Zudem gibt es noch zahlreiche Spielmodi. Neben Arcade-, Versus- und Tournament-Optionen kreierte Rare zwei Trainings-Modi, in denen Ihr diverse Moves ausgiebig lernen könnt. Geradezu bombastisch ist übrigens die Musikuntermalung ausgefallen, nicht ganz perfekt sind hingegen die Sprachsamples gelungen. Offenbar ist der Combo-Announcer, der beim Automaten begeisterte, ein wenig in die Jahre gekommen.

Da uns das Spiel erst kurz vor Redaktionsschluß erreichte, müssen wir Euch bezüglich einer eingehenden Beschreibung auf die kom-



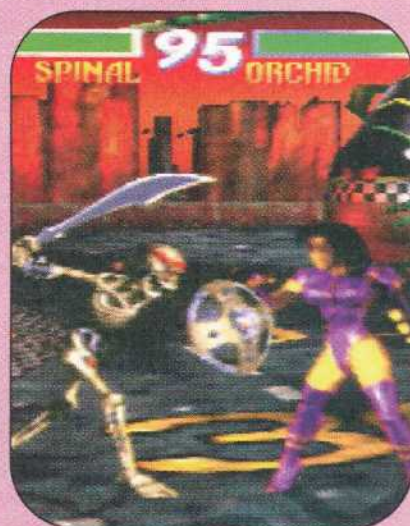
Je nachdem, auf welchem Difficulty-Level Ihr Killer Instinct Gold durchspielt, gibt es nicht nur unterschiedlich lange Abspanne, es werden anschließend auch zusätzliche Möglichkeiten im Options-Menü geboten. Sämtliche Einstellungen, Statistiken und Highscores werden im Batteriespeicher verewigt und können per Memory-Card übertragen werden



Exklusive 3D-Hintergründe auf dem N64

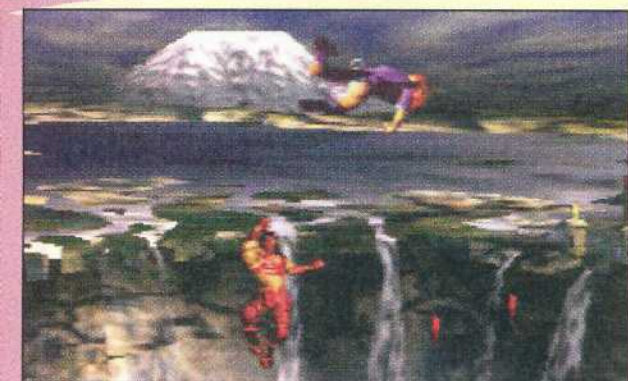


Das eiskalte Kühlschrank-Monster Glacius erinnert bei manchen Moves an den T 1000 aus Terminator 2



Wird ein Kämpfer in die Ecke gedrängt, schwenkt die Kamera mit. Wenn Ihr einen Kontrahenten vom Dach stößt, erlebt Ihr eine spektakuläre Kamerafahrt

Die DKC-Render-Profis drehen auf



In dem sehr reichhaltigen Options-Menü kann zwischen einer Nah- und einer Fernansicht gewählt werden



Orchid geizt nicht gerade mit ihren optischen Reizen und setzt diese auch wirkungsvoll ein, um den (gegnerischen) Spieler abzulenken

mende Ausgabe verträsten. Abschließend wollen wir jedoch noch ein paar Worte über die 'Gewaltdarstellung' von KI Gold verlieren. Im Optionsmenü läßt sich der 'Brutalitätsgehalt' des Spiels in vier Stufen regulieren, wobei die Default-Einstellung 'none' ist. Aber selbst auf 'high' fließt nicht gerade eimerweise Blut, so daß KI Gold selbst sensiblen Gemütern keine schlaflosen Nächte bereiten dürfte. Unserer Meinung nach wäre in dieser Form sogar ein BRD-Release nahezu bedenkenlos möglich. Doch bevor Ihr uns jetzt waschkörbeweise Briefe zu diesem Thema schreibt: Laut Nintendo of Europe ist hierzulande derzeit keine Veröffentlichung geplant. Sollte sich daran etwas ändern, geben wir Euch natürlich sofort Bescheid.

Klaus-Dieter Hartwig/ch

HIGHSCORE

unirally™

and the winner is ...

Herzlichen Glückwunsch!

In diesem Monat gratulieren wir dem Gewinner unseres Unirally-Wettbewerbs.

Der Einradexperte darf sich auf zwei von der TOTAL!

Redaktion handsig-nierte Super-Ninten-do-Überraschungs-module freuen, die demnächst bei ihm eintrudeln werden.

Aufgepaßt!

Nachdem der Gewin-ner der Unirally-Com-petitions feststeht, sind jetzt besonders die Super Mario Kart- und F-Zero-Profis un-ter Euch gefragt.

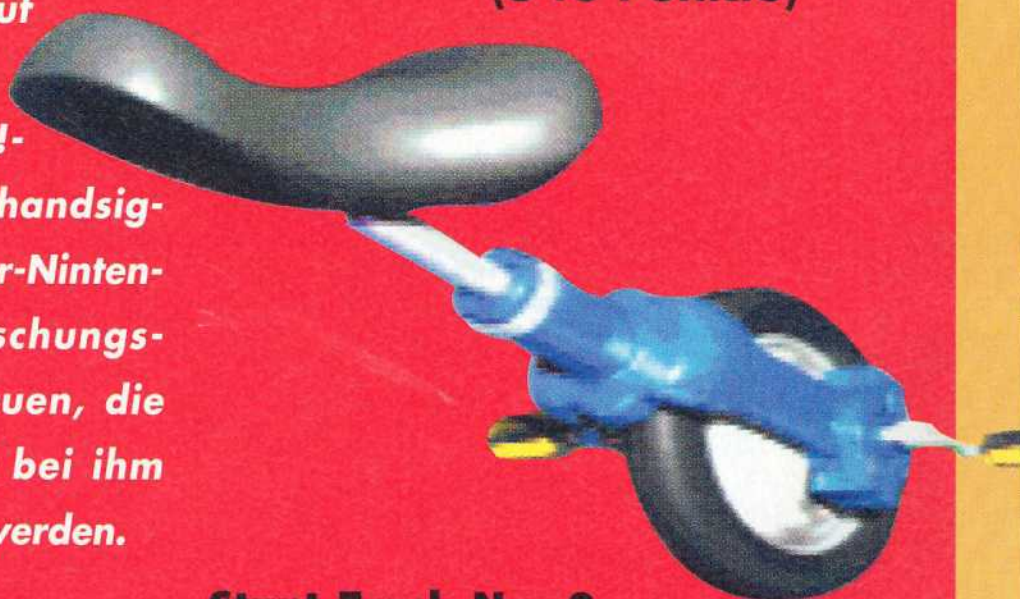
Also, laßt Euer Super-Nintendo warmlau-fen, und los geht's!

Stunt-Track No. 1: The Bowl

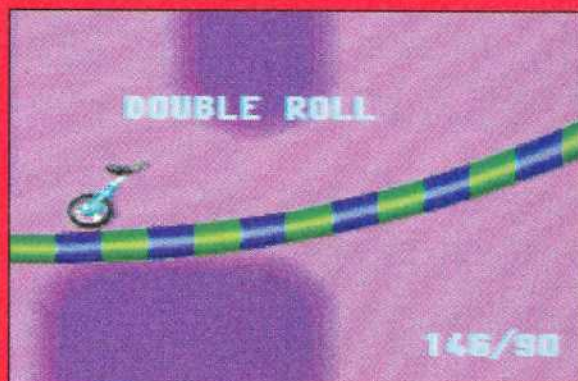


1. Platz

David Loreck
(543 Punkte)



Stunt-Track No. 2: Hill Climb



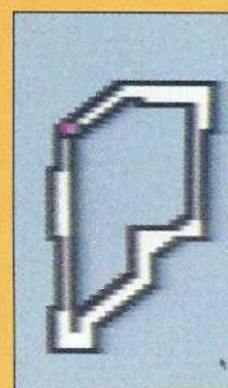
1. Platz

David Loreck
(521 Punkte)

F-Zero

King League/Expert Class

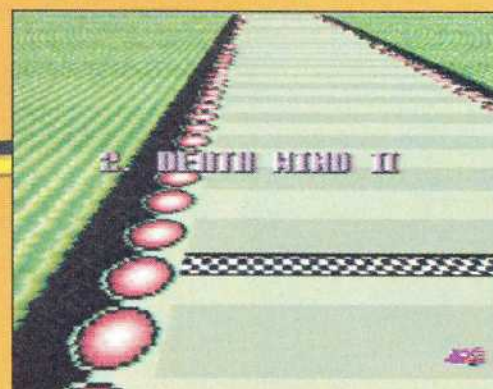
Mute City III



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



Death Wind II



Dort muß besonders vorsichtig gefahren werden, denn diese Strecke birgt viele Tücken – und einige wichtige Beschleuniger



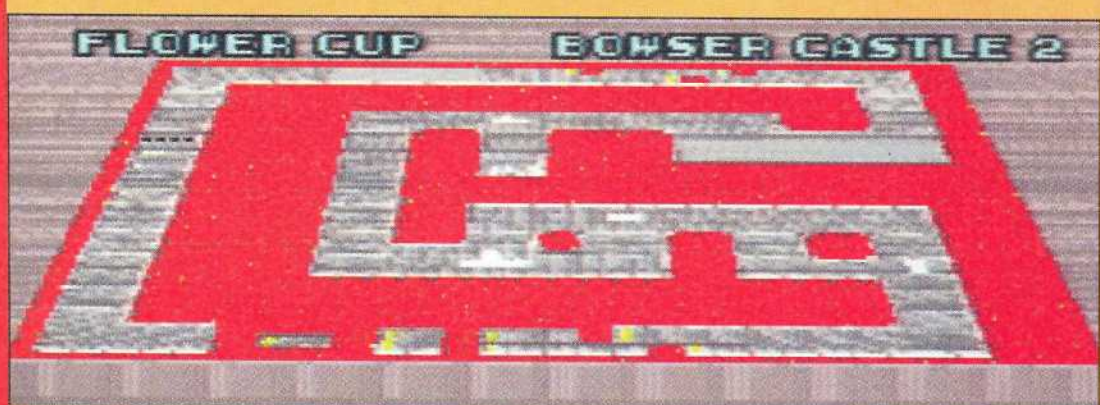
Super Mario Kart

HIGHSCORE



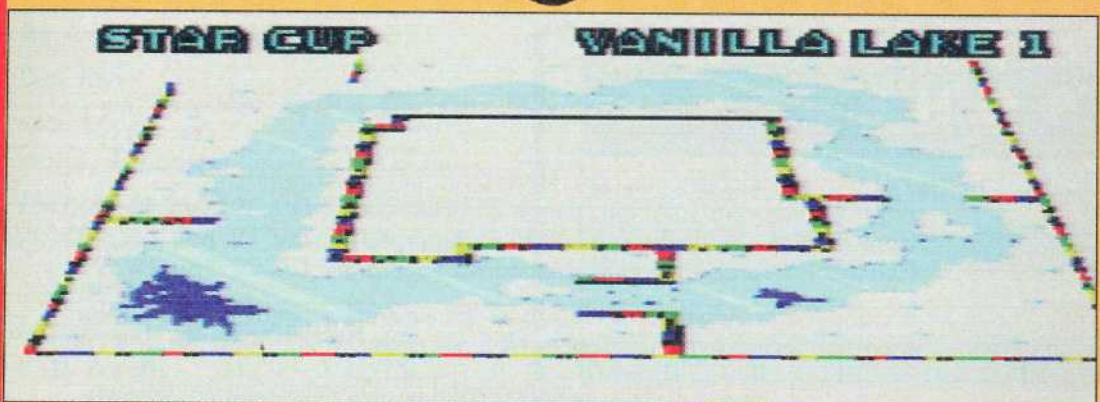
Track No. 1:

Mario Circuit 2 gehört zu den Kursen, die mit pausenloser Höchstgeschwindigkeit gefahren werden können – bestens geeignet 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 sogar 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 zunutze 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

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 nach dem Rennen deutlich zu sehen sein. Wollt Ihr versuchen, auf mehreren Strecken Rekorde aufzustellen, sorgt bitte dafür, daß die verschiedenen Aufnahmen unmittelbar hintereinander auf dem Band plziert sind! Wir würden uns freuen, wenn Ihr uns auch noch einen Brief beilegen könntet, in dem Ihr Euren Namen samt Adresse und Telefonnummer gut leserlich notiert. **Eure Bestzeit 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) gespielt 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



PMS SHOP

ORIGINAL US-TEAMS RUCKSÄCKE & CAPS

AMERICAN SPORTS!

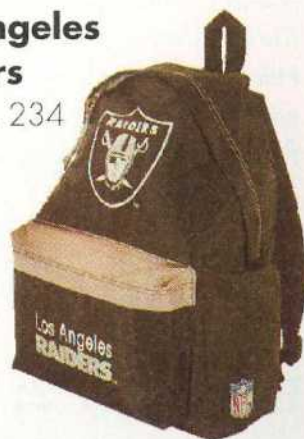


**GANZ NEU EINGETROFFEN - TOP
QUALITÄT, NOCH GRÖßER.
DIE CHAMP-VERSION.**

**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

• Micro Machines:		
Power Rangers Sammler Set	807	DM 10

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 20
Frentzen Mercedes	822	DM 20
Berger Ferrari	823	DM 20
Hill Renault	825	DM 20

• Bausätze für Sci-fi-Fans jeweils nur noch sensationelle DM 35,-		
Star Trek U.S.S. Excelsior	828	
Star Trek Klingonen Kampfkreuzer	810	
Star Trek Next Generation	816	
Star Trek Deep Space Nine	811	
Star Wars Star Destroyer	812	
Star Wars Millennium Falcon	813	
Star Wars Snow Speeder	814	

• „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

• GameMAGE Mogelmodul für Super NES - die ultimative Lösung zum unbegrenzten Spielspaß mit dem Super NES nur noch DM 20,-. Best.-Nr. SN 130

• Der Tribal Tap Megaseller. Adaptermodul für ultimatives Spielvergnügen bis zu 6 Personen. Sensationelle DM 15,-. Best.-Nr. 404

• Konami Spiele Jingles auf CD Videogames DM 10,-. Best.-Nr. 303

• 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

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

• Original Sega 32x Spiele nur noch DM 12,-	
Star Wars Arcade	537
Virtua Racing Deluxe	539

• Sega Master System World Cup USA 94 Best.-Nr. 617 für nur DM 10,-

• Jedes Action Replay für nur noch DM 10,-!	
Action Replay Master System	406
Action Replay Game Gear	403
Action Replay Megadrive	401

• Professionelle Spielekonsole-Tragetasche für unterwegs (schwarz) originalverpackt von Case logic zum Tiefpreis von DM 15,-. Best.-Nr. 200

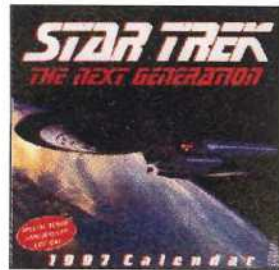
• Walkman-Gürteltasche von Case logic, originalverpackt nur noch DM 10,-. Best.-Nr. 201

- MINDESTBESTELLWERT DM 25 -

SHOPSERVICE
Zahlen per Kreditkarte
- einfach und bequem



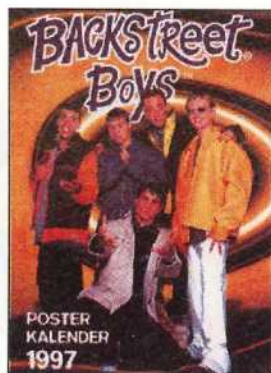
KALENDER 1997



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

FUSSBALL DEUTSCHLAND



PMS SHOP BESTELL-COUPON

[illegible]

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

TIPS & TRICKS WANTED!

Ein frohes Fest und viele Extra-Leben!

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 sechsmontatige 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! 12/96 heißen:

Stefan Noga, Weinstadt
Jörg Südholt, Rosendahl
Oliver Lehnhardt, Bremen

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

TIPS &

NINTENDO 64

Wave Race 64

Wer bereits ein Nintendo⁶⁴ besitzt und sich das überaus packende Wave Race 64 zugelegt hat, dem ist bestimmt schon einmal zu Ohren gekommen, daß man mit dem Del-



phin (zu sehen im Dolphin Park) angeblich über die Wellen reiten kann. Und tatsächlich ist dies auch möglich. Allerdings geisterten in der vergange-



Zeit zahlreiche

Cheats durchs Internet und diverse amerikanische Fachzeitschriften, die nicht funktionierten. Um der leidigen Suche nach dem richtigen Cheat nun ein Ende zu bereiten, haben wir uns dahintergeklemt und den definitiv richtigen Tastencode herausgefunden. Die Spritztour auf dem freundlichen Tier, die ausschließlich im Dolphin Park möglich ist, erreicht Ihr folgendermaßen: Wenn Ihr im Score-Attack-Modus die untenstehenden Stunts vollführt, lädt Euch 'Flipper' zu einer Extrarunde auf seinem Rücken ein.

- 1 x Handstand
- 1 x rückwärtsfahren

1 x Rückwärtssalto von der Lenksäule des Jetskies

1 x Rückwärtsüberschlag von einer Sprungschanze

1 x Luftschraube rechtsherum

1 x Luftschraube linksherum

1 x tauchen



Doch Vorsicht! Ihr dürft außerdem keinen der Ringe auslassen.

Wenn alles gut geht, hört Ihr nach der Zieleinfahrt das Quieken des Delphins. Im Vorspann des Spiels reiten die Sportler nun nicht mehr auf ihren motorisierten Vehikeln, sondern auf Delphinen. Um den Säuger anzuwählen, müßt Ihr im Charakterauswahl-Screen den Stick nach unten drücken und mit einem beliebigen Button bestätigen.

Super Mario 64

Shigeru Miyamotos Jump&Run-Geniestreich birgt bekanntlich unzählige Geheimnisse. Eines der besonders Kuriosen ist ohne Zweifel der sogenannte Hut-Trick, der wie folgt funktioniert:



In der versteckten Eiswelt (Kurs 10: Springt durch die linke Wand des Spielgelsaals!) müßt Ihr bis auf die

TRICKS

Shorties

Eisbrücke vor dem Kopf des Schneemanns klettern – ein großer Pinguin erwartet Euch an dieser Stelle. Überquert die Brücke ohne die Hilfe des Pinguins, so daß Mario vom eisigen Atem des Schneemanns heruntergeweht wird! Während des Falls verliert der



Klempner seine Mütze. Nach dem Aufprall dürft Ihr die Kopfbedeckung auf keinen Fall aufheben. Lauft an dem transparenten grauen Stern



vorbei bis zu den beiden Fichten! Der linke Baum, der in der Ecke steht, ist ein Teleporter. Um teleportiert zu werden, müßt Ihr zuerst auf ihn heraufklettern. Nach der Teleportation findet Ihr Euch in einiger Entfernung wieder. Wiederholt den Vorgang insgesamt dreimal und kehrt an die Stelle zurück, an der Marios Hut liegt! Anstelle des einen, befindet sich dort nun ein ganzer Stapel an Kopfbedeckungen. Nachdem sich Mario eine Mütze aufgesetzt hat, kann er einen weiteren Hut in die Hand nehmen und ihn als Waffe gegen seine Widersacher einsetzen. Doch Vorsicht! Während Mario den Hut hält, fügen ihm gegnerische Treffer doppelt soviel Schaden zu.

SUPER NES

Secret of Mana 2 (jap.)

Fortsetzung aus TOTAL! 12/96: Nachdem Ihr den Zwischengegner besiegt habt, verlaßt Ihr den Schauplatz wieder. Nun werden Euch einige Wolfsmenschen in die



Tiefe schubsen. Ihr landet daraufhin im Gefängnis eines Schlosses. Gleich neben Euch befindet sich ein verbündeter Gefangener, mit dem Ihr sprechen müßt. Stellt Euch dazu an die Wand! Nachdem der Wolfsmensch erschienen ist und von Eurem Freund überwältigt wurde, gelingt Euch der Ausbruch. Durchsucht nun das Schloß ganz genau und begeben Euch durch die mittleren Türen zum König im Norden! Ist das Gespräch mit ihm vorüber, solltet Ihr Euch zum Hafen begeben, wo Euch eine neue Stadt erwartet. Wie gewohnt redet Ihr mit allen Leuten. Beim Spaziergang durch die Straßen werdet Ihr auf ein Haus treffen, an dem ein Junge

aus dem Fenster schaut. In diesem Haus befindet sich ein Narr, den Ihr ansprechen solltet. Außerhalb der Stadt befindet sich eine Abzweigung nach unten mit einer Höhle in der Nähe. Die Statue darin eignet sich zum Abspeichern. Wandert nun weiter nach links zur Brücke, um mit der Zauberin zu reden! Doch sie hetzt Euch zwei Roboter auf den Leib, die Ihr besiegen müßt. Anschließend geht's zurück in die Stadt, wo Ihr Euch zum Haus mit dem Jungen davor begeben. Im Haus werdet Ihr von einem Mann durch die obere Tür nach draußen zur Kanone geschickt. Dort will er Euch wegbomben, was jedoch nicht gelingt, da er keine Lunte zur Zündung hat. Ihr flieht nun in Richtung



Höhle (zuletzt benutzter Speicherort) zur Statue, um südlich einen Geheimgang zu öffnen. Sprecht dazu mit der Statue und wendet dann die Wolke an, die Ihr beim Kampf mit der Krabbe erhalten habt! Nachdem sich der Gang geöffnet hat,

speichert Ihr erneut.

Nach einer Weile kommt Ihr auf einen Platz, der rechts einen Eingang versteckt hält. Über diesen Weg gelangt Ihr zu einem unterirdischen Dorf, in dem Ihr mit allen Dörflern sprecht, einkauft und auch mal wieder eine Runde schläft. Am nächsten Morgen verlaßt Ihr die Stadt in östlicher Richtung und trifft auf einen Zwerg. Er wird für Euch einen Geheimgang aufsprengen. Dieser Weg führt zur Lunte.

Auf der weiteren Wanderung durch zahlreiche Gänge trifft Ihr irgendwann auf einen eingesperrten Zwerg. Zwei Räume weiter fordert jemand Geld von Euch, was Ihr jedoch ablehnt, wonach der Mann einen Gang für Euch freilegt. Der Weg nach unten führt in einen scheinbar ausweglosen Raum, der allerdings nach links verlassen werden kann. Nun folgen noch diverse Räume, die Ihr absuchen könnt, bevor es zur Konfrontation mit dem nächsten Zwischengegner kommt. Besiegt Ihr ihn, so erhaltet Ihr die Lunte und neue Magie.

Fortsetzung folgt ...

Maik Martin, Meerane

Urban Strike

Nachdem wir Euch die erspielbaren Levelcodes für dieses packende



Action-Strategiespiel bereits vor zwei Monaten in unserer Ausgabe 11/96 präsentiert haben, folgen nun endlich auch die Levelcodes für die anderen Kampagnen und sogar für den Abspann.

Um diese anwählen zu können,



CLASSIC CORNER

SUPER NES

Sim City

Der Strategie-Knüller *Sim City* ist einfach nicht unterzukriegen – will ja auch niemand, denn das Erbauen von selbstkreierten Metropolen ist auch nach Jahren noch eine willkommene Abwechslung im dröhnenden und hektischen Alltag mit anderen Spielen. *Sim City* hat – wie übrigens so ziemlich alle *Sim*-Spiele (*Sim Ant*, *Sim City 2000*, *Sim Tower* (PC), aber auch *Civilization*) – einen enorm hohen Dauerspaß zu bieten, und deshalb gibt's zu Weihnachten einen netten Trick von Andre König.

Eine Stadt mit über 650.000 Einwohnern zu bauen, ist möglich, wenn Ihr die folgenden Schritte genau beachtet:

1. Nachdem die sechs vorgegebenen Städte gemeistert wurden, könnt Ihr Euch die Landschaft Freedom aussuchen.

2. Um genug Geld fürs Bauen zu bekommen, zimmert Ihr zunächst drei Atomkraftwerke oben links auf der Karte zusammen. Dazu sollte mindestens noch eine Feuerwehration oder eine Polizeistation erbaut werden. Am Ende des ersten Jahres muß Euer Startkapital erschöpft sein, wenn der Steuerbild-



schirm erscheint.

3. Stellt dort die Steuern und Fonds auf Null! Haltet nun L gedrückt und verlaßt den Bildschirm, um gleich darauf wieder in den Steuerbildschirm zurückzukehren und die Steuern und Fonds auf das Maximum zu setzen! Laßt die Taste L erst los, wenn Ihr den Bildschirm erneut verlassen habt! Euch sollten nun 999.999 Einheiten auf Eurem Konto zur Verfügung stehen.

4. Baut nun noch zwei weitere Atomkraftwerke an den Eckpunkten der Karte!

5. In unmittelbarer Nähe der Kraftwerke zieht Ihr anschließend Industriegebiete hoch, die zwei geschlossene Reihen bilden müssen, um dazwischen Verkehrswege errichten zu können.

6. Die folgenden sechs Wohngebiete solltet Ihr in derselben Anordnung bauen. Daraufhin erschafft Ihr zwei Gewerbegebiete.

7. Jeweils nur einmal erbaut Ihr das Feuerwehrhaus, Flughafen, Seehafen und das Sportstadion.

8. Ist die Karte ausgefüllt, und nie-

mand will in die Wohn- und Gewerbegebiete ziehen, dann reißt Ihr diese ab und baut Industriegebäude darüber.

Andre König, Remblinghausen



müßt Ihr folgenden Trick anwenden: Gebt das Paßwort 'VVR63PMT4SYL' ein! Begebt Euch nun in das Hauptmenü zurück und dann wieder in den Paßwortbildschirm! Das Paßwort steht noch da, Ihr müßt lediglich den ersten Buchstaben durch einen der unten aufgeführten ersetzen.

Main Oil Rig: Z

Alcatraz: H

Casino: B

Abspann: D

GAME BOY

Battle Arena Toshinden

Die Special-Moves für alle Charaktere haben wir Euch auf einem schicken Poster in der Ausgabe



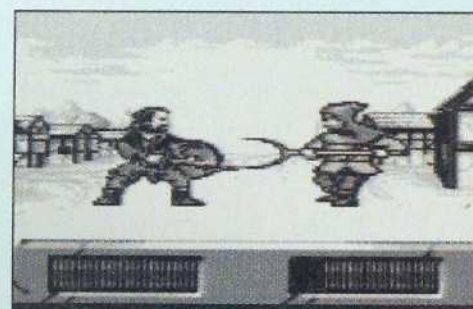
7/96 präsentiert (Das Heft kann nachbestellt werden, siehe Seite 83!). Was wir allerdings noch nicht verraten haben, ist, wie man mit Uranus, Gaia und Gaia 2 spielen kann. Deshalb folgt nun der Cheat. Nachdem Ihr *Battle Arena Toshinden* eingelegt und den Game Boy eingeschaltet habt, erscheint das Titelbild und Ellis. Solange Ellis auf dem Bildschirm zu sehen ist, habt Ihr die Chance, folgenden Cheat einzugeben: oben, unten, A, B, rechts, links, A, B.

Christian Doberschütz, Köln

Dragon Heart

Die Levelcodes für dieses Spiel zu wissen, kann nicht schlecht sein. Darum hat sich Christian Doberschütz

aus Köln auch die Mühe gemacht, sie für Euch zu erspielen – ganz uneigennützig war diese freundliche Geste aber sicherlich nicht, denn wie jeder weiß, verlosen wir monatlich drei halbjährige Frei-Abos un-



ter allen Tips&Tricks-Einsendern, deren Beitrag den Weg ins Heft gefunden hat.

Level	Levelcode
Level 2	BCDLST
Level 3	DCILTSB
Level 4	LCTBSD
Level 5	CBLSBT
Level 6	TTSCDC
Level 7	SDCDTS
Level 8	BVDVSC

Christian Doberschütz, Köln

Star Trek Generations

Sechs schnuckelige Paßwörter werden Euch mit Sicherheit weiterhelfen, vielleicht regen sie den einen oder anderen ja wieder einmal zum Spielen an.

Paßwörter

1. Harriman
2. Demora
3. Soren
4. Veridian
5. Ogawa
6. Farragut

Jörg Südholz, Rosendahl



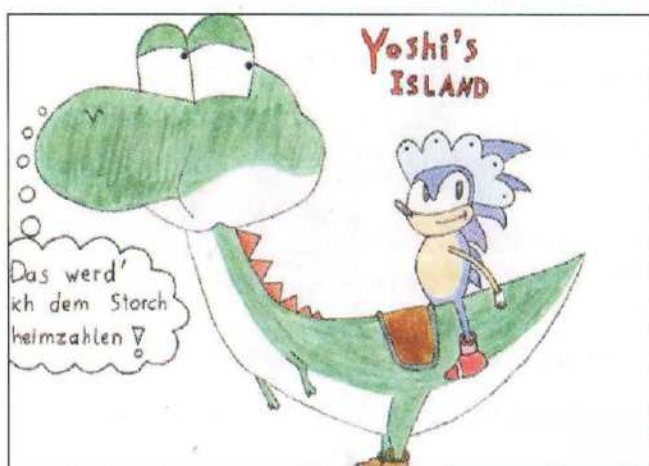
TRICKS

Shorties

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!



Sascha Samadi (15) aus Ratingen schickte uns diesen genarrten Yoshi, dem der Storch ein ganz besonderes Baby gebracht hat. An der Miene von klein Sonic kann man gut erkennen, daß der Igel nur schlitzohrige Dinge im Kopf hat.



André und Timo (siehe auch die Zeichnung mit der Fußballmannschaft links) haben sich richtig ins Zeug gelegt und drei große DIN-A3-Werke gezeichnet. Um auch noch andere Leser berücksichtigen zu können, mußten wir eine kleine Auswahl treffen, und so haben wir uns entschlossen, den Ausschnitt zu wählen, der die beiden Künstler als Schiedsrichter und Statist zeigt. Vielen Dank an Euch, und ein frohes Fest sowie einen guten Rutsch ins neue Jahr!



Timo Kösters und André Spölmig aus Rheine hatten eine ausgefallene Idee: Der 1. FC Böse Buben 48 (Warum eigentlich 48?) präsentiert seine Mitglieder. Klar, daß Oberschurke Wario nicht fehlen darf. An einen Bomberman haben die beiden ebenfalls gedacht, aber was hat der gute Kirby zwischen all den Bösewichtern zu suchen?

Kiddy Kong stört sich nicht an der kalten Jahreszeit. Auf dem Bild von **David Baumann, Erlangen** gelüftet es ihm nach einem leckeren Softeis.



Fußball scheint auch im Winter sehr beliebt bei Euch zu sein. Diese etwas andere Mannschaft stellte **Thomas Sperl aus Vogtareuth** für uns und Euch zusammen.



Mensch, da ist ja ordentlich was los auf dem Bild von ... ja, von wem ist denn diese lustige Zeichnung? Schade, daß der Name des Künstlers nicht auf der Rückseite stand, denn allein die Verkleidung von Jim wäre schon eine Erwähnung wert!

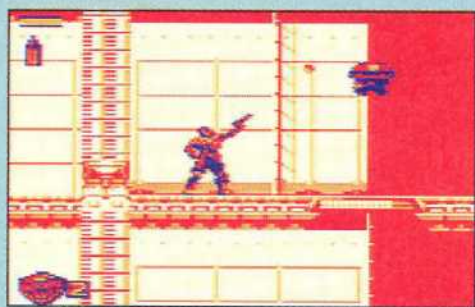
Fragen

seaQuest DSV (SNES)

Petra Volkmer hat so ihre Probleme bei Sektor 1 im pazifischen Staatenbund, und zwar bei der Reparatur des Reaktors. Die Lecks lassen sich alle beseitigen, auch ist der Zugang zum Reaktorkern möglich, allerdings fehlt ihr noch die Strahlenschutzvorrichtung, um den Kern entfernen zu können. Wo ist das Teil zu finden?

Judge Dredd (GB)

Benjamin steckt im dritten Level fest und würde sich über einige Tips,



Cheats oder auch Levelcodes tierisch freuen. Wer etwas für ihn auf Lager hat, möge sich melden.

Jurassic Park (SNES)

Daniel Muck sucht verzweifelt nach den ID-Karten von Sattler und Wu



und fragt sich, wo der Kontroll- und Funkraum ist. Wer kann ihm bei der Lösung dieser schwerverwiegenden Probleme weiterhelfen?

Star Trek - Generations (SNES)

Daniel hätte weiterhin gerne eine komplette Auflistung aller Levelcodes für dieses Spiel.

Battletoads in Battlemaniacs (SNES)

Christopher Grall kommt in Level 4 nicht mehr weiter und benötigt daher dringend Tips oder Cheats für Unverwundbarkeit, Levelanwahl oder ähnliches. Wer kann ihm behilflich sein?

Zelda III (SNES)

Sascha Schielke fragt sich, was in der Schattenwelt zu tun ist, um an den vierten Kristall heranzukom-



men. Schlüssel, Karte und Kompaß für den Dungeon hat er schon, und auch so ziemlich jeder Raum wurde erforscht – aber irgendwie passiert überhaupt nichts. Was ist zu tun, damit die abenteuerliche Reise weitergehen kann?

Super Mario World (SNES)

Auch die guten alten Klassiker können heutzutage noch immer einige Probleme bereiten: Sylke Krug beispielsweise sucht nach dem roten Schalterpalast, Christopher dagegen die Level 94, 95 und 96. Hat sie inzwischen eigentlich jemand gefunden?

Antworten

Star Trek - Deep Space Nine (SNES)

Hier sind die von Daniel gesuchten Levelcodes:

Mission 2: NUHHOM
Mission 3: SEPLOS
Mission 4: YOSMIS
Mission 5: VANDAQ
Mission 6: BIQPUM
Mission 7: DISYIB
Mission 8: NUDJIB
Mission 9: YESDUJ
Mission 10: YOTHOM
Abspann: QUXMOH

Breath of Fire 2 (SNES)

Ein kleiner Tip für Daniel Miller, der sich fragt, wie man aus Gandarofs Gedanken wieder herauskommt: Natürlich muß man nach dem Sieg über den Dämon den Dungeon erst verlassen. Und anschließend geht man in eines der Dörfer und spricht mit den diversen

Helpline

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!!!

Händlern. Einer von ihnen wird dann fragen, ob man diesen Traum verlassen möchte.

Brain Lord (SNES)

Daniela Hanke kann Roland beim Türenöffnen behilflich sein. In besagtem Raum muß man zunächst, ohne auf einen Schalter zu treten, das linke Schild lesen und danach



den Schalter rechts neben dem Schild betreten. Anschließend liest man das rechte Schild und betritt von den drei untereinanderliegenden Schaltern zuerst den mittleren, dann den oberen. Nun wird wieder ein Blick auf das linke Schild geworfen und danach von den schräg angeordneten Schaltern der mittlere betätigen. Danach das rechte Schild nochmals besuchen und den untersten der dortigen Schalter betätigen, die gleiche Prozedur findet auf der linken Seite statt. Dann

braucht man nur noch den Schalter vor der Türe zu aktivieren, und das war es auch schon.

Breath of Fire (SNES)

Bernhard sucht verzweifelt nach den Zutaten für den Zaubertrank, mit dem Nina das Gedächtnis wiedererlangt. Hier sind die Fundorte: Einen W. Ant. gibt es, wenn man



des Nachts einen weißen Hirsch erlegt - allerdings liegt im Haus des Doktors so ein Geweih auch unter einem Faß. C. Nut. gibt es in der Nähe von Gant, dort muß Ox an der Lichtung mit den Kokospalmen gegen dieselben rempeln. Die Root wächst in der Umgebung von Gramor, wo Mogu bei den seltsamen Pflanzen buddeln sollte. Den P. Fish angelt man an der zerstörten Brücke am blutroten Gewässer, das man etwas später im Süden des Kontinentes erreicht.

TRICKS

Action Replay

Hallo und fröhliche Weihnachten!

Die auf dieser Seite abgedruckten Parameter funktionieren nur in Verbindung mit einem Action-Replay-Modul (Version 1, 2 oder 3). Wer daheim Action-Replay-Codes für unsere Rubrik herausgefunden hat (Speziell für das ARP MK III suchen wir Schummelcodes!), wem Parameter für seine Lieblingsspiele fehlen, oder wer bestimmte Codes aus älteren (nicht mehr verfügbaren) Ausgaben sucht, der meldet sich bitte schriftlich bei uns. Wir werden versuchen, sie für Euch aufzutreiben und schnellstmöglich abzdrukken. An dieser Stelle noch ein kleiner Hinweis: Die Parameter für das ARP I und III sind extra gekennzeichnet, alle anderen gelten für das ARP II.

Unsere Adresse lautet:

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

An dieser Rubrik haben sich freudlicherweise beteiligt: David Braun, Griesheim, René Zemke, Angermünde (Herzlichen Dank für die vielen Codes!!!)

SUPER NES

Bubsy 2

Werden die folgenden Codes – einzeln oder alle zusammen – doppelt eingegeben, so gelten die Veränderungen auch für den zweiten Spieler. Zum Beispiel erhält Player 2 durch die doppelte Eingabe des Codes 7E34 B003 unendlich viele Leben, gleichzeitig gilt das aber auch für Player 1.

7E34 B003	unendl. Leben
7E34 A263	99 Bomben
7E34 A063	99 Bazooka-Bälle
7E34 A463	99 Taucheranzüge
7E34 A663	99 tragbare Löcher

Castlevania X – Vampire's Kiss (ARP III)

7E00 9EFF	unendl. Leben
7E00 A840	unendl. Energie
7E00 A2FF	unendl. Herzen
7E00 DF80	Unverwundbarkeit (Freunde und sogar Bosse werden bei Berührung zerstört.)
7E00 A401	Axt
7E00 A402	Bumerang
7E00 A403	Wasser
7E00 A404	Messer
7E00 A405	Uhr

7E00 A406	Schlüssel
7E00 780X	Levelanwahl, X = 1-8

Mega Man X (ARP III)

7E1F 7E85	+
7E0B CF20	Ryus Feuerball
7E1F 990F	komplette Ausrüstung
7E0C 0301	Mega Buster

Speedy Gonzales (US-Version)

7E09 3503	unendl. Leben
7E08 CC04	unendl. Energieherzen
7E09 3104	unendl. Zeit
7E08 DE99	unendl. Käsestücke
7E0B 550X	Levelanwahl, X = 1-6

Super Bomberman 3

7E03 480F	Levelskip: Ausgänge offen, keine Gegner
7E03 4A03	unendl. Leben
7E17 E338	unendl. Zeit

Super Ghouls 'n' Ghosts (ARP III)

7E14 F001	Schnellader-Magie
7E02 8D0X	Levelanwahl, X = 0-9

7E14 D30X	Waffenwahl
X = 0	Lanze
X = 1	magische Lanze
X = 2	Messer
X = 3	magisches Messer
X = 4	Armbrust
X = 5	magische Armbrust
X = 6	Sichel
X = 7	magische Sichel
X = 8	Feuer
X = 9	magisches Feuer
X = A	Axt
X = B	magische Axt
X = C	Shuriken
X = D	magische Shuriken
X = E	Amulett
X = F	starkes Amulett

Tetris Attack (nur ARP 1)

7E02 B801	Keine Geschwindigkeitserhöhung im Endless-Modus
7E03 3601	Zeit bleibt im Endless-Modus stehen
7E03 903B	unendl. Zeit im Time-Trial-Modus

Timeslip

7E50 F7FF	unendl. Leben
7E50 D803	unendl. Energie
7E50 F83F	maximale Waffenenergie
7E50 440X	Levelanwahl, X = 0-5
7E50 D40X	Waffenwahl, X = 0-3
7E50 D413	spezielle Waffe 1
7E50 D424	spezielle Waffe 2

Theme Park

7E1F 31XX	Bestimmung des Monats
Zum Beispiel: XX = 01 für März (Der ausgewählte Monat ändert sich im weiteren Verlauf des Spiels nicht mehr.)	

T2 – The Arcade Game

7E06 4E04	unendl. Continues
7E00 7F7F	unendl. Energie für Player 1
7E00 817F	unendl. Energie für Player 2
7E00 915F	unendl. Munition für Player 1
7E00 935F	unendl. Munition

	für Player 2
7E00 8A25	unendl. Raketen für Player 1
7E00 8C25	unendl. Raketen für Player 2

GAME BOY

Glücksrad

0107 2EC2	unendl. Zeit
010X BFFF	X = Anzahl der Extradreh

Hugo

0105 99C3	unendl. Leben
0108 B8C3	immer acht Schlüssel
03XX 80C3	Levelanwahl, XX = 02-19
010X CDC3	X = Anzahl eines Gegenstandes, der zuvor eingesammelt wurde

Kwirk

0102 EDC2	Zeit bleibt stehen
03XX BFC2	Levelanwahl

Pac-Panic

0105 20C4	unendl. viele Versuche (im Puzzle-Modus)
01XX C6C3	Stopp bei Level XX

Codes gesucht!

Wie immer sind wir für Euch auf der Suche nach bestimmten Parametern zu Spielen, für die wir bislang noch keine oder nur wenige Codes erhalten haben. Ganz besonders interessiert sind wir an ARP-Codes zu folgenden Modulen (alle für das SNES): *Donald Duck in Maui Mallard*, *Fievel goes West*, *Kirby's Ghost Trap*, *Pinocchio*, *Puzzle Bobble*, *Super B. C. Kid*, *Super Troll Island*, *Theme Park*, *Toy Story* und *WeaponLord*. Falls Ihr etwas Entsprechendes herausgefunden habt, schickt es bitte an obenstehende Adresse!

SNES

VERKAUFE

Achtung! Verkäufe 115 SNES-Spiele für DM, u. a. S. o. E., DKC 2, EWJ 2, Yoshi's Island und andere. Tel.: 07391-51147, Torsten

Achtung! Verkäufe SNES 1A-Zustand, 11 Spiele z. B. StarWing, SSF 2, Zelda, Sim City u. a. Topitel, 2 Pads, 1 Maus und 1 Joystick, komplett DM 450, auch einzeln. Tel.: 03945-288165

Achtung! Verkäufe 25 Spiele, 1A-Zustand, z. B. Zelda DM 45, Donkey Kong Country 2 DM 60, Might and Magic II DM 55, S. Mario World 2 DM 50. Schäfer, Frankfurter Allee 217, Tel.: 030-5530867

Shag Fu, Street Fighter 2, Zombies, Hurricanes, Addams Family, Dr. Franken je DM 29. Sim City, Young Merlin je DM 55. SNES Spieleberater 1 + 2, je DM 15 + Versandkosten. Tel.: 06023-970045, Michael

SNES mit SGB, 2 Pads, Illusion of Time, DKC 2, Secret of Mana, Sequest DSV und Super Mario World für DM 400. Tel.: 02232-31352, Sandra, 19.00-21.00 Uhr

SNES-Spiele pro Spiel DM 40. WWF Raw, World I. Basketball, Zelda, SMW, Super Ghouls 'n Ghosts, Clayfighter 2, Mr. Nutz, NFL Quarterb. Club, ISS, Pitfall, Unirally, Plok. Tel.: 05241-75754, Daniel

Verkäufe Breath of Fire 2 DM 80, ARP MK 3 mit Codebook DM 70 und SNES mit einem Pad. Alles ist ganz

DM 50. Flashback und Super Turrican 2, je DM 40 u. v. a. Tel.: 034953-99909, Danny

Verkäufe SNES-Spiele (Mega Man X2, Vortex, Illusion of Time u. a.) Preis nach Vereinbarung. Tel.: 030-9493421, Stephan

Verkäufe EWJ 2 DM 65, Mystical Ninja DM 28, Dirt Trax, FX DM 40, St-untrace FX DM 35, StarWing DM 28, RRR DM 38, SF 2 DM 30, Plok DM 28, Cool Spot DM 28, Flashback DM 52, Suche TOTAL! 10/95. Tel.: 0224179470, Martin

Verkäufe SNES mit 2 Joypads DM 150, Donkey Kong Country DM 50, NHL-Hockey 94 amerik. DM 60, S. Mario Kart DM 40, S. Mario World DM 30, Street Fighter II DM 25, Adapter für amerik. Version DM 20. Tel.: 02054-80339, Mark

Insg. 66 verschiedene SNES-Spiele! Schon ab DM 10. Darunter: Terranigma (DM 40), EVO (DM 50), Mario RPG (DM 45), ISSDeluxe (DM 45). Tel.: 02234-709479, Alex

Verkäufe Castlevania, Probotector, Buster Busts Loose, Actraiser 2, Pitfall, je DM 50. S. Turrican, Earthworm Jim 2, je DM 60. SSF 2, Yoshi's Island, Diddys Kong Quest, je DM 70. Tel.: 0711-5282797, Uwe

Verkäufe zwei Monate altes SNES mit Yoshi's Island, Original verpackt für DM 200. Tel.: 08756-2406, Gina

Verkäufe F. Fantasy und LR für DM 170. Probotector, F-Z Stiker, Actraiser II, R. R. WWF, Streetfighter 2 und Young Merlin für je DM 30-40. Tel.: 0341-6880074, Alexander

Verkäufe More Fun-Set, 2 Pads + 5 Spiele (Secret of Evermore, NBA Jam 96, Super Star Soccer, Ninja Warriors, Super Mario, Komplett nur DM 390. Tel.: 07141-605508, Marco

Verkäufe SNES mit 16 Games, davon 4 Top-Games, z. B. DKC 1+, SF 2, SSF 2. „Pads + SN Propad 6. NP DM 1600, jetzt nur noch DM 890!!! Verkäufe auch noch NES. Tel.: 08321-

DM 390. Verkäufe auch noch SNES. Tel.: 08321-65877, Thomas

Verkäufe Dschungelbuch DM 58. Phalanx, Mr. Nutz, Mickey-Mania und Pitfall je DM 48. Mit Anleitung und Original-Verpackung, Topzustand. Preise incl. Nachnahme. Tel.: 06372-61282, Stephanie

SNES mit 2 Pads + Verpackung, top gepflegt, inkl. Int. Super Star Soccer Deluxe, Soccer Shootout, WWF Royal Rumble, Tetris und Dr. Mario für DM 250 VB. Tel.: 06021-560706, Frank

Verkäufe SNES mit 1 Controller inkl. 9 Spiele, z. B. Final Fantasy II, Super Street Fighter 2 und alles für nur DM 550. Tel.: 06056-1578, Matthias

Verkäufe StarWing, DKC 2, Super Mario World 2, All Stars, Secret of Mana, Street Fighter 2 Turbo und Bubsy, alle DM 35-40. Bernd Katterloher, Hofgartenstraße 2, 83527 Haag

Verkäufe SNES, 2 Pads (ASCII-Pad), Game-Converter + 8 Spiele (z. B. Flashback, Bubsy, Young Merlin, Star Wars 1 Sehr preiswert für DM 530. Tel.: 07223-6872, Sasch, ab 20.00 Uhr

Verkäufe SNES-Spiele: Donkey Kong Country, The Jungle Book, König der Löwen, Fred Feuerstein (US-Version) mit Adapter, alles zusammen DM 200 VB. Tel.: 0521-331636, Wolfgang

SUCHE

Achtung!!! Suche sehr, sehr dringend Theme Park. Tausche gegen Sim City, Sparkster, Mystic Quest Legend und Yoshi's Island zusammen. Tel.: 0351-8305422, Benjamin

Help! Wer hat Secret of The Stars Durchgespielt und kann mir weiterhelfen. Tel.: 02571-6420, Maria, ab 18.00 Uhr

Suche Super Conflict mit Anleitung für SNES. Tel.: 03695-84499, Uwe, ab 19.00 Uhr

Suche SNES-Spiele. Biete DM 50 pro Spiel. Tel.: 06432-82822, Manuel

Suche alle günstigen SNES-Spiele, auch Zubehör. Einzige Voraussetzung: Raum Düsseldorf und günstig. Tel.: 0211-757891, Michael

Suche Batman Forever, Castlevania Vampires Kiss, Blackhawk, Super Bomberman 3, Donkey Kong Country. Tel.: 04361-1238, Heinz

Suche Syndicate, Shadowrun, Flashback, Another World, Alien 3 und Utopia. Tausche gegen Spiele des Saturn, Mega Drive und Saturn. Tel.: 039831-20327, Christian

Suche Lagoon. Habe Super Metroid, Mr. Nutz (SNES), Jelly Boy, Fire Fighter und Zelda (GB). Tel.: 030-7449808, Jan

Suche für SNES: 7th Saga + Lösungsbuch, Soulblazer, Blackhawk, Jurassic Park, Mario is Missing, Marios Time Machine, Populous 1, Casper.

VHB. Roland Pohl, Lerchermannstraße 11, 85051 Ingolstadt

TAUSCHE

Biete: Final Fantasy 3, Ill. of Time, Mechwarrior-3050, Zelda, Programmpad. Suche: Chrono Trigger, Lufia 2. Tel.: 09431-42688, Ronald, ab 15.00 Uhr.

Tausche Plok, Street Fighter 2 gegen DKC 1, S. o. E.. Tel.: 04435-3304, Andreas, ab 18.00

Tausche Secret of Mana 2 gegen Romancing Sa-Ga 3 oder Dragon Quest 6. Erstanrufer kriegen Robotrek umsonst dazu. Tel.: 04453-71836

Tausche /Verkäufe 25 SNES-Spiele: Myst. Ninja, GP1, Lemmings 2, Pr. of Persia, Might & Magic 2, SF 2 ... Liste bei Ingo Zettl, Minslebener Straße 16 388855 Wernigerode. Tel.: 03943-4302

NES

VERKAUFE

Verkäufe NES mit 11 Spielen, 4-Spieler-Adapter und 4 Controllern. Alles 100 %-ig O. K.. Verkäufe nur komplett. NP DM 1300, VP DM 555. Adr.: J. Tenge, Siegfriedstraße 21, 56727 Mayen

SUCHE

Suche NES Max, NES Zapper + Spiel, NES Advantage, 4-er-Adapter und fast alle (!!) Spiele für NES. Suche MC 2 für DM 40 und Spiele und Zubehör für GG. Su. Codes Bubba'n'Stix (MD). Tel.: 05601-87316, Tobias



Suche Master System (Preis nach Vereinbarung) und Final Fantasy Legend 3 für Game Boy (max. DM 30). Angebote nur aus Rostock und Umgebung. Tel.: 038226-261, Marcus

Kaufe fast alle NES-Spiele, zahle DM 10/Stück. Kaufe auch alte Konsolen, wie z. B. Atari mit Spielen. Angebote und Listen an: Stephan Breuer, Berliner Straße 10, 36179 Bebra

HARDWARE

VERKAUFE

Nintendo⁶⁴, jp. + Umbau + Mario



neul Tel.: 07272-77302, Timo

Verkäufe 20 SNES-Spiele für DM 550, z. B. SSF 2, Metroid, je DM 45. Probotector, RRR, Mega Man X je DM 35. Zelda DM 25. S. o. E.

65877, Thomas

Verkäufe NES mit 10 Games, davon 5 Top-Games, z. B. S. Mario Bros 1 + 2 + 3, Track'n' Field, Iron Sword 2, und 2 Pads für nur noch

SNES mit 16 Spielen + drei Control-



Spiele, z. B. Zelda, Secret of Mana, Yoshi's Island usw. gegen Sony Playstation mit 3 Spielen und 2 Pads. Tel.: 05361-32110, Dirk

6021566, Hanni
Verkaufe GB mit Adapter und den
Spielen: Donkey Kong Land, Super
Mario Land 1 + 2, Kirby Dream Land
2, Asterix und Obelix und Zelda IV neu!
Alles zusammen kostet DM 250. Auch
einzeln zu kaufen!!! Tel.: 0821-
556419, Robert

Verkaufe GB-Spiele: WCW für DM 30, Tiny Toon 3 für DM 35, Alleyway für DM 25 und Tetris für DM 15. SNES-Spiele Plok für DM 40 und Royal Rumble für DM 45!!! Tel.: 03991-668939, Tobias

Suche guterhaltenes Final Fantasy Legend II. Spiel bitte mit Verpackung und Anleitung, zahle DM 70. Tel.: 07348-6118, Achim

Suche Game Boy und SNES mit Spielen. Suche auch aktuelle Titel für SNES, z. B. Toy Story, DKC 3 usw.

Bitte meldet euch unter Tel.: 06419-70424, Kirsten

SUCHE

Suche TOTAL! 1/96. Zahle bis DM 30, wenn gut erhalten. Tel.: 06221-765635, Christian

Suche Top Secret-Spieleberater für SNES. Angebote an J. Feldhusen, Ruestringer Straße 26, 26954 Nordenham. Tel.: 04731-22608

Suche GB: Star Wars 1 und Indiana



Jones! Verpackung und Spiel in gutem Zustand. Nur die Verpackung von Star Wars 1 + 2 und Indiana Jones Gr.Ad. mit Org.-Spielanl. in g. Zustand. Tel.: 02362-3797

SONSTIGES

SOS, suche dringend TOTALI-Heft
2/96. Bitte helft mir, zahle sehr gut!!!
Tel.: 0711/311927, Kim

Suche Joe und Mac (1) für SNES und Air Jordan mit „23“ auf dem Rücken, Gr. XL, Farbe Rot/Schwarz (nur gut erhalten). Tel.: 04964-863, Hans-Gerd, ab 19.00 Uhr

Suche englische Nintendo-Spiele-Zeitschriften vom Zeitraum 12/95 bis 10/96. Bezahle halben bis ganzen Kaufpreis. Tel.: 0352421-70186, Peter, Mo.-Fr., 18.00-19.00 Uhr

Suche TOTALI-Ausgaben: 6/93-1/96, T+T-Band 1 für SNES, Tristar-Adapter für SNES, Zelda 1 + 2, Defender of the Crown (alle NES) + Gauntlet 2, Spieleberater NES. Roland Pohl, Lechermannstraße 11, 85051 Ingolstadt

BIETE

Aufgepaßt! Wir schaffen Ihre Games ganz durch! Wir nehmen Games für Playstation, NES und Super NES. Den Preis für das Durchschaffen gibt es auf Anfrage. Tel.: 0911-551044, Nick, von 14.00-20.00 Uhr

ler (ein Ascii). Z. B.: SMW. 2, S. o. E.
ISSD, Bussy, Zelda III, SimCity, Mega
Man X für DM 550 (+SBG= DM 570).
Verkaufe auch GB-Spiele. Tel.: 02226-
4896, Michael

TAUSCHE

Tausche SNES mit 2 Pads und 11

GAME BOY

VERKAUFE

Achtung, verkaufe für Game Boy Final Fantasy Legend II.
Nur Berlin. Angebote unter Tel.:030-

chtung! Wir nehmen keine veränderten oder ältere Gratis-Börsen-Formulare an. Jede Anzeige kostet fünf Mark. Schickt bitte ausschließlich Geldscheine oder Verrechnungsschecks! Die Redaktion behält sich vor, den Anzeigentext inhaltlich (Es dürfen eine indizierten oder beschlagnahmten Titel enthalten sein.) und sinngemäß (bei rechtlichen Unklarheiten) entsprechend zu orrigieren. Unleserliche Spieletitel sowie dubiose (Gratis-)Angebote und zweideutige Textpassagen fliegen ersatzlos raus.

BÖRSEN-FORMULAR

(BITTE DEUTLICH IN BLOCKBUCHSTABEN SCHREIBEN!)

NAME _____

STRASSE

PLZ/ORT

TELEFON

Bitte kreuzt an, in welcher Rubrik Eure Anzeige erscheinen soll:

- ☐ Super Nintendo
- ☐ NES
- ☐ Game Boy
- ☐ Hardware & Zubehör
- ☐ Sonstiges

- ☐ VERKAUFE
- ☐ SUCHE
- ☐ TAUSCHE

[illegible]

Eine Kleinanzeige (maximal sieben Zeilen mit je 25 Anschlägen) **kostet fünf Mark**. Es besteht kein Anspruch auf Mitnahme der Anzeige für eine bestimmte Heftnummer. TOTAL! vermittelt lediglich die Kontaktaufnahme und kann für das daraus folgende Vertragsverhältnis nicht verantwortlich gemacht werden. TOTAL! kann und will die Seriösität der Anzeigeninhalte nicht überprüfen. **Die Adresse oder Telefonnummer samt Name muß im Anzeigentext stehen.**

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

REGISTER!

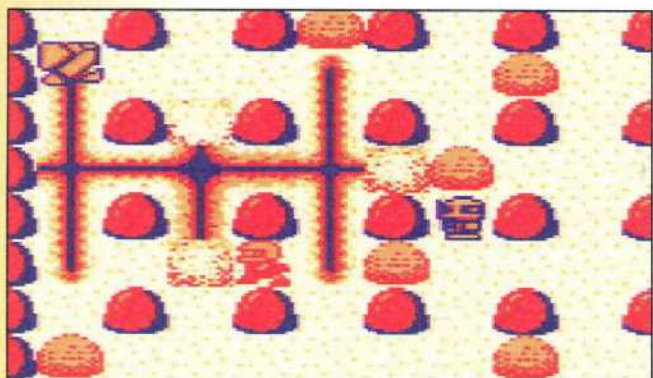
Wie versprochen liefern wir Euch noch vor Weihnachten die fehlende Tips&Tricks-Übersicht mit allen bislang in **TOTAL!** erschienenen Cheats, Levelcodes, Paßwörtern, Special-Moves und Komplettlösungen für den Game Boy.

Game Boy

Adventure Island	Cheats	94.10	62
Alfred Chicken	Kompl. Teil 1	93.10	86
Alfred Chicken	Kompl. Teil 2	93.11	84
Alien 3	Komplettl.	93.08	82
Alien 3	Tips	93.10	82
Animaniacs	Levelcodes	96.12	75
B. C. Kid 2	Levelcodes	95.07	57
Bart & The Beanstalk	Cheats	94.06	63
Batman Forever	Cheats	96.12	75
Battle Arena Toshinden	Tips	96.07	43, 46
Battle of Olympus, the	Komplettl.	93.12	81
Battle Ping Pong	Levelcodes	95.04	48
Battleship	Levelcodes	95.07	59
Battletoads	Cheats	93.10	82
Blaster Master jr.	Cheats	94.07	52
Bubble Bobble	Levelcodes	96.12	74
Bubble Bobble Part 2	Levelcodes	95.02	58



Bugs Bunny	Levelcodes	94.09	60, 61
Bugs Bunny 2 -			
Crazy Castle	Levelcodes	96.10	75
Burai Fighter	Paßwörter	94.10	63
Burger Time Deluxe	Levelcodes	93.06	97
Castle Quest	Levelcodes	94.04	60
Castle Quest	Tips	94.03	69
Castlevania 2	Paßwörter	94.10	61
Choplifter II	Paßwörter	94.10	61
Choplifter III	Levelcodes	96.04	79
Daffy Duck	Levelcodes	95.03	55
Desert Strike	Levelcodes	95.07	58
Donkey Kong Land	Tips	95.10	69
Dr. Franken	Cheats	93.07	88
Dr. Franken 2	Tips	94.01	78
Dynablaster	Levelcodes	95.03	55
Dynablaster	Paßwörter	94.10	61, 62
Dynablaster	Paßwörter	95.01	65



Escape from			
Camp Deadly	Tips	93.10	82
Faceball 2000	Tips	93.07	88
Final Fantasy Legend 2	Tips	94.08	69
Fortified Zone	Levelcodes	94.07	52
Fortress of Fear	Tips	93.11	75
Garfield	Levelcodes	93.12	79
Gargoyle's Quest	Paßwörter	94.10	61
Gargoyle's Quest	Paßwörter	95.02	59
Gear Works	Levelcodes	95.07	58
Gradius	Cheats	96.12	74
Hugo	Levelcodes	96.10	76
Humans, the	Levelcodes	93.06	97
Hunt for Red Oktober	Cheats	94.07	51

Indiana Jones	Levelcodes	95.07	58
Iron Man/X-O Man-			
war in Heavy Metal	Levelcodes	96.11	74
Jurassic Park	Cheats	94.08	69
Jurassic Park	Cheats	94.10	63
Jurassic Park 2	Cheats	95.07	58

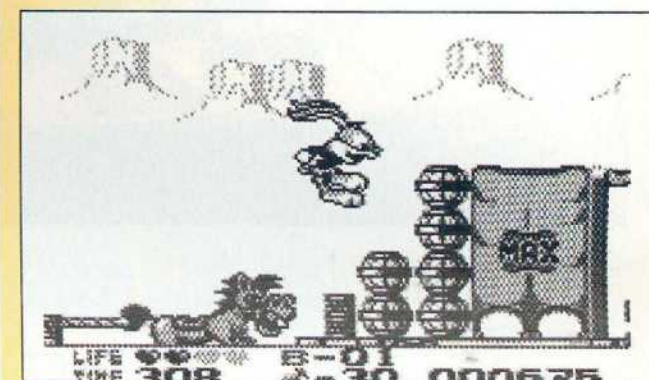


Kid Dracula	Levelcodes	93.09	78
Kid Icarus	Komplettl.	94.09	61
Kirby's Dreamland	Cheats	96.07	77
Kirby's Dreamland	Cheats	95.04	49
Kirby's Dreamland	Tips	93.09	73
Kirby's Pinball Land	Cheats	94.06	62
Kirby's Pinball Land	Cheats	95.06	51
Kirby's Pinball Land	Tips	94.05	56
Krusty's Fun House	Levelcodes	95.04	48
Looney Tunes	Tips	93.09	94
Mega Man 2	Levelcodes	95.04	48
Mega Man 3	Levelcodes	95.06	51
Mega Man 4	Levelcodes	96.11	75
Mega Man 5	Cheats	95.07	58
Mickey Mouse	Cheats	93.11	73
Mickey Mouse	Paßwörter	94.10	63
Micro Machines	Tips	96.10	76
MM Power Rangers	Levelcodes	95.07	58
Mr. Nutz	Levelcodes	95.07	58
Mysterium	Tips	93.06	93
Mystic Quest	Kompl. Teil 1	94.09	64-69
Mystic Quest	Kompl. Teil 2	94.10	64-69
Mystic Quest	Kompl. Teil 3	94.11	64-70
Mystic Quest	Tips	94.08	69
Nigel Mansell's			

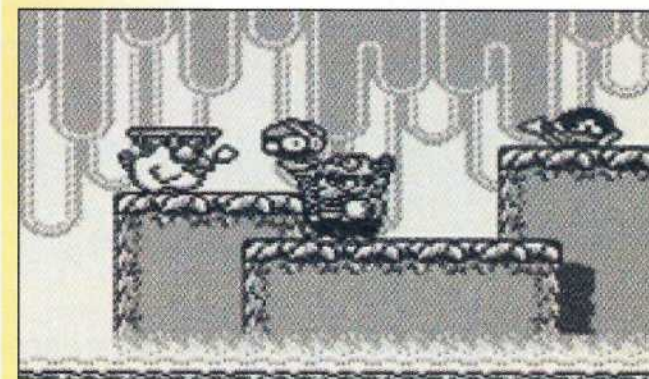


World Championship	Paßwörter	94.10	62
Nintendo World			
Cup Soccer	Paßwörter	95.05	51
Pac-in-Time	Levelcodes	96.04	79
Parodius	Cheats	94.10	63
Pop Up	Paßwörter	95.02	58
Power Mission	Paßwörter	94.10	63
Primal Rage	Moves	96.12	74, 75
Prince of Persia	Levelcodes	93.12	80
Probotector	Cheats	94.10	61
Probotector	Komplettl.	93.07	94
Probotector 2	Paßwörter	94.12	77
Pugsley's			
Scavenger Hunt	Levelcodes	94.04	60
Q*Bert	Cheats	94.07	52
R-Type	Cheats	94.07	52
RoboCop 2	Cheats	93.08	81
Rocketeer	Levelcodes	94.07	52
Samurai Shodown	Cheats	95.03	54
Schlümpfe, die	Cheats	95.08	63

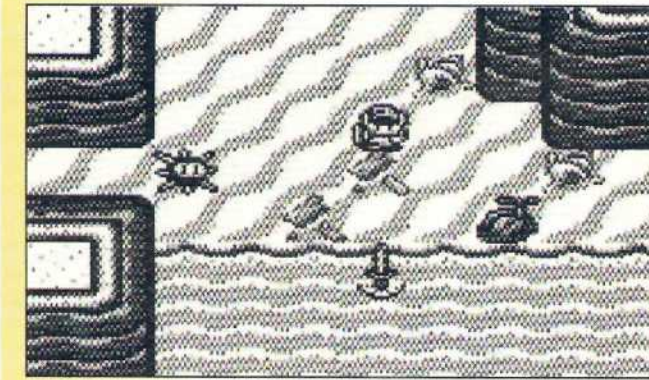
Schlümpfe, die	Levelcodes	95.07	59
Shadow Warriors	Tips	94.02	84
Speedball 2	Paßwörter	94.09	60
Speedy Gonzales	Levelcodes	94.01	78
Speedy Gonzales	Levelcodes	95.03	55
Star Trek	Levelcodes	94.04	60
Star Trek - T. N. G.	Levelcodes	94.06	62
Super Game Boy	Tips	94.11	63
Super Mario Land 2	Cheats	95.10	69
Super Mario Land 2	Komplettl.	93.06	88-91
Super Mario Land 2	Tips	94.07	52
Super Return of the Jedi	Levelcodes	96.10	76
Sword of Hope	Kompl. Teil 1	95.04	58-61
Sword of Hope	Kompl. Teil 2	95.05	60-63
Tetris	Tips	93.11	72
Tetris Blast	Levelcodes	96.07	77
Tiny Toon Adventures	Levelcodes	93.11	72
Tiny Toon Adventures 2	Cheats	94.08	69
Tiny Toon Adventures 2	Tips	94.02	84



Tom & Jerry	Levelcodes	93.09	94
Top Gun	Levelcodes	95.07	58
True Lies	Paßwörter	96.04	79
Turtles 3	Cheats	94.10	62
Turtles 3	Levelcodes	94.06	63
Turtles 3	Paßwörter	95.02	58, 59
Wario Blast	Levelcodes	95.04	49
Wario Blast	Paßwörter	96.06	75
Wario Blast	Tips	95.08	63
Wario Land	Tips	94.12	77
Wario Land	Tips	95.02	58



Yogi Bear	Cheats	95.10	69
Zelda 4	Komplettl.	94.02	76
Zelda 4	Tips	94.04	60
Zelda 4	Tips	94.06	62
Zelda 4	Tips	94.07	51
Zelda 4	Tips	95.02	59



Zen -			
Intergalactic Ninja	Paßwörter	94.10	63
Zool	Cheats	95.08	63

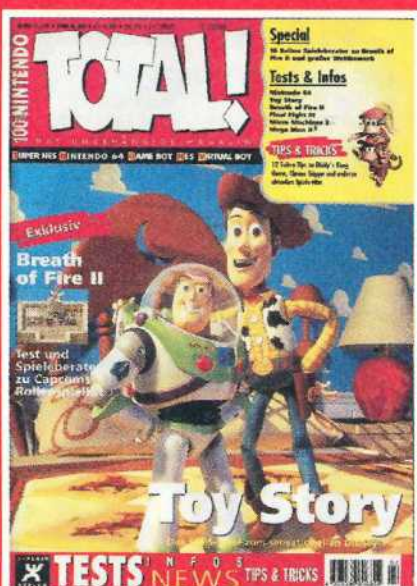
Ihr habt eine TOTAL!-Ausgabe verpaßt? Kein Problem! In unserem Heft-Shop könnt ihr die Ausgaben der vergangenen zehn Monate nachbestellen.

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! 12/96

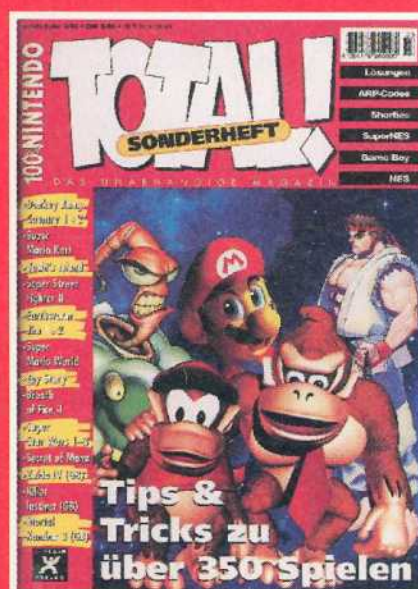


Das Tips&Tricks-Special des Jahres '96 bietet die besten Kniffe zu über 350 verschiedenen Spielen für Game Boy, NES und SNES. Zudem gibt es umfangreiche Komplettlösungen zu einem halben Dutzend SNES-Hits (z. B.: Diddy's Kong Quest, Breath of Fire II, Secret of Evermore und Toy Story) sowie einige hundert Action-Replay-Codes.

Highlights in TOTAL! 12/96:

Specials: Wave Race 64, Teil 2, Super Mario 64, T. 3
SNES-Previews: The Lost Vikings 2, Marvel Super Heroes, Street Fighter Alpha 2, Terranigma
SNES-Tests: Donkey Kong Country 3, Worms
GB-Tests: Donkey Kong Land 2
Tips&Tricks und ARP-Codes: Secret of Mana 2, Pilotwings 64, Primal Rage, Tetris Attack, u. a.
ARP-Codes: Mega Man X, Secret of Mana, u. a.
Sammelkarten: Secret of Mana, Wave Race 64
Poster: Secret of Mana

TOTAL!-Sonderheft 3/96



- ☐ 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
- ☐ 12/96 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.

Verandkosten
Inland DM 5,- / Ausland DM 12,-

ADRESSE:

TOTAL! Heft-Shop, Friedensallee 41,
22765 Hamburg

Falls Ihr Tips&Tricks für Eure Nintendo-Games benötigt, könnt Ihr Euch an die Hotlines folgender Software-Firmen wenden:

Acclaim

0211 - 523 32 22
Rund um die Uhr

Activision

06107 - 93 01 00
Mo. - Fr. 10.00 - 17.00 Uhr

Laguna/Bomico

06107 - 94 51 45
Mo. - Fr. 15.00 - 18.00 Uhr

Disney Interactive

069 - 66 56 85 55
Mo. - Fr. 11.00 - 19.00 Uhr,
Sa. 14.00 - 19.00 Uhr

Electronic Arts

05241 - 2 60 24
Mo. - Fr. 10.00 - 12.00 Uhr

Infogrames

0221 - 4 54 31 06
Mo. - Fr. 15.00 - 18.00 Uhr,
außer mittwochs

Konami

0221 - 61 23 52
Mo. - Fr. 17.00 - 20.00 Uhr

Mindscape

0208 - 992 41 14
Mo., Mi. u. Fr. 15.00 - 18.00
Uhr

Nintendo

(Nur für Clubmitglieder!)
Infos bei der Konsumentenberatung:
0130 - 5806 (gebührenfrei)
Mo. - Fr. 13.00 - 19.00 Uhr

Virgin

040 - 39 11 13
Mo. - Do. 14.00 - 18.00 Uhr

Viacom New Media

0130 - 82 01 15 (gebührenfrei)
Mo. - Fr. 9.00 - 17.00 Uhr

Berlin

UFO GAMES

ANKAUF • VERKAUF • TAUSCH

SONY
SATURN
SUPER NES
NINTENDO
MEGA DRIVE
MEGA-CD
GAME BOY
GAME GEAR
NEO-GEO CD
3DO
PC

Es lohnt sich, anzurufen!

UFO GAMES

Bundesallee 72
12161 Berlin
Tel./Fax:
030/859 36 35

Schweiz

GAME ACTIVITY

Nintendo⁶⁴
ZUM
TIEFSTPREIS

Auch
SEGA
u.
SONY
Importe
zum
TIEFSTPREIS!

Ruft an!

Deutschland
0172-3735151

Schweiz
079-406-8545

Österreich
0664-336-7171

Lübeck

An- & Verkauf von Videospielen

A.B. GAMES

Mo-Fr 12-20 Uhr • Sa 12-18 Uhr

Andreas Bender



- Sega
- Sony
- Nintendo

andere Systeme auf Anfrage

A.B. Games

Moislinger Allee 40 a
23588 Lübeck
Nur Versand!

Händleranfragen erwünscht!
0 45 1 - 8 71 75 55

Flensburg



**Fordern
Sie unsere
kostenlose
Preisliste
an!**



ManiaX Multi Media
Vertriebs GmbH
Graf-Zeppelin-Str. 20
24941 Flensburg
Tel.: 04 61 / 95 74 00
Fax: 04 61 / 95 40 87

SPIELEVERSAND
0461/94000088

Hamburg

ECS
VIDEOGAMES AND MORE

*Stellinger Weg 9 (Nähe
U-Bahnhof Osterstr.)
20255 Hamburg
Tel.: (040) 40 91 79*

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

Osnabrück

AN & VERKAUF VON
GEBRAUCHTEN VIDEOSPIELEN

PHILIPS
Nintendo
GAME BOY
GAME GEAR
SEGA
IBM - PC
CD-ROM
0541-66016
66017

NEO GEO
Panasonic
Goldstar

Video und Computergames

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

Langenfeld

Just!

WARENVERTRIEBS GmbH
NORDSTRASSE 18
40764 LANGENFELD

RESTPOSTEN
SONDERPOSTEN
JOYPADS
ACCESSOIRES

SUPER NES
PLAYSTATION
GAME BOY

Nur für
WIEDERVERKÄUFER!

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

München

GAME BOY 3DO JAGUAR CDi PC CD ROM 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

PlayStation™
NINTENDO 64
NEO GEO

ZUBEHÖR • UMBAUTEN • ZEITSCHRIFTEN

SEGA SATURN
DEMNÄCHST: PANASONIC M2

ELBGAUSTRASSE 28
22523 HAMBURG
TEL.-FAX 040/570 25 20

VIDEOGAMES AUS ALLER WELT

SÖHNKE STORBECK
Versand • Verkauf

SATURN IS A TRADEMARK OF SEGA ENTERPRISES LTD. PLAYSTATION IS A TRADEMARK OF SONY INC. NEO GEO IS A TRADEMARK OF SNK. NINTENDO IS A TRADEMARK OF NINTENDO INC.

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

Game
ZONE

Video-
und
Computer-
spiele

Orleansstr. 63
nh. Ostbahnhof
81667 München

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

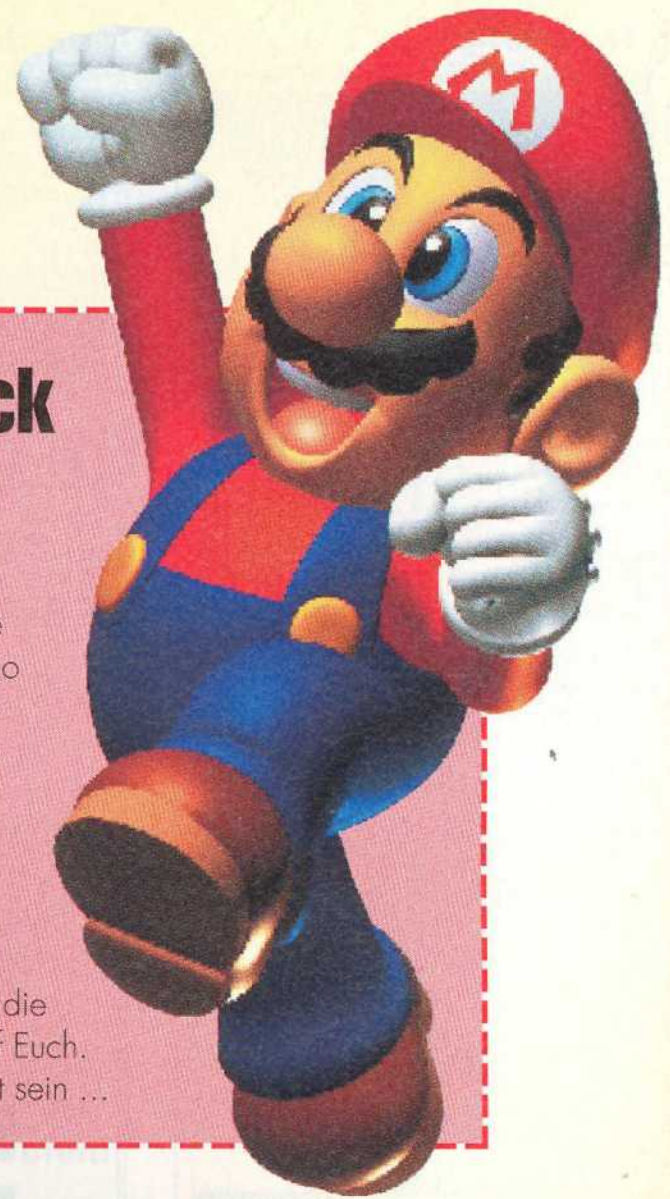
Winterszeit ist
Schnupfenzeit
und das ist auch Erwins Leid:
Dicker Hals, verstopfte Nase,
nur noch Kräutertee im Glase,
Gliederschmerz in den Gelenken
lassen an ein Spiel nicht denken.

Dabei hat er diesen kranken
Zustand sich selbst zu verdanken
schließlich hat er unbedacht
Mutterns Warnung nicht beachtet:
„Ziehst du Winter Gold dir rein,
wird warme Kleidung sinnvoll sein.“

Die **TOTAL! 2/97** bekommt Ihr, Schnee
und Eis zum Trotz, am **5. Februar**
bei Eurem Zeitschriftenhändler.

Jahresrückblick 1996

Ein ereignisreiches Jahr 1996 liegt
hinter uns. In der kommenden
TOTAL! wollen wir noch einmal alle
wichtigen Themen rund um Nintendo
und alles was dazu gehört Revue
passieren lassen. Gespickt mit allen
Spiele-Highlights für das Super
Nintendo und den Game Boy
sowie dem spektakulären
Erscheinen des Nintendo⁶⁴ warten
zahlreiche interessante
Hintergrundgeschichten, aber auch die
eine oder andere Überraschung auf Euch.
Ihr dürft also schon einmal gespannt sein ...



Mario Kart 64 kommt!

Mario Kart 64, das zur Zeit sicher
am meisten erwartete Spiel für das
N64, soll noch im Dezember auf
den Markt kommen und wird sicher
für gewaltiges Aufsehen sorgen.
Aber auch Konamis J League Perfekt
Striker, der 64-Bit-Nachfolger von
International Superstar Soccer, ver-
spricht, ein gewaltiger Hit zu wer-
den. Darüber und über die weiteren
Titel, wie Star Wars: Shadows of
the Empire und Cruis'n USA, erfahrt
Ihr mehr in der kommenden TOTAL!.

Mario Kart 64 (N64)



J League Perfect Striker (N64)

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 Gremliza (ViSdP),
Tel.: 040 - 39 88 37 88, Fax: 040 - 39 50 43

Druck: Evers Druck GmbH, 25697 Meldorf

Verlag: X-plain Verlag GmbH, Friedensallee 41,
22765 Hamburg, Tel.: 040 - 39 88 370,
Fax: 040 - 39 50 43

Abo-Betreuung: Regina Steiner, AVC,
Bahndamm 9, 23617 Stockelsdorf,
Tel.: 0451 - 490 42 26, Fax: 0451 - 490 42 03

Titel: © Nintendo

Druckauflage: 76.884 Exemplare



Nachdruck nur mit vorheriger, schriftlicher Geneh-
migung durch den Verlag. Keine Haftung für
unverlangte Manuskripte, Fotos etc.

TOTAL! erscheint am vierten Mittwoch jedes Monats
zum Einzelpreis von DM 6,80. Der Jahresbezugspreis
(12 Ausgaben) für ein TOTAL!-Abonnement beträgt
im Inland DM 72,-, im Ausland DM 120,-.

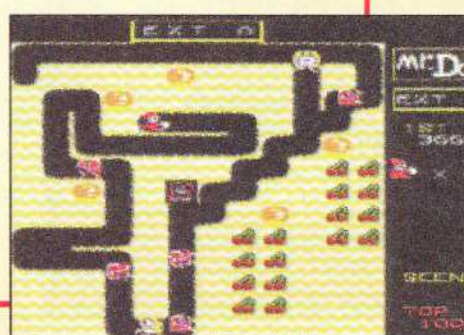
TOTAL! erscheint als Lizenzausgabe mit freundlicher
Genehmigung von Future Publishing Ltd. & Pearson
New Entertainment Ltd., beide London/UK.

Neuheiten für das Super Nintendo

Titus entwickelt sich in jüngster
Zeit zum wichtigsten Lieferanten
frischer SNES-Software. Mit Whi-
zz, Realm und Oscar erwarten
Euch gleich drei neue Titel
für den 16-Bitter. Außerdem
steht mit Mr. Do! von
T•HQ das erste Spiel einer
möglichen Classic-Welle für
das Super Nintendo vor sei-
nem Release.



Oscar (SNES)



Mr. Do! (SNES)



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

Bass Masters Class.	dt	119.99
Big Bad Bee Fighter	dt	*129.00
Casper	dt	*119.00
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
Fifa Soccer 97 GO.ED	dt	119.99
Hebereke 2	dt	79.00
Incanation	dt	89.00

Int.Superstar Soccer	dt	89.00
Jimmy Connors Tennis	dt	99.99
Kid Clown Crazy Cha.	dt	79.00
Kirbys Ghost Trap	dt	84.99
Lobo	dt	*129.00
Lost Vikings 2	dt	* 99.00
Lufia 2	us	134.00

Lufia	dt	* 109.00
Mario Andretti Rac.	dt	*109.00
Marvel Super Heroes	dt	* 99.00
Mickey & Minnie	dt	79.00
Mission Impossible	dt	*109.00
Mr. Do!	dt	89.00

NBA Live 97	dt	* 124.00
NHL Hockey 96	dt	109.00
NHL Hockey 97	dt	119.99

Oscar	dt	89.00
PGA Europ. Golf 97	dt	119.99
Pinocchio	dt	129.00
Power Rangers ZEO	dt	129.00
Power Piggys	dt	89.00
Prince of Persia 2	dt	89.00
Realm	dt	89.00

Schlumpfe 2	dt	129.99
Sim City 2000	dt	129.00
Star Trek: Next Gen.	dt	89.00
Streetfighter Alp. 2	dt	129.00

Terranigma	dt	109.00
Tetris Attack	dt	89.00

Toy Story	dt	119.00
Waterworld	dt	89.00

Whizz	dt	89.00
Winter Gold	dt	109.00
Worms	dt	104.00

Super NES- Sonderangebote

Actraiser 2	dt	69.00
Aero the Akrobat 2	uk	49.00
Alien 3	dt	44.99
Asterix	dt	59.00

Beavis and Buttthead	dt	39.00
Buhsy 2	dt	69.00

Champ.World Class S.	dt	49.00
Cut Throat Island	dt	59.99

Demolition Man	dt	39.99
Hebereke Popoon	dt	44.00

Hungry Dinosaurs	dt	49.00
John Madden 95	dt	39.00

NBA Allstar Challenge	dt	39.99
Newman-Ha Indy Car	dt	44.99

Pierre le Chef	dt	69.00
Porky Pig's H.Hol.	dt	59.99

Revolution X	dt	59.00
Rise of the Robots	dt	49.00

Spiderman / X-Men	dt	44.99
Stargate	dt	39.00

Terminator 2 Arcade	dt	39.99
Terminator 2 Judgme	dt	44.99

Turbo Toons	dt	59.00
Turrican 2	dt	69.00

Vortex	us	49.00
Vortex	dt	39.00

WWF Wrestlingmania	dt	39.99
--------------------	----	-------

Super NES-Zubehör

Antennenkabel SNES	dt	19.00
Cinch Kabel S.NES	dt	19.00
Cinch - Scart Adapt.	dt	10.00
Game M. Mogelmodul	dt	69.00
Infrarot Joypad	dt	39.99
Joypad (Nintendo)	dt	39.00
Joypad JT 364 Action	dt	13.00
Pro Pad SV-334	dt	29.00
Nintendo + Mario W.2	dt	239.00
Top-Fighter Joystick	dt	79.00
Verlängerung Joypad	dt	15.00
WWF Raw Video VHS	dt	9.00

Gameboy

Casper	dt	59.00
Donald in Maui Ma.	dt	* 59.99
Donkey Kong Land 2	dt	69.00
Donkey Kong Land	dt	49.99
Dr. Mario	dt	49.00
Earth Worm Jim	dt	49.00
F1 Poleposition	dt	59.00

Fifa Soccer 97	dt	59.00
Hugo	dt	59.00

Indiana Jones	dt	44.99
Jim. Connors Tennis	dt	44.99

King of Fighters 95	dt	59.00
Matth. Sammer Soc.	dt	59.99

Pocahontas	dt	59.00
Race Drivin	dt	44.99

Schlumpfe 2	dt	69.00
Space Invader (SGB)	dt	49.99

Star Wars 2 (Empire)	dt	59.00
Street Racer	dt	54.00

Track & Field	dt	44.00
Urban Strike	dt	59.00

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

Gameboy- Sonderangebote

4 in 1 Fun Pak 1	dt	24.99
Alfred Chicken	dt	29.00

Alien 3	dt	34.99
Alleyway	dt	39.99

Casino	dt	24.99
Ferrari Grand Prix	dt	34.99

Game Boy Gallery	uk	39.00
Gargoyles Quest	dt	34.00

Lamborghini	dt	34.00
Loopz	dt	29.00

Mario & Yoshi	dt	39.00
NBA Allstar Challenge	dt	24.99

NBA Jam	dt	34.99
Pang	dt	34.00

Paperboy	dt	29.00
PGA European Golf	dt	34.99

Pierre le Chef	dt	29.00
Solitaire	dt	24.99

Speedball 2	dt	29.00
Spider-Man/X-Men	dt	34.99

Spy vs. Spy	dt	34.00
Stargate	dt	34.99

Terminator 2 (Judgme	dt	34.99
WWF King of Ring	dt	34.99

WWF Superstars	dt	24.99
Xenon 2	dt	29.00

Yoshi's Cookie	uk	39.00
----------------	----	-------

Gameboy-Zubehör

Game Boy Pocket	dt	119.00
Game Boy Licht + Lup	dt	24.99

Game B. Energy Pack	dt	29.00
---------------------	----	-------

Nintendo 64

Cruse in USA	jp	219.00
Fifa Soccer	dt	139.00

Mario Kart	jp	219.00
Pilot Wings	jp	169.99

Pilot Wings 64	dt	*109.00
Pilot Wings 64	us	139.00

Star Wars - Sha.o.E	dt	*129.00
---------------------	----	---------

TOP SPIEL DES MONATS

Donkey Kong Country 3



dt 129,00 DM

Super Mario 64	dt	* 89.00
Super Mario 64	us	139.00
Wave Racer 64	jp	199.00
Wave Racer 64	dt	* 89.00

Nintendo 64-Zubehör

Joypad JT 376 Tride.	dt	49.00
Joypad JT 377 Tride.	dt	59.00
Joypadverlängerung	dt	* 24.99
Nintendo 64 o.Spiel	us	479.00
N64+Mario+Star Wars	dt	*609.00
N64+Mario+Pilot+Star	dt	*699.00
Nintendo 64 + Mario	jp	799.00
Super Mario 64 Hint	us	29.00

3-DO

3-DO-Sonderangebote

3-Do Sampler	dt	3.00
3-Do Demo Sampler 4uk	uk	3.00
Deathkeep	uk	29.00
Gridders	uk	29.00
Hell	uk	19.00
Mega Race	dt	29.00
Strahl	us	29.00
Trip D	us	29.00

3-DO-Zubehör

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

Sony PSX

A-Train (AIV Global)	dt	99.00
Alien Trilogy	dt	79.00

Andretti Racing	dt	89.00
Area 51	dt	94.00

Ayrton Senna Cart	dt	84.99
Baphomets Fluch	dt	* 89.00

Battle A.Toshinden 2	dt	99.00
Beyond the Beyond	dt	99.00

Blazing Dragons	dt	84.99
Bubble Bobble	dt	84.99

Burning Road	dt	89.99
Casper	dt	84.00

Cheesy	dt	89.99
Chronicles o.t.Sword	dt	89.00

Comm. & Conquer 1	dt	89.00
Crash Bandicoot	dt	109.00

Crow: City of Angels	dt	* 89.00
----------------------	----	---------

Cyberia	dt	79.99
D (Dining Table)	dt	84.00

Dark Crusaders	dt	89.00
Darkstalkers	dt	89.00

Destruction Derby 2	dt	* 99.00
Die Hard incl. Gun	dt	139.00

Die Hard Trilogy	dt	89.00
Discworld 2	dt	89.00

Disruptor	dt	89.00
Dragonheart	dt	* 89.00

Earth Worm Jim 2	dt	89.00
Ecstasica	dt	99.00

Endorfun	dt	89.00
Entomorph	dt	89.00

Exhumed	dt	* 89.00
F1	dt	99.00

Fifa Soccer 97	dt	84.00
Frank Thomas Baseb.	dt	84.00

Galaxian 3	dt	89.00
In the Hunt	dt	89.00

Int.Superstar Soccer	dt	* 89.00
Intern. Motocross	dt	89.00

Iron & Blood	dt	89.00
John Madden 97	dt	89.00

Killing Zone	dt	89.00
Last Dynasty	dt	99.00

Lemming. Play Paint.	dt	* 99.00
Lost Vikings 2	dt	* 89.00

Magic Carpet	dt	89.00
Magic the Gathering	dt	* 89.00

Mission Impossible	dt	* 99.00
Myst (kp.dt.)	dt	89.00

Namco Museum P. 3	dt	* 89.00
Namco Museum P. 2	dt	89.00

Nascar Racing 96	dt	89.99
NBA Jam Extreme	dt	89.00

NHL Hockey 97	dt	89.00
Pandemonium	dt	89.00

Porsche Challenge	dt	*109.00
Primal Rage	dt	89.00

Probotector	dt	* 99.00
Overkill	dt	89.00

Rayman 2	dt	* 94.00
Rebel Assault 2	dt	99.00

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

Return Fire	dt	89.00
Return to Zork	dt	89.00

Ridge Racer Revol.	dt	99.00
Sampras Extreme Ten.	dt	89.00

Sim City 2000 kp.dt.	dt	89.00
Soviet Strike	dt	89.00

Supersonic Racer	dt	89.00
Syndicate Wars	dt	* 89.00

Tekken 2	dt	99.00
Tempest X	dt	89.00

Theme Hospital	dt	* 89.00
Thunderhawk 2	dt	79.00

Tilt	dt	* 84.00
Time Commando	dt	89.00

Tomb Raider komp.dt.	dt	89.00
Top Gun - Fire at W.	dt	89.00

Total NBA 96	dt	99.00
Total Eclipse Turbo	dt	84.00

Tunnel B1	dt	89.99
Viewpoint	dt	89.00

Viper	dt	94.00
Wing Commander 3	dt	94.00

Wipe out 2097	dt	99.00
WWF in Your House	dt	89.00

X2 Project	dt	99.00
X-Com Terror f.t.De.	dt	89.00

Zork Nemesis	dt	89.00
--------------	----	-------

Sony PSX-

Sonderangebote

Cyberspeed	dt	44.99
Descent	dt	69.99

Extreme Pinball	dt	49.99
Gex	dt	69.99

Hi Octane (DA)	dt	69.00
Jupiter Strike	dt	69.00

Lone Soldier	dt	49.99
NBA Jam Tournament	dt	54.99

Parodius Deluxe	dt	59.99
Revolution X	dt	49.99

Streetfighter Movie	dt	49.00
Zero Divide	dt	69.99

Sony PSX-Zubehör

8 Meg Memory Card	dt	79.00
Joypad Sony PSX	dt	54.00

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