

Specials

- Donkey Kong Country 3: Komplettlösung, Teil 1
- Die geheimen N64-Projekte von DMA-Design



Tests & Infos

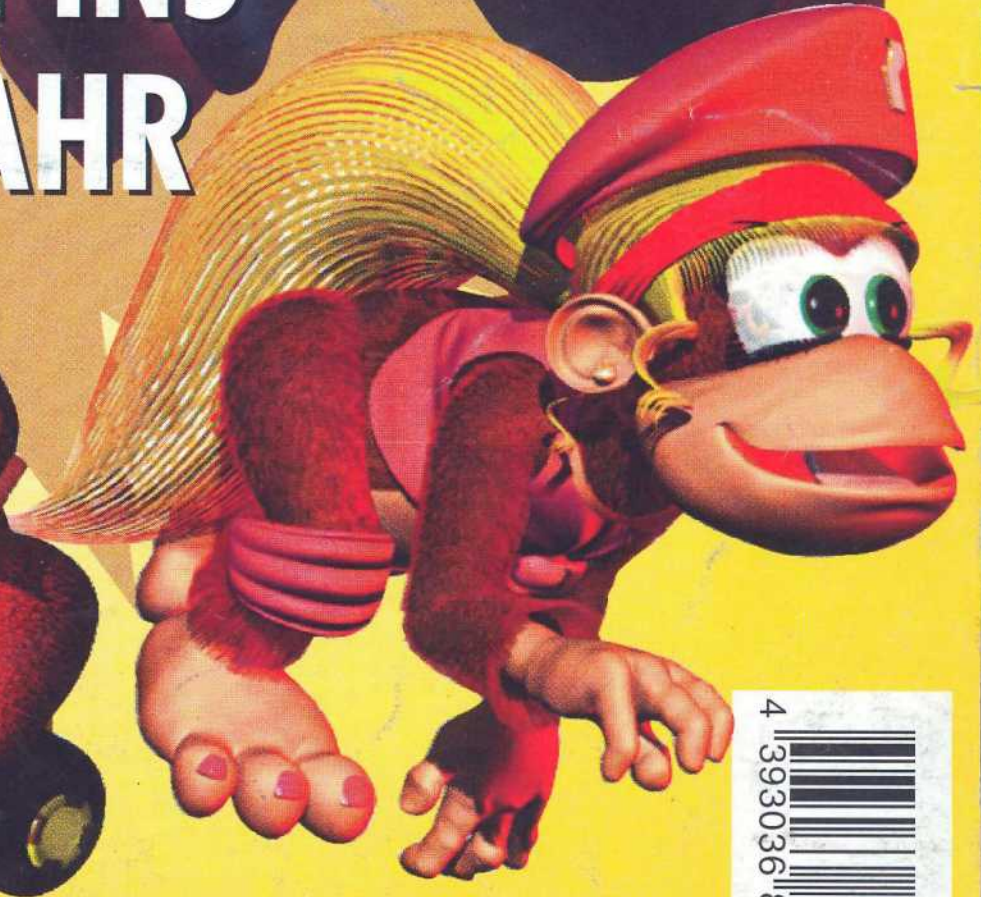
- Lufia (SNES)
- Sim City 2000 (SNES)
- Marvel Super Heroes (SNES)
- StarWing 64 (N64)
- Blast Corps (N64)

Großer N64-Sonderteil

- MARIO KART 64
- INT. SUPERSTAR SOCCER 64
- STAR WARS: SHADOWS OF THE EMPIRE
- KILLER INSTINCT GOLD

Poster: Mario Kart 64

NINTENDOS SUPERHELDEN STARTEN INS NEUE JAHR



Wo geht's lang?

TOTAL! weiß die Antwort:
100 Seiten geballte
Tips und Tricks für nur **5,80 DM!**

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

100% NINTENDO

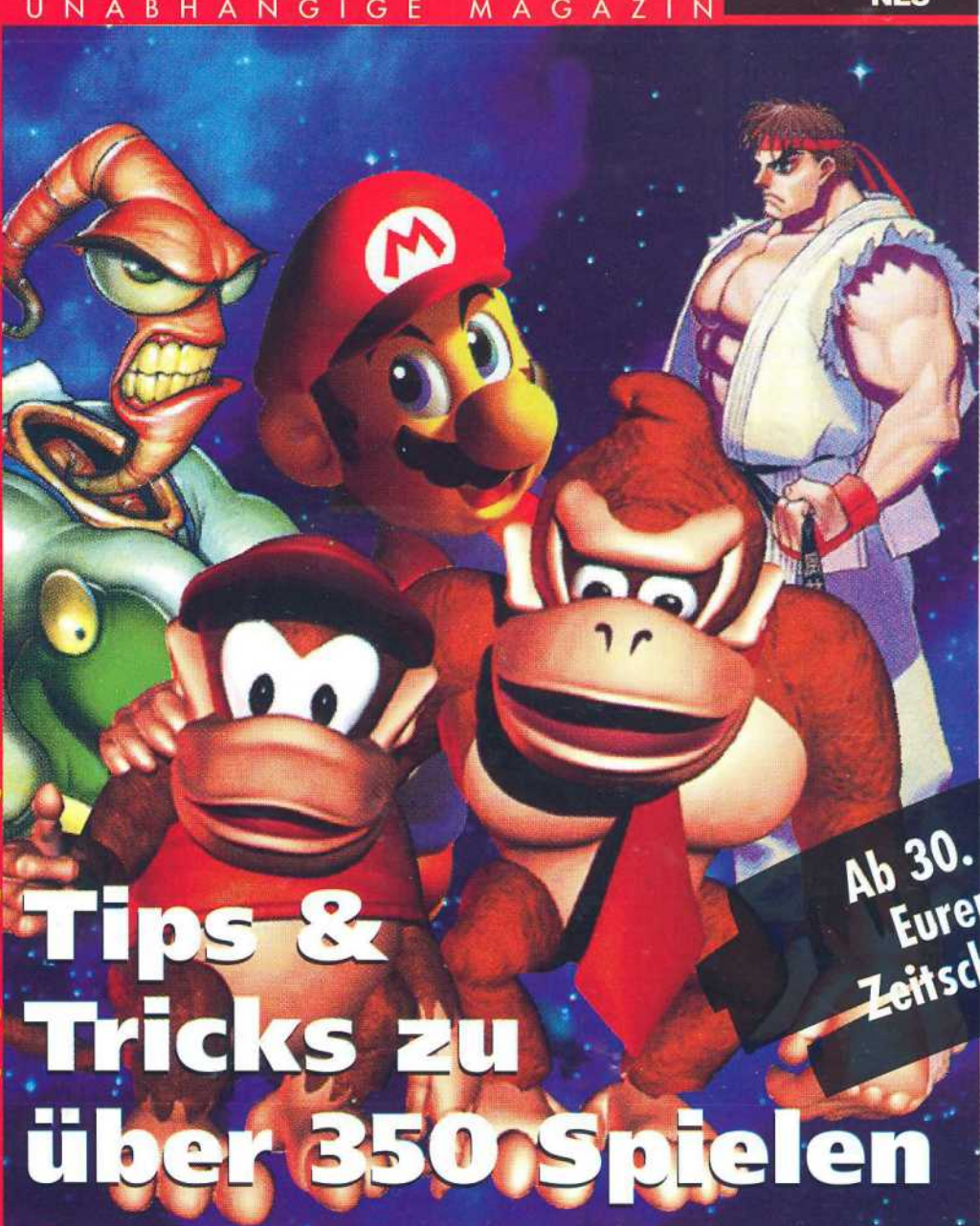
TOTAL!

SONDERHEFT

DAS UNABHÄNGIGE MAGAZIN

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

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



Tips & Tricks zu über 350 Spielen

Ab 30. August bei Eurem TOTAL!-Zeitschriftenhändler

X-PLAIN VERLAG

Sonderheft

Endlich! Am 30. August ist es soweit: Dann erscheint der **erste TOTAL!-Sonderband** dieses Jahres. Das Tips&Tricks-Special liefert Euch die besten Kniffe zu über 350 verschiedenen Spielen für SuperNES, Game Boy und NES. Zudem bieten wir Euch umfangreiche Komplettlösungen zu einem halben Dutzend SNES-Hits und obendrein einige hundert Action-Replay-Codes.

EDITORIAL

Auf ein neues!

Herzlich willkommen zur ersten TOTAL!-Ausgabe im neuen Jahr. In der Redaktion entsteht der Eindruck, die Zeit rase mit mehreren Mach voran. Euch dagegen dürften die vergangenen Wochen sehr lang vorgekommen sein, zumindest was das Erscheinen der neuen TOTAL! angeht. Und – siehe da – es kam Euch nicht nur so vor. Tatsächlich sind schon ganze sieben (!) Wochen seit der vorigen Ausgabe verstrichen. Der Grund dafür ist, daß wir nun immer in der ersten Woche eines Monats erscheinen, statt wie bisher in der vierten Woche. Dies ist jedoch nicht das einzige, was das neue Jahr mit sich bringt. Die lang erwartete Veröffentlichung des Nintendo⁶⁴ steht unmittelbar bevor. Alle dazu bislang erhältlichen Fakten könnt Ihr im Newsteil dieser Ausgabe nachlesen. Erfreulicherweise stehen die übrigen Nintendo-Konsolen nicht völlig im Schatten des großen Bruders. Game-Boy-seitig sieht es diesen Monat zwar extrem dünn aus, dafür gibt es aber reichlich Neues im SNES-Bereich. Das Highlight dabei ist eindeutig *Lufia* – nach *Terranigma* das zweite Rollenspiel in nicht einmal zwei Monaten. Ob damit den Rollenspiel-Fans ein rosiges 1997 bevorsteht, vermögen wir zwar noch nicht zu sagen, der Anfang läßt aber auf einiges hoffen.

Außerdem gibt es noch Neuigkeiten personeller Natur: Reza Abdolali, der seit Mitte Februar zusammen mit Klaus-Dieter Hartwig für die Leitung unseres Magazins zuständig war, hat die TOTAL! zum 31.12. auf eigenen Wunsch verlassen. So wie es aussieht, wird Reza auch weiterhin 'spielen', allerdings nicht im Zeitschriftenbereich. Die Redaktion bedankt sich für die gute Zusammenarbeit und wünscht ihm für seine Zukunft alles Gute! Neu hinzugekommen ist Sandra Alter, die einige von Euch noch von der ASM oder PC Spiel her kennen werden. Wir freuen uns über die weibliche Verstärkung und wünschen Euch viel Spaß mit dieser Ausgabe und ein tolles 1997.

E U E R
KOMPETENTES
TOTAL!
TEAM





LUFIA

Endlich kommen auch deutsche Rollenspiel-Freaks und solche, die es noch werden wollen, in den Genuß des fernöstlichen Abenteuerspiels. Denn das in Japan als zweiter Teil der *Lufia*-Reihe laufende Modul ist für unsere Breiten komplett eingedeutscht worden.

Nachdem wir Euch in TOTAL! 10 und 11/96 bereits ausführlich über die Hintergrundgeschichte der spannenden Ereignisse rund um Maxim und Co informiert haben, präsentieren wir in diesem Monat den Testbericht, der Euch die spielerischen Feinheiten des Games aufzeigt ...

22

JAHRESRÜCKBLICK 1996

Das hinter uns liegende Jahr war so bewegt wie kaum ein anderes zuvor – zumindest wenn es um das Nintendo⁶⁴ und die zahlreichen Terminverschiebungen geht. Doch auch in anderer Hinsicht haben die vergangenen zwölf Monate ihre lustigen und ärgerlichen Eindrücke hinterlassen. Unser Rückblick soll das Geschehene auf kurzweilige Art und Weise Revue passieren lassen ...

62



SPECIALS

Nintendo⁶⁴-Special:

Mario Kart 64 38

Darauf haben Tausende gewartet: *Mario Kart 64*. Um Euch die Durststrecke bis zum Deutschland-Release des Titels zu versüßen, haben wir viele Infos zusammengetragen, die in Verbindung mit den neuen Bildern ganz heiß auf das Mehrspielervergnügen fürs N64 machen.

Killer Instinct Gold 48

Das zweidimensionale Prügelspiel mit dem 3D-Touch zeigt sich als perfekt spielbares Modul mit berauschender Grafik – und anders hatte man es auch nicht erwartet. Lest ab Seite 48, was der Beat'em-Up-Hammer zu bieten hat.

Super Mario 64, Teil 7 50

Die beiden abschließenden Welten führen Mario auf ungewöhnliche Pfade. Wir zeigen die Höhepunkte der 14ten Welt, in der sich Mario in eine riesige Standuhr begibt, gefolgt von Welt 15, in der der ehemalige Zimmermann per fliegendem Teppich auf einem Regenbogen schwebt.

Star Wars:

Shadows of the Empire 54

Shadows of the Empire ist einer der kommenden N64-Titel, an den ganz besonders hohe Erwartungen

gestellt wurden. Erste Bilder und vor allem die spielbaren Vorversionen begeisterten die Fachpresse und viele Messebesucher. TOTAL! bietet vor dem Deutschland-Release nähere Infos über die fertige Version.

Cruis'n USA 57

Das beliebte Rennspiel quer durch die Vereinigten Staaten ist nun auch (als Import-Version) für das Nintendo⁶⁴ erhältlich.

International Superstar Soccer 64 . 58

Fußball total heißt die Devise bei *International Superstar Soccer 64*. Bereits die Super-Nintendo-Version zeichnet sich durch eine überaus gute Spielbarkeit aus. Was die Polygon-Kicker in der N64-Variante so alles auf dem Kasten haben, verraten wir ab Seite 58.

REPORTAGEN

Jahresrückblick 1996 54

1996 war ein bewegtes Jahr, in dem zahlreiche Ereignisse Grund zur Freude gaben. Über die eine oder andere Kuriosität konnte man beinahe Tränen lachen, und so manch eine Terminverschiebung brachte den einen oder anderen Nintendo-Fan auch schon mal an den Rand der Verzweiflung. Laßt Euch von unserem kurzweiligen Jahresrückblick einfangen und die vergangenen zwölf Monate noch einmal Revue passieren. Viel Spaß dabei!

MARIO KART 64

Schon seit Jahren spekulierten unsere Redaktions-Kart-Fahrer über eine mögliche Fortsetzung des genialen SNES-Klassikers *Super Mario Kart*. Nun ist es endlich soweit. Auf Nintendos neuer Konsole geht das beste Zweispieler-Rennspiel in die nächste Runde – noch schneller, noch bunter, noch lustiger, noch dreidimensionaler und noch besser spielbar.

Während einige unserer Mitbewerber der Meinung sind, dieses Spiel lasse sich in eineinhalb Tagen kompetent bewerten (Das Ergebnis fiel natürlich entsprechend oberflächlich aus.), haben wir uns

ausreichend Zeit genommen, *Mario Kart 64* detailliert zu durchleuchten. Somit blieb uns auch kein Detail des 'kontroversen' Games verborgen: weder die erspielbaren Spiegel-Strecken, noch der neue Drei-Stufen-Powerslide, noch die versteckten Computer-Challenger im Time-Trial, noch die Abkürzung auf der Rainbow Road usw. Meistens empfiehlt es sich halt doch, jemanden zu fragen, der sich damit auskennt ...



38

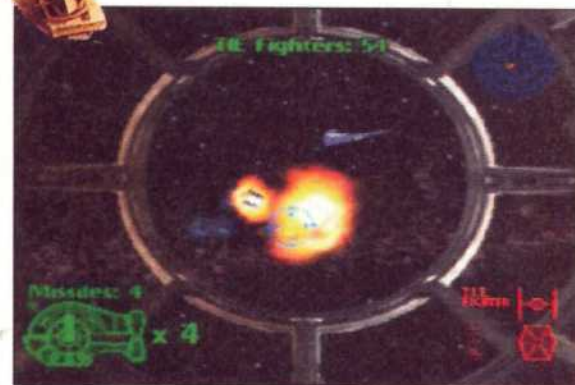


HALT!



STAR WARS: SHADOWS OF THE EMPIRE

Dieses Jahr kommen nicht nur die neu überarbeiteten *Star Wars*-Filme ins Kino, sondern auch der Spiele-Knaller für Nintendos Power-Konsole. Mit Darth Vaders Tod



TESTS

SNES

Lufia -

Die Rückkehr der Höllenfürsten ... 22

Für den Deutschen Markt hat Nintendo *Lufia II* umgesetzt, das erfreulicherweise komplett mit deutschen Bildschirmtexten ausgestattet ist, was die Kommunikation enorm erleichtert.

Sim City 2000 28

Es hat etliche Jahre gedauert, doch nun steht der Nachfolger einer der erfolgreichsten Wirtschaftssimulationen endlich zum Spielen bereit.

NBA Live 97 29

FIFA 97 30

Ob *FIFA 97* wohl dem Referenztitel *International Superstar Soccer Deluxe* Paroli bieten kann?

Marvel Super Heroes in War of the Gems 32

Wieder einmal sind diverse (Comic-)Superhelden angetreten, um sich gegenseitig die wohlgeformten und extrem muskelbepackten Stahlkörper im hitzigen Gefecht zu verbeulen.

Oscar 34

Mr. Do! 35

Whizz 36

Realm 37

GAME BOY

Pocahontas 34

TIPS & TRICKS

Donkey Kong Country 3, Teil 1 74

Shorties 76

Helpline 80

Action-Replay-Codes 81

RUBRIKEN

Editorial 3

News 6

Leserbriefe 14

Die unterhaltsame Rubrik - nicht nur für Insider!

Leser-Charts 42

Die Seiten zum Mitmachen: Wie in jeder Ausgabe präsentieren wir Eure Lieblingsspiele in der geordneten Übersicht.

Poster: Mario Kart 64 44

TOTAL!-Intern 46

TOTAL!-Labor 47

Highscore 68

Börse 82

Händlerregister 84

Hotlines 84

Vorschau/Impressum 86

ist das Imperium noch lange nicht besiegt. Eure vollste Konzentration ist gefragt, wenn Ihr dem Imperator den Todesstoß versetzen wollt. Lest hier und heute, warum (oder warum nicht) Ihr der Rebellion beitreten solltet!

54



KILLER INSTINCT GOLD

Der zweite Teil der *KIG*-Repotage beantwortet alle noch offenen Fragen zum ersten N64-Prügelspiel. Sind Jago, Orchid und Konsorten noch so fit wie beim Automaten? Muß Spinal zum Orthopäden? Schreibt der Redakteur Blödsinn?

Die Antworten findet Ihr nur bei uns!

48



MARVEL SUPER HEROES

32

Die amerikanischen Comic-Verkaufscharts führt Marvel seit geraumer Zeit unangefochten an. Die neue *Iron Man*-Reihe gehört dabei zu den beliebtesten. Helft dem Mann aus Stahl die gefährlichen Infinity Gems zu erkämpfen, und grüßt Adam Warlock von uns. Until the Surfer dies, Make mine Marvel!



TIPS & TRICKS

Neben dem ersten Teil der ausführlichen *DKC 3*-Tips stehen die Shorties diesmal ganz im Zeichen der Rollenspiele. *Secret of Mana 2*-Fans können mittels unseres Walkthroughs endlich die japanische Version bewältigen, und auch die *Breath of Fire*-Veteranen dürfen sich über ausführliche Tips freuen. Selbstverständlich findet Ihr auch zu vielen anderen Spielen nützliche Hinweise. Auf Seite 80 kümmert sich unser Helpline-Onkel um Eure Sorgen, und auf Seite 81 gibt's wieder die beliebten ARP-Codes.

74



Beeindruckt Mario Kart 64 durch schlichte Perfektion und alte, junggebliebene Tugenden, so bläst StarFox 64 in einer fast fertigen Version frischen Wind ins Nintendo⁶⁴. Wer braucht angesichts dieses Weltraumepos noch CD und Full-Motion-Video? In einer Orgie von Effekten, Explosionen und analog-perfekter Spielbarkeit treffen wir Fox McCloud und Co. wieder.

StarFox 64 - SHIGERU MIYAMOTOS KRIEG DER STERNE

Der Spielberg der Videospiele macht keinen Hehl daraus, wen er verehrt: George Lucas, Schöpfer von *Star Wars* und der *Indiana Jones*-Abenteuer hat es dem zurückhaltenden Genie aus Kyoto angetan. Mit *StarFox 64* begibt sich Miyamoto zum zweitenmal in den interaktiven Dunstkreis seines Vorbildes – und selbst wer bei *StarFox/StarWing* für das Super-Nintendo noch nicht das authenti-



Die technisch beeindruckenden Zwischenspanne illustrieren die spannende Storyline

sche Sternenkrieger-Feeling bekam, wird von *StarFox 64* schlicht erschlagen. Alleine die Anfangs-



Grafische Effekte wie aufwendige Objektspiegelungen sind an der Tagesordnung

quenz des Moduls entspricht in Länge und Qualität vielen FMV-Sequenzen der 32-Bit-Konsolen und beweist, daß man auch mit Polygonen und vielen Effekten kinoreife Leistungen bieten kann. Besonders beeindruckend sind auch einmal wieder die Unmengen von Sprachsamples, die hinter dem Modul eine CD vermuten lassen.

Habt Ihr Euch auf ein pompöses Weltraumabenteuer der Extraklasse einstimmen lassen, beginnt schon im ersten Level ein Trommelfeuer der Effekte. „Corneria“ ist zwar na-



Für Abwechslung ist gesorgt: Nach heißen Gefechten im Cockpit des Arwing müßt Ihr in einigen Spielabschnitten ein Panzerfahrzeug über die Planetenoberfläche manövrieren.



Achtung! Über einer riesigen Raumstation begegnet Ihr einem schußkräftigen Kampfroboter. Dank der äußerst durchschlagkräftigen Smartbombs stellt er jedoch kein größeres Problem dar



Ihr könnt das Geschehen aus mehreren verschiedenen Perspektiven beobachten

mensgleich mit dem ersten Level des FX-Vorgängers *StarFox/StarWing*, nachdem Ihr aber die ersten Flugmanöver mit der extrem gut gelungenen Analogsteuerung absolviert habt, trifft Ihr innerhalb von Sekunden auf gigantische Roboter, die Stahlträger auf Euch schleudern, futuristische Highways, umstürzende Hochhäuser und einen schimmernden See, in dessen Oberfläche sich Gegner und Raumschiffe widerspiegeln.

Da das pure Fliegen auf Dauer eintönig werden könnte, wird nicht nur viel Abwechslung in jedem der reichlich vorhandenen Spielabschnitte und durch die einmaligen Endgegner geboten, sondern sogar ein komplett anderes Fahrzeug kommt zum Einsatz. Bestimmte Planeten-Missionen bestreitet Ihr in einem Panzer, der nicht nur sehr

schußkräftig ist, sondern sich auf Befehl seitwärts überschlägt.

Wie *Krieg der Sterne* lebt auch Miyamotos 3D-Shooter von pfeilschneller Geschwindigkeit und den unglaublichen Effekten. Egal, wo man hinschaut, das Spiel strotzt nur so vor beeindruckenden Explosionen und einer in Actionspielen nahezu unbekannten Detailversessenheit, die sich bis in den wirklich gelungenen Mehrspieler-Simultant-Battle-Modus fortsetzt, in dem bis zu vier Spieler gegeneinander an-



Staffelführer Fox McCloud steht in ständigem Funkkontakt mit seinen Flügelmännern

treten können.

Sollte sich der erste Eindruck der Shoshinkai bestätigen, liefert Nintendo mit *StarFox 64* zumindest in Japan Anfang März einen weiteren Meilenstein der Videospiegeschichte ab. Wir können es kaum erwarten.

Julian Eggebrecht



„Multitalent Shigeru Miyamoto arbeitet neben diversen Nintendo-Projekten zur Zeit am Konzept der ‚Self-Growing Games‘“

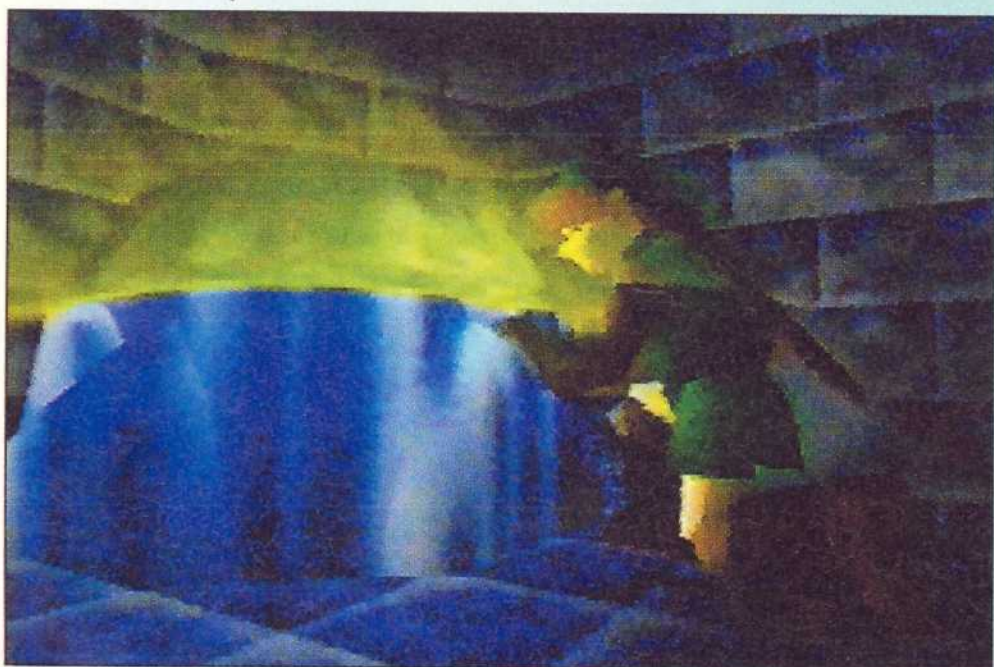
von 64DD-Software haben. Modul- sowie CD-Software ließ sich eh und je echte Interaktivität zwischen dem Spieler und dem Programm nur in begrenztem Maße zu. Das hängt damit zusammen, daß die Daten nicht verändert werden können. Bei beiden Medien handelt es sich um sogenannte ROMs („Read-Only-Memory“). Auf den magneto-optischen Disketten des 64DD befinden sich zusätzlich zu den 32 MegaByte „ROM-Daten“ noch 32 MByte wiederbeschreibbarer Speicherplatz. Natürlich kann der User nicht in die feste Programmstruktur eines Spieles eingreifen, da das fatale Folgen haben könnte. Künftig werden Nintendo⁶⁴-Software-Entwickler drei verschiedene Möglichkeiten haben. Neben reinen Modul-Spielen

64DD - UPDATE

Nachdem wir Euch in der vorangegangenen Ausgabe einen ersten Einblick in Nintendos neue 64-Bit-Hardware-Erweiterung gewährt haben, stellen wir Euch in diesem Monat die Möglichkeiten vor, die Programmierer bei der Entwicklung



Einige Inventory-Gegenstände wie das Kurzsword oder die Bomben dürft Ihr kennen



In dieser finsternen Höhle entdeckt der Abenteurer Link die legendäre Tri-Force. Um diese mysteriöse Kraft ging es schon bei den diversen Vorgängermodulen



Besucher der Shoshinkai '96 durften Nintendos Peripheriegerät für den hauseigenen 64-Bitter in gläsernen Vitrinen bestaunen. Eine Demo von einem 64DD-Spiel wurde jedoch nicht geboten

können sich die Programmierer auch lediglich der 64DD-Diskettenlösung widmen. Zu guter Letzt sind



Optisch hat The Legend of Zelda 64 mit seinen Vorgängern nur noch wenig gemein. Neben phantastischer Grafik versprechen die Entwickler revolutionäre spielerische Neuerungen

sogar Spiele machbar, die sowohl auf Modul- als auch auf Diskettenbasis arbeiten. Die Vorteile der

Spielverläufe, das Schaffen eigener Charaktere sowie direkte Einflußnahme auf die Spielszenarien sind mit dem 64DD möglich. Aber auch dem Edutainment-Sektor werden völlig neue Perspektiven eröffnet. Theoretisch hätte der Spieler die Möglichkeit, eigene Animationen, Grafiken und Musikkompositionen auf Diskette zu speichern. Neuesten Informationen zufolge arbeitet Shigeru Miyamoto zur Zeit an einer 64-Bit-Version des Kreativprogramms *Mario Paint*. Des weiteren ist der Mario-Macher damit beschäftigt, Landkarten für das geplante *Sim City 64* zu entwerfen. Ferner leitet Miyamoto einige Programmierer-Teams, die am Konzept von „Self-Growing-Games“ arbeiten. Diese neuartige Software



Vorsichtig durchstreift Link die Polygonwelten, die so manches Geheimnis in sich bergen

neuen Technologie liegen auf der Hand: Beispielsweise könnten Hersteller von Sportspielen auf die alljährlichen Neuaufgüsse ihrer Produkte verzichten, und lediglich Updates mit aktuellen Statistiken oder den neuesten Mannschaftsaufstellungen, die jedoch die Vollversion benötigen, auf den Markt bringen. Auch Simulationen wie zum Beispiel *Sim City* könnten von dem wiederbeschreibbaren Speicherplatz profitieren. Begrenzter Speicherplatz für Spielstände und andere, den Spielspaß hemmende Mankos gehören dann der Vergangenheit an. Die stärksten Veränderungen wird vermutlich jedoch das immer beliebter werdende Rollenspielgenre erfahren. Nicht-lineare

ermöglicht beispielsweise Datenkultivation, die Spiele entwickeln sozusagen eine gewisse Eigendynamik. Am ehesten sind die Projekte mit dem kürzlich erschienenen PC-Titel *Creatures* zu vergleichen, bei dem der Spieler die Möglichkeit hat, begrenzt intelligente Lebewesen zu züchten – natürlich nur auf dem Bildschirm ... Klaus Kock

TOTAL! NEU



BLAST CORPS (N64)

Nach dem rabiaten Beat-'em-Up-Spektakel *Kl Gold* präsentiert Rare die zweite hauseigene Nintendo⁶⁴-Entwicklung. Bei *Blast Corps* handelt es sich um einen Titel mit einer außergewöhnlichen Spielidee. Es



Pferdestärken pur: Der Buggy ist eines der wenigsten und schnellsten Vehikel

ist die Aufgabe des Spielers, in ganzen 60 Szenarien den Weg für einen außer Kontrolle geratenen Nuklearsprengkopftransporter freizuräumen. Dieses Ziel kann am besten durch Rammen der störenden Bauten erreicht werden. Nach einer Reihe actiongeladener Erd-Einsätze schlägt es den Spieler sogar auf den Mond. Insgesamt



Sogar mit einem futuristischen Motorrad kann der Spieler die Level unsicher machen

stehen 18 verschiedene Vehikel bereit. Neben Bulldozern und Baggern kann der Spieler, abhängig vom jeweiligen Spielabschnitt sogar mächtige Kampfroborer manövrieren. Doch nicht nur die Fahrzeuge sollen für Abwechslung sorgen, sondern besonders beim Design der zahlreichen Spielabschnitte geben sich die Entwickler



Der Nuklearsprengkopf-Transporter rollt unaufhaltsam auf ein friedliches Dorf zu ...

sichtlich Mühe. Jede Levelgrafik besteht aus 5000 bis 6000 Polygonen, die allesamt in Echtzeit berechnet werden. Die diversen Gebäudekomplexe wirken sehr realistisch, Brücken und Flüsse machen die Terrains zudem optisch ansprechend. Rare-Designer Martin Wakely verspricht echte Interaktion mit den aufwendigen Hintergrundgrafiken – ein Feature, das die wenigsten Action-Titel bieten. Auch die vielen versteckten Bonus-Level haben es in sich. Neben Time-Attack-Passagen, in denen ein Szenario innerhalb eines Zeitlimits durch-

quert werden muß, kann der Spieler bei Handling-Tests sein fahrerisches Können unter Beweis stellen. Wie auch bei den meisten anderen Games aus dem Hause Rare, legen die Programmierer auch bei *Blast Corps* Wert auf gute Spielbarkeit. Zum Beispiel ermöglicht das Analogpad des Nintendo⁶⁴ eine sehr präzise Steuerung. Momentan befindet sich *Blast Corps* in der Endphase der Entwicklung. Ein Termin für den Deutschland-Release steht bis zum jetzigen Zeitpunkt nicht fest, im zweiten Quartal sollte das Game jedoch erhältlich sein.



Dieser schwergewichtige Kampfroborer verfügt über geballte Zerstörungskraft. Wird es auf dem Boden zu brenzlich, kann der Koloß dank seines Jetpacks sogar in luftige Höhen aufsteigen

Insgesamt bietet *Blast Corps* 18 verschiedene Fahrzeuge. In einigen Missionen kommt es zum Beispiel darauf an, schnell sehr viele Gebäude zu zertrümmern. Für diese Aufgaben eignet sich der Bagger am besten



Böse Zungen könnten dies so deuten, daß Nintendo of Europe auf jeden Fall vermeiden will: „Alle Geräte sind ausverkauft, die Nachfrage übertraf sämtliche Lieferkapazitäten“. Zumindest einige Zahlen und

para
Cont
zu h
Sup
lotV
zum
Race

MULTI RACING CHAMPIONSHIP (N64)

Neben Setas *Rev Limit*, das auf der Shoshinkai '96 einen spielerisch nicht ganz ausgereiften Eindruck hinterließ, ist mit *Multi Racing Championship* ein genreverwandter Titel in der Entwicklung. Die Japano-Software-Schmiede Imagineer, die momentan an mehreren 64-Bit-Projekten arbeitet – darunter *Pro Baseball King* sowie die Fußballsimulation *Dynamite Soccer 64* – zeichnet für das vielversprechende Rennspektakel verantwortlich. Im Gegensatz zu *Rev Limit* fährt der Spieler bei *Multi Racing Championship* größtenteils über unbefestigte Strecken. Rasante Powerslides sind an

der Tagesordnung. Zudem machen dem Hobby-Rennfahrer Sprungschanzen und Schikanen wie beispielsweise beschädigte Brücken zu schaffen.

Für die Jagd auf Bestzeiten und Top-Platzierungen kann auf eine Reihe PS-starker Boliden zurückgegriffen werden, die einigen Modellen bekannter europäischer Fabrikate nicht unähnlich sind. Mittels einer Tuning-Option können die Fahreigenschaften der Rennwagen sogar verändert werden.

Neben weiteren spielerischen Feinheiten bietet das Game detaillierte und rasend schnelle 3D-Grafik.



Die Grafik der Boliden ist an Realismus kaum noch zu übertreffen



Während der Gefechte gegen die Invasoren dürrt



Nach jedem Rennen wird ein grafisch beeindruckendes Replay präsentiert

von Nintendo als viertes Spiel zum Preis von 149 DM angekündigt. Allerdings mit Blick auf die Bundesprüfungsstelle für Schall- und Bildmedien. Zum Redaktionsschluß dieser Ausgabe war das Spiel noch nicht in Deutschland erschienen. Für den Rest Europas (u. a. Österreich) sollte es kein Problem sein. Bislang starb das Spiel zu welchem Preis Controll

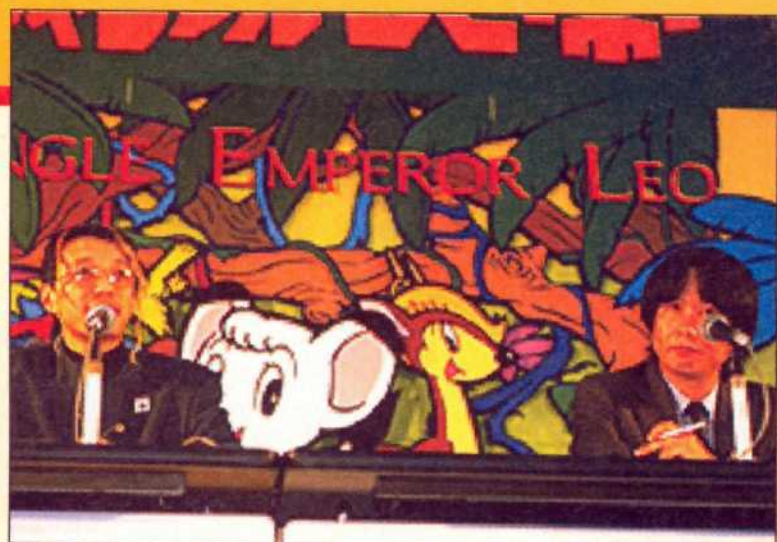
Auf der Shoshinkai '96 drängten sich Menschenmassen in Hallen, um die neuesten N64-Games probieren zu können



NINTENDO AUF ABWEGEN – JUNGLE EMPORER LEO (N64)

Im Rahmen einer Pressekonferenz auf der Shoshinkai kündigte Nintendo ein interessantes Nintendo-64-Projekt an. Kein geringerer als Shigeru Miyamoto wird sich in Kürze einem Spiel widmen, in dem Jungle Emperor Leo, der hierzulande als Kimba – Der weiße Löwe bekannt ist, die Hauptrolle übernehmen wird. Vermutlich stand dieser Charakter Pate für den Kinoerfolg *Der König der Löwen*, obwohl Disney dieses bis heute verneint. Das geplante Game soll in enger Zusammenarbeit mit der japanischen Firma Tezuka Production entste-

hen, die die Rechte an der Animefigur hält. Um welche Art von Spiel es sich handeln wird, steht bislang noch nicht fest. Nintendo ließ jedoch verlauten, daß *Jungle Emperor Leo* auf einem 128 MBit starken Modul Platz finden soll. Angesichts dieser riesengroßen Speicherkapazität darf sich der interessierte Nintendo-Fan auf einiges gefaßt machen. Der Japan-Release ist für das Frühjahr des kommenden Jahres angepeilt. Sobald es Neuigkeiten über Big Ns Projekt gibt, seid Ihr die ersten, die sie erfahren.



Der kreative Kopf hinter Jungle Emperor Leo ist wieder einmal Shigeru Miyamoto. Langsam dürfte der gute zu den gestreßtesten Männern dieser Welt gehören

KURZMELDUNGEN

• Bereits im März soll Acclaims **Turok – Dinosaur Hunter** zu haben sein. Ausführliche Infos zu diesem potentiellen Highlight, das das 3D-Action-Genre revolutionieren könnte, gibt's in der kommenden Ausgabe.

• Konamis geniales **International Superstar Soccer 64** soll in Deutschland im zweiten Quartal 1997 (also zwischen Anfang April und Ende Juni) auf den Markt kommen. Ein genauer Termin steht noch nicht fest, da sich die Konvertierung des Japan-Originals aufgrund der vielen Texte und der japanischen Spielerporträts recht aufwendig gestaltet.

• Es stehen noch keine Veröffentlichungsdaten für weitere N64-Spiele fest. Bekannt sind unter anderem **Wayne Gretzky's 3D Hockey 64**, **Wayne Gretzky's Air Race**, **Wayne Gretzky's 3D Hockey 64**, **Wayne Gretzky's 3D Hockey 64**, **Wayne Gretzky's 3D Hockey 64**.

• **Killer** ... im April als PAL-Version.

• Laßt Euch vom Technik-Teil des N64-Sonderhefts nicht verwirren, denn dort finden sich zahlreiche Fehler:

• Gouraud-Shading ist z. B. nicht für Transparenzeffekte zuständig, sondern für sanfte Farbschattierungen von Polygonen. Für Transparenzen ist die Alpha-Channel-Funktion zuständig.

• Anti-Aliasing wird zwar eingesetzt, um „harte und eckige Ränder abgerundet erscheinen zu lassen“, allerdings kommt dies nicht nur bei der Animation von Menschen, Tieren und anderen Geschöpfen zum Einsatz, sondern auch bei sämtlichen Polygonen, um den sogenannten Treppcheneffekt an den Rändern zu vermeiden.

• Trilineare Interpolation, Perspektivenkorrektur und Umgebungsmapping (Echtes Environment-mapping ist extrem komplex und wird vom N64 gar nicht geboten.) hat nichts damit zu tun, ob Texturen mit realistischen Licht- und Schatteneffekten belegt werden.

• Das N64 hat nicht mehrere Co-Prozessoren für Sound und Grafik, sondern nur einen Kombichip für beides.

• In der Ankündigungsliste des Nintendo-Prospekts finden sich Spiele wie **Ace Driver** (Namco), **Alien Trilogy** (Acclaim) und **Star Gladiator** (Capcom). Dabei handelt es sich allerdings um Gerüchte – keines dieser Spiele wurde bislang offiziell angekündigt. Unsere Nachfrage bei Acclaim ergab z. B., daß **Alien Trilogy** für N64 nicht in Arbeit und zur Zeit noch nicht einmal geplant ist.

• Laut Shigeru Miyamoto läßt **F-Zero 64** noch auf sich warten, da das Spiel vom Wave Race 64-Team inszeniert wird, d. h., die Programmierung hat erst im September begonnen.

• Zu **Donkey Kong World/Donkey Kong 64** gibt es seitens Rare bislang noch nicht die geringsten Informationen.

Nintendo⁶⁴ in Deutschland

Pünktlich zum Jahreswechsel haben Nintendo Werbeaktionen für N64 gestartet, und nun kann man wohl endlich davon ausgehen, daß sich am Veröffentlichungstermin, 1. März 1997, nichts mehr ändern wird. So weit zu den guten Nachrichten, denn abgesehen davon beginnt das

Eine unkonventionelle Flugsimulation der Extraklasse: PilotWings 64 von Paradigm

Und weiter: „Bitte beachten, daß anfangs nur limitierte Mengen zur Verfügung stehen. Eine frühe Vor-



Jahr mit einem Paukenschlag. Der Satz „Vorverkaufsaktion: Wer zuerst kommt, spielt zuerst!“ ist in den Prospekten kaum zu überlesen.

bestellung hat eine entsprechend frühe Auslieferung zur Folge.“

Ist das nicht toll?! Nachdem das Nintendo⁶⁴ nun mittlerweile mit fast einem Jahr Verspätung in Deutschland eintrudelt, gibt es entgegen Nintendos Aussagen vom Dezember nur begrenzte Stückzahlen. Ob dies wirklich nötig ist, oder ob damit die Nachfrage künstlich angeheizt werden soll, wird wohl niemand außerhalb Nintendos jemals erfahren. Immerhin hat die Verknappungs-Praxis in Japan und den USA bereits sehr erfolgreich funktioniert. Anders als dort, konnte oder wollte Nintendo auf unsere Nachfrage hin jedoch nicht sagen, wieviele Einheiten denn nun wirklich am 1.3. zum Verkauf bereitstehen werden.



Böse Zungen könnten dies so deuten, daß Nintendo of Europe auf jeden Fall vermelden will: „Alle Geräte sind ausverkauft, die Nachfrage übertraf sämtliche Lieferkapazitäten“.

Zumindest einige Zahlen und Fakten sind jedoch mittlerweile sicher. Das N64 wird zusammen mit einem Controller und dem



Die Rennspiel-Fans unter Euch dürfen sich auf das phantastische Wave Race 64 freuen

parat angeboten. Zusätzliche Controller sollen für ca. 60 DM zu haben sein.

Super Mario 64 (99 DM) und *PilotWings 64* (129 DM) werden zum Start zu haben sein, *Wave Race 64* (99 DM) soll zirka zwei bis drei Wochen später folgen. Alle drei Spiele bieten deutschen (und wahlweise auch englischen und französischen) Bildschirmtext, die Sprachausgabe bleibt jedoch unsynchronisiert. Bei SM 64 ist das noch zu verschmerzen, da außer den untertitelten Intro- und Abspannerzählungen der Prinzessin nur einige Ausrufe von Mario gesprochen werden. Anders bei *Wave Race 64*, denn dort gibt ein Sprecher während des Rennens ständig Kommentare zum Spielverlauf von sich (Abstände zu den anderen Fahrern, anfeuernde Sätze und ähnliches). Diese nicht zu verstehen, ist zwar kein Beinbruch, allerdings geht dadurch ein gewisser Teil der Atmosphäre verloren.

Wer sich Nintendos kostenloses



Während der Gefechte gegen die Invasoren dürft Ihr Euch völlig frei in der Landschaft bewegen



Sonderheft zum N64-Start durchblättert, wird vergeblich nach *Star Wars – Shadows of the Empire* suchen. Im September vergangenen Jahres wurde das Spiel von Nintendo als viertes Spiel zum Deutschland-Start zum stolzen Preis von 149 DM angekündigt, zwischenzeitlich hat man allerdings mit Blick auf die Bundesprüfstelle kalte Füße bekommen. Zum Redaktionsschluß dieser Ausgabe hieß es jedoch, daß *Shadows* Ende März auch in Deutschland auf den Markt kommt. Für den Rest Europas (u. a. Österreich und Schweiz) ist dieser Titel ohnehin kein Problem. Bislang stand übrigens noch nicht fest, wann und zu welchem Preis Controller-Paks (Memory-Cards) zu haben sein werden.

Treasure Hunter G (SNES)

Nachdem wir in einigen vorangegangenen Ausgaben über diverse Super-Nintendo-Importspiele berichtet hatten, erreichten uns zahlreiche Zuschriften zu diesem Thema. Es scheint, als würden sich viele von Euch brennend für Importspiele interessieren. Da wir natürlich stets darauf bedacht sind, den Inhalt der TOTAL! Euren Wünschen und Interessen anzupassen, präsentieren wir in diesem Monat neue In-

formationen zu *Treasure Hunter G*. Zwar wird dieses 24 MBit starke Game aus dem Hause Square niemals außerhalb Japans erscheinen, findige Import-Freaks sollten sich



diesen Titel dennoch unbedingt vormerken, obwohl er schwer zu bekommen sein dürfte.

Nach den letzten drei nicht gerade überragenden Spielen von Square – *Bahamuth Lagoon*, *Rudra* sowie das Actionspektakel *Gun Hazard* – scheint mit *Treasure Hunter G* ein

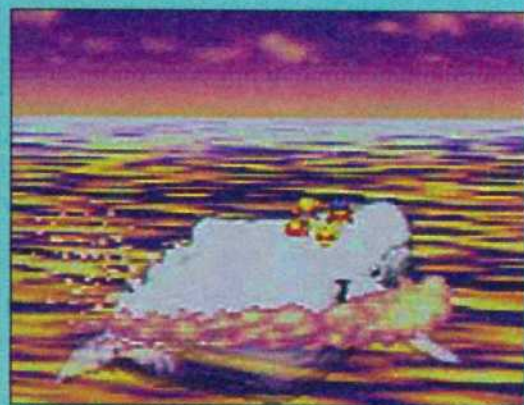
echtes Rollenspiel-Highlight am Start zu sein. Phantasievolle Grafiken, ein phantastisch komponierter Soundtrack und eine packende Storyline, die der tollen technischen Präsentation in nichts

nachsteht, machen diesen Titel zu etwas Besonderem.

An der Seite der Gebrüder Gamlious steht dem Spieler ein spannendes Abenteuer in einer bizarren Märchenwelt bevor. Um den verschollenen Vater der Geschwister aufzuspüren, müssen Unmengen von Rätseln gelöst und Monster bekämpft werden. Statt eines komplizierten Kampfsystems – wie man es von anderen Rollenspielen kennt – bietet *Treasure Hunter G* ein leicht zu verstehendes, aber dennoch recht komplexes System.



Die kunterbunte Niedlichgrafik kann über die recht kniffligen Rätsel nicht hinwegtäuschen



Auf dem Rücken eines weißen Wals lassen sich die tapferen Recken über das Meer tragen



In den teilweise recht ausgefallenen Szenarien treffen die Helden auf seltsame Lebewesen

KURZMELDUNGEN

- Bereits im März soll Acclaims **Turok – Dinosaur Hunter** zu haben sein. Ausführliche Infos zu diesem potentiellen Highlight, das das 3D-Action-Genre revolutionieren könnte, gibt's in der kommenden Ausgabe.
- Konamis geniales **International Superstar Soccer** in Deutschland im zweiten Quartal 1997 (Anfang April und Ende Juni) auf den Markt. Der genaue Termin steht noch nicht fest.

Von links: Tom Kane, Jamie Bryan (Chefgrafiker), Mark Rein, Andrew Innes (Chef-Programmierer für Body Harvest), David Jones und Keith Hamilton



DESIGN

...kt, muß zwangs-
...ken, denn das
...die dummen
...Welt riesige
...praktisch je-
...Videospielsystem
...er 20 Millionen Mal
...und lieferte den finanziellen
...stein für den Ausbau der
...töttischen Programmierschmiede
...zu einem Großunternehmen mit ei-
...genem Musik- und Motion-Capture-
...Studio. Mittlerweile können aber
...selbst die Entwickler um David Jones
...ihr frühes Meisterwerk, an dem
...Psygnosis alle Rechte besitzt, nicht mehr se-
...hen und richten ihr Augenmerk auf das Nin-
...tendo⁶⁴. John White, der mit der Leitung der
...Entwicklungsarbeit an *Body Harvest*, dem er-
...sten N64-Projekt von DMA betraut wurde,
...war sofort von der Leistungsfähigkeit der 64-
...Bit-Hardware begeistert: „Ich war wirklich
...überrascht, daß das N64 schneller war als
...die fast eine Viertelmillion DM teure Onyx-
...Workstation auf der wir das Emulations-

system laufen ließen. Bisher haben wir gera-
de mal die Oberfläche aller Möglichkeiten
des N64-Entwick-
lungssystems ange-
kratzt – das ist
schon ein bißchen
unheimlich.“

Mag DMAs Bezie-
hung zu Nintendo
äußerst fruchtbar
sein, ist sie nicht
ganz spannungsfrei. So
wies Nintendo DMA an,
die Grafik aus *Body Har-
vest* weniger europäisch
zu gestalten, und das Ga-
meplay wurde nicht weniger als viermal ent-
scheidend verändert – auch auf Wunsch
von Nintendo. Trotzdem sehen die Entwick-
ler von DMA Nintendo nicht als ominösen
„Big Brother“, sondern vielmehr als weisen,
aber strengen Vater.

David Jones zeigt sich mit dieser Entwicklung
hoch zufrieden: „Am liebsten würde ich nur
noch für den PC und das N64 programmieren,
diese Hardware-Plattformen reizen mich
am meisten.“



David Jones: „Dank
der N64-Power kön-
nen wir alle Ideen in
unseren neuen Spie-
len unterbringen“.



SILICON VALLEY

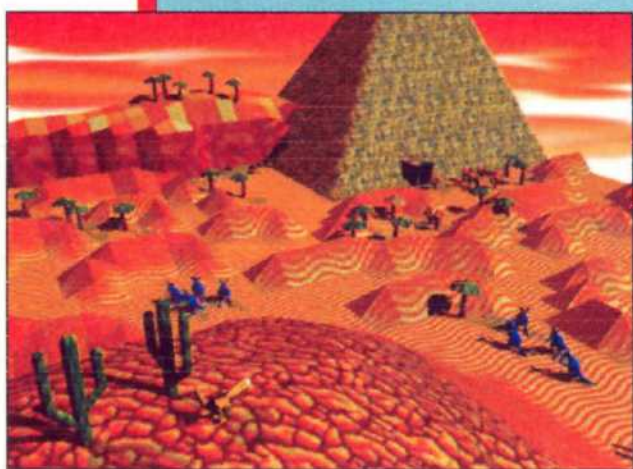
Auch DMA's zweites
N64-Projekt ist ein Genremix. Vom Grafikstil
mehr an *Super Mario 64* angelehnt, be-
schwört *Silicon Valley* ein kuriozes Szenario:
An Bord einer Raumstation sind Roboterexpe-
rimente außer Kontrolle geraten, so daß and-
roide Kreaturen, die den Gehirnen einer
ganzen Meute verrückter Wissenschaftler
entsprungen sind, die Kontrolle über die Sta-
tion übernommen haben. Aufgabe des Spie-
lers ist es, gegen Hasen mit Helikopter-Oh-
ren oder

Eisbären
mit Panzer-

ketten anzutreten. Dafür werden bekannte
Spielemente aus Jump&Runs, Beat' em
Ups und Strategiespielen zu einem ab-
wechslungsreichen Abenteuer verknüpft. In
den mit zahlreichen Plattformen und Ram-
pen ausgestatteten Leveln müßt Ihr die Mu-
tantenroboter bekämpfen und dürft nach
einem Sieg auch ihre
speziellen Fähigkeiten
übernehmen. Obwohl *Si-
licon Valley* noch sehr weit von
seiner Fertigstellung entfernt ist, sind
schon jetzt genug neue Ideen enthalten,
um großartige Action-Unterhaltung
zu garantieren.



Auf dieser
Raumstation
treiben die
außer Kontrolle
geratenen Ro-
boter ihr Unwe-
sen



Grellbunte Grafik und ein
ausgefallenes Spielkonzept
zeichnen dieses kuriose
Abenteuer aus



BODY HARVEST

Dem Image eines innovativen Software-Unternehmens verpflichtet, scheute das Entwicklungsteam unter John White nicht, ein ungewöhnliches Spielkonzept in Szene zu setzen. Die Menschheit ist nichts anderes als Futter, das vor tausenden von Jahren von einer außerirdischen Rasse auf der Erde 'angepflanzt' wurde. Nun kommen die kosmischen Farmer zurück, um zu ernten ...

Als Spieler übernimmt Ihr die Rolle eines Freiheitskämpfers, der sich in verschiedene Zeitzonen bewegen kann, dort Aliens bekämpft und ihre Energieversorgung zerstört. Das Spielkonzept setzt sich aus Action und Strategie zusammen. Es ist möglich, jedes herumstehende Fahrzeug zu benutzen und so beispielsweise mit einem Panzer, Flugzeug, Feuerwehrgewagen oder gar einem Eiswaagen die Gegend völlig frei zu erkunden. Auf einem ähnlich abwechslungsreichen Niveau befindet sich auch die grafische Präsentation. So variiert das äußere Erscheinungsbild der Aliens von riesigen wespenähnlichen Wesen bis zu Roboterkrebsen. DMA gab sich sichtlich Mühe, das 32-Bit-Zeitalter hinter sich zu lassen und zauberte herrlich klare und üppige Hintergrundlandschaften auf den Bildschirm. Wenn Body Harvest dem ersten Eindruck gerecht wird, kann es ein interessantes Gegengewicht zu den thematisch harmlosen Nintendo-Spielen bilden – ein genauer Erscheinungstermin steht noch nicht fest.



Mit Panzern, Flugzeugen und anderen Fahrzeugen kämpft Ihr gegen außerirdische Insekten, die die Menschheit bedrohen



Während der Gefechte gegen die Invasoren dürft Ihr Euch völlig frei in der Landschaft bewegen



Ganz ähnlich wie bei irdischen Insekten, herrscht unter den Aliens eine strenge Hierarchie



NEUE RUFNUMMERN !!! <bis zu 6 Bestell-Hotlines>

Tel.: 02504 - 9330 - 0

SATURN

379,95

Bernd Herfurth

FREAK'S SHOP

Persönliche Bestellannahme

Mo.-Fr. 8.30-20.00 Uhr / Sa. 10.00-16.00 Uhr

SUPER NINTENDO

ACME ANIMATION	59,95
ASTERIX	69,95
ASTERIX & OBELIX	99,95
BIOMETAL <a>	59,95
BOOGERMAN	69,95
BRAIN LORD <us>	89,95
BREATH OF FIRE 2	89,95
CHRONO TRIGGER <us>	129,95
CIRCUS MYSTERY	79,95
CIVILIZATION <us>	129,95
Donald Duck Maui Mallard	109,95
DONKEY KONG COUNTRY	99,95

Donkey Kong Country 2

<mit deutscher Anleitung> 99,95

Donkey Kong Country 3

<mit deutscher Anleitung> 119,95

EARTHWORM JIM 2	69,95
Eye of the Beholder <us>	59,95
FIFA SOCCER '96	89,95
FIFA SOCCER '97	119,95
Fishing Master: M. David <us>	129,95
FRANTIC FLEA <us>	89,95
ILLUSION OF TIME	99,95
INCANTATION	89,95
INT. SUPERSTAR SOCCER	89,95
ITCHY & SCRATCHY	59,95
IZZY'S QUEST OLYMPIC	69,95
LANGRISSER <j>	79,95
LUFIA <1.97>	109,95
LUFIA 2 <us>	129,95
MARIO'S PICROSS <j>	69,95
Marvel Super Heroes <us>	129,95
MICKEY & MINNIE Circus M.	79,95
Micro Machines 2 <a>	79,95
Mohawk & Headphone Jack	69,95
MR. DO <a>	79,95
NBA - GIVE 'N' GO	89,95
NBA Live '97	119,95
NHL HOCKEY '95 <a>	59,95
NHL HOCKEY '96	89,95
NHL HOCKEY '97	119,95
PAC MAN 2	89,95
PGA Tour Golf '96	69,95

PGA TOUR GOLF '97	119,95
PINOCCHIO	89,95
POWER PIGS	89,95
PRIMAL RAGE	59,95

PUZZLE BOBBLE 59,95

SAMURAI SHODOWN <us> 79,95

SCHLÜMPFE, DIE 2 109,95

SECRET OF EVERMORE 109,95

SECRET OF MANA 109,95

SIM CITY 2000 129,95

SPIROU 89,95

STAR TREK N.G. <austführliche deutsche Anleitung> 89,95

Star Trek Starfleet A. <a> 79,95

Streetfighter Alpha 2 129,95

SUPER MARIO ALL STARS 64,95

SUPER MARIO KART 64,95

S. MARIO WORLD 2 99,95

S. STREETFIGHTER 2 <j> 69,95

S. TURRICAN 2 <us> 89,95

SWAT KATS <us> 69,95

TERRANIGMA 109,95

TETRIS & DR. MARIO 69,95

TETRIS ATTACK 79,95

TICK, THE <us> 69,95

Tim im Sonnentempel 119,95

TIM IN TIBET <a> 79,95

TIN STAR <us> 59,95

TOY STORY 79,95

VEGAS STAKES <us> 89,95

WAR 3010 <us> 129,95

WATERWORLD 69,95

WEAPON LORD <a> 79,95

WILD SNAKE <us> 69,95

WINTER GOLD 119,95

WORLDMASTER GOLF 59,95

WORMS 119,95

Wrestlemania Arcade 69,95

WWF Raw & Video 59,95

ZELDA CLASSIC 69,95

SUPER NINTENDO

SONDERANGEBOTE !

3D GOLF Vol. 2 <j>	39,95
ACTRAISER 2	49,95
AERO THE ACROBAT 2 <a>	49,95
ALIEN 3	49,95
ART OF FIGHTING <j>	39,95
BATMAN FOREVER	49,95
Battletoads in Battlemaniacs	49,95
BIG HURT Baseball	39,95
BRAINIES, THE	39,95
CUTTHROAT ISLAND	39,95
DEMONS CREST	49,95
F-Zero	39,95
FINAL FIGHT 2 <j>	39,95
Ghoul Patrol - Zombie 2	39,95
GUN FORCE <j>	39,95
Hebereke Popoon 1 & 2 je	39,95
HYPER ZONE <j>	39,95
Incredible CRASH DUMMIES	39,95
JUDGE DREDD	49,95
LEGEND	39,95
NFL Quarterback '96	39,95
N. Mansell's INDY CAR	49,95
PAC IN TIME	49,95
PORKY PIG	49,95

Nutzen Sie unseren VORBESTELLUNGSSERVICE!

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT !!!

PREHISTORIC MAN	49,95
PUTTY SQUAD <a>	49,95
REVOLUTION X	49,95
RISE OF THE ROBOTS	39,95
SHA FU <a>	39,95
SONIC BLASTMAN <a>	39,95
SPAWN	39,95
SUPER DANY <a>	39,95
SUPER ICE HOCKEY <a>	49,95
SUPER PUNCH OUT	49,95
SUPER TENNIS	49,95
SUPER TENNIS <us>	49,95
Terminator 2-Judgment Day	49,95
TURBO TOONS	49,95
UNIRALLY	49,95
URBAN STRIKE	49,95
VORTEX	39,95
World League Basketball <a>	39,95
TUROC: Dinosaur <us/2.97>	179,95
TUROC: Dinosaur <3.97>	139,95
WAR GODS <us/2.97>	179,95
WAVE RACE 64 <3.97>	89,95
W. Gretzky Ice Hockey us	159,95

NINTENDO 64

SONDERANGEBOTE !

NINTENDO dt <3.97>	399,95
NINTENDO 64 & Mario 64 & Pilotwings 64 & Spannungswandler <jap.2>	799,95
NINTENDO <j> & Umbau us	599,95
ACTION REPLAY	89,95
Antennenkabel & Weiche	49,95
JOYPAD	59,95
JOYPAD versch. Farben	je 69,95
JOYPADVERLÄNGERUNG	19,95
LENKRAD	149,95
MEMORY CARD <1 Meg>	69,95
RGB Umbau	79,95
Spielberater Mario 64	24,95
CRUIS'N USA <j>	199,95
Int. S. Soccer Deluxe 3.97	159,95
NBA Hangtime <us>	139,95
Perfect Eleven "Striker" <j>	219,95
PILOTWINGS 64 <j>	139,95

Nutzen Sie unseren VORBESTELLUNGSSERVICE!

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT !!!

PILOTWINGS 64 <3.97>	119,95
PRO BASEBALL 64 <j>	189,95
Star Wars: Shadows of...3.97	139,95
St. Andrews Golf <j>	189,95

GAMEBOY

SONDERANGEBOTE !

GAME BOY versch. Farben	89,95
G.B. Pocket versch. Farben	119,95
ACTION REPLAY	49,95
Akku Handy Power	29,95
AUTO-ADAPTER	14,95
LIGHT MASTER	19,95
LINK KABEL	29,95
NETZTEIL	19,95
Stereo FM Radio Tuner	19,95
TRAGETASCHE	19,95
4 in 1 <Dame Backgam. &>	39,95
4 in 1 <Dominoes, Yacht &>	39,95
ADVENTURE ISLAND 2	29,95
ALIENS 3	39,95
ALLEYWAY	29,95
ANIMANIACS	49,95
ASTERIX & OBELIX	59,95
Battle Arena Toshinden	49,95
BIONIC COMMANDO	29,95
BLASTER MASTER JR <a>	29,95
BONK'S ADVENTURE <3.97>	29,95
CASINO FUN PACK <a>	39,95
CASPER <a>	59,95
CHASE H.O.	29,95
COLLEGE SLAM <a>	49,95
DAFFY DUCK <a>	59,95
DARUMAN BUSTERS	29,95
DEFENDER & JOUST	29,95
DEMON DARKNESS, The	49,95
DESERT STRIKE	49,95
DONKEY KONG <a>	49,95
DONKEY KONG LAND	39,95
DR. MARIO	39,95
DRACULA <a>	29,95
DRAGONHEART <a>	49,95
Dschungelbuch	39,95
DUCKTALES 2 <a>	49,95
ELEVATOR ACTION	29,95
F1 RACE	29,95
FIFA Soccer '97 <a>	59,95
GALAGA & GALAXIAN	39,95
GARGOYLES QUEST	29,95
GEAR WORKS <a>	29,95
HUGO	29,95
Incredible Crash Dummies	39,95
JEOPARDY! <a>	39,95
JUDGE DREDD	39,95
KING OF THE RING	39,95
KIRBY'S DREAMLAND <a>	39,95

Service - Hotline:

Tel.: 02504 - 9330 - 12 & 14

Alfred-Krupp-Str. 24 48291 Telgte

KIRBY'S PINBALL LAND <a>	39,95
LAMBORGHINI A.Chall.	29,95
LEMMINGS	39,95
MATCH MANIA	29,95
MEGA MAN 5	39,95
Mickey Mouse Zauberstäbe	49,95
Milori's Secret Castle <a>	29,95
MONSTER MAX <a>	39,95
MR. DO	39,95
MS Pacman <a>	39,95
NBA All Star Chall. 1 & 2 je	29,95
N. Mansell <a>	49,95
NINJA SPIRIT	29,95
OLYMPIC SPORTS '96	59,95
PAGEMASTER	39,95
PANG	29,95
PGA Tour Golf	29,95
PGA Tour Golf '96	39,95
PINBALL FANTASIES <a>	49,95
PINOCCHIO <a>	59,95
PREHISTORIC MAN	39,95
PRIMAL RAGE	39,95
OPERATION C <a>	49,95
QIX	29,95
R-TYPE 2	29,95
RAGING FIGHTER <a>	39,95
ROBOCOP Vs TERMINATOR	29,95
SAGAIA <a>	39,95
SCHLÜMPFE, DIE 2 <a>	69,95
SOLITAIRE FUN PACK	39,95
SPACE INVADERS	29,95
STAR WARS	49,95
STARGATE	29,95
Street Racer Deluxe <a>	49,95
SUPER BATTLE TANK <a>	39,95
Super MARIO LAND 1 - 3 je	39,95
Super Return of the Jedi	39,95
SWORD OF HOPE <a>	29,95
TENNIS <a>	29,95
T 2 Arcade & Judg. Day je	29,95
TETRIS	29,95
TRACK & FIELD	49,95
TRUE LIES	29,95
WARIO BLAST	29,95
WILD SNAKE <3.97>	39,95
WORMS	59,95
WWF Superstar 1 & 2 je	39,95
YOSHI'S COOKIE <a>	29,95
ZELDA <a>	39,95

Beachten Sie auch unser Ladengeschäft in 48151 Münster Wesseler Str. 54

Laden- und Versandpreise können voneinander abweichen!

WICHTIG ! Wir haben keinen Bock mehr auf die laufenden Termin-Verschiebungen der Hersteller. Selbstverständl führen wir auch alle wichtigen Neuheiten, auch wenn sie nicht in unserer Anzeige stehen !!!

Nicht defekte Artikel sind vom Umtausch ausgeschlossen * Auslieferung nur gegen Vorkasse (DM 16,- Porto) * Die aufgelisteten Artikel sind nur ein Auszug aus unserem Programm * Versandpreise DM 9,90 zzgl. NN * Druckfehler, Preisänderungen & Irrtümer vorbehalten!



Passend zum Jahreswechsel hat Steffen Baumgärtner (13) aus Treuchtlingen seine Zeichnung gestaltet

Frohes Neues!

Die lange Wartezeit bis zur aktuellen TOTAL!-Ausgabe und die Weihnachtsferien haben offensichtlich viele von Euch genutzt, um Ihre Bilder (rekordverdächtig: insgesamt fast 200 !!!) und Fragen zu Papier zu bringen und uns zuzuschicken. Das Ergebnis ist, daß sich nun mehr Post auf meinem Schreibtisch stapelt, als ich bis zu meiner Pensionierung je beantworten könnte. Na gut, das ist vielleicht ein klein wenig übertrieben, aber Tatsache ist, daß wir Fragen aus Zeitgründen nur auf den Leserpostseiten in der TOTAL! und nicht per Brief beantworten können. Außerdem möchten wir uns an dieser Stelle für alle Weihnachts- und Neujahrsgrüße bedanken, die so zahlreich bei uns eingegangen sind!

Eines solltet Ihr nicht vergessen: Bitte notiert Euren Namen und Wohnort nicht nur auf den Umschlägen, sondern auch auf den Briefen und vor allem (zusammen mit Eurem Alter) auf der Rückseite Eurer Bilder, die Ihr möglichst nicht auf kariertem Papier zeichnen solltet.

(kdh)

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



Basti & Julia Reif aus Neusäß erfreuten mit ihrem zeichnerischen Können nicht nur uns, sondern auch den Postboten

In eigener Sache

Vielen von Euch ist sicherlich aufgefallen, daß sich in der vergangenen Ausgabe einige ärgerliche Fehler eingeschlichen haben. Den Darstellungsfehler auf dem Leserspiegel-Foto können wir uns leider nicht erklären. (Als die Seite zur Druckerei ging, war das Bild noch in Ordnung.) Marcel und Michael, könnt Ihr uns noch einmal verzeihen? Beim Tetris Attack-Test (Game Boy) ist uns das TOTAL!-Genial-Signet auf wundersame Weise abhanden gekommen. Diese Auszeichnung hat das originelle Puzzlespiel natürlich verdient! Einige haarsträubende Fehler haben sich im Wertungskasten von **Street Fighter Alpha 2** durch sämtliche Korrekturphasen gemogelt. Daher reichen wir an dieser Stelle noch einmal den korrekten Wertungskasten nach.

Gameplay

1-

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

1-

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

Sound

2

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

TOTAL!-CHECK

Genre Prügelspiel
Level 18 Kämpfer
Schwierigkeit einstellbar
Continues unendlich
Speicherkapazität 32 MBit
Erhältlich im Handel

FAZIT

1-

PC vs. Nintendo⁶⁴, Teil 2

Ich habe in Ausgabe 1/97 ihre Antwort zu der Frage, „Was für ein PC entspricht in den Grafikfähigkeiten dem Nintendo⁶⁴?“, gelesen. Ich habe gedacht, ich traue meinen Augen nicht! Daß das N64 anscheinend eine bessere Grafik als ein Pentium Pro 200 mit einer Grafikkarte um 2500 Dollar besser sein sollte, klingt ein bißchen unglaubwürdig.

Wie macht es denn Nintendo, daß sie das N64 im Vergleich so billig verkaufen? Außerdem haben sie geschrieben, daß es keine vergleichbaren Spiele geben soll. Das bezweifle ich. Denn die PC-Spiele, die ich bisher gesehen habe, können es mit jedem Nintendo aufnehmen.

(per Fax ohne Namen und Absender)

TOTAL! antwortet:

Sie müssen uns nicht glauben, die Info



Unsere Grafikerin Heinke äußerte sich zu dem Werk von Claudia Kollhoff (13) aus Bönen folgendermaßen: „Das sieht ziemlich genial aus – erinnert irgendwie an van Gogh.“ Also, wir werden von unserer Grafik selten gelobt – aber wir zeichnen ja auch nicht ...

stimmt trotzdem. Wie es Nintendo macht? Durch Stückzahlen! Wenn Nintendo bei NEC sechs Millionen 64-Bit-CPU's ordert, bekommen sie schon einen ganz guten Preis. Der größte Chiphersteller für PCs (Intel) fertigt ebenfalls riesige Stückzahlen, verkauft jede Einheit jedoch zu einem unseriös übersteuerten Preis. Daher kann Intel auch ca. 25 % des gesamten Umsatzes als Gewinn verbuchen – vergleichbare Zahlen kann nur noch Microsoft vorweisen. Nintendo (ebenso Sega oder Sony) kann Hardware ohne jegliche Gewinn-Margen verkaufen, notfalls sogar draufzahlen, da die Gewinne mit Software-Verkäufen und Lizenzgebühren von Third-Parties gemacht werden. Grafikkarten für PCs sind so teuer, weil kein Hersteller auch nur annähernd eine Monopolstellung erreicht,

Wieviele Chips enthält im Vergleich eine PC-Steckkarte?

Thema Spiele: Es gibt keine Spiele, die die genannte PC-Hardware-Konfiguration unterstützen. Kein einziges PC-Spiel verwendet die volle Bandbreite der N64-Grafikfeatures (Z-Buffer, Anti-Aliasing, perspektivisches Texture Mapping, Tri-Linear Mip-Mapping, Gouraud-Shading, 8-Bit Alpha-Channel usw.), die das einzigartig klare, fehlerfreie und realistische 3D-Bild des N64 ermöglichen. Punkt!

Die 64-Bit-Flut

Zu eurer Diskussion möchte ich sagen, daß die Flut von N64-Berichten das SNES, das NES und den Game Boy tatsächlich ziemlich



Am 1. März fliegt endlich auch in Europa der Dinosaurier – anschaulich dokumentiert von Alexander Gabler (15) aus Innsbruck, Österreich

schnell ins Abseits drängen und unwichtig erscheinen lassen. Letzteres muß ja nicht unbedingt eure Schuld sein, **viel mehr finde ich es bedauerlich, wie schnell manche Spielehersteller die alten Konsolen im Stich lassen, um sich der neuen Videospiel-Generation zuzuwenden.** Zwar muß wohl jeder zugeben, daß das N64 in allen Bereichen einsame Spitze ist, aber das SNES hat doch durchaus die Stärke, auch mit nur 16 Bit noch einige Jahre mithalten zu können, oder meint ihr das nicht?



Nach über einem Jahr wird Yoshi immer noch nicht müde, Baby-Mario durch die Gegend zu schleppen – gezeichnet von Michael Renners aus Velen Ramsdorf

Wenn jedoch alle Spielfirmen eine größere Herausforderung suchen und sofort nur noch für das neue System produzieren, wird das SNES so schnell untergehen wie das NES.

Einige Versandshops werben in der TOTAL! schon seit längerem für **Sim City 2000 (SNES)**. Merkwürdigerweise habe ich in eurer Zeitschrift bisher weder einen Bericht noch eine Vorankündigung gefunden. Ich hoffe, daß dies nicht ein Anfang von SNES-Nachlässigkeit ist, der in euren ausgedehnten N64-Recherchen begründet ist.

Timo Nause, Hannover

TOTAL! antwortet:

Das SNES hätte durchaus noch die Power für einige erfolgreiche Jährchen, auch wenn es andere Konsolen mit besseren Grafik- und Soundfähigkeiten gibt. Leider stürzt sich Nintendo Japan derzeit mit Mann und Maus auf das N64 und vernachlässigt sträflich das SNES. Ähnlich lief es damals mit dem NES ab. Andere Hersteller suchen nicht unbedingt neue Herausforderungen in der neuen Konsolengeneration, es mangelt ihnen vielmehr an originellen Spielideen, die nicht bereits x-mal aufgewärmt wurden. Auf neuen Konsolen lassen sich alte Hüte mit besserer Grafik bestens verkaufen. Zudem lassen sich Spielkonzepte, die gehobene technische Hardware-Anforderungen stellen, auf den Next-Generation-Konsolen wesentlich bequemer verwirklichen.

Zum Thema **Sim City 2000**: Offenbar hast Du in TOTAL! 12/96 die Newsmeldung auf Seite 10 übersehen. Mehr gab es bislang auch nicht von dem Spiel – keine weiteren Screenshots, keine Preview-Version, gar nichts. Was meinst Du, wie lange wir herumtelefonieren mußten, bis wir schließlich kurz vor Weihnachten das fertige Produkt in

könnte. Warum Händler häufig Spiele inserieren, bevor diese überhaupt erschienen sind, haben wir schon häufiger berichtet.

Nintendo⁶⁴-Berichte

Alle warten sehnsüchtig auf das N64. Jeder spricht über das N64. Da dürft ihr

atemberaubenden Bilder von **StarFox 64** und **Mario Kart 64** entgehen lassen. Außerdem habt ihr sowieso zur Zeit mehr Platz für diese Berichte, denn es gibt im Vergleich zum Vorjahr viel weniger Spiele für das SNES. Hoffentlich seht ihr das genauso.

Christian Doberschütz, Köln

TOTAL! antwortet:

Nicht nur wir. Auch der Großteil unserer Leser hat sich ähnlich geäußert.

Teure N64-Spiele

1. Warum kostet **Shadows of the Empire** 40 bis 50 DM mehr als **Super Mario 64**?

2. Ist das **64DD** wirklich nützlich? Das SNES-CD-ROM war ja auch ein Flop, und die Tatsache, daß Nintendo zwei Versionen von **Zelda 64** in Arbeit hat, zeigt doch, daß selbst Nintendo nicht sehr überzeugt davon ist, oder?

Andreas Weih, Gotha

TOTAL! antwortet:

1. **Super Mario 64** und **Wave Race 64** kommen zu Kampfpreisen auf den Markt, um mit den niedrigeren Preisen der CD-Spiele (die wesentlich billiger herzustellen sind als Module) mithalten zu können. **Daran sieht man, daß Spiele keinesfalls 130 DM (oder mehr) kosten müssen.** In Japan wurden mit der Veröffentlichung des N64 die Preise der SNES-Spiele generell um 25 % gesenkt, für Deutschland ist nichts dergleichen geplant.

Shadows hat zwar mehr RAM-Speicher als **SM 64** und **WR 64**, dadurch ist jedoch nicht dieser krasse Preisunterschied gerechtfertigt. Doch leider haben ja auch SNES-Spiele zu diesen hohen Preisen Millionen von Käufern gefunden – also sieht man offensichtlich keinen Bedarf, an der erfolgreichen Preispolitik etwas zu ändern.

Es kommt aber noch schlimmer: Da unabhängige Software-Firmen für ihre Games zusätzliche Lizenzgebühren an Nintendo zahlen muß, werden deren Spiele vermutlich noch teurer.

32-Bit-User werden hierzulande aber auch nicht gerade kundenfreundlich behandelt. Die Herstellungskosten einer CD sind im Vergleich zu Modulen verschwindend gering. In Japan kostet eine PlayStation- oder Saturn-CD nur etwa 60 % eines N64-Moduls. Dementsprechend müßten deren Preise in Deutschland etwa 70 bis 85 DM betragen.

2. Gegen das SNES-CD-ROM – das man nicht als Flop bezeichnen kann, weil es nie auf den Markt kam – sprachen andere Gründe. Nintendo hält sich beim 64DD noch zurück, weil die Vorstellung, in Kürze für eine Zusatz-Hardware erneut tief in die Tasche grei-

TOTAL! LESERSPIEGEL

Teil 35



Gleich ein ganzer Schwung Fotos ging bei uns über die Feiertage ein. Hier eine Auswahl: Familie Hahn aus Berlin-Rodow fotografierte einen der jüngsten Nintendo-Fans, Yanik Timon (Herzlichen Glückwunsch nachträglich zum ersten Geburtstag – und Vorsicht mit **Final Fantasy Legend!**). Ender Tamir aus Dortmund ließ sich im Kreise seiner weltberühmten Freunde ablichten (klasse Bild!), und Steffi und Hanna sandten uns einen überaus originellen Brief und ein weihnachtliches „Servus & Ho, ho, ho!“ aus München (Schönen Gruß auch an Vega!).

die Finger bekamen. Der schwarze Peter liegt hier eindeutig beim Hersteller, der offensichtlich kein großes Interesse an einer Berichterstattung über sein Produkt hat, was durchaus mit der mangelnden Qualität zusammenhängen

uns Lesern meiner Meinung nach keine Informationen unterschlagen. Berichtet noch mehr über das N64 und informiert die Leser ausführlich über die kommende Software für die Wunderkonsole! Welcher Leser möchte sich schon die



Zugegeben, Weihnachtsgrüße sind im Februar etwas unzeitgemäß, aber das Bild von Thomas Sperl aus Vogtareut, das uns noch rechtzeitig im Dezember erreichte, konnten wir wirklich nicht unter den Tisch fallen lassen

fen zu müssen, viele potentielle Käufer abschrecken würde. Eine übereilte Veröffentlichung könnte also das noch in den Kinderschuhen steckende Nintendo 64 gefährden – mit dem Potential des 64DD hat diese Entscheidung also wenig zu tun. Für Software-Entwickler ist das 64DD äußerst interessant, da die Kosten für Discs geringer sind als die für Module und der finanzielle Aufwand für die Produktion nicht so hoch ist. Doch über die Gründe, die für oder gegen das 64DD sprechen, werden wir in einer der kommenden Ausgaben noch einmal ausführlich berichten.

Game-Boy-Fragen

1. Zur Zeit bin ich TOTAL! vernarrt in Prügelspiele für den Game Boy. Ich habe erst kürzlich *Battle Arena Toshinden* bekommen (hat seine 2+ voll verdient) und möchte mir bald *Street Fighter II* kaufen. Welche Beat 'em Ups könnt ihr mir noch für meine Keksdose empfehlen?

2. Ist eine Umsetzung von *Yoshi's Island* für den Game Boy geplant?

Doro, (?)

3. Wird es einen *Street Fighter II* Nachfolger für den Game Boy geben?

4. Wie steht es mit Flugsimulationen für den Game Boy?

Kay Obenaus, Rathen

5. Ist für den Game Boy ein Rollenspiel oder Action-Adventure geplant?

6. Mein Freund hat mir erzählt, daß ab Mitte 1997 keine GB- und SNES-Spiele mehr hergestellt werden sollen. Stimmt das?

Paul Jundel (?), Würzburg

Gold, Silber und Geschenke

Sebastian Mayer aus Landkern schenkte uns zu Weihnachten ein noch namenloses Maskottchen, während Peggy Petzold aus Benndorf unsere Arbeitstage im Dezember mit einem famosen, selbstgebastelten Adventskalender verschönte. Super, vielen Dank Ihr beiden!



Neulich, in der TOTAL!-Redaktion ... Tim Callsen (13) aus Westerörfeld (?) erweist sich als bestens informierter Insider bezüglich unseres Redaktionsalltags

TOTAL! antwortet:

1. *Toshinden* und *SF II* sind mit Abstand die besten GB-Prügelspiele. Einzige Ausnahme: *King of Fighters '95* kann sich auch sehen lassen, ist aber *Toshinden* sehr ähnlich. Einen Überblick vermittelt Dir das Register in TOTAL! 11/96, in dem alle jemals von uns getesteten Spiele mit Wertung aufgelistet sind.

2.-5. Momentan gibt es leider keinerlei Ankündigungen.

6. Tja, was Freunde immer so alles wissen ... Fürs SNES erscheinen zwar nur noch wenige Spiele, bis es gar keine mehr gibt, wird es hoffentlich noch eine ganze Weile dauern. Nach der Veröffentlichung des SNES gab es schließlich auch noch drei Jahre lang neue NES-Spiele. Und der Game Boy ist – salopp gesagt – einfach nicht totzukriegen. Dank des Game Boy Pocket erlebt die Keksdose gerade ihren zweiten (dritten/vierten/fünftens?) Frühling, ein Ende ist noch nicht abzusehen.

RPG-Corner

1. Ist es wahr, daß *Secret of Evermore* nie in Japan erschienen ist?

2. Besteht die Möglichkeit, daß *Secret of Mana 2* noch in Germany erscheint? Denn ich habe gehört, daß Nintendo in Deutschland 1997 vier neue RPGs herausbringen will.

Claudia Kollhoff, Bönen

3. Werden die meisten Action-Adv./Rollenspiel-Perlen für das N64 wie beim SNES wieder nur in Japan erscheinen, oder wird sich da was ändern?

Alex, Bergneustadt

4. Kommt *Zelda All-Stars* noch?

Hanspeter Hinder, Zürich

TOTAL! antwortet:

1. Stimmt. SoE wurde von Square of America speziell für den US-Markt entwickelt. Man ging davon aus, daß das Design Amerikaner mehr ansprechen würde als der typische Niedlich-Look der japanischen Spiele.

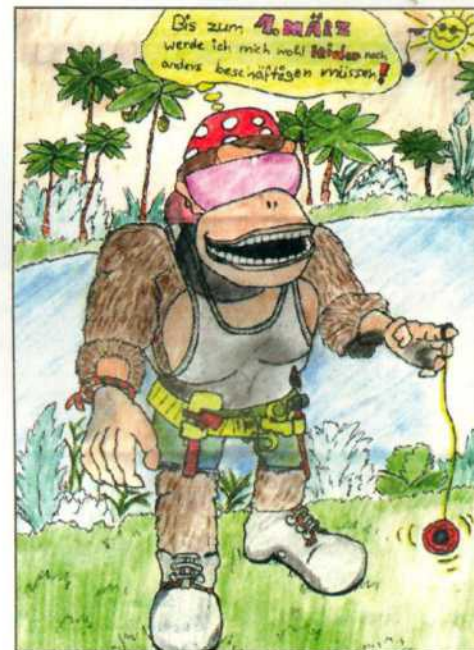
2. Wie jeden Monat: nein! Zu den vier Rollenspielen gibt es seitens Nintendo keine definitive Aussage. Nummer eins ist mit *Lufia* bereits abgehandelt. Geplant ist immer vieles ... Ein Spiel von Square wird wohl nicht dabei sein. Enix hat ja noch einige Titel auf Lager – vielleicht wird die *Dragon Quest*-Saga von Enix endlich einmal in Angriff genommen.



Christian Haßler (14) ist nicht nur ein guter Zeichner, sondern wie unser Christian auch ein großer Miyamoto-Fan

3. Zur Zeit ist ja Besserung in Sicht. *Terranigma* und *Lufia* im Abstand von zwei Monaten ist doch ein guter Ansatz, der hoffentlich konsequent weiterverfolgt

wird. Beim N64 hängt natürlich vieles davon ab, wie gut sich die Konsole verkauft (und sich somit eine aufwendige Rollenspielumsetzung überhaupt lohnt). 4. *Zelda All-Stars* war leider nur ein Gerücht, oder besser gesagt, eine vage Hoffnung. Als vor über einem Jahr die Info die Runde machte, Nintendo arbeite an einem Action-Adventure mit Rendergrafik für das SNES, erwartete jeder ein neues *Zelda*. Niemand hatte damals vermutet, daß Nintendo statt dessen den Klempner zum Rollenspielhelden machen würde (*Super Mario RPG*).



Auch Stefan Tonk (13) aus Pulheim kann den 1. März kaum erwarten

PC-Umsetzung

Neulich spielte ich bei einem Freund *Mechwarrior* am PC. Er erzählte mir, daß es das Spiel auch für das SNES gibt. Stimmt das?

Christian Waniek, (?)

TOTAL! antwortet:

Fürs SNES gibt es *Mechwarrior* (Test in TOTAL! 11/93) und *Mechwarrior 3050* (2/96). Beide sind allerdings völlig anders als das PC-Spiel und enthalten z. B. keine 3D-Grafik.

GEWINNER

aus
TOTAL! 12/96

Virgin 12/96

Carsten Hagedorn, Flensburg, Daniela Rinke, Tübingen,
Frank Meyer, Unna, Nils Wilding, Gera

Herzlichen Glückwunsch!

Für die Auswertung der Weihnachts-Competition benötigen wir noch einen Monat, ihr könnt allerdings schon einmal vergleichen, ob eure Antworten richtig waren: 1b, 2a, 3a, 4b, 5b, 6b, 7a, 8b, 9c, 10b, 11c, 12b, 13a, 14b, 15a, 16b, 17c, 18a, 19a, 20b, 21c, 22a, 23b, 24b, 25a, 26b, 27a, 28c, 29a, 30b, 31a, 32b, 33b

Wo bleibt die Werbung?

1. Wäre es zur Weihnachtszeit nicht für Nintendo ratsam gewesen, mit Werbung für das N64 die Sega/Sony-Verkaufswelle zu stoppen?
2. Ich hätte noch einen Special-Vorschlag: die Geschichte Nintendos. Ich habe gelesen, daß Big N 107 Jahre alt ist. Da gibt es doch viel zu schreiben.
3. Soll *Street Fighter EX* nur für PSX umgesetzt werden oder auch für N64?

Patrik Matuszewski, Berlin

TOTAL! antwortet:

1. Nintendo handelt grundsätzlich nach dem Prinzip, nur das zu bewerben, was zur Zeit im Angebot ist. Man kann darüber diskutieren, ob das die richtige Taktik ist, bislang ist Nintendo damit sehr gut gefahren.
2. Die Geschichte Nintendos ist ebenso wie der NES-Rückblick ein Thema, das wir mindestens so oft verschoben haben wie Nintendo das N64. Vermutlich werden wir beide Storys zusammen behandeln. Wenn Du die Geschichte Nintendos bis ins kleinste Detail erfahren willst, können wir nur erneut das Buch *Nintendo >Game Boy<* empfehlen (vgl. *Donkey Kong-Biographie* in Ausgabe 9/96). Denn so ausführlich wie in dem Buch (über 500 Seiten) werden wir das Thema wohl kaum behandeln können.
3. Das neue 3D-*Street Fighter* wird gerücheweise als heißer N64-Kandidat gehandelt. Allerdings ist der Spielautomat vor wenigen Tagen in Japan erschienen und soll nicht besonders gut sein. Einen Flop wird Capcom sicherlich nicht für das N64 bringen.

Noch mehr Werbung

Wer bei Nintendo denkt sich eigentlich diese langweilige, einfalls- und geschmacklose Werbung aus? Ich finde, man sollte sich ein Beispiel an Sony nehmen.

Andreas Lubensky, Niesky

TOTAL! antwortet:

Nintendos Werbung ist zwar völlig uncool, aber wirkungsvoll. Nintendo spricht primär eine junge Zielgruppe an, die häufig darauf angewiesen ist, daß die Eltern die Spiele/Konsolen bezahlen oder zumindest ihr O. K. zum Kauf geben. Die meisten Eltern werden jedoch durch eine harmlose, 'kinderfreundliche' Werbung eher angesprochen als durch einen Videoclip-artigen Spot mit rasanten Schnitten und Techno-Musik. Man kann jedoch davon ausgehen, daß Big N mit dem N64 auch eine etwas ältere Zielgruppe erreichen will und daher das Konzept ändert. In Kürze wissen wir mehr.

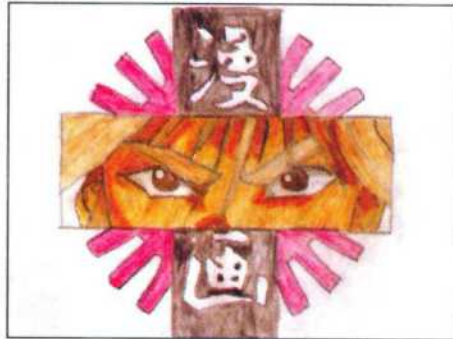
Ein Redaktör hat's schwör

1. Welche Voraussetzungen braucht

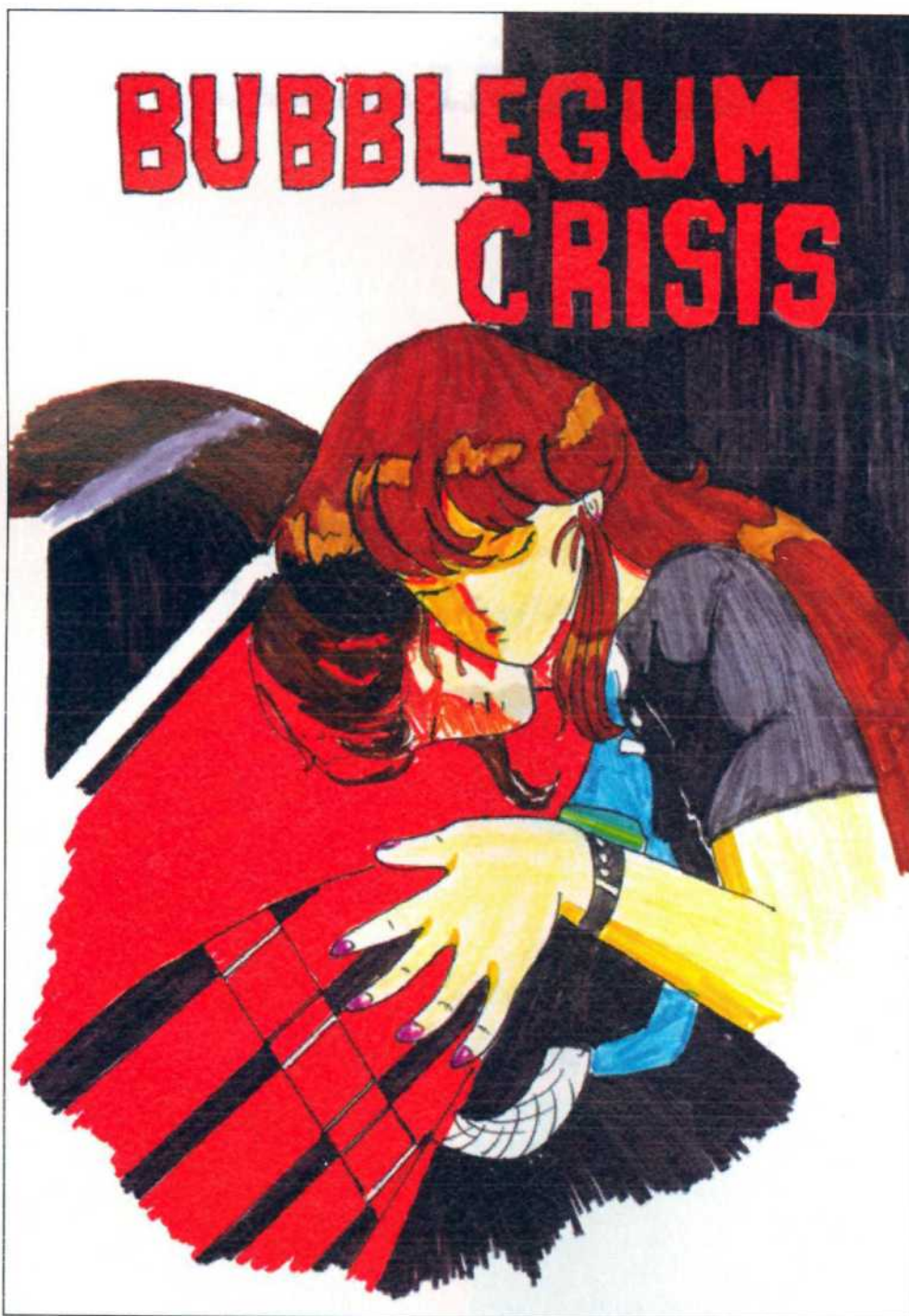
- man, um bei euch arbeiten zu können?
2. Wird es eine Fortsetzung von *Breath of Fire II* geben?
3. Wird es *Battle Arena Toshinden* fürs SNES geben?

4. Wie kann es möglich sein, PC-Spiele fürs N64 umzusetzen, zumal einige PC-Spiele nur auf CD-ROM laufen?

Kathrin Jardejewski, Werdoh



Von Andreas Novak aus Heubach stammt das offizielle Anime-Logo



Anne Pätzke aus Frankfurt an der Oder war nur eine von vielen, die ihre Interessen zum Thema rechts durch eine Zeichnung unterstrichen

TOTAL! antwortet:

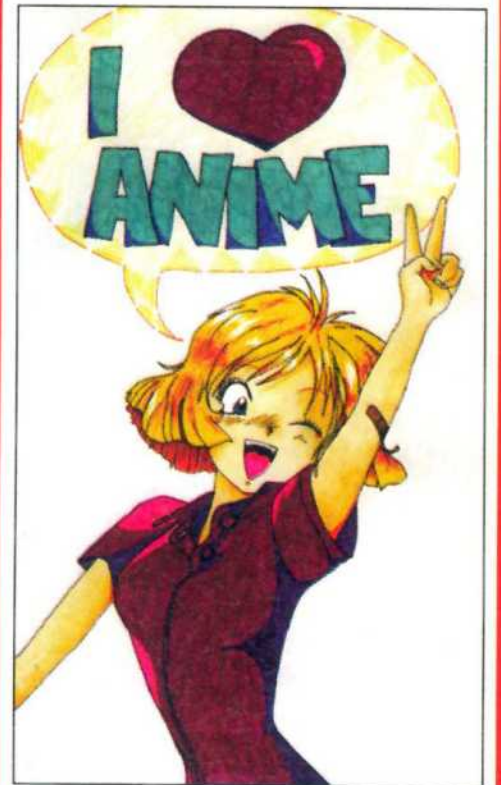
1. Starke Nerven, ein unterentwickeltes Freizeitbedürfnis und einen stabilen Magen, um die täglichen Fast-Food-Bringdienste zu ertragen. Im Ernst: Diese Frage wird sehr häufig gestellt, daher wollen wir noch einmal in Kurzform darauf eingehen. Das allerwichtigste ist eine Menge Vorwissen im Spielbereich. D. h. nicht, daß Du un-

bedingt wissen mußt, wie der Erfinder des Game Boys heißt, aber Du solltest die wichtigsten Spiele kennen. Ein guter Spieler/eine gute Spielerin mußt Du natürlich auch sein. Englischkenntnisse sind ebenso wichtig wie die Fähigkeit, sich schriftlich einigermaßen gut und fehlerfrei ausdrücken zu können. Abitur ist wünschenswert, aber nicht zwingend erforderlich. Es kann auch nicht schaden, wenn Du schon einmal etwas geschrieben hast, z. B. für eine Schülerzeitung – muß aber auch nicht sein. Es ist wie in den meisten Berufen: Vieles läßt sich mit der Zeit erlernen, solange die Grundvoraussetzungen gegeben sind. (Derzeit haben wir allerdings keine 'Stelle' frei.)

2. Momentan ist nur eine Version für die PlayStation angekündigt.
3. Wahrscheinlich nicht.

Anime-Seiten

Soviel Feedback hatten wir wirklich nicht erwartet. Eure massive und fast aus-



Die Botschaft von Ramona Konrad aus Bünde ist unmißverständlich

schließlich positive Reaktion auf den Vorschlag, Anime-Seiten in TOTAL! zu bringen (vgl. Leserpost in Ausgabe 1/97), hat uns absolut überrascht. Genaugenommen sprach sich nur ein einziger Leser vehement gegen eine solche Rubrik aus. Das Argument, japanische Zeichentrickfilme hätten nicht sehr viel mit Videospielen zu tun, ist dabei zugegebenermaßen gar nicht so leicht von der Hand zu weisen. Allerdings werden wir auf Wunsch der überragenden Mehrheit Eurer Zuschriften mal einen Versuch starten – besonders detailliert über einzelne Videos werden wir jedoch mit Sicherheit nicht berichten können, wie es einige gewünscht haben.

Andererseits wissen offenbar einige Leser/-innen gar nicht, worum es sich beim Thema Animes eigentlich dreht. Daher werden wir (voraussichtlich in der nächsten oder übernächsten) Ausgabe mal einen kleinen Einblick in das weite Feld der Zeichentrickfilme japanischer Herkunft gewähren und prüfen, wie das Ganze bei Euch ankommt, und ob es den Erwartungen der Fans entspricht. Dann können wir ja sehen, ob eine feste Rubrik daraus werden soll oder nicht. Für die April-Ausgabe planen wir ohnehin eine Umfrage, um zu erfahren, was Euch an TOTAL! besonders gefällt und was nicht und über welche Themen wir mehr oder weniger berichten sollen.

Oliver Gottbehüt aus Holzwickede hat für Anime-Fans mit Satellitenanschluß (80er Schüssel für ASTRA 1D) übrigens einen Tip auf Lager: Der Sender JSTV oder NHK sendet Montags, Mittwochs und Sonntags zwischen 20.30 und 21.00 Uhr sowie Samstags zwischen 20.00 und 20.30 Animes (u. a. *Sailormoon* und *DragonBall*).

Abo-Prämie 1

Das Dankeschön an alle
TOTAL!-Abonnenten:

Mega Mans Abenteuer auf Video!

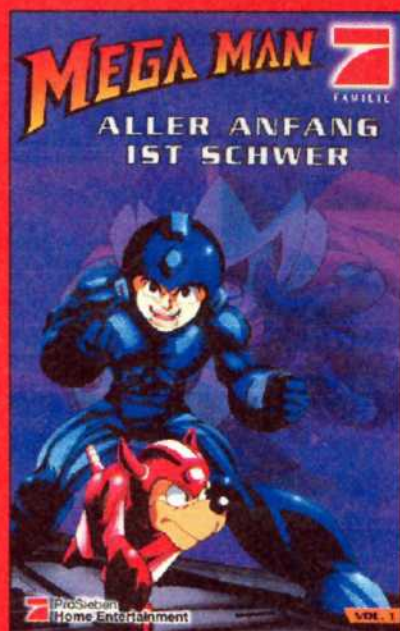
Abo-Aktion

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 64
MARIO**

► Nintendos neue 64-Bit-Konsole erscheint am 1. März 1997 für zirka 399 DM in Deutschland.

Das TOTAL!-N64-Video ermöglicht Euch auch weiterhin, die absoluten Highlights der ersten beiden Nintendo⁶⁴-Spiele zu Hause anschauen zu können.



PILOTWINGS 64



Infos zum Video

Das 30minütige VHS-Video zeigt Euch die genialen Welten von *Super Mario 64* (Infos ab Seite 50) 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**

SNES

1 Spieler

Taito/Nintendo

ca. DM 130



Die Endgegner sind optisch hervorragend in Szene gesetzt und greifen mit richtig fiesen Waffen und Zaubern an

„Schon wieder Lufia? Hattet Ihr das nicht schon in TOTAL 10 und 11/96?“, werden manche von Euch fragen. „Richtig!“, würden wir antworten, aber das war die Vorstellung der US-Version. Mittlerweile ist die Übersetzung fertig und die Programmierer haben fleißig gewerkelt, so daß wir Euch nun einen Test der eingedeutschten Fassung von Lufia präsentieren können.





Feuer ist immer ein gutes Mittel gegen leicht brennbare Gegner

LUFIA



Hat da jemand die Einheitliche Feldtheorie von A. Einstein überarbeitet, oder schwebt die Insel magisch?



Für eine Handvoll Goldmünzen

Wie jeder leicht nachschlagen kann (s. o.), spielt dieses *Lufia* zeitlich vor dem ersten Teil (der nur in Japan und USA erschien) und behandelt frühe Missetaten der fiesen Höllenfürsten. Wollt Ihr noch mehr Einzelheiten über die Story erfahren, empfehlen wir die Lektüre der genannten TOTAL!-Ausgaben.

Wie bei RPGs üblich, werdet Ihr zu Beginn mit einer netten Hintergrundstory auf das Geschehen eingestimmt, bevor Ihr mit dem Haupthelden, der in diesem Fall Maxim heißt selber die Sache in die Hand nehmen dürft. Erfahrene Rollenspieler werden die normalen Elemente (Monster bekämpfen, Punkte/Geld kassieren, Erfahrungslevel und Charakterwerte verbessern und Waffen kaufen) sowie viele bekannte Eigenheiten aus ihren anderen Lieblingsspielen wiedererkennen. Damit Ihr nicht alleine gegen die Höllenfürsten kämpfen müßt, schließen sich Euch im Laufe des Abenteuers die unterschiedlichsten Personen an. Jeder Charakter (maximal vier haben in einer Party Platz) kann bis zu sechs Items tragen, die jeweils die verschiedenen Werte des

Helden beeinflussen. Im Ausrüstungsmenü wird dabei jeweils angezeigt, inwiefern ein neuer Gegenstand Euren momentanen Status verändern wird. Allerdings solltet Ihr nicht jede neue Waffe, Rüstung oder ähnliches sofort benutzen, da manche sehr nützliche Zusatzeigenschaften haben. Über einen Zornbalken ladet Ihr nämlich im Kampf eine Spezialenergie auf, mit der Ihr je nach Gegenstand tolle Extras auslösen könnt. Die Palette reicht dabei von fieser Attacken über Schutzzauber bis hin zu ... Na, laßt Euch überraschen! Zur weiteren Unterstützung bekommt Ihr später auch kleine Kapsel-Monster, die Ihr in drei Stufen aufpäppeln könnt. Je nach Rasse unterstützen sie Euch im Kampf oder halten Euch durch Heilzauber den Rücken frei.

Wie üblich schaltet der Bildschirm je nach Standort oder Aktion in verschiedene Ansichten um. Auf der großen Landkarte steuert Ihr Eure Party lediglich zu den interessanten Lo-

▲ **POSITIV!** ▲

Bewährte Elemente aus anderen RPGs, viele Rätsel, gute Story, deutsche Texte

Paßt bloß auf! Banden von herumstreuenden Schatzkisten haben schon 27 Menschen verletzt, aber sie geben ordentlich Erfahrungspunkte



Der erste von (zu) vielen Hole-rö-Grüßen. Hole-was?

Wir wissen zwar nicht was dieser nette Frosch in der Pfeife raucht, aber rauchen ist prinzipiell ungesund!





In der Ahnenhöhle gibts tolle Sachen. Allerdings müßt Ihr dort ohne Waffen beginnen

Die Guten

Die Bösen

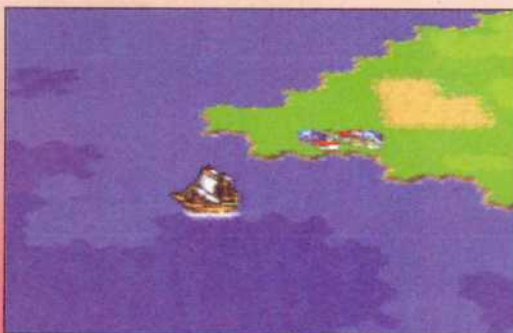


Und die Häßlichen



kalitäten. Während Ihr z. B. in Städten und Burgen alle Mitglieder Eurer Gruppe seht, erscheint auf der Karte und in den Verliesen nur jeweils der Führer auf dem Bildschirm. Seine Aktionsmöglichkeiten erinnern stark an einen spitzohrigen Freund von Miyamoto-san. Ihr könnt nämlich z. B. Steine schieben, Töpfe aufheben (und auf Schaltern ablegen), mit Pfeilen oder Enterhaken schießen oder auch Bomben legen. Ein sogenanntes Ringmenü erleichtert Euch dabei die Auswahl. Springen und Rempeln gehört aber leider nicht zum Repertoire. Eure normalen Fähigkeiten reichen dennoch aus, um jede Menge Rätsel zu

ÖFFENTLICHER NAHVERKEHR



Der freundliche Erfinder von nebenan baut Euch nicht nur diese schicke Vier-Kajüten-Hochseeyacht, ...



... sondern erweitert sie auch noch um nützliche Zusatz-Features wie Tauchgang, Toilette und ...



Das sagenumwobene Dual Blade! Damit gelingt jede Rasur, garantiert, und dank des Protectors auch ohne Verletzungen



Genial! Per Druck auf die X-Taste erhaltet Ihr jederzeit (auch im Kampf) eine Information über die gerade ausgewählte Waffe oder den gewünschten Zauber. Auch andere Items geben so ihre Geheimnisse preis



Narcysus

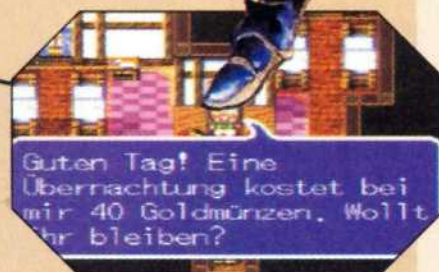
Ein kleines verträumtes Dorf,
idyllisch gelegen, nur wenige Monster
in der Hauptsaison



In den Kirchen könnt Ihr abspeichern und Eure toten Kameraden ehren, äh, wiederbeleben lassen



All den Kleinkram, mit dem Frauen ihre Handtaschen füllen, findet Ihr im Item-Shop



Schlafen macht nicht nur Spaß sondern bringt auch verbrauchte Energie sofort zurück



Dorf-, Stadt-, und Burgbewohner wissen oft sonderbare Dinge zu erzählen



Ohne die richtige Waffe macht das kämpfen wenig Spaß. Die freundlichen Waffenschmiede freuen sich auf Euren Besuch



... Abstellkammer. Wenn Ihr artig seid, fliegt Euer Schiff sogar. Ist das nicht toll? (Und Papi hat keinen Pfennig ...)



In dem kleinen Kampfmenü könnt Ihr für jeden Kämpfer die Taktik festlegen: Kämpfen (mitte), Magie (oben), Deckung (rechts), Gegenstand benutzen (links) oder Zornattacke (unten)



lösen. In den Verliesen und Türmen dieser Welt warten nämlich Unmengen von unbewältigten Problemen. Ob Ihr nun Schalter betätigen, Statuen verschieben, Reversi legen, Melodien spielen oder sonst irgendwas machen müßt; die Programmierer haben wirklich ihre grauen Zellen angestrengt, um Euch das Spiel nicht zu einfach zu machen. Der Schwierigkeitsgrad der Knobeleyen steigt langsam aber sicher an. Während manche wirklich leicht sind, müßt Ihr über einigen Aufgaben richtig brüten. Mit dem (kostenlosen) Ursprungszauber könnt Ihr die Räume auch jederzeit zurückverwandeln und die Rätsel somit erneut angehen. Im Gegensatz zum ersten Teil seht Ihr in den Dungeons die Gegner nun wie immer herumlaufen. Es ist somit möglich, ungewollten Kämpfen auszuweichen – allerdings kommt Ihr so nie zu genügend Erfahrungspunkten.

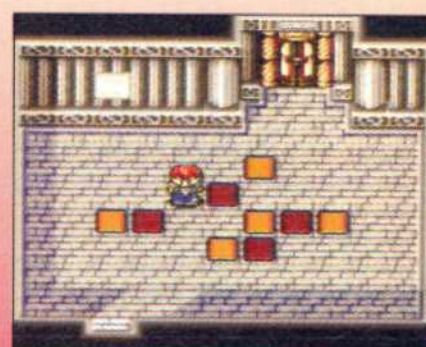
Wenn Euch ein Gegner einmal berührt hat, blendet das Geschehen in den üblichen Kampfschirm. Zu Beginn habt Ihr die Wahl, zu flüchten, zu kämpfen oder Eure Charaktere umzustellen. Habt Ihr Euch zum Kampf entschieden, steht Euch neben der normalen Attacke auch eine Palette an magischen Sprüchen (einfach auszuwählen und teilweise grafisch sehr eindrucksvoll) und Zornattacken zur Verfügung. Natürlich könnt Ihr auch Ausrüstungsgegenstände wie Krafttränke und Bumerangs benutzen oder auf generelle Verteidigung schalten. Besonders erfreulich: Per Tastendruck erhaltet Ihr zu jeder Waffe, jedem Item oder Zauber eine kurze Erklärung. An die Pad-Belegung hat man sich schnell gewöhnt, so daß auch längere Kämpfe mit vier Charakteren und mehreren Gegnern leicht zu kontrollieren sind.

Apropos Gegner: Die reichhaltige Auswahl an Widerlingen verlangt von Euch das volle Arsenal Eurer Kampfausstattung, denn natürlich sind die meisten Bösen für eine bestimmte Attacke besonders anfällig (Holzgolems mögen nun mal kein Feuer). Nach dem Ableben hinterlassen diese Feinde Euch wichtige Erfahrungspunkte, Geld und manchmal Waffen oder andere Items.

Veteranen des Genres fühlen sich von der Spielgrafik unweigerlich an den Klassiker *Zelda* erinnert. Einerseits ist dies durchaus positiv zu vermerken, denn die Figuren sind alle nett animiert und sehen wirklich niedlich aus, andererseits scheinen die Entwicklungen im Grafikbereich (z. B. *Donkey Kong Country*, *Super Mario RPG*) keinerlei Einfluß auf die Programmierer gehabt zu haben. Nichtsde-

▼ **NEGATIV!** ▼

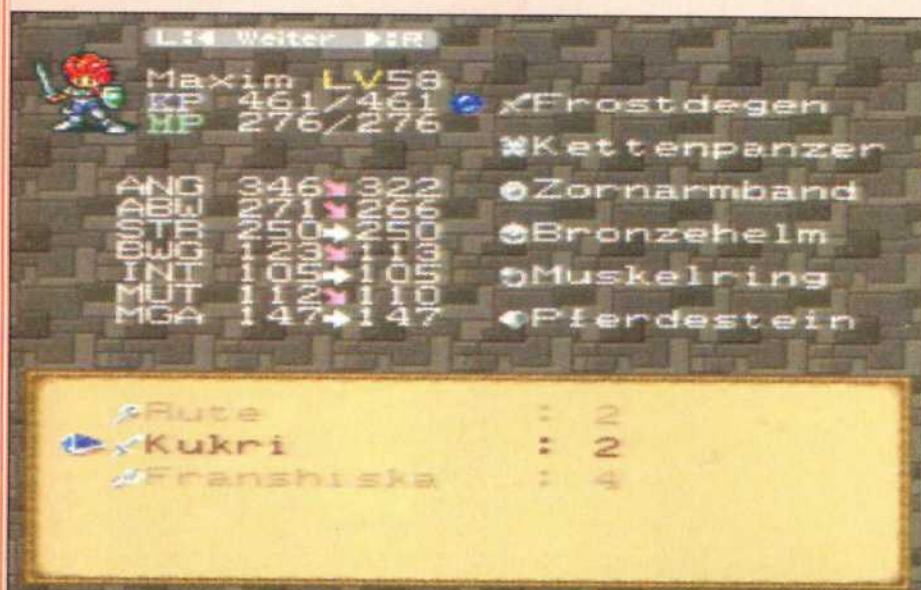
Langes 'Gekämpfe', Grafik und Musik nicht auf dem aktuellen technischen Stand



Nach bester Reversi-Manier müßt Ihr die bunten Steine versetzen ...



Die glorreichen Vier



Die (roten) Pfeile zeigen an, ob und wie stark eine neue Waffe Eure Werte verändert



Plötzlich erschien ein Monster. Es hat mich so erschrocken, daß ich den Schlüssel geworfen habe.



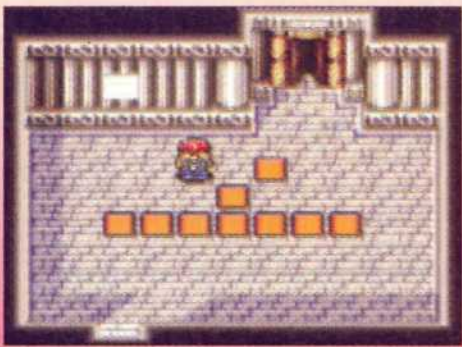
Hoffentlich hat der Junge das arme Monster nicht mit dem Schlüssel verletzt, sonst gibt's 'ne Schadensersatzklage



Der (Böse-)Wicht stellt sich selber vor



HIER KOMMT DES RÄTSELS LÖSUNG



... bis nur noch gelbe vorhanden sind. Das Schild an der Wand erklärt Euch wie



Link wäre bestimmt neidisch, daß Maxim auch so toll Töpfe umhertragen kann, ...



... um damit Schalter zu betätigen. Leider könnt Ihr die Töpfe nicht auf Monster werfen



War gar nicht so einfach, über die Stacheln zu kommen



Ha, ha! Satte 1000 Münzen wechseln gerade auf das Spielkonto. Tip: Steuerkreuz (oben) irgendwo festklemmen und erstmal Essen gehen

stotz bemüht sich Lufia um grafische Abwechslung und reiht sich nahtlos in die Riege vergleichbarer Games ein. Auch im musikalischen Bereich orientierten sich die Verantwortlichen an den großen Vorgängern. Die übliche Rollenspielmusik untermauert die verschiedenen Spielsequenzen. Insbesondere Final Fantasy-Fans werden sich manchmal an Ihr jüngstes Abenteuer erinnert fühlen. Doch das sollte sie nicht stören, denn die Melodien sind variationsreich und meist auch über längere Zeit gut hörbar – nichts ist schließlich schlimmer als richtig nervige Musik in einem RPG.

Im großen und ganzen kann man also ruhigen Gewissens sagen: Besser gut geklaut als schlecht selbst erfunden. Obwohl Lufia ein Sammelurium von 'geborgten' Ideen ist, stört dies nicht. Alle Elemente wurden schlüssig miteinander verbunden. Die Story ist spannend, lustig und abwechslungsreich. Die deutsche Übersetzung ist größtenteils gelungen und unterhaltsam. Grafik und Sound sind zwar keine Meilensteine, aber durchaus angemessen, und der Spielspaß hält etliche (Echtzeit-)Stunden vor. Wenn also Euer Joypad schlaff im Regal hängt und Ihr mal wieder ein gutes RPG zocken wollt, dann greift zu! Lufia ist sein Geld wert.

Maris Feldmann

Gameplay 1-

Durch die gute Steuerung und die Hilfefunktion haben Einsteiger wie Profis keine Probleme.

Dauerspaß 1-

Wenn's durchgespielt ist, ist es durchgespielt. Aber bis dahin ist gute Unterhaltung garantiert.

Grafik 2

Nicht mehr auf der Höhe des technisch Machbaren. Heutzutage kann man mehr erwarten.

Sound 2+

Die Musik könnte manchmal voluminöser klingen, ist aber gut komponiert (bzw. bei anderen Games geklaut).

TOTALI-CHECK

Genre Rollenspiel
Level
Schwierigkeit ansteigend
Continues Batterie
Speicherkapazität 24 MBit
Erhältlich im Handel

FAZIT

1-

Test 'N Take

Computer- & Videospiele

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

Nintendo64 399,95

Mario dt 99,95
Pilotwings* dt 119,95
Star Wars* dt 139,95
Turok Dino Hunter* dt 149,95
Wave Race* dt 99,95

SuperNintendo

Aerobiz Supersonic us 149,95
Asterix&Obelix pal 109,95
Actraiser 2 dt 49,95
Bass Masters Classic dt 119,95
Big Sky Trooper dt 99,95
Donal Duck dt 129,95

Donkey Kong 2 dt 114,95
Donkey Kong 3 dt 129,95
EarthwormJim 2 dt 69,95
FIFA Soccer '97 dt 119,95

Intern.SupSoccer!Deluxe dt 119,95
Jimmy Connors Tennis dt 99,95
Judge Dredd dt 59,95
Lufia* dt 119,95
Mario All Stars dt 59,95
Mario Kart dt 59,95
NBA Live '97 dt 119,95
NHL Hockey '96 dt 99,95
Olympic Summer Games dt 99,95
Pac Man 2 dt 129,95
Pinocchio us 69,95
Primal Rage dt 109,95
Punch Out dt 129,95
Schlumpfe 2 dt 119,95
Secret of Evermore dt 69,95
Star Trek Next Gen. pal 99,95
Star Wars- Empire S.Back dt 99,95
Streetfighter alpha 2 dt 129,95

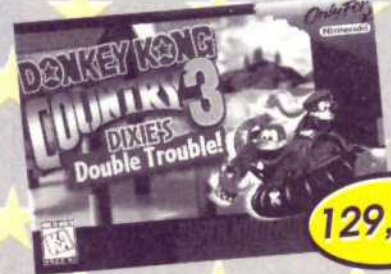
Terranigma dt 119,95
Tetris Attack dt 89,95
Tetris & Dr Mario dt 59,95
Toy Story dt 129,95
Winter Gold dt 109,95
Worms dt 109,95
WWF Wrestlemania pal 69,95
Yoshis Island dt 109,95
Zelda 3 dt 59,95

PlayStation 389,95

Crash Bandicoot dt 109,95
Disruptor dt 69,95
Tobal No.1* dt 99,95

Saturn 399,-

Daytona USA ChampEdt dt 99,95
Exhumed dt 99,95
Tomb Raider dt 99,95



129,95



109,95



129,95



119,95*



119,95

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!

SNES**1 Spieler****T•HQ****ca. DM 130**

SIM CITY 2000

Freiwillige vor, die virtuellen Stadtbewohner benötigen mal wieder einen entscheidungsfreudigen Bürgermeister.

Mit Sim City begann das Software-Haus Maxis vor mehr als einem Jahrzehnt seine legendäre Sim-Reihe in der Computerwelt. Der Klassiker erschien im Verlaufe der Jahre für diverse Systeme (darunter auch das SNES), wurde zu Beginn der 90er nochmals gehörig aufgemotzt und ging in zeitgemäßer 3D-Grafik sowie mit zahlreichen neuen Features als *Sim City 2000* erneut ins Rennen. Selbst wenn es niemand für möglich gehalten hätte: Eine leicht abgemagerte Version ist nun auch für das SNES erhältlich.

Am eigentlichen Spielprinzip hat sich nur wenig geändert. Nach wie vor geht es darum, aus dem Nichts eine blühende Stadt aufzubauen. Die meisten Optionen kennt der virtuelle Städteplaner bereits aus dem Vorgänger, allerdings verleihen einige neue Elemente dem Spiel mehr Komplexität. So findet nun beispielsweise auch der Boden unter der Stadt in der Planung Berücksichtigung, indem er mit U-Bahnen und Kanalisation durch-

▲ POSTIV! ▲

Komplexe Spielstrukturen, neue sinnvolle Features, verschiedene Szenarien

zogen werden kann. Weitere Neuerungen sind eine verbesserte Kontrolle über den Einsatz von Polizei und Feuerwehr sowie die Berücksichtigung des Ausbildungsstandards der virtuellen Bevölkerung. Die grafische Gestaltung hat ebenfalls eine grundsätzliche Änderung erfahren, sie stellt das Stadtleben nun in isometrischer Perspektive dar und kann in zwei Stufen gezoomt und beliebig rotiert werden. Dem Nachwuchs-Bürgermeister stehen sechs verschiedene



Naturkatastrophen kennen auch in SC 2000 kein Pardon. Oben bricht gerade eine Flutwelle über das Küstengebiet herein und sorgt für einen regionalen Zusammenbruch der Stromversorgung



Regionen mit unterschiedlichen geographischen Eigenheiten zur Verfügung, darüber hinaus darf er auch noch aus einer von vier Epochen mit individuellem Gebäudestil wählen. Als zusätzliche Herausforderung war-

▼ NEGATIV! ▼

Viele Rechenpausen, Scrolling ruckelt, keine deutschen Bildschirmtexte

ten fünf vorgegebene Szenarien mit unterschiedlichem Schwierigkeitsgrad auf ihren Meister.

Während es *Sim City 2000* an spielerischer Tiefe beileibe nicht mangelt, zeigen sich doch die Grenzen des SNES, das für eine derart komplexe Simulation doch etwas zu wenig Rechenleistung besitzt. So kommt es immer wieder zu mehr oder weniger ausgedehnten Rechenpausen, die den Spielfluss hemmen. Weiterhin erweist sich die Steuerung per Joypad

als schwierig, beim PC-Original ist schnelles eingreifen durch Maus-Aktionen wesentlich einfacher möglich. In umfangreicheren Szenarien fehlt angesichts der geringen Grafikauflösung manchmal der rechte Überblick. Alles in allem ist T•HQ's neueste



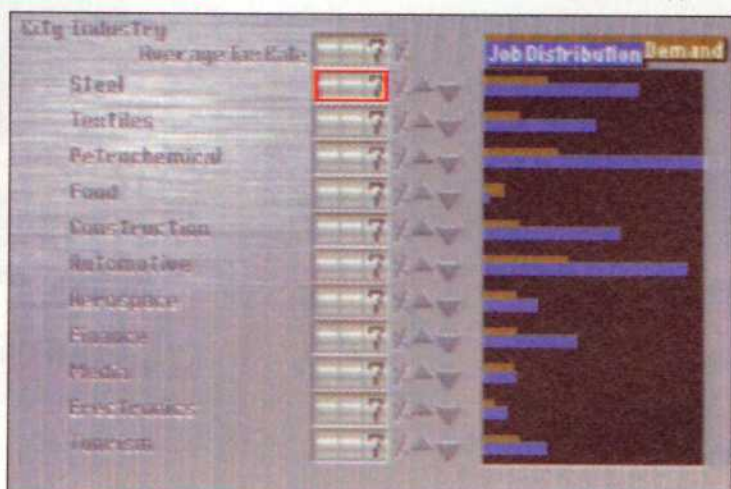
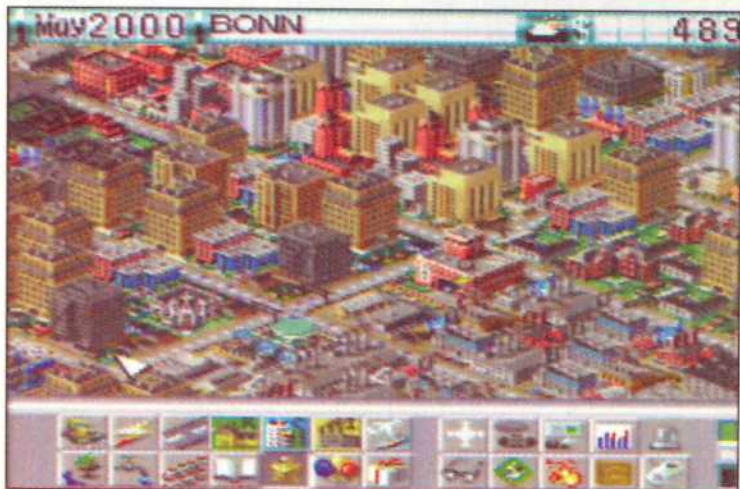
Im Trainingsmodus bekommt Ihr die Grundzüge des Städtebaus genauestens erklärt

Umsetzung ein Spiel für hartgesottene Simulationsenthusiasten, die sich an den genannten Stolpersteinen nicht stören. Schade auch, aber bei einer sorgfältigeren Programmierung hätte mit dem SNES eigentlich mehr möglich sein müssen.

Michael Anton



Die Map und die vielen verschiedenen Statistiken sind eine unendbehrliche Hilfe zur Analyse der eigenen Handlungen. Auch solltet Ihr ab und an mal in die Zeitung schauen



Gameplay 2+

Sehr gut durchdachte, konsequente Fortsetzung des alten Klassikers mit vielen sinnvollen Neuerungen.

Dauerspaß 3

Träge Joypadsteuerung und lange Rechenzeiten trüben den Dauerspaß. Die Thematik fesselt jedoch sehr.

Grafik 2-

Für SuperNES-Verhältnisse gut, dennoch läßt die geringe Auflösung manchmal zu wenig erkennen.

Sound 2-

Die Geräuschkulisse, die das Leben in der Stadt widerspiegelt, sorgt für eine gute Atmosphäre.

TOTAL-CHECK

Genre Strategie
Level 5 Szenarien
Schwierigkeit mittel
Continues Batterie
Speicherkapazität 12 MBit
Erhältlich im Handel

FAZIT
3+

Dezente Rendereffekte geben den Spieler-Sprites ein recht plastisches Aussehen



Durch die Möglichkeit, die verschiedenen Regeln unabhängig voneinander zu aktivieren, könnt Ihr NBA Live 97 nach Euren Vorstellungen mehr als Actionpektakel oder als Simulation spielen

Electronic Arts' Basketball-Reihe NBA Live geht mit zwei neuen Trainingsmodi, verbesserten Spieler-Animationen und aktualisierten Statistiken in die dritte Runde auf dem Super Nintendo.

NBA LIVE 97

Electronic Arts hat ihre Basketball-Simulation NBA Live ein zweites Mal überarbeitet und mit aktualisierten Spielernamen und Statistiken sowie zusätzlichen Spielmodi versehen. Neben der Austragung einer



kompletten NBA-Saison, der Playoff-Serie oder eines Freundschaftsspiels stehen Euch nun zusätzlich zwei neue Trainingsmodi zur Auswahl. So ist es möglich, mit verkleinerten Mann-



Wenn Euch die realen NBA-Stars nicht ausreichen, könnt Ihr auch nach eigenen Vorstellungen neue Spieler kreieren und aufstellen

schaften (zwei oder drei Spieler) auf einem Halbfeld die grundlegenden Steuerungsmöglichkeiten zu üben. Diese bieten Euch in Kombination mit den optionalen strategischen Anweisungen für die Mannschaft unzählige Möglichkeiten der Spielgestaltung. Natürlich dürft Ihr auch in die Aufstellung des Teams selber eingreifen, Spieler auswechseln, verkaufen und sogar nach eigenen Vorstellungen neue Charaktere kreieren. Umfangreiches statistisches Material über die Leistungsmerkmale der Mannschaften und sogar jedes einzelnen Spielers erlauben dabei genaueste Analysen der Stärken und Schwächen jedes Teams. Echte Fans der NBA kommen bei diesen üppigen Optionen sicher voll auf ihre Kosten, alle anderen sollten sich nicht verwirren lassen, denn auch ohne sich durch endlose Menüs zu quälen, ist ein interessantes Spiel möglich. Einzige Neuerung, die während des

ALLE TEAMS UND SPIELER DER NBA STEHEN ZUR AUSWAHL

spiels ins Auge fällt, sind die geschmeidigeren Animationen der Sportler, die sich in der 96er Version noch ziemlich ungelenk über das Parkett bewegt haben. Dadurch wirkt das gesamte Spielgeschehen etwas übersichtlicher und realistischer. Trotzdem will der Funke eines actiongeladenen NBA-Duells nicht so recht überspringen, weil die Akteure recht teilnahmslos und langsam agieren. Anfänger werden so si-

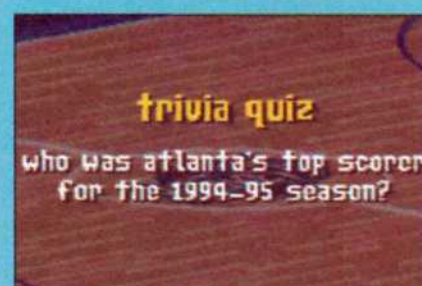


cher kaum Einstiegsprobleme bekommen, aber die höheren Schwierigkeitsgrade bieten auch für längere Zeit eine Herausforderung. Eine echte Verschlechterung gegenüber NBA Live 96 ist die neue Soundkulisse, in



Obwohl Einzelaktionen recht häufig zum Korberfolg führen, können starke Gegner nur durch ein schnelles Paßspiel bezwungen werden

Die Statistiken



Neben den aufschlußreichen Statistiken, wie beispielsweise eine Analyse der Wurfpositionen, erwartet Euch ein 'trivia quiz' über die NBA.

der das Publikum lediglich ein monotones Rauschen von sich gibt. Insgesamt sind die Neuerungen so minimal, daß Besitzer des Vorgängermoduls NBA Live 97 nicht brauchen. Wer aber noch auf der Suche nach einer komplexen Basketball-Simulation ist, sollte unbedingt mal probieren.

Marco Häntsch

Gameplay 3+

Der Spielablauf ist recht träge, aber gut kontrollierbar und übersichtlicher als bei der Vorgängerversion.

Dauerspaß 2

Zahlreiche Spiel- und Trainingsmodi sowie die umfangreichen Optionen laden zum Ausprobieren ein.

Grafik 3+

Bis auf die geschmeidigeren Animationen der Spieler ist alles identisch zum Vorgänger – unspektakulär.

Sound 4

Die Soundkulisse mußte gehörig Federn lassen und fällt klar schlechter aus als in der 96er Version.

TOTAL-CHECK

Genre Sport
Level 35 Teams
Schwierigkeit 3 Stufen/niedrig
Continues Batterie
Speicherkapazität 12 MBit
Erhältlich im Handel

FAZIT
3+

SNES

1-5 (simultan)

Electronic Arts

ca. DM 130

FIFA 97

Electronic Arts bleibt dem Super Nintendo auch weiterhin treu und legt mit FIFA 97 die dritte Auflage ihrer populären Fußball-Simulation vor.



Die Neuerungen am Gameplay halten sich in Grenzen. Lediglich die höhere Spielgeschwindigkeit fällt sofort ins Auge, worunter allerdings die Spielbarkeit leidet. Einzig echter Pluspunkt der 97er Version ist der neue Hallenfußball-Modus



Alle Jahre wieder beschert Electronic Arts den sportbegeisterten Videospielern unter uns ein Update ihrer bekannten Sportsimulationen mit aktuellen Spielernamen und erweiterten Optionen und Spielmodi. So wartet FIFA 97 mit den Originalstatistiken der Saison



Die Spieler sind kleiner, bewegen sich aber schneller über den Platz als bei FIFA 96

95/96 und einem neuen Hallenfußball-Modus auf. Wer gerne Statistiken studiert und seine Mannschaft mit Akribie auf das kom-

UNZÄHLIGE OPTIONEN UND STATISTIKEN

mende Match einstellen möchte, kommt bei FIFA traditionell voll auf seine Kosten. Für jeden einzelnen Spieler der 64 Nationalteams und der 191 Vereinsmannschaften aus elf verschiedenen Ländern liegen umfangreiche Leistungsprofile vor. So könnt Ihr anhand von 14 verschiedenen Fähigkeitswerten, von der Schnelligkeit bis zur Schußkraft, die Stärken und Schwächen jedes

Kickers genau analysieren und auf dieser Basis natürlich auch ganze Mannschaften vergleichen. Leider ist diese umfassende Informationsflut in einigen Bereichen fehlerhaft oder zumindest wahnsinnig ungenau. Beispielsweise wird die sang- und klanglos abgestiegene Frankfurter Eintracht wesentlich stärker als der bis heute erstklassige FC St. Pauli eingestuft. Sicher wird es auch viele Fans verwundern, daß Torwart

POSTIV!
Umfangreiche Statistiken,
komplexes Gameplay,
Batterie

lyse. So dürft Ihr die Laufzonen für Abwehr, Mittelfeld und Angriff unabhängig voneinander festlegen und auch das Regelwerk nach Euren Vorstellungen modifizieren. Ech-



Oliver Kahn und der eher kleingewachsene Mehmet Scholl über bessere Kopfballqualitäten als Thomas Helmer, der vielleicht zweikampfstärkste Manndecker der Bundesliga, verfügen. Wer über diese Ungenauigkeiten hinwegsehen kann, dem eröffnen die zahlreichen Optionsmenüs ungeahnte Möglichkeiten der Spielvorbereitung und Ana-

te Neuerungen gegenüber der 96er Version gibt es allerdings kaum. Am Gameplay hingegen haben die Programmierer mehr Korrekturen vorgenommen. Durch einen etwas vergrößerten Bildschirmausschnitt und der dadurch kleiner dargestellten Spieler-Sprites wurde es möglich, die Spielgeschwindigkeit deutlich zu erhöhen. Besonders

Welt	Deutschland
Italy	St. Pauli
Schießen	
Laufen	
Paßspiel	
Tackling	
Torwarte	
Angriff	
Gesamt	
A-Seltenwechsel	

Auch das ist möglich: Der FC St. Pauli tritt gegen die italienische Nationalmannschaft an



Ein präzises Kopfballschpiel ist aufgrund der hohen Spielgeschwindigkeit sehr schwierig

beim Spiel in der Halle sorgt dieser Umstand für viel Action, aber wenig Übersicht. Auch auf dem großen Feld ist der Spielablauf schwieriger zu kontrollieren. Wer bisher noch keine Erfahrung mit einem FIFA-Spiel gesammelt hat, wird sicher Probleme mit der komplexen Steuerung bekommen. Erfahrene FIFA-Spieler müssen aufgrund der erhöhten Spielgeschwindigkeit etwas umdenken, denn die schnellen Gegenspieler decken den freien Raum geschickt ab und gehen aggressiv auf den Ball zu. So bleibt nicht viel Zeit zum Nachdenken, vielmehr sind gute Reflexe gefragt.



Trotz der zahlreichen authentischen Spieler- und Mannschaftsstatistiken tritt ein Großteil der Teams in Phantasietrikits an, die manchmal für Verwirrung während des Spiels sorgen



Paßspiel, Flügelspiel, Flanken, Dribblings und auch der eine oder andere Trick sind möglich, sobald man die Steuerung verinnerlicht hat

Leider haben es die Programmierer aber nicht geschafft, die technische Seite auf die veränderten Spielbedingungen abzustimmen. Bei harten Distanzschüssen verläßt der Ball häufig den Bildschirmausschnitt, weil das Scrolling zu langsam ist. Dadurch entstehen bei manueller Steuerung des Torwarts große Probleme, und mit der auf der Verpackung angepriesenen Intelligenz der vom Computer gesteuerten Torhüter ist es auch nicht weit her.

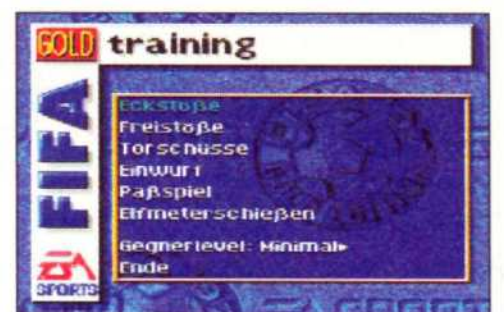
NEGATIV!

Schwammige Steuerung, schlechtes Scrolling, kaum Neuerungen

merzt werden, ist aber nicht allzu störend. Ähnliche Schwächen weist auch die wenig überzeugende Soundkulisse aus spärlichen, kaum verständlichen Sprachsamples sowie äußerst dezenten Sprechchören



Fünf verschiedene Spielformationen stehen für jede Mannschaft zur Auswahl



Im Trainingsmodus dürfen Standardsituationen und das Paßspiel geübt werden



Die sehr kompakt agierenden Abwehrformationen zwingen den Spieler förmlich zu Distanzschüssen, die nicht selten zum Torerfolg führen. Meistens reagieren die Torhüter unangemessen

Hallenfußball

Wer die Hallen-Masters-Serie in der Winterpause der Bundesliga verfolgt hat, wird einige Abweichungen im Reglement des FIFA 97-Hallen-Modus feststellen. Anstelle von fünf besteht jede Mannschaft aus sechs Spielern, wobei der Torwart wahl-

weise auch als Angreifer agieren darf. Auffällig ist zudem der als halbkreis angelegte Strafraum und die extrem hohe Bande, wodurch der Ball nicht ins Aus gehen kann. Die Spielgeschwindigkeit wird durch das harte Abprallverhalten des Balls an der Bande zusätzlich erhöht.



Bei den Begegnungen in der kleinen Halle fallen zumeist zahlreiche Tore



Wer die Bande geschickt einsetzt, kann seine Gegner elegant ausspielen

aus den Fanblocks auf. Diejenigen unter Euch, die schon im Besitz von FIFA Soccer 96 sind, brauchen das 97er Update nicht unbedingt, dafür sind die Neuerungen zu unbedeutend und keine echte Verbesserung. Wer aber schon immer einmal mit seinen Lieblingsstars ein Hallenturnier bestreiten wollte, bekommt nun diese Chance geboten. Mit der aktuellen Version von FIFA schafft es Electronic Arts nicht, den recht hohen Erwartungen der zahlreichen Fußball-Fans gerecht zu werden und überläßt Konamis International Superstar Soccer Deluxe den Fußball-Thron auf dem Super Nintendo.

Marco Häntsch

Gameplay

3-

Die komplexen Steuerungsmöglichkeiten lassen sich bei der hohen Spielgeschwindigkeit kaum beherrschen.

Dauerspaß

3+

Zahlreiche Spielmodi und umfangreiche Optionen sorgen auch auf längere Zeit für genug Abwechslung.

Grafik

3-

Kleine Spieler-Sprites und ruckeliges sowie langsames Scrolling sind bestenfalls unterer Durchschnitt.

Sound

4

Mit den Sprachsamples wurde äußerst sparsam umgegangen, und das Publikum ist kaum zu hören.

TOTAL-CHECK

Genre Sport
Level 255 Mannschaften
Schwierigkeit 2 Stufen/hoch
Continues Batterie
Speicherkapazität 12 MBit
Erhältlich im Handel

FAZIT
3

SNES**1 Spieler****Capcom/Laguna****ca. DM 130**

**Capcom und Marvel
bescheren Euch ein
ganz besonderes
Abenteuer:
Spider-Man, Hulk,
Captain America,
Wolverine und
Iron Man kämpfen
gegen die Mächte
der Finsternis.**

**Die Endgegner**

Spider-Man kämpft am elegantesten

**Helden und ihre Superkräfte**

Die unterschiedlichen Spezialfähigkeiten der fünf Charaktere eröffnen Euch zahlreiche Möglichkeiten im Kampf und bei der Erforschung der einzelnen Level



Seit unserem Preview in TOTAL! 12/96 hat sich der Erscheinungstermin des jüngsten Prügelspiels aus dem Hause Capcom ein wenig verschoben. Doch noch diesen Februar sollten alle Marvel-Fans unter Euch in den Genuß kommen, ein Spiel mit den populärsten Superhelden des weltbekannten Comicverlages auf dem SNES spielen zu können.

Marvel Super Heroes lädt Euch ein, in die Rolle eines von fünf Comichelden zu schlüpfen. Zur Auswahl

DR. DOOM FORDERT EUCH HERAUS

stehen der gewaltige Hulk, Spider-Man, Iron Man, Captain America und der Mutantenkämpfer Wolverine. Eure Aufgabe ist es, die sechs Kristalle der Unendlichkeit aus den Händen böser Mächte, angeführt von Dr. Doom, zurückzuerobern. Unter der Regie von Adam Worlock und mit Hilfe der Super-Computer von Stark Enterprises wurden die Aufenthaltsorte der verschwundenen Kristalle festgestellt, die es nun zu finden gilt. Dabei führt die Reise in den südamerikanischen Dschungel, in die arktische

POSTN!

Tolle Grafik, viele
bekannte Comichelden,
Paßwortsystem

Marvel Super Heroes in War of the Gems





Dem Oberbösewicht Dr. Doom werdet Ihr gleich an mehreren Stellen des Abenteuers begegnen



Gegnerische Bogenschützen wie Hawkeye sollten möglichst schnell überrannt werden, ansonsten ist der Nahkampf nicht immer die erfolgreichste Taktik



Wolverines unzerstörbare Krallen erzielen bei den Schlag-Combos eine verheerende Wirkung



An einigen Stellen wird das etwas eintönige, horizontal scrollende Prügelspiel durch kleine Jump&Run-Elemente aufgelockert. So dürft Ihr im Kampf gegen manche Endgegner auf Plattformen ausweichen



Urwald-, Burgen-, Eis-, Weltraum- sowie Unterwasser-Level sind die thematisch recht abwechslungsreichen Szenarios dieses Superhelden-Spektakels



Kälte Alaskas, in die Karibik und auf eine Raumstation. Wer zuerst ein wenig üben möchte, darf im Trainingslager an androiden Kopien der echten Gegner seine Kampftechnik erproben und verbessern. In bester *Final Fight* Manier müßt Ihr die verschiedenen Level durchkämpfen und dabei auch die besonderen Fähigkeiten Eures Charakters anwenden. Beispielsweise kann Spider-Man Wände erklettern, mit Netzen schießen oder sich an einem Faden an der Decke entlangschwingen. Iron Man kann mit den Düsen in seinen Stiefeln für kurze Zeit fliegen und Captain America seinen Schild als Wurfgeschöß benutzen. Gefun-

verfügen über einen eleganten, leichtfüßigen Kampfstil, während sich Captain America und Iron Man in erster Linie auf ihre Ausrüstung verlassen. Leider haben die Programmierer beim Leveldesign etwas geschlumpt. Zwar warten einige Level wie der Dschungel- und der Alaska-Level mit stimmungsvollen Hintergrundgrafiken und imposanten Endgegnern auf, doch sind die einzelnen Spielabschnitte derart linear und abwechslungsarm aufgebaut, daß sie kaum Anreiz zum wiederholten Durchspielen bieten. An einzelnen Stellen besteht die Möglichkeit, mit verschiedenen Charakteren unterschiedliche Wege zu wählen und so auch versteckte Extras zu finden, doch kann man diese für Abwechslung sorgenden Elemente an einer Hand abzählen. So wird das spielerisch sowieso nicht gerade sehr anspruchsvolle Gekloppe kaum aufgelockert und lebt in erster Linie von seiner tollen Präsentation. Zweiter Wermutstropfen ist die Kürze der einzelnen Level. Trotz Paßwortsystem werden aber auch geübte Spieler eine längere Zeit brauchen, um Dr. Doom zu besiegen, denn der Schwierigkeitsgrad ist nicht gerade niedrig angesetzt. Der fehlende Zweispeler-Modus ist sicher mit der gewaltigen Größe der Sprites zu erklären, wodurch die Grafikfähigkeiten des SNES voll ausgenutzt werden. Freunde Capcom-typischer Actionkost und Fans der Marvel Superhelden werden sicher Freude an dem Spiel haben. Wer allerdings ein abwechslungsreiches Comicspektakel sucht, sollte vielleicht lieber auf die komplexeren *Batman*-Titel zurückgreifen.

Marco Häntsch

NEGATIV!

Einzelne unfaire Stellen, abwechslungsarmes Leveldesign

dene Kristalle verleihen jedem Helden zusätzliche Kräfte und Fähigkeiten. Seht Ihr den Helden Eurer Wahl erstmals in Aktion, werdet Ihr sicher staunen, wie groß und detailliert die Sprites gestaltet wurden. Massig, bunt und lebensnah wirken die Figuren, als seien sie von den Comickünstlern persönlich auf das Super Nintendo übertragen worden. Obwohl die Bewegungen der Figuren mit nur sehr wenigen Animationsphasen auskommen und dadurch recht kantig wirken, wird ein charakteristischer Eindruck des jeweiligen Superhelden erzielt. So bewegt sich Hulk recht träge durch die Level und kämpft mit wuchtigen Fausthieben sowie buligen Rammattacken gegen seine Feinde. Wolverine und Spider-Man



Gameplay

2-

Capcom liefert ein gut spielbares und gewohnt solides Prügelspiel ohne größere Überraschungen ab.

Dauerspaß

3+

Das Leveldesign ist recht einfallslos, aber die fünf Superhelden sorgen für die nötige Abwechslung.

Grafik

2

Die riesigen Sprites und schönen Hintergrundgrafiken stehen im Kontrast zu den dürftigen Animationen.

Sound

2

Plastische Soundeffekte und passende Musikunterstützung runden die gute Präsentation ab.

TOTAL-CHECK

Genre Action
Level 12
Schwierigkeit mittel
Continues Paßwörter
Speicherkapazität 16 MBit
Erhältlich Ende Februar

FAZIT
2-

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

OSCAR

Das Filmgeschäft ist eine harte Branche. Das bekommt Oscar gleich am ersten Tag zu spüren. Aus B-Movies soll er absolute Knüller machen.



Im Wilden Westen sollte sich Oscar nicht nur vor garstigen Hühnern in Acht nehmen

Hollywood – davon träumen viele Stars und Sternchen. Für den kleinen Kerl mit dem vielsagenden Namen Oscar wird die gigantische Filmfabrik jedoch fast zum Alptraum. Er wird nämlich versehentlich in einem Kino eingesperrt, in dem vier verschiedene Filme gezeigt werden. Schnell merkt der Gefangene, der ein bißchen dem Igel (Sonic) der Konkurrenz ähnelt, daß es für ihn nur eine winzige Chance gibt, zu entkommen, nämlich jeden der vier Filme so neu zu produzieren, daß er –



Vorsicht ist beim Springen geboten, denn die Steinschleuder (links) befördert Oscar in Null Komma nichts ins Aus. Das Feuer dagegen tut dem Helden komischerweise nichts zuleide

na, logisch – einen Oscar bekommt. Also dann, Film ab und nichts wie los über die schier endlosen Plattformen. Ganz einfach ist es jedoch nicht, die geforderte Zahl an Auszeichnungen einzusammeln, denn die Stages sind so zahlreich mit Gegnern und Extras bestückt, daß es manchmal

schwerfällt, den Überblick zu behalten, was gut oder böse ist. Insgesamt wirkt die Grafik veraltet und die Animationen sehr steif. Das Game ist zwar durchaus spielbar, ihm aber einen Oscar zu verleihen, wäre des Guten zuviel.

Sandra Alter



In der Horrorwelt bekommt es Oscar mit Zombies, Hexen und ähnlichen Gestalten zu tun

Gameplay

4+

Das Spiel ist zwar sehr abwechslungsreich, aber gleichzeitig auch zu unübersichtlich gestaltet.

Dauerspaß

3-

Oscar kann laufen, rennen, tauchen, fliegen, unsichtbar werden – langweilig wird es also nicht so schnell.

Grafik

4

Durch die vielen Sprites wird das Gameplay oft chaotisch, und die Animationen sind wenig gelungen.

Sound

3-

Musik und Soundeffekte kann man sich durchaus anhören, technisch sind sie aber nicht gerade Weltklasse.

TOTAL-CHECK

Genre Jump&Run
Level 4 Welten
Schwierigkeit 3 Stufen
Continues keine
Speicherkapazität 8 MBit
Erhältlich im Handel

FAZIT 4+**GB****1-2 Spieler (Link)****Nintendo****ca. DM 70**

POCAHONTAS

Wahre Liebe, ein Hauch Romantik und sprechende, putzige Tierchen dienen nur allzuoft als Stoff für legendäre Disney-Produktionen.

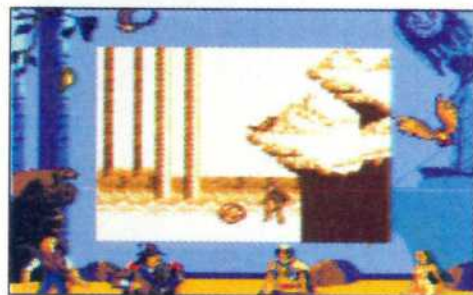
So auch bei Pocahontas, dem 33sten abendfüllenden Zeichentrickstreifen aus der berühmten Filmfabrik. Die Story um die süße Indianerbraut gibt's nun auch für die Keksdose.



Märchenhaft schön und geschmeidig wie ein Reh bewegte sich die Häuptlingstochter Pocahontas über Kinoleinwände, und so manche Träne floß ins mitgebrachte Taschentuch. Tränen treibt einem auch die Game-Boy-Umsetzung in die Augen, aber wohl kaum aus dem gleichen Grund wie begeisterten Kinobesuchern. Denn leider ist von der hübschen Squaw nur



Wie deutlich zu sehen ist, hat sich T•HQ wenig Mühe gegeben, Details darzustellen



Meeko muß den Stein ins Rollen bringen, damit Pocahontas den Fels überwinden kann

ein langsames Etwas in einem mageren Jump&Run-Adventure geblieben, das ohne die ständige Begleitung des Waschbären Meeko kein Rätsel lösen kann.

Ist ja gut und schön, daß die Jungs von T•HQ meinen, man könne rot-häutige Schönheiten nicht allein in den Wald schicken, daß der Spieler deshalb jedoch jede Szene zweimal spielen muß, da die beiden nur



Trifft die Squaw auf Tiere, geben sie ihr verschiedene Fähigkeiten mit auf den Weg

einzelnen steuerbar sind, geht in Sachen Fürsorgepflicht wohl eindeutig zu weit. Noch dazu muß fast pixelgenau gespielt werden, damit Hindernisse überhaupt überwunden werden können. Da bleibt nur zu sagen: Auch wenn Kritiker den Kinostreifen nicht zum Klassiker hochstilisierten, ist es schade um die wirklich schöne Story!

Sandra Alter

Gameplay

4-

Wenig Action und das langsame Scrolling lassen beim Spieler schnell Langeweile aufkommen.

Dauerspaß

4

Absolute Fans des Zeichentrickfilms könnten vielleicht längere Zeit Gefallen an dem Game finden.

Grafik

4-

Hinsichtlich der Grafik ist Pocahontas ein Negativbeispiel, Details wurden beinahe gänzlich weggelassen.

Sound

4-

Die Musik vom Sandmännchen ist deutlich aufregender, und die Soundeffekte klingen sehr knarzig.

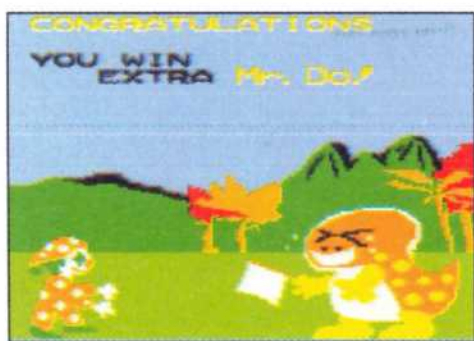
TOTAL-CHECK

Genre J&R/Adventure
Level 3 Welten
Schwierigkeit mittel
Continues Paßwörter
Speicherkapazität 4 MBit
Erhältlich im Handel

FAZIT 4-

Mr. Do!

Das Fernsehen sendet seit Jahren die x-te Wiederholung vom Förster im Silberwald, wieso sollte man dann nicht auch Videospiele recyceln? Eine berechtigte Frage. Konami zeigt wie's geht und beschränkt sich dabei zum Glück ausschließlich auf Hit-erprobte Klassiker.



Wenn Ihr alle Buchstaben des Wortes EXTRA während des Spiels mit Eurem Ball getroffen habt, erhaltet Ihr ein Extraleben

Die Reinkarnation erfolgreicher Videospiele aus vergangenen Tagen spaltet die Nation. Während einige den Software-Firmen erbst vorwerfen, mit den Hits von einst nur ihre Ideenlosigkeit zu

MR. DO! WAR EINER DER TOPHITS VON 1982

überbrücken, freuen sich die anderen (meist etwas älteren) darauf, sich mal wieder in ihre Jugend zurückzusetzen und auf einen ausgedehnten Nostalgetrip zu gehen. Konami ver-



Jeder einzelne Level hat schon ganz zu Anfang vorgezeichnete Wege, die die Höhe des jeweiligen Abschnitts widerspiegeln



Aus der Mitte entspringt nicht nur ein Fluß, sondern auch die lästigen Gegner, die Mr. Do an den Kragen wollen. Sind alle Gegner geschlüpft, erscheint ein Bonus wie z. B. eine Torte



öfentlichte nun mit Mr. Do! einen der mit Abstand erfolgreichsten Geschicklichkeitsklassiker der frühen achtziger Jahre. Als hungriger kleiner Clown müßt Ihr mehrere bildschirmgroße Level von Kir-

▲ POSITIV! ▲
Witziger Zweispieler-Simultanmodus, doch auch alleine habt Ihr viel Spaß

schen oder Bösewichtern säubern, seid aber lediglich mit einem Gummiball bewaffnet. In dem bunten Brei, durch den sich Mr. Do seinen Weg gräbt, sind einige Äpfel platziert, die sich bei geschickter Anwendung dazu



Nachdem ein Gegner mit dem Zauberball bekämpft wurde, dauert es einige Zeit, bis sich der zerplatzte Ball wieder zusammenfügt

verwenden lassen, herannahende Monster zu plätten.

In den ersten Leveln habt Ihr genug Zeit, um Euch an die Steuerung des langsamen Clowns zu gewöhnen. Wenn Ihr diese dann beherrscht, seid Ihr auch für die späteren Stages, in denen die putzigen, gefräßigen Feinde ungleich schneller agieren, gewappnet.

Um den Charme des Originals nicht durch schnörkelige Neuerungen zu zerstören, haben die Programmierer sowohl die Grafik als auch den So-

▼ NEGATIV! ▼
Mieser Dödelnsound, 130 Märker sind für dieses betagte Game zu viel

und in der Qualität des Ur-Automaten belassen. Einzige neue Erweiterung ist ein kurzweiliger Zweispieler-Simultanmodus, in dem man entweder kooperiert, oder sich gegenseitig Steine in den Weg legt.

SNES

1-2 (simultan)

Konami/TH+Q

ca. DM 130

Der einzige größere Haken ist der Preis, denn ein 15 Jahre altes Spiel zum Vollpreis von 130 DM anzubieten, ist schon ein ganz schöner Hammer. Wer die Kosten nicht scheut, wird sich aber garantiert über einen zeitlosen Klassiker freuen können, den er wohl noch des öfteren aus seiner Sammlung kramen wird.

Christian Henning



Ein Lob haben sich die Programmierer wirklich verdient: Der neu hinzugefügte Zweispieler-Simultanmodus sorgt für gute Laune

Gameplay 2

Der Zahn der Zeit nagt bekanntlich an allem und macht auch vor Mr. Do! nicht halt.

Dauerspaß 2

Dank des Zweispieler-Modus fegt noch einmal zusätzlich frischer Wind durch den Klassiker.

Grafik 3

Die Grafik kann keinen Hund mehr hinter dem Ofen hervorlocken, doch das ist zu verschmerzen.

Sound 4

Die Dödelmusik hat man damals schon leiser gedreht, und heutzutage möchten wir dasselbe empfehlen.

TOTAL-CHECK

Genre Action
Level 10
Schwierigkeit mittel
Continues keine
Speicherkapazität 8 MBit
Erhältlich im Handel

FAZIT
2-

WHIZZ

**Weihnachten ist
vorüber, und schon
steht Ostern vor der
Tür. Wen wundert es da
noch, daß Titus einen
Hasen auf den
Software-Markt
hoppeln läßt?**

Normalerweise knabbern Hasen an Möhren und bringen zu Ostern die Eier. Whizz aber ist eine Ausnahme. Er trägt einen eleganten dunkelblauen Frack mit roter Fliege, spielt die Hauptrolle in ei-



Damit die Brücke erscheint, muß Whizz die Feder des Boxhandschuhs zusammendrücken. Er ist sogar in der Lage, einen Heißluftballon zu steuern, der ihn von einem Level zum nächsten befördert. Doch bevor er in das bunte Luftschiff

POSTIV!

Neben den Jump&Run-Standards werden auch Denkspiele geboten

steigen kann, muß er den beschwerlichen Weg bis dorthin überwinden. Oft ist ihm dieser durch riesige Eis-, Stein- oder Holzblöcke versperrt, und es gibt kein Durchkommen, solange er nicht die dazugehörige Sprengladung gefunden hat. Doch das ist nicht ganz



Es ist nicht zwingend erforderlich, die Raketen zu starten. Denn außer Punkten, die man nicht benötigt, ist dabei nichts weiter zu gewinnen, wie auch das Spiel selbst kein Gewinn ist

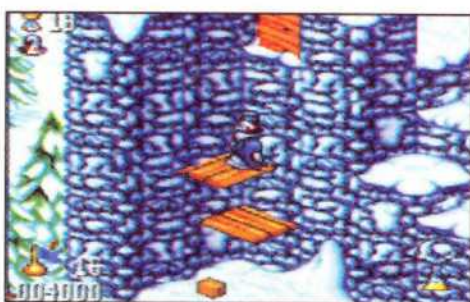


Dieser Heißluftballon befördert den blaubefackten Hasen von einer Stage zur nächsten. Außerdem bringt dieses Bild nun endlich den ultimativen Beweis: Hasen können doch fliegen!

einfach, denn die Zeit ist knapp und die Feinde zahlreich. All die

NEGATIV!

Die ungenaue Kollisionsabfrage ist auf Dauer sehr ärgerlich



Drachen, Fische, Schneebälle und was es sonst noch an lebensbedrohenden Tieren und Dingen in der Welt des Hasen gibt, lassen sich durch eine gekonnte Drehung ausschalten. Doch selbst dann heißt es noch, aufpassen. Denn die Gegner verwandeln sich in Pilze, die entweder giftig (blaue) oder eben sehr gesund (rot) sind, wodurch die Lebensenergie vermindert oder erhöht wird. Das knappe Zeitlimit kann – wie die Energie – ebenfalls aufgefrischt werden. Dünn gesät, weil sehr kostbar, findet Ihr am Wegesrand kleine Sanduhren. Lustiges Game, mag sich jetzt so



mancher denken, doch leider ist Whizz technisch wenig gelungen. So gibt es immer wieder Schwierigkeiten mit der hakeligen Steuerung oder der ungenauen Kollisionsabfrage. Was den Sound angeht, bleibt leider auch nur Nega-



Bloß nicht stehen bleiben, denn sonst geht es rückwärts und das kostet wertvolle Zeit



Zu jedem Schloß gibt es auch einen Schlüssel – nur wo, das ist dabei die große Frage

tives zu vermelden. Die etwas lieblos komponierte Musik verwöhnt nicht des Spielers Gehörgänge. Es wäre wohl besser gewesen, es dabei zu belassen, daß Hasen zu Ostern die Eier bringen.

Sandra Alter

Gameplay

4+

Mit einer hakeligen Steuerung gegen ein knappes Zeitlimit zu kämpfen, läßt einen schnell die Lust verlieren.

Dauerspaß

4

Whizz bietet zwar durchaus genügend Level, dennoch fehlt es dem Spiel eindeutig an Abwechslung.

Grafik

4+

Whizz in isometrischer 3D zu gestalten, war eine gute Idee, trotzdem wirkt die Grafik sehr altbacken.

Sound

4

Die Soundeffekte sind gerade noch akzeptabel, doch die Musik wird dem verwöhnten Spieler kaum gefallen.

TOTAL-CHECK

Genre Jump&Run
Level 4 Welten
Schwierigkeit mittel
Continues unendlich
Speicherkapazität 8 MBit
Erhältlich im Handel

FAZIT

4+

Realm

Grün, glibberig und extrem gefährlich sind sie mindestens. Die Rede ist von Außerirdischen, gegen die bekanntermaßen nur eines hilft: schwerste Bewaffnung.

SNES

1-2 (simultan)

EA/T•HQ

ca. DM 130



The never ending story: Von diesen Klettermaxen scheint es in Realm ein ganzes Nest zu geben. Die Plattform, auf der unser Held steht, läßt sich durch Schüsse auf den Schalter über seinem Kopf in alle vier Himmelsrichtungen verschieben



Die Kugeln stammen aus dem Kristall. Sie sollten unbedingt eingesammelt werden, denn in ihnen ist eine Menge Munition versteckt



Der große Mann aus Stein ist schnell besiegt

Ein Alien kommt selten allein – das weiß schließlich jedes Kind. Wer's nicht glauben will, sollte einfach mal in Realm von Titus reinschauen, denn da tauchen gleich ganze Invasionen in allen Formen und Farben aus dem All auf.

Als bionischer Soldat habt Ihr den Auftrag, Euch durch Zauberwälder zur Stratosphäre bis zum Plasma-Hafen durchzuschlagen, um schließlich in das Hauptquartier des üblen Fein-

des zu gelangen und daraus Kleinholz zu machen. Doch der Weg bis dahin ist weit und die Varianten, die zahlreichen Feinde auszuschalten, vielseitig.

Neue Waffen, die noch scheller, weiter und besser schießen, gibt's in den fünf Welten zuhauf. Da Einzelkämpfer jedoch stets mit leichtem

POSTIV!

Viele unterschiedliche Gegner sorgen dafür, daß keine Langeweile aufkommt

Gepäck unterwegs sind, stehen Euch immer nur zwei Feuerwaffen gleichzeitig zur Verfügung. Klar, daß diese auch hin und wieder neu geladen werden müssen. Deshalb gibt es ne-

ben der Grundmunition – die bei all den Aliens schnell verbraten ist – Möglichkeiten, das Kriegsgerät wieder fitzumachen. Des Rätsels Lösung sind die Kristalle, auf die Ihr aus nächster Nähe schießen solltet. Die Edelsteine verwandeln sich dann in Munition und wichtige Lebensenergie.

Wem die Story und Bilder auf dieser Seite äußerst bekannt vorkommen: Ja, Realm steht gleich neben dem Klassiker Super Turrican im Regal

SCHWIERIG – REALM IST NUR ETWAS FÜR ECHTE KÖNNER

auch das Copyright von 1992 entdecken.

Das Game ist folglich in Sachen Technik auf dem Stand von vor fünf Jahren. Was aber nicht ausschließt, daß Realm eine Menge Laune macht. Wer Ballerspiel-Fan ist und sich hin und wieder ganz gern ein nostalgisches Lüftchen um die Nase wehen läßt, ist mit diesem Ballerspiel sicherlich gut bedient.

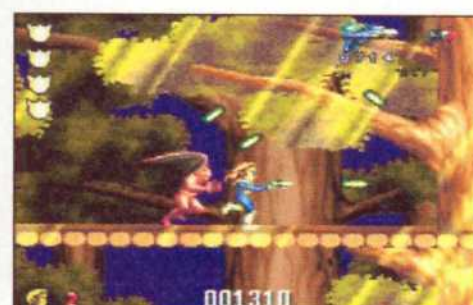
Sandra Alter

NEGATIV!

Die Steuerung ist schwabbelig und bestimmte Stellen ganz schön unfair



Hier ist die Flucht nach oben oder unten ratsam, denn dieser Gegner kann sich nur auf einer Ebene bewegen. Wer möchte, kann ihn natürlich auch in die ewigen Jagdgründe befördern



Mit diesem Kerl im Nacken erweist sich eine Wumme mit Zielsucher als äußerst nützlich

Gameplay

3-

Das ist sehr ärgerlich: In den Kollisionsabfragen tauchen immer wieder Ungenauigkeiten auf.

Dauerspaß

3

Nostalgiker mit Hang zu hohen Schwierigkeitsgraden werden Realm mit ziemlicher Sicherheit mögen.

Grafik

4

Technisch entspricht der Ablauf dieses Ballerspiels nicht gerade den allerneuesten Standards, ...

Sound

3-

... ebenso sieht es in Sachen Musik und Soundeffekte aus. Dabei fehlen ganz klar die innovativen Ideen.

TOTAL-CHECK

Genre Action/Jump&Run
Level 5 Welten
Schwierigkeit 3 Stufen
Continues unendlich
Speicherkapazität 8 MBit
Erhältlich im Handel

FAZIT
3-

TOTAL! SPECIAL N64

Der Countdown läuft

Nach schier endlosem Warten ist er nun endlich in greifbare Nähe gerückt: der lang ersehnte Release des Nintendo⁶⁴ in Deutschland. Alle Infos bezüglich der Preise und Veröffentlichungsdaten von Spielen und Zubehör findet Ihr in den News dieser Ausgabe. Viele sind es nicht, erst auf der Nürnberger Spielwarenmesse (30.1. bis 5.2.) sollten weitere Details bekanntgegeben werden. Im N64-Special auf den folgenden Seiten stellen wir Euch einige der kommenden Spiele-Highlights (und Cruis'n USA) für Nintendos jüngste Konsole vor.

Die Streckenführung auf Toads Highway (im japanischen Original Kinopio Highway) ist zwar wenig anspruchsvoll, dafür herrscht dort aber reger Verkehr

Sehnsüchtiger als Mario Kart 64 wurde kaum ein Spiel jemals erwartet. Nintendos Chef-Designer Shigeru Miyamoto weigerte sich jahrelang hartnäckig, eine Fortsetzung des SNES-Kultspiels mit neuen Strecken in Angriff zu nehmen. Somit ist das seit langem angekündigte N64-Spiel für viele sogar ein wichtigerer Titel als Super Mario 64.



Mario Kart



Nachdem Ihr die vier Cups mit insgesamt 16 Kursen in allen drei Klassen als Sieger gemeistert habt, dürft Ihr zusätzlich alle Strecken

Mario Kart 64	S. 38-41
Killer Instinct Gold	S. 48-49
Super Mario 64 (Welt 14 und 15)	S. 50-53
Star Wars: Shadows of the Empire	S. 54-56
Cruis'n USA	S. 57
International Superstar Soccer 64	S. 58-60



Mario Kart 64-Director Hideki Konno, der zuvor maßgeblich am Spieldesign von *Super Mario Kart*, *Super Mario World* und *Yoshi's Island* beteiligt war, setzte den Schwerpunkt bewußt auf den Fun-Faktor. So sind zum Beispiel von Anfang an alle vier Cups mit jeweils vier Kursen in drei Geschwindigkeitsklassen anwählbar. Zusätzlich schlummert noch ein Mirror-Modus mit gespiegeltem Streckenverlauf versteckt auf dem Modul. Insgesamt ist das Spiel recht einfach ausgefallen, auch die unendlichen Continues sprechen für die Anfängerfreundlichkeit. Vor allem die verschiedenen Mehrspieler-Modi sind es, die *Mario Kart 64* auf das Siegerpodest des Rennspiel-Genres versetzen. Wer sich ein wenig im Next-Generation-Bereich auskennt, der



Durch den klassischen Blitzstart könnt Ihr lästiges Gedrängel am Start vermeiden

MARIO KART 64 BIETET RASANTE KART-ACTION FÜR BIS ZU VIER SPIELER MIT SCHIER UNGLAUBLICH SPANNENDEN KOPF-AN-KOPF-RENNEN



Abwechslungsreiche Strecken, viele Details, die hervorragend animierten Charaktere und die witzigen, gesprochenen Kommentare der Fahrer sind nur einige der Highlights von *Mario Kart 64*

Die lange Wartezeit schürte eine völlig überzogene Erwartungshaltung, und dementsprechend enttäuschend fiel auch der erste Eindruck aus, als das 96-MBit-Modul frisch aus Japan kurz vor Weihnachten endlich in der TOTAL-Redaktion eintraf. Denn der Aha-Effekt vieler anderer N64-Games, die den Betrachter auf den ersten Blick durch revolutionäre Grafik und sensationelle Spezialeffekte praktisch erschlagen, blieb aus – *Mario Kart 64* präsentiert sich als relativ konventionelles und scheinbar optisch schlichtes Update. Doch der Teufel steckt, wie auch schon beim Vorgänger, im Detail, und die wahre Größe des Spiels offenbart sich erst nach intensivem Spiel – zumindest für eingefleischte *Super Mario Kart*-Freaks, die das Original bis zum Exzeß gespielt haben. Für alle anderen dürfte dieses Spiel bereits beim ersten Anspielen eine Offenbarung sein.

64



im Mirror-Mode fahren. Besonders knifflig ist dort der Gegenverkehr auf dem Highway-Kurs

weiß, daß selbst ein ordentlicher Zweispieler-Modus heutzutage nicht selbstverständlich ist. *Sega Rally*, *Daytona USA CCE*, aber auch *Wave Race 64* bieten einen Splitscreen-Modus ohne Computer-Gegner und mit Abstrichen im Grafikdetail. *Ridge Racer*, *wipE-out* und *Destruction Derby* sind nur per Link-Kabel und zwei PlayStations zu zweit spielbar. Somit trumpft Nintendo mit *Mario Kart 64* natürlich gewaltig auf. Neben dem Grand-Prix-, mit allen Computer-Gegnern für ein oder zwei Spieler, könnt Ihr zwischen Versus-Modus (ohne Gegner) und dem zusätzlichen Battle-Modus für zwei bis vier Spieler wählen. Natürlich dürfen alle sechzehn Strecken auch im Time Trial allein auf Zeit gefahren werden. Der besondere Clou: Rekordverdächtige Rennen könnt Ihr auf Controller Pak speichern. Eure Freunde können nun mit dieser Karte auf ihrer eigenen Konsole gegen Euch im Ghost-Modus antreten. Auch auf das intelligente Verhalten der Computer-Gegner hat Miyamotos Designer-Team großen Wert gelegt. Ihr fahrerisches Können orientiert sich nun mehr an realistischen Möglichkeiten, abgeschossene Gegner rau-



Auch ohne die Computer-Gegner geht es im Vierspieler-Modus heiß her

schen selten bereits nach Sekundenbruchteilen wieder mit Schallgeschwindigkeit an Euch vorbei. Sogar Fahrfehler unterlaufen Euren Kontrahenten mit schöner Regelmäßigkeit. Auch können sie nun nicht mehr ihr spezielles Extra je nach Bedarf aus dem Hut zaubern, sondern erhalten ebenso wie Ihr die mehr oder weniger nützliche Unterstützung nach dem Zufallsprinzip. Allerdings werden gestandene *Super Mario Kart*-Veteranen mit Befremden zur Kenntnis nehmen, daß die Extra-Verteilung nicht mehr so ausgeglichen vonstatten geht wie gewohnt. So kann es Euch ohne weiteres passieren, daß Ihr gleich nach dem Start an erster Stelle liegend einen Stern erhaltet. Der Vorteil davon ist, daß die N64-Version wesentlich actionlastiger ist als der Vorgänger, und der Spaß bleibt im Mehrspieler-Modus (falls Ihr eine Strecke mit vielen Extra-Feldern wählt) auch bei krassen Leistungsunterschieden zwischen den

Mario Kart 64

Spielen auf lange Sicht gewährleistet. Und das ist schließlich das Wichtigste, denn viel zu wenige Spiele kann man mit vier Leuten gleichzeitig spielen. Wer nichts für Sports Spiele übrig hat, dem bleibt eigentlich nur der Griff zum bislang ungefährdeten Mehrspieler-Klassiker *Super Bomberman*. Doch Nintendo ist es mit *Mario Kart 64* erneut gelungen, ein phantastisches Rennspiel zu designen, das in puncto Mehrspielerspaß vergeblich seinesgleichen sucht.

Klaus-Dieter Hartwig



DIE RENNSTRECKEN

Abgesehen von den drei Circuit-Strecken sind alle Kurse einem anderen Thema gewidmet. So gibt es ein Wiedersehen mit dem Geisterhaus, Bowser Castle, einer Eisstrecke, der legendären Rainbow Road und Koopa Beach (diesmal mit veränderlichem Wasserstand). Neu im Programm sind unter anderem Warios Off-Road-Stadion, Donkeys Dschungel-Park (im *Donkey Kong Country*-Render-Stil), Toads Highway oder Yoshi Valley, bei dem Ihr aus diversen Abzweigungen den kürzesten Weg herausfinden müßt.

Luigi-Fans können übrigens aufatmen: Nachdem Marios Bruder in letzter Zeit sträflich vernachlässigt wurde, wurde ihm nun – quasi als Entschädigung – die erste Strecke des Spiels gewidmet. Da viele Kurse recht lang ausgefallen sind, werden sie nur noch dreimal und nicht mehr fünfmal umrundet. Anders als in der SNES-Version verschwinden abgelegte Extras (z. B. Bananenschalen) nicht von der Fahrbahn, sobald mehr als drei Hindernisse im Spiel sind, sondern bleiben bis zum Ende an ihrem Platz – oder natürlich, bis jemand drüberfährt.

DIE FAHRER

Acht Fahrer sind am Start, alle mit unterschiedlichen Fähigkeiten ausgestattet. Mario und Luigi sind wie gewohnt die Durchschnittscharaktere, die Prinzessin, Toad und Yoshi sind besonders einsteigerfreundlich zu handhaben, die 'dicken Brocken' Donkey Kong, Wario und Bowser sind natürlich eher für Profis geeignet. Insgesamt sind die Fahrer jedoch ausgeglichener als beim SNES-Debüt, deswegen sind bei der N64-Version die Münzen als ausgleichendes Element laut Miyamoto auch nicht mehr notwendig. Alle Fahrer bestehen übrigens nicht aus Polygonen, sondern aus gerenderten Sprites, die in unzähligen Animationsphasen im Speicher abgelegt sind. Da das N64 mit Modulen arbeitet, können die Animationen ständig aus dem Speicher nachgeladen werden.



ABKÜRZUNGEN

Eine offensichtliche Abkürzung bietet Noko Noko Beach (Koopa Trooper heißt im japanischen Original Noko Noko): Per Speed-Extra könnt Ihr über die Schanze in die Höhle springen und so dem Rest des Feldes auf und davon fahren.



EXTRAS

Extras haben bei *Mario Kart 64* hohen Stellenwert. Sie befinden sich in farbigen Fragezeichenkisten, die kurze Zeit nach dem Aufsammeln wieder neu erscheinen und so für alle drei Runden endlos Munition liefern. Die Feder mußte weichen, ansonsten wurde das 'Waffenarsenal' ordentlich aufgestockt. Pilze und Panzer gibt es nun im Dreier-, Bananen sogar im Fünferpack. Ein Superpilz ermöglicht für zirka zehn Sekunden einen Speedboost-Dauereinsatz. Der blaue Stachelpanzer geht zielstrebig auf den Führenden los und läßt sich durch nichts aufhalten – weder durch Bananenschalen noch durch glücklose Fahrer, die ihm zufällig in den Weg kommen. Unangenehme Überraschungen könnt Ihr Euren Mitstreitern mit dem 'Schein'-Extra beschern, das sich optisch nur geringfügig von den Extra-Containern unterscheidet, sich aber beim Durchfahren als massives Hindernis entpuppt. Ausgelöst werden Extras mit Hilfe des Z-Buttons auf der Unterseite des Pads. Die vermeintliche Extra-Flut erweist sich übrigens nur anfangs als störend. Fortgeschrittene Spieler können z. B. die rotierenden Schildkrötenpanzer als 'Schutzschild', als Rammwaffe oder wie gehabt als Projektil verwenden.



SIEGEREHRUNG

Während des Rennens könnt Ihr auf Peach Circuit (die Prinzessinnen-Strecke) einen zeitraubenden Ausflug zu dem aus *Super Mario 64* bekannten Schloß unternehmen. Vor dessen Portal findet auch die Siegerehrung statt. Besonders witzig ist dabei Euer Abgang, wenn Ihr keinen Platz auf dem Treppchen ergattern konntet ...



Gold



Endspurt!

Zwischen Mario und dem finalen Duell mit Bowser liegt nur noch ein kurzer Spielabschnitt. Neben einem Stern birgt diese Stage jedoch auch zahlreiche Tücken.

Die Entwickler von Rare haben in puncto grafischer Präsentation wirklich alle Register ihres Könnens gezogen. Dezentle Spiegelungen der Charaktere im Fußboden, spektakuläre Feuerbälle und gleißende Schwerthiebe sind nur einige Beispiele, die man zudem in Bewegung gesehen haben muß



Besonderheiten wie zum Beispiel die

timates etc. des Automaten Vorbilds *Killer Instinct 2* wurden auf dem Modul mit dem gigantischen Umfang von 96 MBit untergebracht. Doch damit nicht genug, die Entwickler erweiterten das Technik-Repertoire der Kämpfer erneut. Das Erlernen der Kampfstile der einzelnen Charaktere geht dank der vorbildlichen Trainingsmodi ganz hervorragend. Ein Meister der Kampfkunst demonstriert die einzelnen Techniken, während die dazugehörigen Joypad-Kommandos eingeblendet werden. Da-

welches auf dem bekannten Papier-Stein-Schere-Spiel basiert. Zur Veranschaulichung soll uns Schwertkämpfer Jago als kleines Beispiel dienen. Ein Wind-Kick schlägt einen Slide. Ein Slide schlägt das Laser-Schwert, aber das Laser-Schwert schlägt wiederum einen Wind-Kick. Das gleiche Prinzip ist auch bei den eingesprungenen Techniken wirksam. Kräftige Schläge dominieren die mittleren, mittlere Schläge gewinnen gegen Schwache, aber die Schwachen setzen sich im Ausgleich dazu gegen die Starken durch, da sie ihr Ziel früher erreichen. Diesem ausgeklügelten System ist es zu verdanken, daß sich ein absolut homogenes Kämpferfeld ergibt, in dem jeder der zehn unterschiedlichen Charaktere den anderen auf irgendeine Weise über- und zugleich unterlegen ist. Dies hat zur Folge, daß nun die Wahl bedenkenlos auf die Spielfigur fallen kann, welche man tatsächlich am besten beherrscht und nicht auf diejenige, welche den anderen grundsätzlich überlegen ist. Das Erlernen und Erforschen der Unmenge von zusätzlichen Special-Moves sorgt für eine hohe Motivation, die den Wunsch nach Perfektionierung im Umgang mit allen Charakteren schnell zur Lebensaufgabe werden läßt. Der Endgegner Gargos steht übrigens durch die Ein-

gabe eines Cheats ebenfalls zur Auswahl (siehe Tips&Tricks). Ein Kampf gegen diesen mächtigen Gegner ist sehr kräfte- und nervenraubend. Selbst wenn Gargos nur noch über ein Minimum an Energie verfügt, besiegt werden kann er nur mit einem abschließenden Special-Move, normale Techniken prallen erfolglos an ihm ab. Konntet Ihr den Kampf zu Euren Gunsten entscheiden, so steht Euch anschließend im Optionsmenü eine erweiterte Palette an anwählbaren Einstellungen zur Verfügung.

Durch die integrierte Batterie werden alle erkämpften Spielstände und Rekorde wie schnellster Sieg oder meiste Treffer pro Combo gespeichert. Mit *Killer Instinct Gold* haben die Renderprofis von Rare sich selbst ein

Denkmal im Dschungel der Prügelspiele gesetzt. Grafik, Präsentation und Spielbarkeit lassen keinen Platz für schwerwiegende Kritik. Der Sound ist absolut bombastisch und die akustische Qualität der Songs sorgt für das Aufkeimen des Verdachts, es handle sich um CD-Tracks. Genre-Fans sollten sich, sobald die PAL-Version im europäischen Umland erscheint, an den Importhändler ihres Vertrauens wenden, denn ein offizieller Release ist in Deutschland nach wie vor nicht vorgesehen.

Frederic Berg

KI Gold ist die ultimative Herausforderung für alle Joypad-Artisten und Combo-Akrobaten



nach müssen diese innerhalb eines vorgegebenen Zeitlimits fehlerfrei wiederholt werden. Vom Angriff über die Verteidigung, bis hin zu hilfreichen Kontern und Combo Breakers werdet Ihr ausführlich und effektiv in die hohe Kunst des Kampfes eingeführt. Die intensive Optimierung der eigenen Fähigkeiten ist auch absolut unumgänglich, will man erfolgreich gegen seine Gegner vorgehen können. Der Schlüssel zum Erfolg ist nämlich die Beherrschung komplexer Combos, die die körperliche Konstitution des Widersachers stetig zermürben. Dabei haben die Programmierer das wohl umfangreichste Combo-System aller Zeiten konstruiert. Dennoch ist eine aktivierte Combo durch einen gut getimten Combo Breaker abwendbar. Die einzeln angebrachten Schläge unterliegen einem Stärkeschema,



Die speziellen Finish-Sequenzen sorgen für eine willkommene Abwechslung im Prügelalltag der unerbittlichen *Killer Instinct Gold*-Charaktere

Mario Kart 64

Spielern auf lange Sicht gewährleistet. Und das ist schließlich das Wichtigste, denn viel zu wenige Spiele kann man mit vier Leuten gleichzeitig spielen. Wer nichts für Sportspiele übrig hat, dem ist eigentlich nur der Griff zum bislang ungeführten Mehrspieler-Klassiker *Super Bomberman*. Nintendo ist es mit *Mario Kart 64* erneut gelungen, ein phantastisches Rennspiel zu designen, das von puncto Mehrspielerspaß vergeblich seinesgleichen sucht.

Klaus-Dieter Hartwig: Die Stage zu einer falschen Uhrzeit, so wie es die Stunde den Level, stehen sie still. So

... sind unter anderem Warios Off-Road-Stadion, Donkeys Dschungel-Park (im *Donkey Kong Country*-Render-Stil), Toads Highway oder Yoshi Valley, bei dem Ihr aus diversen Abzweigungen den kürzesten Weg herausfinden müßt.

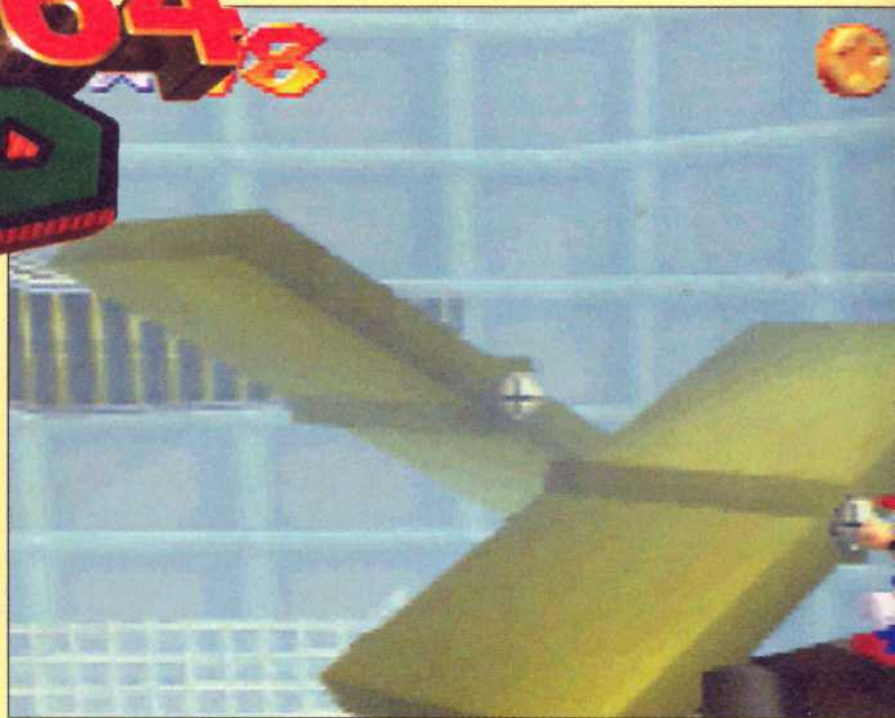
Luigi-Fans können übrigens aufatmen: Nachdem Marios Bruder in letzter Zeit sträflich vernachlässigt wurde, wurde ihm nun – quasi als Entschädigung – die erste Strecke des Spiels gewidmet. Da viele Kurse recht lang ausgefallen sind, werden sie nur noch dreimal und nicht mehr fünfmal umrundet. Anders als in der SNES-Version verschwinden abgelegte Extras (z. B. Bananenschalen) nicht von der Fahrbahn, sobald mehr als drei Hindernisse im Spiel sind, sondern bleiben bis zum Ende an ihrem Platz – oder natürlich, bis jemand drüberfährt.

TOTAL! SPECIAL

SUPER MARIO 64



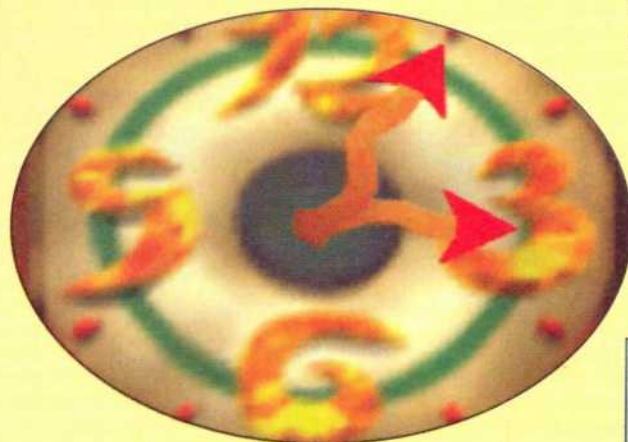
Kommt den wandelnden Bomben nicht zu nahe, sonst kracht es!



Diese beiden Plattformen stellen nur einen Bruchteil der Schikanen dar, die unseren Helden erwarten



Praktisch: Von diesem blechernen Monster kann sich Mario auf die nächsthöhere Etage katapultieren lassen. Dabei ist jedoch Vorsicht geboten, sonst droht der unfreiwillige Fall tief herab.



Glücklicherweise drehen sich die Zeiger der Uhr sehr schnell ...

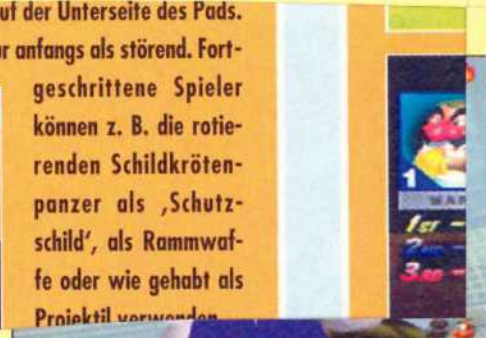


Wollt Ihr alle Sterne erspielen, dürft Ihr auch die acht roten Münzen nicht vergessen

Ausgelöst werden Extras mit Hilfe des Z-Buttons auf der Unterseite des Pads. Die vermeintliche Extra-Flut erweist sich übrigens nur anfangs als störend. Fortgeschrittene Spieler können z. B. die rotierenden Schildkrötenpanzer als 'Schutzschild', als Rammwaffe oder wie gehabt als Projektil verwenden.



Verbrennt sich der Klempner seinen Hosenboden, ist doppelte Vorsicht geboten



Wie in den anderen Spielabschnitten ist die Blicktiefe auch im Uhrwerk-Level beeindruckend



Endspurt!

Zwischen Mario und dem finalen Duell mit Bowser liegt nur noch ein kurzer Spielabschnitt. Neben einem Stern birgt diese Stage jedoch auch zahlreiche Tücken.



Der Wahl der Kameraperspektive sollte in diesem Level besondere Aufmerksamkeit geschenkt werden. Um nicht die Übersicht zu verlieren, empfiehlt sich eine Ansicht aus einer gewissen Distanz



Nach den großen Jump&Run-Strapazen, die diese Welt mit sich bringt, hat sich Mario eine kleine Erholungspause verdient



Gleich ist es geschafft! In luftiger Höhe verbirgt sich der letzte Stern des Uhrwerk-Levels



Der Zeiger der großen Turmuhr führt Euch direkt zur letzten Kletterpartie. Habt ihr die bewältigt, winkt ein weiterer Stern



Besonderheiten wie zum Beispiel die Wände, an denen Mario steil hinauf-laufen kann, machen diese Stage zu einem



Atmosphärische Nebel- und Lichteffekte sind die grafischen Highlights im Uhrturm



Achtung! Die elektrisch geladene Kugel kreist mit hoher Geschwindigkeit um die Kletterstange, mit der Mario das nächste Stockwerk erklimmen kann



Nach einer Reihe gewagter Sprünge könnt Ihr in diesem kleinen Käfig noch einen Stern ergattern

Mario Kart 64

Spielern auf lange Sicht gewährleistet. Und das schließlich das Wichtigste, denn viel zu wenige Spiele kann man mit vier Leuten gleichzeitig spielen. Wer nichts für Sportspiele übrig hat, dem bleibt eigentlich nur der Griff zum bislang ungeführten Mehrspieler-Klassiker Super Bomberman. Nintendo ist es mit Mario Kart 64 erneut gelungen, ein phantastisches Rennspiel zu designen, das zum punto Mehrspielerpaß vergeblich seinesgleichen sucht.

Klaus-Dieter Hartwig: Die hört zweifellos zu den grafisch eindrucksvollsten Stages. Besonders die transparenten Regenbögen ziehen die Blicke des Betrachters. In spielerischer Hinsicht ist dieser Level eine harte Nuß. Ein schlecht platzierter Sprung bedeutet den freien Fall hinab.



TOTAL! SPECIAL

SUPER MARIO 64



Auf dem schmalen Steg zum Luftschiff bringen Mario Windböen aus der Balance



Geschaft! Um an die achte Münze zu gelangen, muß Mario waghalsige Sprünge meistern



Diese schwierige Passage muß Mario innerhalb eines Zeitlimits bewältigen



Wie in den meisten Spielabschnitten gibt es auch hier einige nützliche Abkürzungen



Aufgepaßt! In dem steinernen Luftlabyrinth sind acht rote Münzen versteckt. Um alle Sterne in dieser Welt zu ergattern, dürft Ihr diese natürlich nicht vergessen



Mamma mia! Mario kann auf einem fliegenden Teppich durch das Luftschloß gleiten. Vor dem Kamin muß er sich jedoch in Acht nehmen, sonst verbrennt er sich seinen Hosenboden



Praktisch: Auf dem Bug des 'fliegenden Holländers' wartet ein Extraleben



An den zahlreich vorhandenen Kletterstangen könnt Ihr Euch eine Übersicht über den Level verschaffen



Endspurt!

Zwischen Mario und dem finalen Duell mit Bowser liegt nur noch ein kurzer Spielabschnitt. Neben einem Stern birgt diese Stage jedoch auch zahlreiche Tücken.

In der gleichen Etage, in der sich die Welten 14 und 15 befinden, ist auch der Eingang zu einem Wolken-Level gelegen. Dort gibt es genau einen einzigen Stern zu holen

Besonderheiten wie zum Beispiel die Wände, an denen Mario steil hinauflaufen kann, machen diese Stage zu einem Erlebnis

Vor diesem aggressiven Zeitgenossen muß sich Mario ganz besonders in Acht nehmen

Um an diesem Gegner vorbeizukommen, müßt Ihr ihn überlisten. Bringt ihn zu Fall und springt ihm via Z-Button kräftig auf den Rücken!

Noch ein gezielter Wurf, und der bitterböse Bowser ist ein für allemal erledigt

Endlich! Nach einem harten Kampf ist der letzte Stern Ever

Ein Stern befindet sich hoch oben auf dem Dach des Luftschlosses

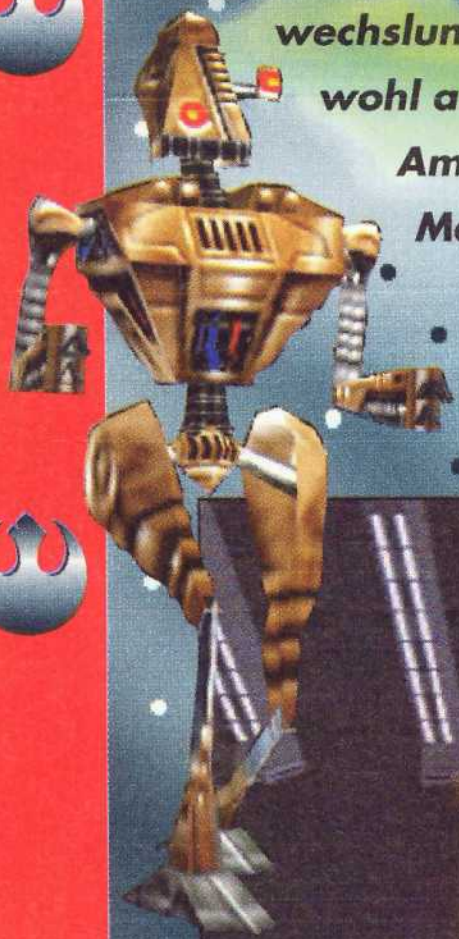
Habt Ihr alle 120 Sterne gesammelt, dürft Ihr Euch auf dem Dach des Schlosses bei Yoshi 100 Leben abholen

Arrivederci! Wir sind am Ende unserer Super Mario 64-Levelübersicht angelangt und hoffen, daß sie Euch ein wenig Spaß gemacht hat

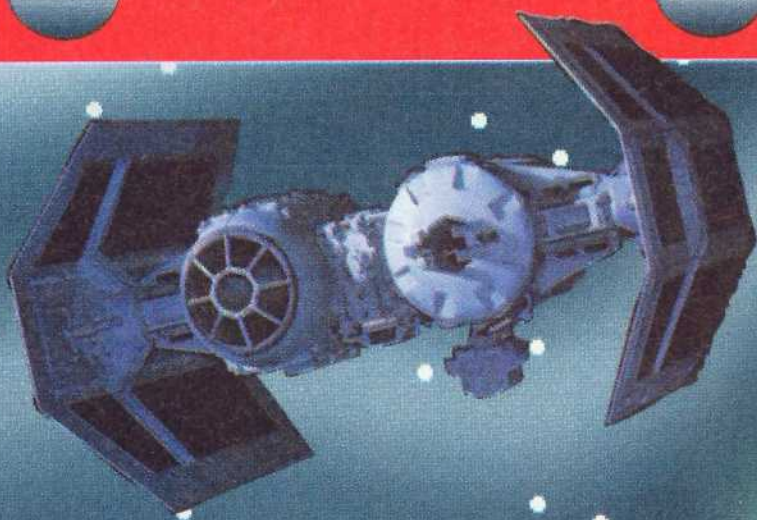
TOTAL! SPECIAL

STAR WARS - SHADOWS OF THE EMPIRE

Das N64 wird zum Austragungsort des Krieg der Sterne, in dem eine kleine Schar tapferer Rebellen gegen das Imperium antritt. Was das bedeutet, könnt Ihr Euch vorstellen: Ein Action-Game, das aufgrund seines Abwechslungsreichtums und wohl auch der Lizenz in Amerika bereits die Massen begeistert.



Nintendos Leitspruch: „Bombastische Explosionen, aber keine Pixel“ greift auch bei Shadows of the Empire



Gleich im allerersten Level von Shadows of the Empire werdet Ihr von der dichten Krieg der Sterne-Atmosphäre in den Bann des Spiels gezogen. Je nach dem zuvor gewählten Schwierigkeitsgrad bevölkern unzählige Polygone das Feld

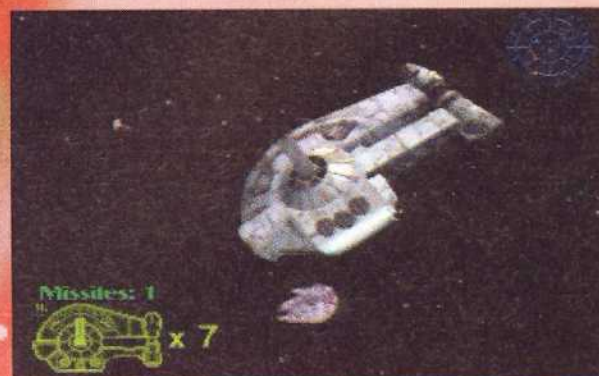
Der Prozentsatz derjenigen Menschen, die noch nie etwas vom legendären Krieg der Sterne gehört haben, ist sehr gering. 1977 bereicherte George Lucas die Science-fiction-Welt durch Skywalker, Vader und Co. Seitdem verzaubern sie mit ihren Abenteuern Millionen von Menschen auf der ganzen Welt. Die bisherigen drei Kinofilme waren lediglich der Startschuß für einen damals ungeahnten Merchandising-Apparat, der sich bis in die Gegenwart hingezogen hat. Ein Ende der einzigartigen Erfolgsstory ist noch lange nicht in Sicht.

Auf den letzten beiden der drei erfolgreichen Kinofilme baut die Handlung von Shadows of the Empire auf. Der wahnsinnige Held des

Abenteuers muß allerdings erst noch vorgestellt werden. Dash Rendar ist ähnlich wie sein



Star Wars-Kenner werden sich an den lieblosen Zwischenbildern erfreuen, da sie weitere Einblicke in die Handlung der Spielfilme gewähren





In der Kanalisation von Coruscant, der Hauptstadt des Bösen, warten die gefährlichsten Geschöpfe des Spiels auf Euch. Die Sumpfmonster haben mehrere riesige Tentakelarme, die Dash Rendar's Energieanzeige rasch dezimieren



Freund Han Solo ein Weltraumschmuggler und Haudegen, und auch er steht den Rebellen bei ihrem erbitterten Kampf gegen das böse galaktische Imperium zur Seite. Im ersten Level des Spiels ist gerade die Schlacht um den Eisplaneten Hoth in vollem Gange, als Rendar seine Flugkünste in einem Snow-



Zum Schluß muß Prinz Xizors Raumstation Skyhook zerstört werden. Bei der Schlacht mischt u. a. auch der Falke mit

speeder unter Beweis stellen darf. Der Kampf ist in verschiedene Teilmissionen gegliedert. Anfangs müssen lediglich einige Probedroids zerstört werden, bevor Ihr später dann auf AT-ST- und AT-AT-Walker losgehen dürft. Schon während dieser Sequenzen werdet Ihr Euch freuen, ein leistungsfähiges N64 vor Euch zu haben, denn derartige Action, mit dutzenden Polygon-Jägern und glänzend animierten Kampfpläusern dürfte nur schwer auf anderen Konsolen machbar sein. Ihr steuert den Snow-



'Komm' in meine Arme, Dash!' Der schnelle Loader Droid kann seine beiden Greifarme sehr weit ausdehnen

speeder, wie übrigens auch alle anderen Gefährten des Spiels, mit dem Analog-Stick, dessen Vorteile Ihr schnell erkennen werdet. Mit dem Steuerkreuz lassen sich die verschiedensten Kameraperspektiven einstellen, so daß Zuschauer fast das Gefühl haben, sich den Film anzuschauen. Nachdem der Kampf entschieden wurde, geht es auf Schusters Rappen weiter durch die Eisbasis der Rebellen. Dort muß Rendar feststellen, daß bereits imperiale Sturmtruppen in die Station eingedrungen sind und offenbar keine Gefangenen machen wollen. Zum Glück muß sich der tapferere Recke nicht bloß auf seinen dürtigen Standard-Blaster verlassen. In versteckten Kammern liegen einige phantastische Extrawaffen verborgen, wie zum Beispiel die überaus nützlichen Seeker, die ihre Ziele selbst suchen oder ein Flammenwerfer, dessen Feuerkraft besonders im Kampf gegen die zähen Endgegner hilfreich ist. Die Munition ist jedoch stark begrenzt, so daß Ihr Euch oft zweimal überlegen solltet, welche Waffe Ihr als nächstes anwählt. Auch die 'Ego-Spielstufen' dürfen aus mehreren Perspektiven betrachtet werden. Wollt Ihr Rendar über die Schulter schauen, oder zieht Ihr eine Egoperspektive vor? An einigen Stellen braucht es viel Fingerspitzengefühl und vor allem die richtige Kameraein-



Nur die Cockpitperspektive bietet ein hilfreiches Fadenkreuz, mit dem es sich leichter zielen läßt

stellung, um nicht in einen tiefen Abgrund zu stürzen.

Ebensowenig wie ein Star Wars-Film ohne eine zünftige Weltraumschlacht auskommt, darf eine solche natürlich auch nicht im Spiel





Auf Tatooine, Lukes Heimatplaneten, darf Dash als Leibwächter des angehenden Jedi-Ritters fungieren. Eine finstere Gang von Speeder Bike-Rowdies trachtet nach dem Leben des jungen Skywalker. Bei diesem Rennen ist Rempeln angesagt



Die imperialen Sturmtruppen sind sehr schnell. Seid ihr schneller?



Star Wars – Shadows of the Empire ist die erste Filmumsetzung für das Nintendo⁶⁴ und ist als einer der BRD-Starttitel des Gerätes angekündigt

fehlen. In einem riesigen Asteroidenfeld lau-
ern Euch TIE-Fighter auf, die Ihr mit Hilfe
der Bordkanone von Rendars Frachter Out-
rider aufs Korn nehmen müßt. Um gegen die
unzähligen Feinde eine Chance zu haben,
wird die Steuerung des Schiffs dem Copiloten
überlassen, und Rendar kann sich ungestört
auf das eliminieren der Jäger konzentrieren.
Im weiteren Verlauf des Spiels verschlägt
es Dash in die verschiedensten Winkel der

Galaxis. Star Wars-Kenner werden
auf dem Schrottplatz von Ord
Manell ein Wiedersehen mit
dem Kopfgeldjäger IG-88 fei-
ern, und auf Tatooine wartet

schon der hinterlistige
Boba Fett auf Euch. Die-
se und viele andere der
insgesamt zehn Level
müssen zu Fuß bestritten
werden. Doch anstatt
sich nur auf stupides Rum-
laufen und Ballern zu ver-
steifen, fügten die Entwickler

auch einige knifflige Rätsel in
die Level ein, die sehr zur At-
traktivität des gesamten Spiels
beitragen. So ist es auch leicht-
er zu verschmerzen, daß ei-
nige Abschnitte enorm groß
geraten sind und manchmal
etwas langweilig werden.

Die vielgepriesene
N64-Grafik zeigt bei
Shadows of the Empi-
re leider auch ihre
Kehrseite. Zwar ist die
Action der rasanten
Weltraumlevel optisch
ansprechend gestaltet,
doch die Ego-Stages
wirken kantig und un-
fertig. Zudem sind die
Standbilder, die die
Rahmenhandlung des
Games zwischen den
Leveln erzählen, auf
unbefriedigendem Su-
per-Nintendo-Niveau.

Ebenso prägnant wie die Filme an sich ist
John Williams' unverwechselbarer Sound-
track. Die orchestralen Kompositionen des
mehrfachen Oscar-Gewinners wurden na-



Na wen haben wir den da? Boba Fett, der gefürchtete Kopfgeldjäger mit dem albernem Nachnamen gibt sich in Shadows of the Empire mit seinem Schiff Slave 1 die Ehre



Das Cockpit des Snowspeeders bietet viele hilfreiche Informationsbildschirme über die imperialen AT-ST-Läufer

hezu 1:1 übernommen und von Joel McNe-
ely noch um einzelne Stücke ergänzt. Zwar
klingen die Musiken ein wenig dumpf, doch
wenn Ihr die Stereoanlage ordentlich auf-
dreht, kommt dennoch schnell Weltraum-
atmosphäre auf. Da kann auch schon mal

über den ein oder anderen mißlungenen
Soundeffekt hinweggesehen werden.

Shadows of the Empire ist als einer der vier
Starttitel für das N64 angekündigt. Im März
werden die Händler also definitiv eine eu-
ropäische PAL-Version anbieten können. Mo-
mentan steckt Big N noch in Verhandlungen
mit der Bundesprüfstelle, um einer mögli-
chen Indizierung vorzubeugen. Möge die
Macht mit ihnen sein!

Christian Henning





Neben Rares Beat-'em-Up-Automaten Killer Instinct war Cruis'n USA das zweite Spiel, das vor zwei Jahren für Nintendos 64-Bitter, der damals noch Ultra 64 heißen sollte, angekündigt wurde. Doch das Warten hat sich nicht gelohnt.

Daß 64 Bit nicht automatisch gute Spiele bedeutet, sollte jedem klar sein. Williams hat es sich offenbar nun zur Aufgabe gemacht, dies erneut unter Beweis zu stellen. Erstmals taten sie das mit der katastrophalen Nintendo⁶⁴-Version einer in Deutschland äußerst kontroversen Prügelspielserie, die lang erwartete Rennspielumsetzung *Cruis'n USA* zählt auch nicht gerade zu den Genre-Highlights.

Das einzige, was man *Cruis'n USA* zugute halten kann: Die N64-Version ist keinesfalls schlechter als der Automat. Der Grafikaufbau ist nicht mehr ganz so hakelig wie beim Automaten-Original, sogar ein Zweispieler-Simultanmodus wurde von den Programmierern berücksichtigt. Ansonsten ist aber alles beim alten geblieben. Das Fahrverhalten ist – egal, ob mit Analogstick oder Digitalpad – extrem schwammig und unrealistisch, auch die uninspirierte Streckenführung der 14 Kurse läßt einige Wünsche offen. Ein ähnlich unglückliches Händchen bewiesen die Kom-

Cruis'n USA



Wissenswerte aus dem Hause Nintendo, über den Tellerrand. Neben ausführlichen Spielen, Sega Saturn und Sony PlayStation, stammen aus der Welt der Videospiele.



Mit vollem Einsatz legt sich dieser Spieler in die Flanke seines Teamkameraden und zimmert den Ball unhaltbar in den Ka-

ponisten mit den nervigen Hintergrundmusiken und den mäßigen Soundeffekten.

Trotz all dieser Schwächen hatte der Automat vor allem in den Vereinigten Staaten eine große Fangemeinde. Ob es nun daran lag, daß man Tiere überfahren konnte – auf Weisung von Nintendo wurde dieser wenig geschmackvolle 'Gag' für die Heimumsetzung gestrichen –, oder daran, daß für das originalgetreue Landschaftsdesign Schauplätze der USA digitalisiert wurden, wird wohl für immer ein Geheimnis bleiben.

Im Laufe des Jahres wird *Cruis'n USA* sicherlich auch in Deutschland erscheinen. Rennspiel-Fans sind jedoch mit *Wave Race 64* oder dem vor kurzem erschienenen *Mario Kart 64* deutlich besser bedient. Wem der Sinn eher nach einer klassischen Asphalt-Raserei steht, sollte seine

stungen geben. Um den Titel auch für die westliche Welt attraktiv zu gestalten, werden laut Konami für den amerikanischen und den europäischen Markt die japanischen Teams durch über 40 entsprechende Nationalmannschaften ersetzt. Da der Hersteller nicht im Besitz einer FIFA-Lizenz ist, werden die Namen der Spieler jedoch nicht den menschlichen Vorbildern entsprechen, sondern lediglich ähnlich klingen.

Als Standbild wirkt die 3D-Optik recht überzeugend, in natura fällt jedoch die niedrige Frame-Rate negativ auf



Vier verschiedene Boliden stehen zur Verfügung. Zudem gibt es einige versteckte Wagen

Hoffnungen auf Setas *Rev Limit* oder Imagineers *Multi Racing Championship* setzen, die früher oder später voraussichtlich auch den offiziellen Weg nach Deutschland finden werden.

Klaus-Dieter Hartwig



Die Menüs lassen keine Wünsche offen. Von der Auswahl bis hin zur Team-Steuerung. Vollgas! Die verschiedenen Streckenabschnitte müssen innerhalb eines strengen Zeitlimits durchfahren werden

Die aufwendige Replay-Funktion, die jederzeit ausgewählt werden kann, ermöglicht das Betrachten besonderer Szenen aus allen denkbaren Perspektiven



darf Dash als Leibwächter des angehenden Jedi-Ritters fungieren. Eine finstere Gang nach dem Leben des jungen Skywalker. Bei diesem Rennen ist Rempeln angesagt

the Empire ist für das Nintendo 64-Start-geköndigt

Die vielgepriesene N64-Grafik zeigt bei Shadows of the Empire leider auch ihre Kehrseite. Zwar ist die Action der rasanten Weltraumlevel optisch ansprechend gestaltet, doch die Ego-Stages

eroidenfeld lau-

Bereits im Frühjahr '95 degradierte Konami mit ihrem Fußballdebüt International Superstar Soccer für das SNES die gesamte Konkurrenz derart, daß andere Kicker-Simulationen wie Zweitligisten erschienen. Auch später gelang es keinem Software-Haus, eine auch nur annähernd ebenbürtige Fußball-Simulation auf die Beine zu stellen. Lediglich Konami selbst schaffte es, sich im Herbst '95 noch einmal zu übertrumpfen. Seitdem stellte International Superstar Soccer Deluxe das Nonplusultra in puncto Videospiel-Fußball dar. Die 32-Bitter glänzen

werden. Doch anstatt sich nur auf stupides Rumlaufen und Ballern zu versteifen, fügten die Entwickler auch einige knifflige Rätsel in die Level ein, die sehr zur Attraktivität des gesamten Spiels beitragen. So ist es auch leichter zu verschmerzen, daß ei-

Spieler zu Recht eine bessere Ausnutzung der Hardware-Fähigkeiten erwarten



Das Cockpit des Snowspeeders bietet viele hilfreiche Informationsbildschirme über die imperialen AT-ST-Läufer

hezu 1:1 übernommen und von Joel McNelly noch um einzelne Stücke ergänzt. Zwar klingen die Musiken ein wenig dumpf, doch

Während der Schütze das kleine Quadrat steuert, übernimmt der Torwart das Dirigieren des größeren. Endlich ist Elfmeterschießen kein Glücksspiel mehr

können. Für das Nintendo 64 haben sich die Entwickler genau diese Mühe gemacht und das Spiel einer Generalüberholung unterzogen.

Das gesamte Spiel, jeder einzelne Spieler, einfach alles in ISS 64 wurde aus Polygonen generiert. Dabei sind die Programmierer mit einer Sorgfalt zu Werke gegangen, daß den Betrachter das Gefühl beschleicht, er könne seinen Augen nicht trauen. Die absolut flüssigen Bewegungsabläufe waren nur durch eine enorme Anzahl von Animationsphasen möglich, die ständig vom Modul nachgeladen werden müssen, wodurch eine Realisierung auf einer CD-ROM-Konsole nach Aussagen der Entwickler technisch nicht möglich sei. Der Datentransport von CD ist dafür zu langsam, eine Tatsache die Nintendo in ihrer Entscheidung, vorerst am Modul festzuhalten, gleichermaßen bestätigen wie freudig stimmen wird. Durch den bis dato konsequentesten Einsatz der Motion-Capture-Technik, bekommt der Spieler den Eindruck ver-



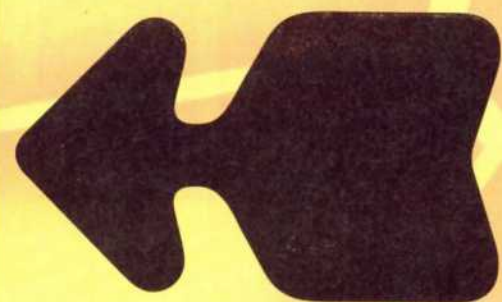
Aus dem Hause Konami erwartet sportbegeisterte Videospieler die erste Fußball-Simulation für Nintendos 64-Bit-Konsole. Wie jeder Nachfolger eines Erfolgsspieler wird auch ISS 64 mit einer extrem hohen Erwartungshaltung vom Publikum beäugt. Wir haben die japanische Fassung ausgiebig probegespielt und verraten alles Wissenswerte über das neueste Sequel.



Solange Ihr den Schußknopf drückt, füllt sich das Dreieck mit einem anderen Farbton, der die Schußstärke bestimmt

Welt Ihr morgen!

Wissenswerte aus dem Hause Nintendo, über den Tellerrand. Neben ausführlichen Spielen, Sega Saturn und Sony PlayStation, stammen aus der Welt der Videospiele.



Mit vollem Einsatz legt sich dieser Spieler in die Flanke seines Teamkameraden und zimmert den Ball unhaltbar in den Kasten. Der Traum eines jeden Fußball-Fans wird spielbar

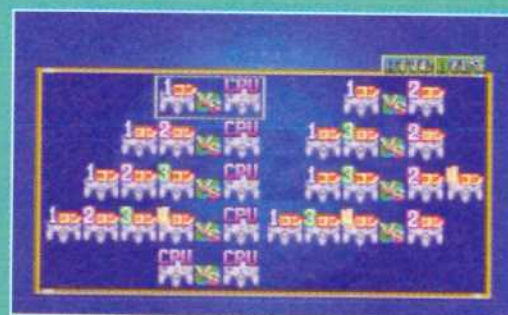
mittelt, er wohne einer Live-Übertragung bei, mit dem Unterschied, selbst das Spielgeschehen bestimmen zu können. Doch nicht nur die grafische Präsentation hat sehr viel mit der Realität zu tun. Die uns vorliegende japanische Fassung, die den Titel J. League Perfect Striker trägt, enthält alle 16 Original-Mannschaften und sämtliche Spieler der aktuellen japanischen J. League. Jedes

KONAMI SCHREIBT FUSSBALLGESCHICHTE

Team und jeder Fußballer verfügt über ein eigenes Spielerprofil mit bis zu 15 Parametern, welche umfangreich Auskunft über die potentiellen Leistungen geben. Um den Titel auch für die westliche Welt attraktiv zu gestalten, werden laut Konami für den amerikanischen und den europäischen Markt die japanischen Teams durch über 40 entsprechende Nationalmannschaften ersetzt. Da der Hersteller nicht im Besitz einer FIFA-Lizenz ist, werden die Namen der Spieler jedoch nicht den menschlichen Vorbildern entsprechen, sondern lediglich ähnlich klingen. Statt dessen integrieren die Entwickler die Möglichkeit, jeden einzelnen Spieler umzubenennen. Auf diese Weise sind der Namensgebung

Das Multiformat-Magazin Eure TOTAL-Redaktion!

MENÜWAHL



Die Menüs lassen keine Wünsche offen. Von der Mehrspieler-Auswahl bis hin zur Team-Strukturierung präsentiert sich ISS 64 tadelloso



darf Dash als Leibwächter des angehenden Jedi-Ritters fungieren. Eine finstere Gang nach dem Leben des jungen Skywalker. Bei diesem Rennen ist Rempeln angesagt

the Empire ist
für das Nin-
der BRD-Start-
bekündigt

Die vielgepriesene N64-Grafik zeigt bei *Shadows of the Empire* leider auch ihre Kehrseite. Zwar ist die Action der rasanten Weltraumlevel optisch



Aller Fairneß zum Trotz gibt es die Möglichkeit, die Gegenspieler sehr unsanft vom Ball zu trennen. Solltet Ihr jedoch zu brutal vorgehen, so sparen die Schiedsrichter nicht daran, Euch die Gelbe oder Rote Karte zu zeigen

arien erneut vertreten, bei denen der Spieler in eine mehr oder weniger aussichtslose Partie einsteigt, um das Ruder noch einmal herumzu-
reißen. Konami begnügte sich jedoch nicht allein damit, dem Spiel eine absolut makellose Präsentation sowie den gewohnt hohen Standard an Spielvarianten zu verabreichen. Die bisher nicht zu verbessern geglaubte Spielbarkeit von ISSD wird durch ISS 64 noch einmal überboten. Es sind einige neue Bewegungen und Spielzüge hinzugekommen, die ebenso leicht von der Hand gehen wie die bereits vom Original bekannten. Es dauert nicht lange, und dem Spieler gelingen Traum-

kombinationen, Hackentricks, eingesprungene Volleyschüsse, Kopfballduelle und was das Fußballlehrbuch sonst noch so hergibt. Besonders hervorzuheben ist die Möglichkeit, einen Paß in den direkten Angriffslauf eines Mitspielers zu geben, eine Handlung, die bisher einmalig in einer Fußball-Simulation ist. Die Akteure können wahlweise mit dem Digitalpad oder dem Analogstick gesteuert werden. Wobei bei letzterem, je nach ausgeübtem Daumendruck, die Laufgeschwindigkeit zwischen schnellem Gehen und Dauerlauf variiert. Damit die Spieler rennen können, muß wie gewohnt ein zusätzlicher Run-Button gedrückt werden. Die Programmierer entschieden sich für diese Variante, da jeder Spieler individuelle Ermüdungserscheinungen aufweist und daher mit seiner Energie gut haushalten sollte. Durch gelegentliche Sprints auf Knopfdruck ist ein ökonomischer Umgang mit den Kraftreserven wesentlich besser kontrollierbar als allein über die Analogsteuerung, da diese zu leicht mit ständigem, maximalem Ausschlag gespielt wird.

Gegen ISS 64 und seine perfekte Mixtur aus Playability und Präsentation wirkt jedes andere Fußballspiel der vergangenen Jahre wie krusches Gehölze auf dem Hinterhof. Alle Freunde anspruchsvoller und dennoch aktiongeladener Sportspiele dürfen sich schon jetzt auf den Deutschland-Release dieses absoluten Spitzentitels im zweiten Quartal '97 freuen.

Frederic Berg



Erst die Abwehr umspielt, dann das Leder hart versenkt

keine Grenzen mehr gesetzt, und die Aktualität der Teams ist auf ewige Zeiten gesichert. Sämtliche Daten können stets aktualisiert und ebenso wie Spielstände auf einem Controller Pak gespeichert werden, eine Batterieunterstützung hat das Modul jedoch nicht. Die drastische Anhebung der Mannschaftsanzahl benötigt natürlich zusätzlichen Speicherplatz, ein Umstand der vermutlich auf Kosten des Kommentators gehen wird. Dieser ist, wie schon in den SNES-Vorgängern, kaum zu bremsen und beansprucht für alle Namen und über 500 Sätze eine Menge Speicherkapazität des 64-MBit-Moduls. In puncto Spielmodi bewegt sich Konami ebenfalls auf bewährten Pfaden. Bei Bedarf können im Trainingsmodus Erfahrungen gesammelt werden, bevor die Schuhe für eine herkömmliche Partie geschnürt werden. Dabei habt Ihr die Wahl zwischen einem Freundschaftsspiel, der Teilnahme an einer Liga oder einem Turnier. Selbstverständlich sind auch verschiedene Szen-

HOLLERÖ



Traumtore gibt es bei ISS 64 en masse, ...



... da ist es nur verständlich, wenn diese auch ...



... dementsprechend gebührend gefeiert werden

76 76 96

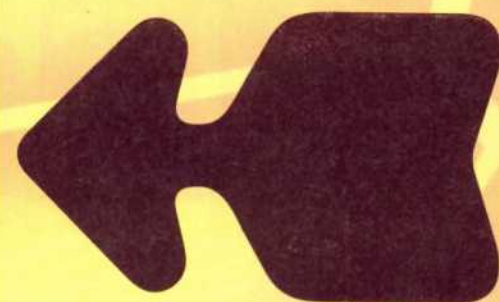
76 • Square und Nintendo schufen
 in einer einmaligen Aktion *Super Mario*
 64. Ein Rollenspiel, das wohl nie seinen
 speziellen Weg nach Europa finden wird.

96 • Die TOTAL! feierte ihren dritten
 Geburtstag. Dieser Umstand wurde mit
 hohen Preisen ausgiebig gefeiert.



spielt Ihr morgen!

nicht nur über alles Wissenswerte aus dem Hause Nintendo,
 sondern auch einen Blick über den Tellerrand. Neben ausführlichen
 Tests zu den 32-Bit-Konsolen, Sega Saturn und Sony PlayStation,
 sowie Facts zu allen Systemen aus der Welt der Videospiele.



Best of

super
 Nintendo

Die echten Highlights
 kamen erst zum
 Jahresende
 Markt



Das
 Multiformat-
 Magazin Eurer
 TOTAL!-
 Redaktion!

Jeden Monat für
 5,90 DM bei Eurem
 Zeitschriftenhändler!

neXt Level 2/97 bietet Euch unter anderem das Spiel des Monats, *Mario Kart 64* (das geniale Rennspiel für Nintendo⁶⁴ im Test) sowie Tests und Infos zu *Resident Evil 2* (der Nachfolger des erfolgreichen Horror-Adventures für PlayStation), *Die Hard Arcade* und *Fighters Megamix* (zwei spektakuläre Sega-Spiele exklusiv für Saturn), *Rage Racer* (das neueste Update von Namcos Vorzeigerennspiel *Ridge Racer* für die Sony-Konsole) und *Yaroze* (das PlayStation-Entwicklungssystem für den Hobby-Programmierer). Sega-Gründer David Rosen berichtet im Exklusiv-Interview über die Anfänge von Sega-Enterprises und die Zukunft seines Konzerns. Außerdem gibt es in den 16-, 32- und 64-Bit-Leveln umfassende News und Facts zu den gängigen Konsolen, Import-Tests und aktuelle Infos aus Japan und den USA rund um das N64, Automaten-Highlights, einen Classic-Videogames-Bericht, Zubehör-Empfehlungen, Tips&Tricks und vieles mehr!



Rückblick 1996

TOTAL!

Hereinspaziert, die Show beginnt! Zum Jahreswechsel wurden Ihr bereits in Funk und Fernsehen von unzähligen

Jahresrückblicken gebeutelt. TOTAL! läßt die vergangenen Monate erst jetzt Revue passieren und das mit gutem Grund: Das Beste kommt immer zuletzt.

Für das TOTAL!-Team begann das Jahr sehr turbulent. Ein neuer Verlag in Eigenregie wurde gegründet, um die TOTAL! weiterführen zu können. Das kostete viel Zeit und Nerven, hat sich aber, wie wir einstimmig meinen, gelohnt. Im Spielbereich dagegen ging es um einiges ruhiger zu. Weniger Super-Nintendo- und Game-Boy-Spiele als jemals zuvor und nur noch eine allerletzte NES-Veröffentlichung machten 1996 zum Software-ärmsten Jahr seit Menschengedenken. Hinzu kamen noch zahlreiche Ärgernisse: schier unzählige Terminverschiebungen rund um das N64, die Trennung von Nintendo und Square, kein Super Mario RPG in Deutschland etc. Doch genug der Vorworte, viel Spaß beim Lesen!



2/96



3/96



4/96



5/96



6/96



7/96



Aller Fairneß zum Trotz gibt es die Möglichkeit, die Gegenspieler sehr unsanft vom Ball zu trennen. Sollten Ihr jedoch zu brutal vorgehen, so sparen die Schiedsrichter nicht daran, Fouls oder Karten zu zeigen



arien erneut vertreten, bei denen der Spieler in eine mehr oder weniger aussichtslose Partie einsteigt, um das Ruder noch einmal herumzuweilen. Konami begnügte sich jedoch nicht allein damit, dem Spiel eine absolut makellose Präsentation sowie den gewohnt hohen Standard der Spielvarianten zu verabreichen. Die bisher zu verbessern geglaubte Spielbarkeit von ISSD wird durch ISS 64 noch einmal überboten. Es sind einige neue Bewegungen und Spielzüge hinzugekommen, die ebenso leicht von der Hand gehen wie die bereits vom Original kannten. Es dauert nicht lange und dem Spieler gelingen Hackentricks, eingespr

2/96 • Wir haben einen eigenen Verlag gegründet und führen TOTAL! in Eigenregie fort. Das Titelthema war der Auftakt der DKC 2-Komplettlösung.

3/96 • Schon vor knapp einem Jahr stimmten wir Euch mit einem Star Wars-Motiv, das auch heute noch gern verwendet wird, auf das N64-Spiel ein.

4/96 • Der erste abendfüllende, am Computer geschaffene Spielfilm zog ein gerendertes SNES-Jump&Run nach sich. So kam Toy Story auf unser Cover.



5/96 • Square und Nintendo schufen in einer einmaligen Aktion *Super Mario RPG*. Ein Rollenspiel, das wohl nie seinen offiziellen Weg nach Europa finden wird.

6/96 • Die TOTAL! feierte ihren dritten Geburtstag. Dieser Umstand wurde mit vielen Preisen ausgiebig gefeiert.



7/96 • Endlich war es soweit: Das Nintendo⁶⁴ erschien – zumindest in Japan – auf dem hartumkämpften Software-Markt. Wir sicherten uns sofort ein Exemplar.

8/96 • Wir hatten das phänomenale *Super Mario 64* für Euch durchgespielt und starteten eine umfassende Levelübersicht, um Euch einen Vorgeschmack zu bieten.

9/96 • Acclaim gewährte erste Einblicke in ihr First-Person-Abenteuer *Turok – Dinosaur Hunter* für das Nintendo⁶⁴. Wir schauten für Euch hinter die Kulissen.

10/96 • Neben *Super Mario 64* war *PilotWings 64* der zweite japanische Starttitel des Hammer-Gerätes. Unser umfassender Bericht zeigte die Highlights.

11/96 • Während das N64 nun auch in Amerika erhältlich war, spielten japanische Kids schon mit dem Wasserrennspektakel *Wave Race 64* – und wir auch.

Best of

super
nintendo



Nr. 1: DKC 3, Ausgabe 12/96, Note: 1-



Nr. 2: Street Fighter Alpha 2, Ausgabe 1/97, Note: 1-



Nr. 3: Breath of Fire II, Ausgabe 4/96, Note: 2+

Die echten Highlights kamen erst zum Jahressende auf den Markt und verdrängten alle bisherigen Titel auf die hinteren Plätze

12/96 • Street Fighter-Erfinder Capcom lieferte ein neues Straßenprügelspiel. Marvel Super Heroes in War of the Gems wurde von Spider-Man und Hulk angeführt.

1/97 • Mario kehrte zurück. In Mario Kart 64 erlebte der SNES-Megaseller ein grandioses Comeback. Diesmal starten bis zu vier Spieler gleichzeitig.



8/96



9/96



10/96



GAM
Best of
BOY

Nr. 2: Street Fighter II, Ausgabe 2/96, Note: 1-



Nr. 1: Tetris Attack, Ausgabe 12/96, Note: 1-



Nr. 3: B. A. Toshinden, Ausgabe 6/96, Note 2+

...diese Z...
...geeignet ist, son...
...nach der Arbeit in Run...
...nnen kann.
igste Tat: Ich habe im Superm...
...kurzen Armen ein tiefgefrorenes Fischge...
...kultüregal geholt. Die hat sich vielleicht gefreut!

Wen oder was würdest du am liebsten au...
Mond schießen? Auf den Mond? Ein luftdichtes Ferienhaus
großer Garage für meinen Lamborghini-Raumgleiter und ein schickes
Mondmobil mit Allradantrieb.

Was wünschst du dir für 1997? Einen fetten Lottogewinn,
mit dem ich mir ein eigenes Programmierer-Team kaufen kann.

Mein schlimmstes Erlebnis in der Redaktion: Es ist ein
schlimmes Erlebnis, ständig die Zeit zu vergessen und sehr viel spä-
ter nach Hause zu kommen als geplant.

Was wünschst du dir im Spielebereich für dieses
Jahr? Ich wünsche mir, daß endlich eine Mischung aus einem
Rennspiel, einer Handelssimulation, einem 3D-Shooter und einem Prü-
gelspiel auf den Markt kommt, die vor allem anwenderfreundlich ist.

Größte Merkwürdigkeit '96:

Das war so: Nicole hatte sich hübsche Staubfänger für ihr Heim ge-
und ich riet den Preis: 28 DM. Zu unserer Überraschung war
exakt richtig. Kurz darauf hatte sie eine Art Kerzenständer
and. Diesmal riet unser Volontär Frederic den Preis: 49 DM.
bemerken, daß auch diese Schätzung genau der Wirklich-
entsprach, brachen wir alle in schallendes Gelächter aus. Übr-
passierten an diesem Tag noch diverse weitere Merkwürdigkeiten
nnlicher Art.

(Wo ist mein Stock?)



Lieblingsheld: Bowser, seitdem er sich in Super Mario RPG als Good Guy geoutet hat.

Schlimmstes Erlebnis in der Redaktion: Jedesmal, wenn Klaus-D. sein freundlichstes Lächeln aufsetzte und fragte: „Könntest du nicht noch ...“.

Meine wohlthätigste Tat: Von Zeit zu Zeit doch mal einen Beitrag vor dem eigentlichen Abgabetermin fertig zu haben.

Wen oder was würdest du am liebsten auf den Mond schießen? Die Leute, die für den Bruch zwischen Nintendo und Square verantwortlich sind, weiterhin alle, die uns viele Enix- und Square-Spiele hierzulande vorenthalten.

Was wünschst du dir im Spielbereich für dieses Jahr? Noch ein paar nette Rollenspiele für das SNES, desgleichen für das N64, Oliver Kalkofes Wahl zum Bundeskanzler, eine schnellere Bearbeitung meiner Steuererklärung, eine Welt, in der Würmer und Insekten – nö, das lassen wir doch ...

KLAUS, 21



Commander Fox McCloud ist

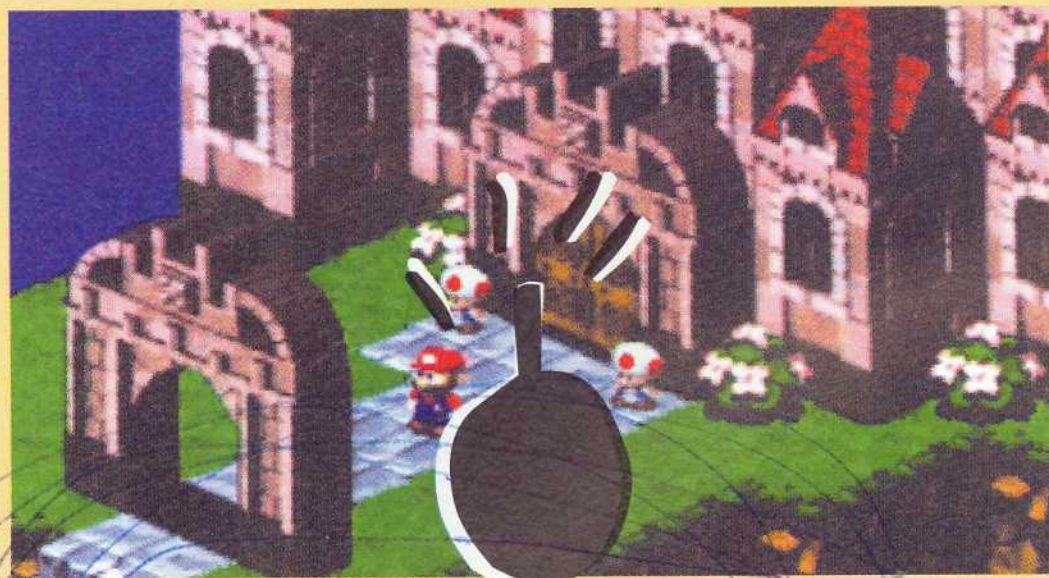
2/96

3/96

4/96

nur noch eine allerletzte NES-Veröffentlichung dieses Jahr? Für das N64 und eine 64-Bit-Software-ärmsten Jahr seit Mario 64 wäre ich auch von reiche Ärgernisse: schier unendlich viele Headset mehr als das N64, die Trennung von Nintendo, mit dem würde in Deutschland etc. Doch genug an der Tastatur

„All I can say is: late fall '96!“ (Alles, was ich dazu sagen kann, ist: Spätherbst '96!) Nintendo-of-America-Vorsitzender Howard Lincoln präsentierte auf der vergangenen E3-Messe im Mai in Los Angeles voller Stolz das Nintendo⁶⁴ und erläuterte sehr eloquent die Vorzüge des Gerätes sowie sämtliche geplanten Termine. Die Frage, „Und wann kommt das Nintendo⁶⁴ in Europa?“, kam ihm offenbar ungelegen, dementsprechend wortkarg fiel seine Antwort aus. Detaillierte Nachfragen kanzelte er durch die Wiederholung des eingangs genannten Satzes ab – seit September wissen wir, warum.



Wenn zwei Firmen sich streiten, freut sich ganz gewiß nicht der Kunde. Wegen „unüberbrückbaren Differenzen“ zwischen Nintendo und Square gibt es das geniale *Super Mario RPG* leider nur als US- oder Japan-Import – der aufgrund des SA-1-Zusatzchips nicht einmal problemlos per Adapter auf PAL-Geräten läuft.

Toy Story

TESTS NEWS

Weder das N64 noch der schicke Game Boy Pocket konnte ihr den Rang ablaufen: Unsere gute alte Kaffeemaschine war zur Aufrechterhaltung der Heftproduktionen unentbehrlich. Ohne Murren tat sie täglich ihren Dienst. Obwohl Klaus K. neulich steif und fest behauptet hat, er hätte sie zwischen zwei Kannen arrogant zischen hören: „Wenn ich nicht laufe, läuft hier nix!“ ... Vielleicht sollten wir Klaus ausnahmsweise doch mal Urlaub genehmigen ...



Mit der Filmumsetzung des gleichnamigen Disney-Streifens *Die Schöne und das Biest* veröffentlichte Nintendo das letzte Spiel für ihr altherwürdiges NES. Es ist nicht mehr damit zu rechnen, daß noch weitere Titel für den betagten 8-Bitter erscheinen. Trotzdem erfreut sich der Schuhkarton mit System noch immer großer Beliebtheit, und Spiele wie *Super Mario Bros. 3*, *Legend of Zelda* oder *Metroid* sind aus unseren Chartsseiten nicht mehr wegzudenken. Wir sind der Meinung, das NES sollte in guter Erinnerung behalten werden, denn wie viele Stunden Spielspaß hat es uns beschert?

Häufigster Spruch:

Neben der (fast) alltäglichen Pizzabestellung haben im vergangenen Jahr auch zwei andere markante Sprüche den Wortschatz des TOTAL!-Teams vergrößert. Besonders zum Ende einer Produktion hörte man zuweilen den ein oder anderen gestreßten Redakteur laut rufen:

„Mein Kopf platzt!“ (Von der Wand kratzen mußten wir allerdings noch keinen.) Ein anderer Einzeiler kommt eigentlich nicht direkt aus der Redaktion, sondern von Big N. und er lautet: **„Da schau' ich mal im Lager nach.“**

Das war eindeutig der Urlaubsantrag.

Chefredakteur Klaus-D. startete im Sommer einen dreiwöchigen Urlaubstest in Amerika. Als er anschließend wieder in der Redaktion auf-

Seltenstes Formular:

tauchte, verkündete er, diese Maßnahme hätte sich als gesundheitsgefährdend und untauglich herausgestellt, und somit sei für den Rest des laufenden Jahres Urlaub gestrichen.

Lustigste Wand:

Die lustigste Wand stammt aus Christians Feder. Er schrieb im TOTAL!-en Abgabestreß am Ende eines Textes:

„Dieses Game ist technisch eine wandfrei.“
Gnädig verbesserte Thomas in: einwandfrei.



Der **Game Boy Pocket** wurde ebenfalls in Wiesbaden vorgestellt. Im stylischen Pseudo-Chrom gehalten und **30 % kleiner** als die normale Keksdose bietet der Bildschirm erfreulicherweise auch ein schärferes Bild.

Größte Schandtät:

„Der Herr sofort“, heißt es im Volksmund. Das süße Gorillababy Kiäühevoll erspielten **PilotWings 64-Spiel** ere als ein kleines Vergehen, dennoch mit langatmigen Gerichtsverfahren an der Haupttäter Fred stehenden Fußes enthauptet. („Ich weiß gar nicht, was Ihr von mir wollt. Haupt nicht ...“) waren nicht gerade sehr innovativ. Ein professioneller Henker engagierte, dessen Lohn selbstverständlich vom Gehalt des Angeklagten abgezogen wurde. (Was soll er auch jetzt noch damit?)

Putzigstes Sprite:

Das süße Gorillababy Kiäühevoll erspielten PilotWings 64-Spiel ere als ein kleines Vergehen, dennoch mit langatmigen Gerichtsverfahren an der Haupttäter Fred stehenden Fußes enthauptet. („Ich weiß gar nicht, was Ihr von mir wollt. Haupt nicht ...“) waren nicht gerade sehr innovativ. Ein professioneller Henker engagierte, dessen Lohn selbstverständlich vom Gehalt des Angeklagten abgezogen wurde. (Was soll er auch jetzt noch damit?)

MARCO, 23



Mein Aufgabenbereich: Das wüßte ich auch gerne.

Lieblingsheld: Ren & Stimpy. Die beiden schockieren nicht nur täglich die Fernsehzuschauer mit den denkbar geschmacklosesten Entgleisungen, sondern sind auch die Helden des stümperhaftesten Super-Nintendo-Spiels, das jemals auf dieser Erde entwickelt wurde.

Schlimmstes Erlebnis in der Redaktion: Als ich meine Kollegen vor einem Nintendo⁶⁴ niederknien sah, obwohl der morgendliche Redaktionseid auf einen Game Boy geschworen werden muß.

Wen oder was würdest du am liebsten auf den Mond schießen? Die Programmierer von Titus und T•HQ, weil sie es sicherlich noch rechtzeitig vor dem 1. März schaffen werden, daß alle SNES-Besitzer die Freude an ihrer Konsole verlieren.

Was wünschst du dir im Spielebereich für dieses Jahr? Daß Nintendo es schafft, im Laufe des Jahres mehr als nur eine Handvoll Spiele für das N64 in Deutschland auf den Markt zu bringen und tatsächlich noch mehr an Leistungsfähigkeit aus der Konsole herausholt – am besten mit Street Fighter 64.

THOMAS, 28 (Pseudonym: Akido)

(Ich will nicht schon dreißig werden!)



Mein Aufgabenbereich: Textkorrektur, Shorties, TOTAL!-Intern und -Labor, Rennspiele testen

Lieblingsheld: Ken aus Super Street Fighter II (der goldene Ken), weil ich ihn halt sehr gut spielen kann und er kein lächerliches Kostüm trägt.

Film '96: Ren & Stimpy (läuft auf Nickelodeon). Die beiden sind die absolute Härte schlechthin, und ich bin der Meinung, daß diese Zeichentrickserie deswegen überhaupt nicht für Kleinkinder geeignet ist, sondern im Spätprogramm laufen sollte, damit ich sie nach der Arbeit in Ruhe ansehen und natürlich auf Video aufzeichnen kann.

Meine wohlthätigste Tat: Ich habe im Supermarkt einer älteren Frau mit zu kurzen Armen ein tiefgefrorenes Fischgericht aus dem Kühlregal geholt. Die hat sich vielleicht gefreut!

Wen oder was würdest du am liebsten auf den Mond schießen? Auf den Mond? Ein luftdichtes Ferienhaus mit großer Garage für meinen Lamborghini-Raumgleiter und ein schickes Mondmobil mit Allradantrieb.

Was wünschst du dir für 1997? Einen fetten Lottogewinn, mit dem ich mir ein eigenes Programmierer-Team kaufen kann.

Mein schlimmstes Erlebnis in der Redaktion: Es ist ein schlimmes Erlebnis, ständig die Zeit zu vergessen und sehr viel später nach Hause zu kommen als geplant.

Was wünschst du dir im Spielebereich für dieses Jahr? Ich wünsche mir, daß endlich eine Mischung aus einem Rennspiel, einer Handelssimulation, einem 3D-Shooter und einem Prügelspiel auf den Markt kommt, die vor allem anwenderfreundlich ist.

Größte Merkwürdigkeit '96:

Das war so: Nicole hatte sich hübsche Staubfänger für ihr Heim gekauft, und ich riet den Preis: 28 DM. Zu unserer Überraschung war der Preis exakt richtig. Kurz darauf hatte sie eine Art Kerzenständer in der Hand. Diesmal riet unser Volontär Frederic den Preis: 49 DM. Als wir bemerkten, daß auch diese Schätzung genau der Wirklichkeit entsprach, brachen wir alle in schallendes Gelächter aus. Übrigens passierten an diesem Tag noch diverse weitere Merkwürdigkeiten ähnlicher Art.



FRED, 26



Mein Aufgabenbereich: Mädchen für alles und die Charts

Lieblingsheld: Grobi, weil er auch Angst vorm Haarschneiden hat.

Schlimmstes Erlebnis in der Redaktion: Niemand will mir glauben, daß ich absolut nichts mit dem Löschen der PilotWings 64 Spielstände zu tun habe.

Wem und warum würdest du in der Software-Branche einen Orden verleihen? Shigeru Miyamoto für beinahe schon krankhaft unermüdliche Kreativität.

Was wünschst du dir im Spielebereich für dieses Jahr? Ein Turok, das die Erwartungen noch übertrifft, heiße Mario Kart 64-Duelle, F-Zero 64, StarFox 64, ISS 64, viele innovative Ideen.

JULIAN, 27



Status: unser Mann im All.

Mein Aufgabenbereich: Hardware-Reports, Insider-News, US- und Japan-Infos

Film '96: Trainspotting

CD '96: Nick Cave & the Bad Seeds: Murder Ballads

Schlimmstes Erlebnis in der Redaktion: Ich habe die TOTAL!-Redaktionsräume gesehen ...

Wem und warum würdest du in der Software-Branche einen Orden verleihen? Square (für die 1. Jahreshälfte)

Wen oder was würdest du am liebsten auf den Mond schießen? Square (für die 2. Jahreshälfte)

Meine wohlthätigste Tat: Ich habe Deutschland verlassen.

Was wünschst du dir im Spielebereich für dieses Jahr? ZELDA!!!

KLAUS-D., 28

(Wie doch die Zeit vergeht, wenn man sich amüsiert ...)



Mein Aufgabenbereich: Leserpost, z. T. News, Heft- und Terminplanung, Leute zur Arbeit antreiben, pardon, motivieren ...

Lieblingsheld: Wario (aber erst seit Mario Kart 64)

Film '96: Trainspotting

Schlimmstes Erlebnis in der Redaktion: Jeden Monat aufs neue die Terminplanung. („Ach, diesen Freitag hätte der Text schon fertig sein sollen! Ich dachte nächsten Freitag ...“)

Wem und warum würdest du in der Software-Branche einen Orden verleihen? Peter Körzinger von Nintendo of Europe, der in Aschaffenburg ein RGB-Kabel kaufte, weil in der gesamten Region zum Screenshots-machen von Donkey Kong Country 3, Terranik Street Fighter Alpha 2 und Winter Gold keins aufzutreiben war. („Kabel, was is'n das? Braucht Ihr das? Gib'ts bei uns nicht! Frag' doch mal beim Claude oder im Lager nach ...“)

Meine wohlthätigste Tat: Entgegen anderslautender, böswilliger Gerüchte habe ich, glaube ich, schon mal einen Urlaubsantrag unterschrieben. (Ausnahmen bestätigen die Regel! Die Red.)

Ein Traum, an den du dich nur zu gut erinnerst: Mir träumte, ich hätte mein Hobby zum Beruf gemacht und würde durch Videospielen Geld verdienen ...

Wen oder was würdest du am liebsten auf den Mond schießen? Alle, die Schuld daran haben, daß Super Mario RPG nicht in Deutschland erschienen ist. Vor allem aber penetrante David-Letterman-Kopien und Leute, die Filme synchronisieren.

Was wünschst du dir im Spielebereich für dieses Jahr? Daß Nintendo das SNES nicht fallen läßt wie eine heiße Kartoffel und sich nur noch aufs N64 konzentriert. Und, daß das N64 billiger wird.

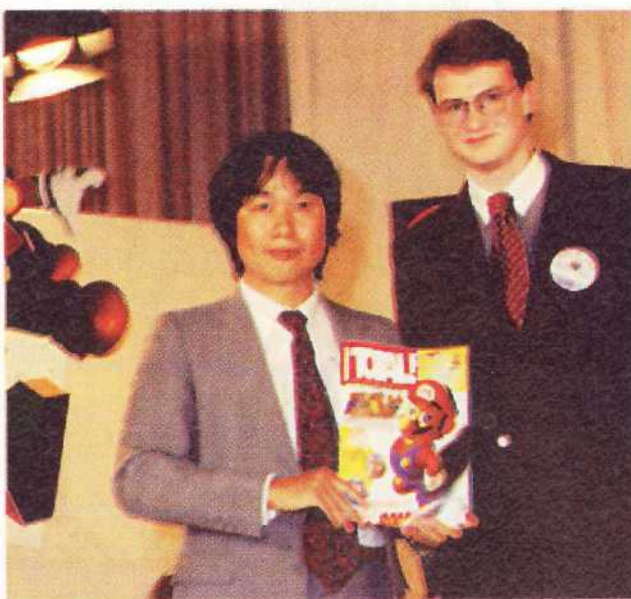


Eifrigster Charts-Schreiber:

Oliver Kern sandte uns für die Ausgabe 6/96 seine sage und schreibe **665 Titel umfassende Chartliste**. Danach müssen wohl ganz schön die Griffel gegläht haben. Tolle Leistung, Oliver!



Event des Jahres:



Eine der beiden Personen auf diesem Bild hatte damals ganz weiche Knie. Könnt Ihr erraten wer?

Am 9. September reiste eine dreiköpfige Delegation des TOTAL!-Teams ins über 600 Kilometer entfernte **Wiesbaden**. Big N hatte gerufen und alle, alle kamen. Kein Wunder, war der Grund für das deutsche Mega-Event doch die Premiere des Nintendo⁶⁴. Neben unzähligen Nintendo-Mitarbeitern und Journalisten aus ganz Europa fanden sich unter der Schirmherrschaft des Nintendo-of-Europe-Triumphrats Ota/Stahler/Rudolph unter den geladenen Gästen auch zwei sehr prominente Persönlichkeiten aus Japan. **Genyo Takeda**, der Chefentwickler des N64 und sogar **Shigeru Miyamoto** himself gaben sich die Ehre.

Wichtigste Telefonnummer:



Beste Hardware '96:



Ohne die Telefonnummer hätten wir nicht überleben, geschweige denn eine Produktion beenden können: unsere Pizza Connection. Spitzenreiter unter den runden Teigklappen war eindeutig die Schafskäse-Zwiebeln-Pizza. Wir danken – auch im Namen unserer Eltern – für die Interhaltung der Heftproduktion. Obwohl sie täglich ihren Dienst. Obwohl F an dieser Stelle allen Ham-behauptet hat, er hätte sie zwischen zweier Pizza-Bringdiensten! hören: „Wenn ich nicht laufe, lö sollten wir Klaus ausnahmsweise nehmen ...“

TOTAL! läßt die vergangene
das mit gutem Grund

Jahr sehr turbulent
die TOTAL! weiter

ber, wi

Sag zum Abschied leise

Gera

den Eit der Filmumsetzung des gleichnamigen Disney-Streife.
Klaus-öffentlichke Nintendo das letzte Spiel für ihr altherwürdig
rio 64mit zu rechnen, daß noch weitere Titel für den betagten 8-L
m erfreut sich der Schuhkarton mit System noch immer großer Be
wie Super Mario Bros. 3, Legend of Zelda oder Metroid sind ar
ten nicht mehr wegzudenken. Wir sind der Meinung, das NE
gleich erung behalten werden, denn wie viele Stunden Spielspaß k



Daß die meisten von Euch emsig wie die Bienen sind, wissen wir. Doch eine Eurer Zuschriften – der Briefträger brach unter der Last der Einsendung beinahe zusammen – übertraf all unsere Erwartungen.



Jenny und Melanie Wichmann schickten uns ein gigantomanisch großes Gemälde. Nochmals tausend Dank dafür, Jenny und Melanie!



Der **Game Boy Pocket** wurde ebenfalls in Wiesbaden vorgestellt. Im stylischen Pseudo-Chrom gehalten und **30 % kleiner** als die normale Keksdose bietet der Bildschirm erfreulicherweise auch ein schärferes Bild.



Diese Szene ist nachgestellt. Das Original wurde indiziert ...

„Kleine Sünden bestraft der Herr sofort“, heißt es im Volksmund. Nun, das Löschen der mühevoll erspielten *PilotWings 64*-Spielstände ist zwar alles andere als ein kleines Vergehen, dennoch mußten wir, ohne uns mit langatmigen Gerichtsverfahren aufzuhalten, den Schandtäter Fred stehenden Fußes enthaupten. Seine letzten Worte („Ich weiß gar nicht, was Ihr von mir wollt. Ich hab doch überhaupt nicht ...“) waren nicht gerade sehr innovativ, weshalb wir einen professionellen Henker engagierten, dessen horrendes Honorar selbstverständlich vom Gehalt des Angeklagten bezahlt wurde. (Was soll er auch jetzt noch damit?)

(Wo ist meine Jugend geblieben?)



Mein Aufgabenbereich: Tests und Reportagen, Sammelkarten und Komplettlösungen zu Jump&Runs, Wasserrohrbrüche

Lieblingsheld: Mario – blöde Frage, wer denn sonst?

CD '96 langweilige *Mainstream-Musik*, die z.
T. vor meiner Geburt, in' war ...

Filme '96: Twelve Monkeys, The Usual Suspects, First Contact (in Englisch!)

Größtes Ärgernis '96: Die Verantwortlichen der deutschen Synchronisation des neuen Star Trek-Films sind an Inkompetenz und Schlampigkeit nicht mehr zu überbieten. („Machen sie es so!“) oder „Beschleunigen!“, von der x-ten Übersetzung des Vulkaniergrußes ganz zu schweigen ... Arraall!

Mein schlimmster Tag: Sylvester war für mich ... Nun, sagen wir, eher nicht so toll, weil mein Kumpel Sven – Der kleine Junker – Leyk sich als uncool erwies und eine Videokassette des Letzten Mohikaners für attraktiver hielt als eine Sylvesterparty und er am allerletzten Ende einer Kleinstadt wohnt, in der vernünftige öffentliche Verkehrsmittel wohl in den nächsten hundert Jahren nicht erfunden werden.

Ein Traum, an den du dich nur zu gut erinnerst: Eine geschmackvoll eingerichtete Wohnung, mit einem N64 und Cindy Crawford ausgestattet ... (Hui, war das ein Abend ...)

Wem und warum würdest du in der Software-Branche einen Orden verleihen? Shigeru Miyamoto, weil er die mit Abstand genialsten Games entwickelt.

Was wünschst du dir im Spielbereich für dieses Jahr? Super Mario 64 II, III und IV sowie ein supergutes SNES-Spiel, und daß Big N diesmal ihre Termine einhält. Ist das etwa zu viel verlangt?

25.06.96, Hamburg, mittags, die Sonne brennt, die Frisur ist geschützt. Einige Redaktionsmitglieder campieren seit Tagen im Testraum, um einen Platz vor dem Fernseher zu ergattern. Andere haben vergeblich versucht, sich mit Handschellen an die Fernbedienung zu ketten. Wiederum andere wanken apathisch umher und murmeln Beschwörungsformeln wie: „In Japan haben sie seit Samstag das N64 ...“ oder „Ich will Mario!“. Die schrille Türklingel beendete die trügerische Ruhe vor dem Sturm. Wir hören den verdutzten Kurier noch sagen: „Ich habe hier ein Paket aus J...“, doch seine Hinweise auf die Liefergebühr verhallen bereits ungehört im Flur.

Rückblickend ist es verwunderlich, daß er in dem allgemeinen Tohuwabo (noch schlimmer als bei einem Auftritt der Spice Girls) nicht zu Schaden kam. Zerfetzte Überreste der Verpackung zeugten noch Tage später von der denkwürdigen Ankunft des N64, denn nachdem sich die Redaktion im Testraum verbarrikadiert hatte, wurden die beteiligten Personen für die folgenden Tage nicht mehr gesehen. Nachfolgende Generationen werden sich am Lagerfeuer die Geschichte dieses denkwürdigen Tages erzählen, und Minnesänger werden die Heldentaten derer besingen, die sich auch von der Fußball-EM nicht davon abhalten ließen, PilotWings 64 durchzuspielen und Bowser zu bezwingen.

Ein schöööner Tag ...



Endlich ist es soweit: Das Nintendo⁶⁴ ist da, und das TOTAL!-Team ist hin- und weggerissen. Nach einer viel zu langen, ehrfurchtsvollen Schweigesekunde ...



... entbrennt, obwohl Klaus-D. auf Einhaltung der Rangordnung plädierte, eine wüste Schlacht (Motto: keine Gefangenen!), an deren Ausgang sich heute keiner der Beteiligten mehr erinnern kann.

HIGHSCORE



Neben Super Mario Kart-Assen sind ab dieser Ausgabe auch die F-Zero-Spezialisten unter Euch gefragt!

Die Spielregeln

Schließt Euer Super Nintendo über einen VHS-Videorekorder an Euren Fernseher an! Dabei müßt Ihr darauf achten, daß Ihr das Scart- bzw. Antennenkabel der Konsole in die richtige Eingangsbuchse des Rekorders steckt. Danach stellt Ihr auf einem freien Kanal die Frequenz Eurer Konsole ein. Nun benötigt Ihr nur noch eine Videokassette, um Euren Rekordversuch aufzuzeichnen. Dabei müssen sowohl die Einstellungen im Optionsmenü, Fahrzeugwahl, das gesamte Rennen sowie die Einblendung der gefahrenen Zeit 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

Super Mario Kart

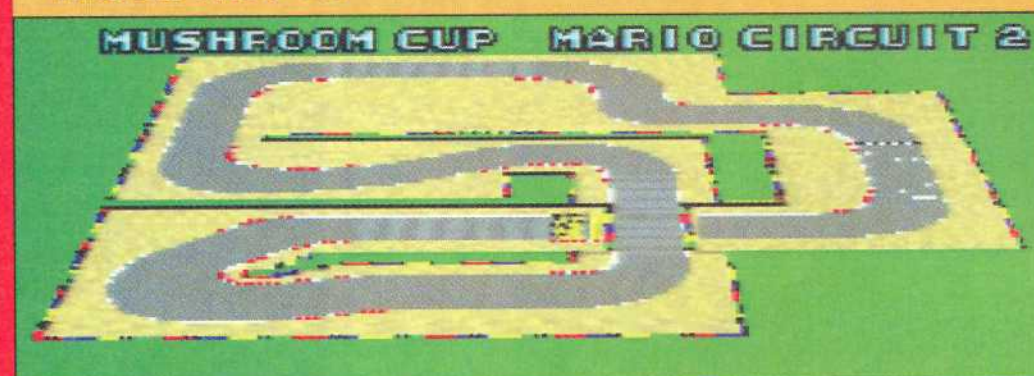
Track No. 1:



Mario Circuit 2:

1 Andre Niendorf	1:13:84	3 Christian Lackner	1:23:65
2 Sascha Dragomirov	1:17:82	4 Frank Klocke	1:24:53
		5 Stephan Simeth	1:29:35

Track No. 2:



Bowser Castle 2:

1 Sascha Dragomirov	1:46:92	3 Christian Lackner	1:59:53
2 Frank Klocke	1:53:90	4 Andre Niendorf	2:03:63
		5 Stephan Simeth	2:05:13

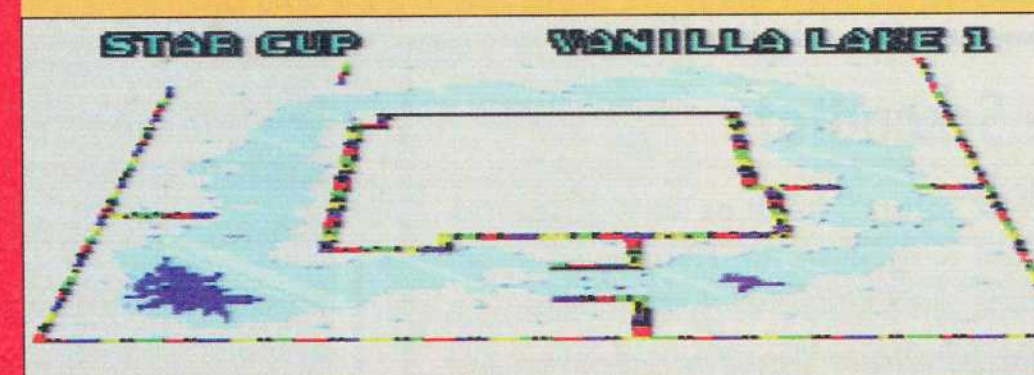
Track No. 3:



Vanilla Lake 1:

1 Sascha Dragomirov	57:13	3 Christian Lackner	1:15:06
2 Andre Niendorf	1:08:99	4 Florian Giese	1:21:33
		5 Sven Reimers	1:24:62

Track No. 4:



Ghost Valley 3:

1 Andre Niendorf	1:17:59	3 Frank Klocke	1:28:69
2 Sascha Dragomirov	1:17:92	4 Christian Lackner	1:29:98
		5 Stephan Simeth	1:39:93

HIGHSCORE

F-Zero

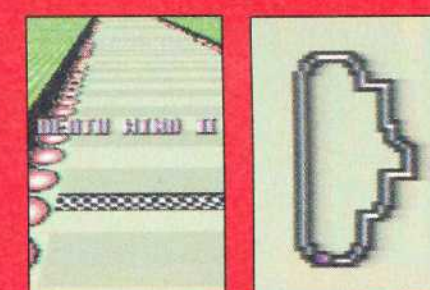
Neben der Super Mario Kart-Raserei läuft natürlich auch weiterhin unser F-Zero-Highscore-Wettbewerb. Damit dieser auch richtig spannend wird, brauchen wir natürlich Eure tatkräftige Unterstützung. Also laßt Eure Antigravitationsgleiter warmlaufen und los geht's!

Track No. 1:



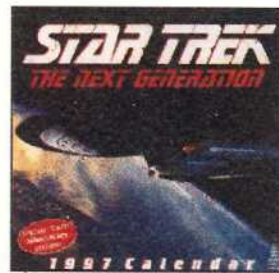
Achtung! Auf der Mute-City-III-Strecke gibt es eine praktische Abkürzung ...

Track No. 2:



Bleifüße gesucht! Death Wind II ist ein Track für echte Rennspielprofis.

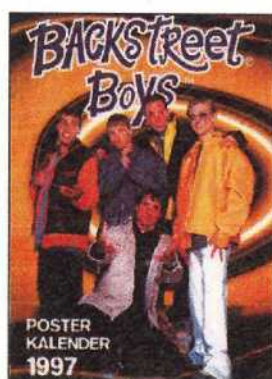
KALENDER 1997



Star Trek
Next Generation
Best.-Nr. 1044



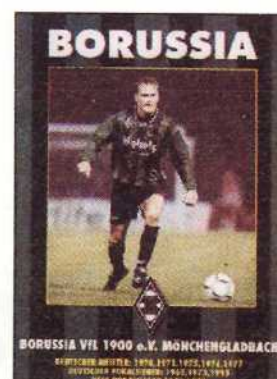
Star Trek
Deep Space Nine
Best.-Nr. 1045



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

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

JA, hiermit bestelle ich aus dem PMS-Shop

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

☐ **Visa** ☐ **Eurocard**

Bankinstitut

Kreditkartennummer

Gültig bis

Kreditkarteninhaber

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

Bitte keine Überweisung!

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

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

Wir versenden per Paketservice!

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

Vorname, Name

Straße, Hausnummer

PLZ, Ort

Datum, Unterschrift

(Bei Jugendlichen unter 18 Jahren Unterschrift des Erziehungsberechtigtem)

Coupon einsenden an:
**ProMailShop, Postfach 1217,
85554 Kirchheim, Fax 089-904 807 21**

DIXIE KONG'S

DOUBLE TROUBLE

KOMPLETTLÖSUNG - TEIL 1

Willkommen, liebe Affengemeinde!

Seid Ihr bereit für den dritten gerenderten Ausflug ins Reich der Primatenfamilie? Gut, dann nichts wie ran an die Joypads und diese TOTAL! zur Hand, denn in dieser Ausgabe starten wir mit einer umfassenden Komplettlösung des Jump&Run-Hammers! Kein Bonusraum und kein Bananenvogel wird Euch mehr verborgen bleiben. ch

LEVEL 1 - Lago Limbo



Kennern der Vorgänger-Module sind die kleinen Hilfen der besonders angeordneten Bananen bereits nicht mehr unbekannt. Wählt Dixie an, nehmt Kiddy mittels des A-Knopfes auf die Schulter und laßt ihn im Sprung auf das angeknaxte Holz fallen! Dadurch wird der Weg frei



Ein klitzekleiner Tip am Anfang: In jedem Level ist jeweils eins der beiden Bonusfässer vor und nach dem Restart-Faß platziert. In das Zweite dieses Abschnitts gelangt Ihr, indem Ihr an der oben abgebildeten Stelle beim 'N' ins Wasser springt und nach rechts weiterräut



Wenige Meter weiter rechts müßt Ihr nur noch über ein paar hölzerne Barrikaden hinwegspringen, um in das heißersehnte Bonusfaß springen zu können. Nach erfolgreichem Abschluß der Bonusrunde führt der Weg nach rechts weiter.

LEVEL 2 - Türen Allüren



Das erste Bonusfaß des zweiten Levels ist ebenfalls nicht schwierig zu finden. Folgt der Bananenspur nach links und springt mit dem Huckepackwurf an den oberen Türschalter! Werft Kiddy Kong, damit Ihr anschließend mit Dixies Propellersprung durch die Tür rechts segeln könnt!

Das zweite Bonusfaß findet Ihr sehr weit oben am rechten Ende des Levels. Als kleine Orientierungshilfe solltet Ihr auf einen einsamen grünen Zinger achten



LEVEL 3 - Gezeiten Pleiten



Diese Stage ist ähnlich wie der erste Level aufgebaut. Zwar könnt Ihr das erste Bonusfaß schon sehen, kommt aber ohne Blessuren nicht dorthin. Taucht deshalb zunächst nach links zurück, denn ...



... dort findet Ihr den treuen Schwertfisch Enguarde! Mit seiner kampferprobten Nasenspitze könnt Ihr die Clownfische aus dem Weg räumen und unbeschadet zum Bonusfaß gelangen



Verscheucht mit dem grünen Geisterfaß zunächst einmal den fetten Vogel über Euch! Danach müßt Ihr Kiddy anwählen, in die Hände spucken (nicht unbedingt notwendig) und mit den Platschern des Pummelchens den Bananen bis zum zweiten Bonusfaß folgen



Aufgepaßt, jetzt wird's frostig! Das erste Bonusfaß liegt, oder besser schwebt auf dem Weg, so daß Ihr unterwegs ohne Probleme mal reinschneien könnt



Auf der zweiten Skihütte hinter dem Restart-Faß behüten zwei Kremlings das zweite Bonusfaß. Schlagt sie mit Kiddys Rollattacke in die Flucht, und holt Euch eine Bananen-Münze!



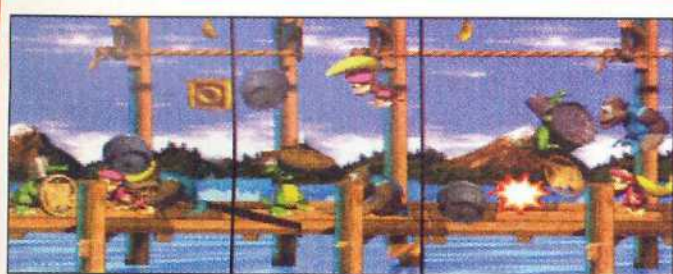
Die meisten der Bodenklappen sind mit einem Ketten-schloß versiegelt. Eine Unverschlossene wird von einem grünen Zinger bewacht. Saugt mit Ellie ein herumstehendes Faß an, und verschafft Euch Zugang zum ersten Bonusraum des fünften Levels!



Die zweite Möglichkeit, in diesem Level an eine Bananen-Münze zu gelangen, bietet sich erst auf der Zielgeraden. Statt nach rechts zu laufen, um den Abschnitt zu verlassen, begeben sich Euch zuvor ganz nach links. Ein unsichtbares Faß erscheint, und Ihr werdet nach oben geschleudert



Auch dieses Bonusfaß wird von grünen Zingern bewacht. Die Erfahrung hat gezeigt, daß angesaugte Fässer das angemessene Arbeitsmaterial sind, um den widerstandsfähigen Stacheltieren Paroli zu bieten



Die DK-Münzen liegen in der ersten Welt klar erkennbar auf dem Weg. Um an sie zu kommen, müßt Ihr ein Faß im Sprung hinter den Feind werfen, wie Ihr es auf dieser Bildabfolge sehen könnt



1. BOSS

Der erste Endgegner ist halb so fies wie er dreinschaut. Ihr müßt ihn nur mit genügend Käfern füttern, bis er rechts über den Rand kippt

In der kommenden Ausgabe verraten wir Euch weitere Geheimnisse der folgenden Level. Bis dahin könnt Ihr ja schon mal selber auf Erkundungstour gehen. Chiao, bis dahin!

TOTAL! bedankt sich



AN DIESER STELLE WOLLEN WIR EINIGEN VON EUCH FÜR DIE SCHNELLE ZUSENDUNG VON TIPS UND TRICKS DANKEN.

UNSER EXPERIMENTIERFREUDIGE LESER ANDREAS HILD AUS BIEDERHEIM VERRIET UNS, DASS MAN EINIGE MALE UM DIE VIER STEINE FAHREN MUSS, DIE AUF DER OBERWELT AUS DEM SEE RAGEN, UM IN DIE VERLORENE WELT ZU KOMMEN. KAI SCHERHAUS AUS RAVENSBURG SCHICKTE UNS EINE BESCHREIBUNG ALLER 15 BANANENVÖGEL-STANDORTE. DIE ERSTEN DREI FINDEN SICH JA NOCH

RELATIV EINFACH. AN DER KÜSTE DES BOUNTY BEACHS GEGENÜBER VON FUNKY KONGS BOOTSVERLEIH UND IN DER SCHMUGGLERBUCHT HINTER DER ZWEITEN BRÜCKE IM ORANGATANGA-SEE SIND ZWEI DER BEGEHRTE VÖGEL ZU FINDEN. DEN DRITTEN FLATTERMANN ERHALTET IHR VON BARNACLE IM TAUSCH GEGEN EINE MUSCHEL, DIE IHR BAZAAR ABKAUFEN KÖNNT. IN DER KOMMENDEN AUSGABE VERRATEN WIR EUCH DIE VERSTECKE DER ANDEREN BANANENVÖGEL.

TIPS & TRICKS WANTED!

Seid gegrüßt, Ihr Mogel-Freaks!

Wie immer sind wir auf Eure Hilfe bei den T&T angewiesen, ganz besonders, wenn es um das N64 (aber auch 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! Am besten ist es, wenn Ihr eine Schreibmaschine oder einen Computer benutzt, damit Mißverständnisse beim Übertragen ins Heft (alles schon dagewesen) vermieden werden können. Wir erwarten sehnsüchtig Eure Post! Schreibt an die untenstehende Adresse! Wir suchen T&T zu Game Boy, NES, Super Nintendo und Nintendo⁶⁴! Ob Ihr Modulcodes, Kurztips, Cheats oder umfangreiche Komplettlösungen beisteuert, ist egal: Jeder, der mitmacht und dessen Beitrag abgedruckt wird, hat die Chance, belohnt zu werden! Vergeßt jedoch nicht, Euren **Absender auch im Brief** anzugeben! Denn es lohnt sich! Unter allen Einsendungen verlosen wir jeden Monat **drei sechsmonatige TOTAL!-Freiabos!!!**

An dieser Stelle noch ein kleiner Hinweis: Denkt bitte daran, daß wir keinerlei Tips & Tricks zu indizierten bzw. beschlagnahmten Spielen veröffentlichen können. Und noch etwas: Falls ein Trick mal nicht gleich funktionieren sollte, gebt nicht sofort auf! Manchmal müssen Tastenkombinationen sehr schnell und möglichst flüssig eingegeben werden. Sollte gar nichts klappen, dann schreibt bitte 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! 1/97 heißen:
Christian Doberschütz, Köln
Jörg Südholt, Rosendahl
David Braun, Griesheim**

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

TIPS &

NINTENDO 64

Killer Instinct Gold (jap. und US)

Gargos anwählen:

Um die Gestalt von Gargos annehmen zu können, müßt Ihr lediglich während der Introsequenz die Vorstellung der Charaktere abwarten und dann nacheinander Z, A, R, Z, A, B drücken. Wenn diese Kombination fehlerfrei eingegeben wurde, wird Gargos dies mit einem Lachen quittieren. Ab dann steht er im Arcade-, Team- sowie im Tournament-Modus zur Verfügung.



Alle Farben anwählen:

Die Farbe der Kleidung oder der gewählten Figur selbst kann im Charakterauswahlscreen durch einfaches Drücken nach oben oder unten verändert werden. Damit der ausgesuchte Kämpfer zusätzlich in weiß, gold oder als Schatten dargestellt werden kann, müßt Ihr ebenfalls auf die Vorstellung der Cha-



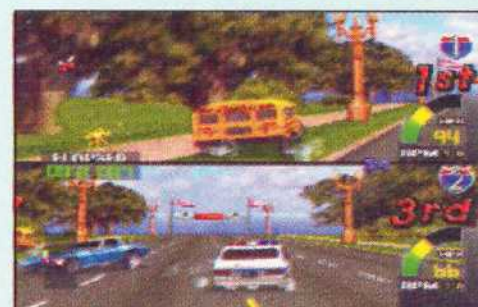
aktere warten und dann nacheinander Z, B, A, Z, A, L drücken. Der Sprecher begrüßt Euch zur Bestätigung mit einem freundlichen „welcome!“.

Sky Stage anwählen:

Die Sky Stage ist nur im Zweispieler-Modus zugänglich. Um diese anwählen zu können, müßt Ihr auf beiden Controllern im Charakterauswahlscreen das Steuerkreuz nach unten halten und gleichzeitig den Knopf für den mittleren Tritt drücken.

Cruis'n USA (US)

Wem die angebotenen Automobile nicht ausreichen, der kann mit diesem Cheat, wie beim Arcade-Original, unter drei weiteren Wagen wählen. Haltet dazu im Fahrzeugauswahlménü den linken, obe-



TRICKS

Shorties



ren und unteren C-Button gedrückt, bevor Ihr ein Fahrzeug endgültig auswählt. Die ersten drei Fahrzeuge von links aus betrachtet lassen sich verwandeln, und zwar in einen Jeep, einen Schulbus und einen Polizeiwagen. Bestätigen könnt Ihr dann per Starttaste.

Super Mario 64

Wer sehr geschickt ist und ohne die Kanone benutzen zu wollen auf das Dach des Schlosses gelangen möchte, der sollte folgende akrobatische Einlage probieren.



Denn es ist nicht nötig, die Kanone im Vorgarten durch das Auffinden aller 120 Sterne zu aktivieren. Springt per Dreifachsprung rechts vom Schloß den Hügel hoch und von dort aus an die Schloßwand und gleich darauf nochmal etwas höher an die linke Schloßwand! Wenn alles nach Vorgabe läuft, landet Mario direkt auf dem Dach des Schlosses. Allerdings bringt diese Aktion nicht viel, denn Yoshi erscheint erst, wenn Ihr alle 120 Sterne in der Tasche habt. Immerhin befinden sich aber drei Extraleben auf dem Dach. Übrigens verfügen die Spitzdächer der Türme über keine Kollisionsabfrage, Ihr könnt also einfach mit Mario durch sie hindurchgehen.

Wayne Gretzky's 3D Hockey (US)

Es gibt eine Möglichkeit, die Spieler unsichtbar werden zu lassen. Aktiviert dazu noch vor dem Spiel



beginnt die Replay-Funktion! Wählt einen Spieler per R-Button aus und drückt, solange der Crack noch



blinkt, den Z-Button! Spielerisch bringt dies natürlich nicht allzuviel. Um einen Mitspieler zu verwirren (insofern er nichts bemerkt hat), ist der Trick aber allemal gut. Ihr könnt auch die Körper der Spieler verändern. Wählt dazu das Optionsmenü an und haltet den linken, oberen oder unteren C-Button gedrückt! Ein zusätzlicher Druck auf die R-Taste läßt am unteren Bildschirmrand eine Zeile mit vielen Nullen erscheinen. Die ersten sechs Nullen können verändert werden, indem jeweils einer der drei oben genannten C-Button gehalten und zur Aktivierung der R-Button gedrückt wird. Probiert verschiedene Zahlenkombinationen aus, um die Köpfe oder Körper der Spieler zu verformen. Als witziger Nebeneffekt wirken sich die Einstellungen auch verschiedentlich auf die Stimme des Sprechers und auf die Spielgeschwindigkeit aus.



kurzem unter die Finger gekommen: Drückt im Optionsmenü oben, rechts, unten, links, oben, links, unten, rechts! Es erscheint ein Cheatmenü, in dem sich eine Menge nützlicher Dinge einstellen lassen.

Heiko Handereit, Bonn

Secret of Mana 2 (jap.)

Fortsetzung aus TOTAL! 1/97:

Nach dem Kampf mit dem Zwischengegner wandert Ihr zurück zur Stadt. Laßt Euch vom Mann mit der Kanone (hinter dem Haus) wegbomben (Dazu benutzt Ihr das erste Zeichen!). Ihr landet auf einem Feldweg, der Euch zu Eurem Verbündeten führt, mit dem Ihr nun zum Schloß aufbrecht. Sprecht dort mit dem König, der Euch einiges über die restlichen sechs Magien verrät, und geht danach zum Einkaufen ins Dorf zurück, um Euch ein wenig auszuruhen. An dieser Stelle solltet Ihr speichern.

Am nächsten Morgen sprecht Ihr wieder mit den Dorfbewohnern und geht zurück zum Schloß. Auf dem großen Platz findet Ihr eine Kanone, die Euch wieder zum Dorf bombt. Dort angekommen, verlaßt Ihr die Örtlichkeit in westlicher Richtung. In Höhe der Höhle biegt Ihr nach unten ab. Nach einer Weile gelangt Ihr in eine weitere Stadt, in der Ihr zum Hafen müßt. Man fragt Euch, ob Ihr woanders hin wollt, und Ihr antwortet mit ja. Daraufhin werdet Ihr in eine neue Stadt verschifft. Wie immer sprecht Ihr mit allen Leuten und kauft nebenher auch noch das notwendige Ausrü-



SUPER NES

Batman Forever

Leser, die sich regelmäßig TOTAL! zulegen, haben sicherlich schon Nutzen aus den Tips&Tricks zu Batman Forever aus Heft 2 und 7/96 gezogen. Der ultimative Cheat ist uns allerdings erst vor

CLASSIC CORNER

SUPERNES

Utopia

Ein paar nützliche Tips zur Steigerung der Zufriedenheit der Bevölkerung haben wir diesmal für Euch aus unserem (leider nicht mehr in Heftform zur Verfügung stehenden) Fundus herausgekratzt. Damit Eure Bevölkerung keine Not erleiden muß und Ihr einen guten Einstieg ins Spiel bekommt, liefern wir Euch erst einmal eine Liste der notwendigsten Gebäude (so, wie Ihr sie in der Reihenfolge bauen solltet).

1. Gewächshaus
2. Kraftwerk
3. Krankenhaus
4. Wache
5. zwei Wohnhäuser
6. Werft
7. Laboratorium
8. Waffenlabor

Sobald Ihr ein Erzvorkommen entdeckt habt, baut ...

9. zwei Erzwerke
10. Tank-Parks
11. zwei Tech-Parks

Wenn das Krankenhaus fertiggestellt ist, solltet Ihr die Geburtenrate auf „mittel“ stellen. Ist die Werft fertig, dann baut sofort einen Zerstörer! Und sobald Ihr ein Spritvorkommen entdeckt habt, baut ...

12. Chemiefabrik
13. Sprittank

Nun kommen wir zu den allgemeinen Tips:

- Stellt die Steuern von Anfang an auf 20 %. nur so bekommt Ihr die nötigen Einnahmen, um frühzeitig bauen zu können!
- Gebt den Spionen nicht zuviel Geld, die Aliens würden es schnell mitbekommen und Euch viel eher angreifen!
- Haben Eure Spione die gegnerische Stadt entdeckt, dann schickt

sofort zwei Zerstörer dort hin! Mit viel Glück zerstören sie wichtige Gebäude der Aliens, und Ihr habt eine Weile Ruhe vor ihnen.

- Versucht in der Zwischenzeit, die Marker näher an Eurer Stadt zu platzieren und Panzer hinzuschicken! Stellt später die Marker immer weiter nach außen!

- Wichtige Gebäude, z. B. Kraftwerke, solltet Ihr mit Lasern und Raketen absichern.

- Baut das Radarsystem ständig aus! So verhindert Ihr, daß sich die Aliens unbemerkt anschleichen können.

- Vergesst bei aller Verteidigung nie Eure Bevölkerung! Laßt es nie zu einem Mangel an Nahrung, Energie, Luft oder Wohnraum kommen! Wachanlagen steigern die Moral der Leute, und Sportereignisse sind natürlich auch nicht zu vergessen.

- Die Laboratorien sollten stets genug Geld und Raum zur Verfügung haben. Denn die forschende Zunft ist wichtiger als Ihr glaubt.

- Nach und nach muß dann die Industrie weiter ausgebaut werden. Baut weitere Gewächshäuser, Erzwerke, Waffenlabore und Tech-Parks! Wenn Ihr mit dem Handel der Güter genügend Geld verdient habt, könnt Ihr die Steuern ruhig etwas absenken. Das Volk wird es Euch danken.

- Immer, wenn ein paar Flugzeuge fertig sind, schickt Ihr sie zum Angriff nach Aliencity. Ihr könnt auch eine Armada von Panzern losschicken. Vergesst jedoch nicht, den Spionen Geld zur freien Verfügung zu stellen, damit sie auch von der Schlacht berichten können. *Beate Kleemann, Hannover*



TIPS &

stungsmaterial ein. Beim Ausgang an der westlichen Seite versperrt Euch ein Seefahrer den Weg, doch sobald Ihr ihn ansprecht, verschwindet er. Nach einer ganzen Weile trifft Ihr auf ein Blumenfeld hinter einer Höhle, dort fällt Ihr in einen tiefen Schlaf. Erwachen werdet Ihr später in einem unterirdischen Dorf, in dem Ihr an einer Versammlung teilnehmen solltet, um eine weitere Verbündete zu finden. Beim Verlassen des Dorfes begegnet Euch eine Dorfbewohnerin, der Ihr bis zu einer Kanone folgen müßt. Antwortet im darauffolgenden Gespräch mit ja, und Ihr werdet von der Frau in das vorletzte Dorf verfrachtet.

Sprecht dort mit jedem und wartet, bis es Nacht wird, um dann zu einem Haus mit zwei Türen zu gehen, das im Süden zu finden ist. Im ersten Stock des Hauses sprecht Ihr dann mit einem Mädchen, das Euch etwas gibt, mit dem Ihr Euch in Zwerge verwandeln könnt. Zuvor muß allerdings ein Platz in der Itemliste geschaffen werden.

Nun wandert Ihr zurück zum Hafen und nehmt die teuerste Überfahrt, die Ihr bezahlen könnt. Denn nur so landet Ihr wieder in der Stadt, in der Ihr zu Beginn die Wolfsmenschen getroffen habt. Verlaßt Ihr die Stadt in westlicher Richtung, trifft Ihr nach gewisser Zeit auf einen Zwerg vor einer Tierstatue. Er wird fliehen, und Ihr müßt vor der Statue stehend den Knopf A drücken, damit sich ein geheimer Weg öffnet. Benutzt nun den Gegenstand vom Mädchen, der aussieht wie ein Hammer. Wendet ihn bei allen Partymitgliedern an und benutzt den linken oberen Weg. In der Stadt angekommen, sprecht Ihr mit einem alten Mann, der Euch von einer Höhle in der Nähe des Blumenfeldes berichtet.

Nun wandert Ihr wieder zum Ha-

fen, wo Ihr das erste Zeichen benutzt und bezahlt. So kommt Ihr wieder in die Stadt mit den vielen Soldaten, die Ihr nach Westen verlaßt. Der Weg führt Euch später nach Norden zur Höhle. Dort erwarten Euch kleine grüne Quadrate. Stellt Euch in deren Nähe und drückt A. Nun verläuft der Treibsand in eine andere Richtung. Sucht alles ab und speichert in einem kleinen Raum den Spielstand.

Eine weitere Höhle findet Ihr östlich. Dort ist der erste magische Stein versteckt. Weiter östlich werdet Ihr Zeuge einer Schlägerei zwischen einem Soldaten und einem Gnom. Dem Gnom solltet Ihr helfen, wonach sich der Soldat in einen fliegenden Endgegner verwandelt, der eigentlich nur mit Magie zu besiegen ist. Nach dem Kampf erhaltet Ihr vom Gnom eine weitere nützliche Magie. Seid Ihr erneut in der Stadt angekommen, belegt die neue Magie des fliegenden Gnoms das Schloß mit einem Schloßfluch, und Ihr könnt das Schloß aufsuchen und betreten. Die Dorfbewohner haben das Schloß besetzt. Redet mit allen und durchsucht das Gemäuer.

Fortsetzung folgt ...

Maik Martin, Meerane

Breath of Fire II

Neue Zauber:

Wolltet Ihr immer schon mal Flame und Missile bekommen, ohne Euch großartig Umstände zu machen? Kein Problem! Nehmt einfach den Hausmeister, der traditionelle Häuser baut, und geht nach Memorytown! Dabei dürft Ihr allerdings nicht den Waffenhändler aus Guntz einladen, sondern den alten Mann aus dem Inn in Memorytown. Er ist bereit, Euch die Zauber Flame und Missile zu geben. Voraussetzung ist jedoch, daß Ihr keine APs und nur einen HP habt.

TRICKS

Shorties



Ideale Einstellung der Stadt: Ladet zuerst Baretta (Windia) ein (Ihr braucht nur einen Waffenhändler.)! Danach ladet Ihr Kay (Coursair) und Mac Clean (Whale Bay) ein und gebt dem Hausmeister das Geld für die neuen Gebäude. Draußen wendet Ihr nun zirka achtmal Timewarp an. Ist der Hausmeister fertig, könnt Ihr auch noch Hans (Hometown) einladen. Geht nun nach Windia und holt Daiye ab. Schließlich holt Ihr noch den alten Mann in Memorytown ab.

Nützliche Waffen, Rüstungen und Gegenstände:

Nach der sogenannten 128er Regelung erhaltet Ihr die nachfolgenden Waffen, Rüstungen oder Gegenstände nach einem Kampf. Also ist die Chance, das untenstehende Teil zu erhalten, 1:128 im Kampf mit dem jeweiligen Gegner. Viel Erfolg!

Gegner	Gegenstand
Carm	MeowSt
Sheef	SlicerDR
NRider	EmblemSD
Magicmas	ElmoreSD
DBrnger	WhiteSH
Cyclops	IronSH
Humus	D. Earing
GRider	Stamina
Racegude	Stamina
HCrab	Stamina
VHead	Stamina
GShaker	Shaker
KSludge	SacredSH, ArmyGL
ASludge	Extract, Van. Ext.
Gonghead	Extract, Van. Ext.
Trout	Extract
Barucuda	Extract
Crodworm	Extract
Banbhand	Charm
Chorking	Charm, ShinyBR
DFly	Lifepil
Michael Hundt und Tobias Wollny, Rheinberg	

International Superstar Soccer Deluxe

Gebt das Paßwort „53M\$6SJN“ ein, und dadurch könnt Ihr gegen das All-Star-Team auf Level 5 kämpfen. Gewinnt Ihr, so lobt Euch Konami dafür.

Sven Petersen, Bremen

seaQuest DSV

Wer die Missionen zunächst üben möchte, bevor er sich in den Kampf stürzt, kann folgende Paßwörter anwenden:

Tanker	F1XTNKR
Prison	PR1SONR
Plane	PLVTONM
Reactor	R34CTOR
Drug Lap	DRVGL4B
Battleship	B4TL5HP
Darwin Chaser	D4RXW1N

Street Fighter Alpha 2

Ein paar lustige Special-Moves für den neuen SF-Teil wollen wir Euch nicht vorenthalten, auch wenn sie nicht unbedingt siebringend wirken. Na ja, vielleicht, wenn sich der Gegner deshalb am Boden kringelt vor Lachen, aber probiert es selbst aus!

(Drückt einfach Select, statt des üb-



lichen Buttons bei der Anwendung eines Special-Moves!)

Ryu: unten, rechts-unten, rechts + Select

Ken: unten, rechts-unten, rechts + Select

Dan: unten + Select

Dhalsim: oben + Select



Gen: Alle Punch- oder Kick-Buttons drücken

Thomas Glodde, Leichingen

Stunt Race FX

Gibt man im Stunt-Trax-Modus die Initialen „RTC“ ein, so kann man

im Radio-Control-Modus spielen, ohne zuvor alle Sterne einsammeln zu müssen.

Timm Peltner, Neuss

Star Trek TNG

Natürlich ist eine Levelanwahl eine feine Sache. In diesem Fall erreicht man sie per Paßwort: OVERRIDE. Sobald Picard erschienen ist, könnt Ihr mit dem Steuerkreuz jeden Level frei anwählen.

Biker Mice from Mars

Um den Super-Hard-Modus zu aktivieren, drückt Ihr im Titelschirm auf dem zweiten Pad folgendes: oben, X, links, Y, unten, B, rechts, A, oben, X.

Timm Peltner, Neuss

GAME BOY

Final Fantasy 1

Meist startet man in Rollenspielen mit wenig Geld, wenig Kraft und wenig Waffen. Es gibt jedoch einen Trick, wie Ihr dies zumindest bei Final Fantasy 1 ändern könnt. Wählt als Charakter einen Human F oder Mutant F aus! So erhaltet Ihr einen Saber 50, den Ihr teuer verkaufen könnt, um ein ansehnliches Startkapital zur Verfügung zu haben.

Thomas Glodde, Leichingen

Monster Max

Verzweifelt Ihr bereits, weil der Weg zum erfolgreichen Rockstar aussichtslos erscheint? Das ist doch kein Grund zur Sorge, denn selbstverständlich haben wir alle Levelcodes parat. Bitte bedient Euch!

Level	Code
2	2PP?3R5D
3	1B8479N3
4	X2NW2!*-
5	2?*3W?2-
6	D?2Q8LDK
7	N-KK#4V7
8	1*!YYJHK
9	322917Q3
Endgegner	V68!13W

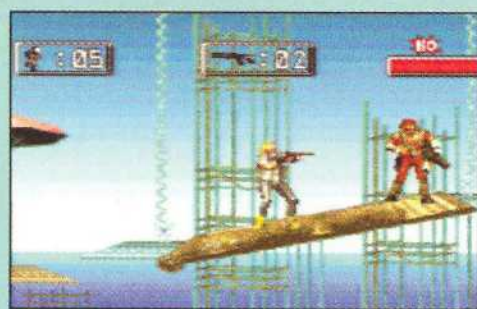
Fragen

Wizards & Warriors 3 (NES)

Für diesen Oldie sucht Christian Matziol jede Menge nützliche Tips und Cheats. Wer kann ihm dabei helfen?

Waterworld (SNES)

Sebastian würde sich tierisch über die Paßwörter zu diesem feuchten Spektakel freuen. Wer kennt sie?



Olympic Summer Games (SNES)

Benjamin Sterzenbach fragt sich, ob es für dieses Spiel irgendwelche Cheats, beispielsweise für stärkere Mannschaften und ähnliches gibt.



Brain Lord (SNES)

Sven Laibnitz hat sich durch den Eispalast gekämpft und sitzt nun in Taranta fest. Wie geht es nun weiter, wo ist der nächste Level?

Kirby's Fun Pak (SNES)

Rita Seipel fragt sich, wie man im Milky Way Wishes das 19. Item rechts unten im Pausenbildschirm bekommt.

Zelda IV (GB)

Thomas Reichel benötigt dringend einige Tips, wie man den Endgegner in Level 2 besiegen kann.

Yoshis Island (SNES)

Michael Renners fehlt für Level 3-3 jeglicher Plan. Kann ihm jemand mit einigen Tips zum Weiterkommen unterstützen?

Helpline

Antworten

Star Trek - The Next Generation (SNES)

Paul kann Dennis mit einigen Levelcodes aushelfen:

ORIENTIS ALPHA IV:	BGTTBTBV
DERELICT SHIP:	CGTTBTBB
ORIENTIS	
GAMMA III B:	DKTTBTBB
CODIS MU VI:	DSTLTBV
CODIS ZETA V:	JFTTBTBB
TYTRIS COTA I:	JDTTBTBV
CODIS MU VI:	KDTTBTBB
ORIENTIS	
GAMMA III B:	KFTTBTBV
VERENITOR EPSILON:	LRTTBTBB

Might & Magic II (SNES)

Daniela Hanke und Name unbekannt haben einige Tips für Sebastian parat: Den 8er Paß findet man in der Höhle von Sandsobar (x11/y07) an den Koordinaten (x0/y0). Das geflügelte Pferd heißt Meenu und befindet sich an den Koordinaten (B1/x9/y9). Wer am Tag 93 den Zauber 'Tor der Natur' ausspricht, erhält den Zauberspruch 'Sternenstaub' als Belohnung. Kreuzritter kann man in Tunandara bei (x2/y14) werden, wenn man die Fieslinge bei (B3/x5/y14) besiegt.

Brandish (SNES)

Unser Anonymus hat auch einen kleinen Tip für Wolfgang auf Lager: Im Level Fortress 1 braucht man eigentlich nur auf den Plattformen herumzulaufen. Sobald eine Säule an der richtigen Stelle ist und von hinten berührt wird, erscheint ein Teleporter zu Level 2.

Zelda III (SNES)

Dirk Griesinger verhilft Sascha zum Kampf mit dem Endgegner: Als erstes muß im ersten Stock im Raum ganz rechts ein Loch gesprengt werden, indem eine Bombe über die kleine Mauer geworfen wird. Danach geht es in das erste Untergeschoß und dort nach ganz rechts, wo ein Mädchen aus dem Kerker befreit werden muß. Dieses

TIPS & HELPER

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!!!

wird nun in den Raum gelockt, in dem sich der Endgegner befinden sollte. Wird das Mädchen dort direkt in den Lichtstrahl geführt, so offenbart sich dem Spieler ihre wahre Identität!



Super Mario World (SNES)

Dirk kann Sylke bei dem Klassiker Super Mario World weiterhelfen: Den roten Schalterpalast erreicht man durch einen geheimen Ausgang im Level Vanilla Dome: Kurz vor dem Mitteltor springt man bei der zweiten Yoshi-Münze nach links, wo ein P-Block zu finden ist. Dieser wird nach links bis zur Steinmauer getragen und dort aktiviert. Dadurch entsteht etwas weiter links ein Abgrund, der zu einem Schlüssel nebst dazugehörigem Schlüsselloch führt.

Dennis Schwerin hat für Christo-

pher nur den folgenden Tip: Solange noch rote Punkte auf der Karte zu sehen sind, so muß in diesen Leveln normalerweise noch der Schlüssel für den geheimen zweiten Ausgang gesucht werden. Ist die Suche erfolgreich, werden auch die fehlenden Level gutgeschrieben.

Judge Dredd (GB)

Patrick Meisinger verrät Benjamin die Levelanwahl: Im Titelbild einfach A, links, rechts, links, rechts, B und Start drücken, danach steht der problemlosen Verbrecherhatz nichts mehr im Wege.

Shadowrun (SNES)

Stefan Eisinger kennt die vom Hundedeschamanen gewünschten Gegenstände: Item 1 ist das Hundehalsband, das man erhält, wenn man zu Beginn des Spiels den Hund aus dem umzäunten Brunnen befreit. Item 2 ist der Zauberefetisch, den man für die Heilung des Schamanen auf dem Friedhof bekommt. Item 3 sind die Blätter, die man von Kitsune auf das Stichwort Hund erhält.

TRICKS *Action Replay*

Hallo, Action-Replay-Fans!

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: Karsten Jakobeit, Markus Felske, Holger Grosse, Michael Tantz, Daniela Hanke, David Braun und „Dietrich Gembhar“

SUPERNES

Brainlord

7E08 C206 unendl. Energie

Breath of Fire II (US)

7E10 48FF unendl. Energie
 Platz 1

7E10 4C5F unendl. Magie
 Platz 1

7E10 E8FF unendl. Energie
 Platz 2

7E10 EC5F unendl. Magie
 Platz 2

7E11 88FF unendl. Energie
 Platz 3

7E11 8C5F unendl. Magie
 Platz 3

7E12 28FF unendl. Energie
 Platz 4

7E12 2C5F unendl. Magie
 Platz 4

7E50 4BFF unendl. Geld

Das Dschungelbuch (ARP III)

7E01 0B04 unendl. Energie

7E01 0405 unendl. Leben

7E01 5E99 99 rote Diamanten

7E01 5D99 99 grüne Diamanten

7E1D 9B99 unendl. Kokosnüsse

7E1D 9B05 unendl. Mangos

7E1D 9D05 unendl. Papayas

7E1E 2803 Unverwundbarkeit

Donald Duck in Maui Mallard

7E0D D364 unendl. Energie

Inspector Gadget

7E15 9004 unendl. Leben

Kid Klown in Crazy Chase

7E0F 3450 unendl. Energie

Lufia & The Fortress of Doom (US)

7E15 7FFF friert die Hitpoints

des Helden ein

7E15 81FF friert die Hitpoints

von Lufia ein



7E15 89FF

unendl. Spell

points für Lufia

7E14 CF57

mehr Geld

7E15 7FXX

XX = Anzahl der

7E15 81XX

Hitpoints für Pl. 1

XX = Anzahl der

Hitpoints für Pl. 2

7E15 83XX

XX = Anzahl der

Hitpoints für Pl. 3

7E15 85XX

XX = Anzahl der

Hitpoints für Pl. 4

Mr. Nutz (ARP III)

7E00 9100

Supersprung

7E01 F4B3

unendl. Energie

7E18 89B1

unendl. Leben

7E0A 2999

unendl. Nüsse

7E18 9499

unendl. Münzen

Super B. C. Kid

7E10 22XX

XX = Anzahl der
 Smiles

Super Castlevania 4

7E00 BD81

unendl. Energie

7E00 8E0X

Waffenwahl

X = 1

Messer

X = 2

Axt

X = 3

Weihwasser

X = 4

Bumerang

X = 5

Uhr

7E00 9002

Dreifachschuß

7E00 9202

lange Peitsche

7E05 5D00

höher springen

7E08 E01A

Simon wird im

Waffenfenster

angezeigt

Terranigma

Leider können Spielstände nicht gespeichert werden, wenn das Action Replay zwischengeschaltet ist.

7E06 5DFF

unendl. Energie
 oder

7E06 5D1C

unendl. Energie

7E06 9499

unendl. viel Geld

7E07 ED05

unendl. Kristalle

Time Trax

7E14 C303

unendl. Leben

7E14 B504

unendl. Energie

01XX DEC9

Extraleben,

XX = 01-99

0C0X CAC9

Waffenwahl

X = 1

Piercing Bullets

X = 2

Big Boy

X = 3

Tri Shot

X = 4

Double Shot

0303 13C9

Start in Level 4

(ARP ausschalten vor Beendigung dieses Levels)



Toy Story

7E00 1E03

unendl. Leben

7E00 1C03

unendl. Energie

Toys

7E18 XX10

Spielzeuge
 wählen

XX = 73

Traffic Cop

XX = 75

Racing Car

XX = 77

Wind-up Duck

XX = 79

Spinning Top

XX = 7B

Bowling Ball

XX = 7D

Flying Discs

XX = 7F

Tomato

XX = 81

Water Balloon

XX = 83

Custrad Pie

XX = 85

Pie Tin

XX = 89

Toy Chef

XX = 8B

Football Player

XX = 8D

Toy Elephant

Yoshi's Cookie

7E10 E2XX

Rundenanwahl
 im Action/Puzz
 le-Modus

7E01 3EXX

Stage-Anwahl im
 Action/Puzzle-
 Modus

7E01 4B00

Zeit bleibt stehen

GAME BOY

Donkey Kong Land 2

0205 AAFF

unendl. Leben



Kirby's Dream Land

030X 3BD0

Levelanwahl

0106 86D0

unendl. Energie

0205 89D0

unendl. Leben

01XX 7ED0

Geschwindigkeit

SNES

VERKAUFE

SNES, US-Adapter und 23 Spiele z.B. Secret Of Mana, Final Fantasy III, Metroid, DKC, International-Soccer, Mario Kart, 2 Spieleberater usw. für genau DM 850, Tel.:03542-3004, David

SNES m. Chr. Tr. + Spieleb. DM 110, Final Fant. 3 + Spieleb. DM 110, Terran. + Spieleb. DM 90, Sec. o.M. + Spieleb. DM 120, DKQ DM 60, SimC. DM 30, Tel.:07392-10842, Moritz

SNES More Fun Set, 25 NProPads, 1 Tribal Tap f. 6 Spieler, Zelda, MysticQuest, Secret Of Mana, Illusion of Times, Soul Blazer, Secret Of Evermore, Shadowrun, DM 700 Vhb, Tel.:07562-4789 ab 19:00 Uhr, Bernd

SNES-Phalanx für DM 50, Super High Impact für DM 30, Super Ghouls'n Ghoust DM 40, Gun Force US DM 40, Axelay DM 50, Smart Ball US DM 30, Tel.:063736-476, Patrick

SNES mit 3 Pads, 1 US-Adapter, 3 US-Spiele, 11 TOP Spiele und Super Game Boy für DM 1300, noch dazu als Bonus Mario Paint + Maus und Anleitung, Tel.:06587-452, Marcus



FIFA Soccer 96 DM 100, Ghoust Patrol DM 80, WWF Raw DM 70, Super Bomberman 2 mit 4er Adapter DM 80, Int. Superstar Soccer Deluxe DM 100, Super Street F. II und Super Smash T.V. DM 120, SNES 2 ohne Spiel, Tel.:02133-10738, Peter

Kawasaki US DM 30, Super Castlevania, Robocop vs. Terminator, Super Ghouls 'n' Ghosts, Lamborghini, Al Unser Jr., Nigel Mansell Indy Car, The Lost Vikings, Vers. und per NN, Tel.:09942-5931, Walter

Soccer Shootout, Tetris + Dr. Mario, WWF Royal Rumble für DM 120 VB, nur zusammen verkäuflich, Tel.:06021-560706, Frank

Axelay, Batman Returns, Parodius, Street Fighter II, Super Probotector, Super R-Type, StarWing, The Magical Quest, je DM 40, Total Ausgabe 6/93-6/96, VB DM 180, Tel.:0511-7577880, Hans

17 Spiele zusammen für DM 699,

auch einzeln abzugeben, z.B. Hagame, Star Trek TNG, Fatal Fury 2, Star Wars 3, Actraiser 1, Flashback, Beavis & Butthead, Earthworm Jim 2, Fatal Fury 1, Tel.:0851-7561624, Felix

Breath Of Fire DM 80. The Legend Of Mystical Ninja, Lord Of The Rings, Super Metroid, Mystic Legend, Secret Of Mana, Soul Blazer je DM 50, Super Mario Allstars, Super Castlevania je DM 30, Tel.:05933-8559, Jürgen

Illusion Of Time neu für DM 70 oder tausche gegen Secret Of Evermore oder Utopia, Tel.:09632-4197, Christian

SNES mit 16 Spielen + 2 Pads und einem Game-Boy mit 11 Spielen für unglaubliche DM 1000, Tel.:04155-3149, Björn ab 14 Uhr

SNES Konsole mit Adapter und 10 Spiele Dm 400, 2 jap. Spiele mit Adapter DM 88, div. SNES-Spiele ab DM 30, GB-Spiele ab DM 25, suche SNES-Sportspiele, Tel.:02841-44125, Werner

DKC 1, F-Zero, Parodius, Carmen SanDiego, Championship Soccer, Mario World, Theme Park für DM 300, Tel.:06482-298216, Kai nach 19:30 Uhr

Verkaufe (nur Schweiz) 12 SNES Spiele für Franken 200, evt. auch einzeln z.B. WWF, EW Jim 1+2, Fatal Fury Special, T.Park, Bomberman 2, NBA Jam T.E. usw. schreibt an Urs Gloor, Langelenstr. 22, 5606 Dintikon

Donkey Kong Country DM 70, Sparkster neu DM 70, Super Soccer DM 15, Super Ghouls'N Ghosts DM 35, Super Tennis DM 20, Tel.:06486-7382, Patrick

SNES m. ASCII-Pad + 13 Spiele, z.B. S-Turrican 1+2, EWJ, Cool Spot, Starwing, Y. Island, SMK, SSF2, etc. zus.:DM 950 VB Tel.:0231-692633, ab 19 Uhr Alex (Dortmund)

SNES mit Illusion Of Time, Shaq Fu, Secret Of Evermore, Schlümpfe, Street Racer und Super Game Boy mit 2 Joy-Pads für DM 599 (neu DM 850), Tel.:0271-356240, Florian

Secret Of Evermore, tausche auch gegen andere Rollenspiele, Tel.:030-9250078, Deborah

Zelda III, Bart's Nightmare, Virtual Bart, suche Themepark, Action Replay, Preis n. Vereinb., Tel.:069-427844, Sascha

More Fun Set + ASCII Pad und Fighter Stick SN DM 150, ARP 3 /DKQ je DM 45, Mario Paint, Mario Cart, SF2 Turbo je DM 30, NBA Jam TE, Unirally je DM 35, Starwing DM 15, Tel.:039954-39529, Tony

SNES mit 4 Pads, einem Multi-Adapter + 16 Spiele alle mit Anleitung und Verpackung für DM 1300 (NP DM 2200), Tel.:07307-34379, Patrick, Mi. bis Do.

SNES mit 2 Pads + 6 Spiele: Street Fighter 2, Star Wars 3, Indiana Jones, Micky - Mania, Tiny Toon, Starwing. Alles mit Verpackung und Anleitung (dt. PAL), Tel.:06222-74762, ab 17 Uhr, Adi

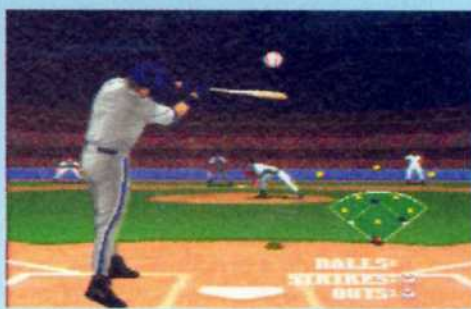
SNES mit 2 Pads, 1 ASCII-Pad, SGB und 8 Spiele EWJ1, DKC1, Secret Of Mana, Super Mario Kart, Pilotwings und SFII, SMW1 für sagenhafte DM 400, Tel.:07335-

5963 ab 18 Uhr, Benny
SNES mit 2 Pads, Super Game Boy, jap. Adapter, 19 Spiele, z.B. Terranigma, FF3, Chronotrigger, SoE, SoM, BoF 2, DKC, Yoshis Island, Tetris 2, div. Spieleberater, kompl. DM 1400, Tel.:06174-23205, David

SNES mit 2 Pads und 13 Spielen + Total! 7/93-11/95 für DM 750 (NP DM 1850), Tel.:0711-5282797, Uwe

Castlevania, A-VK DM 45, Super Ghouls'N Ghost DM 45, Aero Acrobat DM 40, Illusion of Time DM 70, alle mit Verpackung und Spieleanleitung, Tel.+Fax.:08368-1688, Sabine

SNES, 3 Pads, Tribal Tap, Action Replay, + 11 Top Spielen, z.B. Secret Of Mana, Mario Kart usw. alle mit super Bewertung, Preis VS, Tel.:05652-3994, ab 18 Uhr, Johannes



SNES + 2 Joy Pads + 16 Spiele + US-Japan-Adapter für DM 1000, alles sehr gut erhalten und neuwertig. Außerdem noch Total! 6/93 an Meistbietenden, Tel.:02331-66306, Sven Przybyla

7 SNES-Spiele: Hagame, Alien3, WWF Royal Rumble, F-Zero, Batman Returns, Beavis & Butthead und Buster Busts Loose, Tel.:04821-84962, Marvin

SNES mit 11 Spielen (SoM, Sim City, Mario Kart, Zelda, Mr. Nutz) und Super Game Boy mit 4 Spielen (MegaMan) + Total! 6/93, für DM 825, Tel.:08582-1258, Norbert ab 14 Uhr

Unirally, EWJ, PunchOut je DM 50, Stargate, Zombies je DM 40, Hook, Castlevania, Cybernator, FullThrottle je DM 30, EWJ II, SSF II für DM 70, Royal Rumble, Slam Masters, Fever Pitch Soccer DM 45, Tel.:09331-89334, Tobias

Battletoads, First Samurai für je DM 45, Plok, Starwing für DM 25 und den Supergameboy für 35 DM und die Gameboyspiele Super Mario Land, Rescue, Zool, Tetris, u.a., Tel.:039264-35213, Jens

SNES mit SGB, 2 Pads, Converter, 11 Spiele z.B. DKC 1+2, Secret o. Mana, Super Mario Cart, Desert Strike, WC, Striker ... mit Koffer zum Mitnehmen zusammen DM 700, alles mit Anleitung, Tel.:06103-28541, Helge

EWJ 2 DM 70, Micro Machines DM 40 und mehr auch als PSX Games z.B. Total NBA 96 DM 55, Ridge Racer Revolution DM 60 und Formel 1 DM 80, Tel.:04144-5431, Carlo

TAUSCHE

Biete EWJ, SMW 1+2, Super GB, Super Metroid, NBA Live 95, Mario

Paint, Home Alone 2, JP2 suche FF 2+3 (US), BoF 1+2, Terranigma (DT), tausche auch 1 zu 2, Tel.:05321-29136, Florian

Tausche/Verkaufe Asterix, Robelix, Primal Rage; King Arthur, Humans, Turbo Toons, Mario Paint, Popoon, Ghoust Patrol, Power Drive, EeK the Cat, Lawnmower Man, Secret Of Mana, Tel.:02666-1727, Stefan

Tausche/Verkaufe Terranigma, Toy Story, NBA Jam 2, Schlümpfe 2, Star Trek Deep Space Nine, Kirby's Dream Course, Unirally, Blackhawk, Power Drive, Val d'Iserre, Jimmy C. Tennis, N.W.Indy Car, Lemmings 2, P. of Persia, Tel.:02871-220284, Jörg

Tausche/Verkaufe Secret Of Evermore, Secret Of Mana, Dungeon Masters, Wolverine, Ultima, Shadowrun, Brandish, Indiana Jones, Fire Striker, Might and Magic III, Warlock, Tel.:0201-582948, Ivan

6 Spiele Rock'n Roll Racing DM 50, Super Mario Kart DM 40, Tetris, Dr.Mario, Lagoon, super Soccer, Krustys Fun House je DM 30, tausche auch gegen Lufia Forest Doom, Lufia 2, Lost Vikings 2, Tel.:0041-554407255, Sascha

Suche Super Bomberman 3 biete Yoshis Island, übernehme keine Versandkosten, kaufe zu Bomberman auch Mehrspieler-Adapter, Tel.:04103-912638, Robert

Tausche Theme Park gegen Shadowrun, Theme Park gut erhalten mit Codes und Verpackung, Shadowrun sollte auch mit Anleitung und Verpackung sein, Tel.:05248-1790, Daniel

Krustys Super Fun-House mit Passwörtern, Yoshis Island und andere gegen alle Action Adventures und Rollenspiele für manche tausche ich sogar 2, Tel.:04103-5064, Sebastian

Tausche oder kaufe SNES- und GB-Spiele, Angebote und Listen sowie Tips und Tricks an H.Lausch, Bayerstr. 28, 89269 Vöhringen

Biete Ogre Battle, suche GB-Spiele: Wave Race, Quarth, Shanghai, Darkwing Duck, SuperR.C.Pro Am, Hammerin' Harry, Sword of Hope 2, Batman 1+2 (Sunsoft), Tel.:08225-1038, Thorsten, nur Fr.-So.

Suche dringend Turtles 3 - Radical Rescue mit Anleitung und in gutem Zustand. Zahle gut! Tausche auch gegen andere GB-Spiele, Tel.:06056-5879, Benni

Tausche Star wars 1 gegen Desert Strike oder Super Star Wars Return of the Jedi, Tel.:06621-67216, Julian

SUCHE

Kaufe SNES-Spiele, nur TOP-Titel, Adventure/Rollenspiele/Strategie, suche Metal Madness, Desert Strike, Nigel Mansell, Operation Europe, O.Battle, Bomberman I+II+III, zahle gut, Tel.:0171-3694459 ab 14 Uhr, Dirk

Kaufe SNES-Spiele u. Konsole, suche Chrono Trigger, Breath o Fire I

Schickt dieses Börsen-Formular an: X-plain Verlag, TOTAL! Börse, 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

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
3DO
3DO
3DO

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
SPELEVERLEIH & VERKAUF

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™
NINTENDO⁶⁴
NEO GEO

ZUBEHÖR • UMBAUTEN • ZEITSCHRIFTEN

SEGA SATURN
DEMNÄCHST: PANASONIC M2

ELBGAUSTRASSE 28
22523 HAMBURG
TEL.-FAX 040/570 25 20

VIDEO GAMES 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

SCHAU VOR

Erwin schwebt auf
Wolke Sieben
und der Grund dafür ist klar:
Endlich hat er aufgetrieben,
was sein Wunschtraum lang schon war.

64 coole Bits,
die versprechen Spielehits!
Doch ist die Kiste noch so neu,
bleibt Erwin auch der alten treu.

Gute Einstellung, Erwin – wir schließen
uns an. Doch wie auch immer Eure Meinung
zu diesem Thema ist, am **7. März**
erfahrt Ihr in **TOTAL! 3/97**
sämtliche News rund um alle
Nintendo-Konsolen.

Die Wikinger kommen!

Natürlich geht auch das Super Nintendo in
der kommenden TOTAL! nicht leer aus.
Auch wenn das Erscheinen des N64 in
Deutschland alles andere überschattet,
könnt Ihr u. a. mit einem
Test des Knobel-Hits *The
Lost Vikings II* rechnen.
Außerdem wird die Kom-
plettlösung zu *Donkey
Kong Country 3* fortge-
setzt.



DKC 3 (SNES)



Lost Vikings II (SNES)



Es ist soweit! Das Nintendo⁶⁴ erscheint offiziell in Deutschland!

Endlich ist die lange Zeit des Wartens vorbei. Mit dem
Erscheinen der TOTAL! 3/97 solltet Ihr in den Verkaufsregalen
aller europäischen Kaufhäuser, Elektronikmärkte und Spielzeugge-
schäfte das Nintendo⁶⁴ finden können. Um diesen historischen Moment ge-
bührend zu würdigen, widmet sich TOTAL! ausführlich diesem Thema und wirft
einen Blick in die Zukunft des N64 in Deutschland und auf der ganzen Welt.
Mit TOTAL! seid Ihr hautnah dabei, wenn Nintendo Videospiegelgeschichte
schreibt – am 1. März 1997 ist es mal wieder soweit.

Ausführliche Tests zu den N64-Hits

Ab dem ersten März werden sicher viele von
Euch ihre kostbare Freizeit mit der neuerworbe-
nen Konsole versüßen und in die dreidimensio-
nalen Welten von *Super Mario 64* eintauchen
oder mit *PilotWings 64* und *Wave Race 64*
durch virtuelle Landschaften jagen. Mit etwas
Glück kommen sogar im selben Monat
noch das Science-fiction-Abenteuer *Star
Wars: Shadows of the Empire* und
das grafisch sensationelle *Turok*
– *Dinosaur Hunter* in Deutsch-
land heraus. Natürlich könnt Ihr
die ausführlichen Tests und alles
Wissenswerte über diese 64-Bit-Knaller
sowie die besten Tips und Tricks in der kom-
menden TOTAL! nachlesen.



PilotWings 64 (N64)



Shadows of the Empire (N64)



Turok (N64)



TOTAL!

IMPRESSUM

Chefredaktion: Klaus-Dieter Hartwig (ViSDP),
stellv. Chefredaktion: Thomas Hellwig (th),
Sandra Alter (sal)

Redaktion: Michael Anton (man), Frederic Berg (fb),
Marco Häntsch (mc), Christian Henning (ch),
Klaus Kock (kk)

Freie Mitarbeit: Julian Eggebrecht, Maris Feldmann

Textkorrektur: Thomas Hellwig

Grafikleitung: Britta Jakobsen, Sibyll Jakobsen
Grafik: Nicole Bischof, Heinke Vogt

Verlagsleiter: Torsten Weber

Anzeigenverkauf: Jakobsen & Gremliza Verlags-
vertretung, Behringstr. 28A, 22765 Hamburg
Tel.: 040 – 399 232 10, Fax: 040 – 399 232 99
Anzeigenleitung: Michael Gremliza (ViSDP)

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: Donkey Kong Country 3, Mario Kart 64, Super
Mario 64 © Nintendo Co., Ltd., Lufia © Taito Co.

Druckauflage: 76.884 Exemplare



Nachdruck nur mit vorheriger, schriftlicher Geneh-
migung durch den Verlag. Keine Haftung für
unverlangte Manuskripte, Fotos etc.

TOTAL! erscheint monatlich zum Einzelpreis von
DM 6,80. Der Jahresbezugspreis (12 Ausgaben) für
ein TOTAL!-Abonnement beträgt im Inland DM
72,-, im Ausland DM 120,-.

Die X-plain Verlag GmbH ist alleinige Inhaberin
aller Rechte an „TOTAL!-das unabhängige
Magazin“, die als Marke und Warenzeichen
beim Deutschen Patent geschützt sind.

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 Classic	dt	119.99
Big Bad Bee Fighter	dt	129.00
Bombberman 3	dt	109.00
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	84.99
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	89.00
Lufia	dt	109.00
Lufia 2	us	134.00
Mario Andretti Rac.	dt	109.00
Marvel Super Heroes	dt	99.00
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	109.99
Oscar	dt	84.99
PGA Euro. Golf 97	dt	119.99
Pinocchio	dt	129.00
Power Rangers ZEO	dt	129.00
Power Piggys	dt	84.99
Prince of Persia 2	dt	84.99
Realm	dt	84.99
Schlumpfe 2	dt	119.99
Sim City 2000	dt	129.00
Star Trek: Next Gen.	dt	89.00
Streetfighter Alp. 2	dt	124.99
Terranigma	dt	109.00
Tetris Attack	dt	89.00
Toy Story	dt	119.00
Waterworld	dt	89.00
Whizz	dt	84.99
Winter Gold	dt	109.00
Worms	dt	104.00

Super NES-

Sonderangebote

Austraiser 2	dt	69.00
Aero the Akrobat 2	uk	49.00
Alien 3	dt	44.99
Asterix	dt	59.00
Beavis and Butthead	dt	39.00
Bubsy 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
Mickey & Minnie	dt	69.99
NBA Allstar Challenge	dt	39.99
New-Haas 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 Wrestlemania	dt	39.99

Super NES-Zubehör

Antennenkabel SNES	dt	19.00
Cinch - Scart Adapt.	dt	10.00
Cinch Kabel SNES	dt	19.00
Game Mage Modul	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	dt	49.99
Donkey Kong Land 2	dt	59.99
Dr. Mario	dt	49.00
Earth Worm Jim	dt	49.00
F1 Pole Position	dt	59.00
Fifa Soccer 97	dt	59.00
Hugo	dt	59.00
Indiana Jones	dt	44.99
J Connors Tennis	dt	44.99
King of Fighters 95	dt	59.00
Matthias Sa. Soccer	dt	59.99
Pocahontas	dt	59.00
Race Drivin	dt	44.99
Schlumpfe 2	dt	69.00
Space Invader (SGB)	dt	49.99
Spy vs. Spy	dt	59.00
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
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 Licht + Lup	dt	24.99
Game Boy Energy Pack	dt	29.00
Game Boy Pocket	dt	119.00

Nintendo 64

Cruisin' in USA	jp	184.00
Fifa Soccer	dt	139.00
Goemon	dt	129.00
Int. S.Soccer Deluxe	dt	139.00
Mario Kart	jp	219.00
Mario Kart inkl. Joyp	jp	279.00
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
Super Mario 64	us	139.00
Super Mario 64	dt	89.00
Turok	dt	129.00
Wave Racer 64	jp	184.00
Wave Racer 64	dt	89.00
Wayne Grazky Hockey	us	164.00

Deutsche N64 sind im Anmarsch !!!



N64+Mario+Star Wars dt* 609.00
N64+Mario+Pilot+Star dt* 699.00
Den schnellsten kann die Lieferung aus dem ersten Kontingent **garantiert** werden. Also auf zum Telefon und sich Ihr Nintendo 64 Superbundle reservieren lassen.

Nintendo 64-Zubehör

Antennenkabel N64	dt	49.00
Joypad 64	dt	54.00
Joypad JT 377 Tride.	dt	59.00
Joypad JT 376 Tride.	dt	49.00
Joypadverlängerung	dt	24.99
Memory Card N64	dt	59.00
N64+Mario+Star Wars	dt	609.00
N64+Mario+Pilot+Star	dt	699.00
Nintendo 64 o.Spiel	us	479.00
S.Mario 64 Spielberr.	dt	24.00
Super Mario 64 Hintb.	us	29.00

3-DO

3-DO-Sonderangebote

3DO Sampler	dt	3.00
Deathkeep	uk	29.00
Gridders	uk	29.00
Hell	uk	19.00
Mega Race	dt	29.00

3-DO-Zubehör

Goldstar 3DO + Fifa	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	89.00
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
Command & Con. 1	dt	99.00
Crash Bandicoot	dt	109.00
Crow: City of Angels	dt	89.00

D (Dining Table)	dt	84.00
Dark Crusaders	dt	89.00
Darkstalkers	dt	89.00
Destruction Derby 2	dt	99.00
Discworld 2	dt	89.00
Disruptor	dt	84.99
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	84.99
John Madden 97	dt	89.00
Killing Zone	dt	84.99
Last Dynasty	dt	94.99
Lemmings Play Paint.	dt	99.00
Lost Vikings 2	dt	89.00
Magic the Gathering	dt	89.00
Magic Carpet	dt	89.00
Mission Impossible	dt	99.00
Myst (kp.dt.)	dt	89.00
Namco Museum Piece 2	dt	89.00
Namco Museum 3	dt	89.00
Nascar Racing 96	dt	89.99
NBA Jam Extreme	dt	84.99
NHL Hockey 97	dt	89.00
Pandemonium	dt	89.00
Porsche Challenge	dt	99.00
Powerplay Hockey	dt	84.00
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
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	84.99
X2 Project	dt	89.99
X-Com Terror f.t.De.	dt	89.00
Zork Nemesis	dt	89.00

Sony PSX- Sonderangebote

Cyberspeed	dt	44.99
Cyberia	dt	69.99
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	44.99
NBA Jam Tournament	dt	54.99
Parodius Deluxe	dt	59.99
Primal Rage	dt	69.00
Revolution X	dt	49.99
Streetfighter Movie	dt	49.00
Zero Divide	dt	69.99

Sony PSX-Zubehör

Joypad Sony PSX	dt	54.00
Mad Catz Lenkrad	dt	139.99
Memory Disk Drive	dt	169.00
Memory Card 8 Meg	dt	77.99
Memory Card PSX	dt	39.99
NeGcon Joypad PSX	dt	84.00
Per4mer Lenkr.m.Ped.	dt	109.00
Predator Gun JT 400	dt	69.00
Sony PSX o. Spiel	dt	389.00

Saturn

Alien Trilogy	dt	84.99
Athlete Kings	dt	89.00
Blazing Dragons	dt	84.99
Casper	dt	84.00
Castlevania - Bloodl	dt	89.00
Command & Conq. 1	dt	99.00
Crow: City of Angels	dt	89.00
Cyberia	dt	84.00
D (Dining Table)	dt	84.00
Dayt. USA Cham.Ed.	dt	99.00
Destruction Derby	dt	84.00
Discworld	dt	84.00
Driving Need f.Speed	dt	89.00
Earth Worm Jim 2	dt	89.00
Exhumed	dt	84.99
Fifa Soccer 97	dt	89.00
Frank Thomas Baseb.	dt	84.00

Galactic Attack	dt	84.00
Gex	dt	89.00
Iron Man XO	dt	84.99
Lemmings 3D	dt	84.00
Lost Vikings 2	dt	89.00
Mr.Bones	dt	89.00
Mystaria Realms o.L.	dt	99.00
NFL Quarterback '96	dt	84.00
NHL Hockey 97	dt	89.00
Nights & Analog Pad	dt	139.00
Nights (ohne Pad)	dt	89.00
Night Warriors	dt	99.99
Off World Intercept.	dt	84.00
Parodius Deluxe	dt	89.00
Primal Rage	dt	89.00
Pro Pinball the Web	dt	84.00
Rayman 2	dt	94.00
Return to Zork	dt	89.00
Return Fire	dt	89.00
Revolution X	dt	79.00
Rise of the Robots 2	dt	84.00
Sega Rally	dt	89.00
Shell Shock	dt	89.00
Skeleton Warriors	dt	79.00
Soviet Strike	dt	89.00
Space Hulk	dt	89.00
Starfighter 3000	dt	89.00
Story of Thor 2	dt	89.00
Street Racer	dt	89.00
Striker 96	dt	84.99
Theme Hospital	dt	89.00
Thunderhawk 2	dt	89.00
Tilt	dt	89.00
Titan Wars	dt	84.00
Tomb Raider	dt	94.00
Tunnel B1	dt	84.99
Valora Valley Golf	dt	89.00
Virtua Fighter Kids	dt	79.99
Virtua Cop 2	dt	89.00
Virtua Golf	dt	89.00
Virtua Cop 2+Pistole	dt	139.00
Virtua Sonic	dt	109.00
Waterworld	dt	89.00
Worldwide Soccer 97	dt	89.00
WWF In Your House	dt	84.99
WWF Wrestlemania	dt	84.00
X-Men:Children o.t.A	dt	84.00
Zork Nemesis	dt	89.00

Saturn-

Sonderangebote

Bust a Move 2	dt	64.99
Clockwork Knight OEM	dt	39.95
Daytona USA	dt	49.00
Fifa Soccer 96	dt	44.99
Hi Octane (DA)	dt	49.00
Magic Carpet	dt	49.99
NBA Jam Tournament	dt	69.00
Panzer Dragon	dt	49.00
Shock Wave Assault	dt	49.00
Theme Park (kp.dt.)	dt	49.99
Victory Goal	dt	49.00
Virtua Fighter 1	dt	49.00
Virtua Racing	dt	49.99
Virtua Fighter 1 OEM	dt	39.95

Saturn-Zubehör

Antennenkabel	dt	54.00
Joypad Eclipse SV461	dt	44.

THEO KRANZ VERSAND

Läden
97070 Würzburg:
Juliuspromenade
11

ONLINE:
WWW.LOGON.DE/KRANZ & LÄDEN

Laden
94032 Passau:
Bahnhofstraße
28



NINTENDO 64

RECHTZEITIG VORBESTELLEN! DURCH DIE GROSSE NACHFRAGE MUSS BEI ERSCHEINEN MIT LIEFERENGPÄSSEN GERECHNET WERDEN. VORBESTELLUNGEN WERDEN NACH BESTELLEINGANG UND VERFÜGBARKEIT AUSGELIEFERT. WER ZUERST VORBESTELLT, SPIELT ZUERST!

NINTENDO 64	399,-
DT., INKL. AV-KABEL&SCART-ADAPTER	
3D-CONTROL PAD (MÄRZ)	59,-
CONTROL PAD-VERLÄNGERUNG	19,-
MEMORY CARD 8 MBIT	69,-
ANTENNENKABEL (MÄRZ)	49,-
GOEMON (MÄRZ)	139,-
INT. SUPERSTAR SOCCER (MÄRZ)	139,-
PILOTWINGS 64 (MÄRZ)	119,-
SHADOWS OF THE EMPIRE (APR.)	139,-
SUPER MARIO 64 (MÄRZ)	99,-
MARIO SPIELEBERATER (APR.)	24,80
WAVRACE 64 (APR.)	99,-

Super Nintendo

SUPER NINTENDO ACTION PACK	219,-
DT.+YOSHI'S ISLAND+CONTROL PAD	
DONKEY KONG COUNTRY 3	129,-
FIFA SOCCER 97	119,-
INCANTATION	89,-
JIMMY CONNORS TENNIS	99,-
KIRBY'S DREAM COURSE	79,-
KIRBY'S FUNI PAK	114,-
KIRBY'S GHOST TRAP	74,-
LUFIA	114,-
NBA LIVE 97	119,-
NHL 97	119,-
OSCAR	89,-
PGA TOUR 97	129,-
POWER PIGGS	89,-
POWER RANGERS ZEO	129,-
PRINCE OF PERSIA 2	89,-
REALM	89,-
SIM CITY 2000	129,-
STREET FIGHTER ALPHA 2	129,-
SUPER MARIO WORLD 2	99,-
TERRANIGMA	114,-
TETRIS 2	99,-
TETRIS ATTACK	89,-
TOY STORY	119,-
WHIZZ	89,-
WINTER GOLD	109,-
WORMS	119,-

Game Boy

GAME BOY POCKET	119,-	DESCENT 2 (FEB.)	89,-
DONKEY KONG LAND 2	64,-	DESTRUCTION DERBY 2	99,-
EMPIRE STRIKES BACK	64,-	FORMEL 1	99,-
F1 POLE POSITION	64,-	SAMPRAS EXTREME TENNIS	89,-
FIFA SOCCER 97	64,-	STAR GLADIATOR	94,-
HUGO	59,-	TEKKEN 2	99,-
INDIANA JONES	44,-	TOMB RAIDER	89,-
JIMMY CONNORS TENNIS	44,-	WIPEOUT 2097	99,-

(Erscheinungstermine ohne Gewähr)

TOP-SPIELE zu Knallerpreisen

NUR SOLANGE DER VORRAT REICHT

SUPER NINTENDO

F-ZERO - CLASSICS	39,-
HEBEREKE'S POPOITTO	49,-
LOST VIKINGS 2 (FEB.)	69,-
SUPER B.C. KID	39,-
SUPER MARIO KART	59,-
SUPER SOCCER	39,-
SUPER STAR WARS (FEB.)	59,-
SUPER TENNIS	39,-
ZELDA III	59,-

GAME BOY

F-1 RACE	29,-
GARGOYLE'S QUEST	29,-
LAMBORGHINI	29,-
MEGA MAN	29,-
PANG	29,-

Sega Saturn

SEGA SATURN	389,-
DT. VERSION, 1 JAHR GARANTIE, INKL. RGB-SCART-KABEL, CONTROL PAD, BATTERIE, 2 DEMO-CDS UND CHRISTMAS NIGHTS	
BUG TOO II (FEB.)	84,-
COMMAND & CONQUER	99,-
DARK SAVIOR	84,-
DAYTONA USA CHAMPIONSHIP	94,-
HEART OF DARKNESS (FEB.)	104,-
NIGHTS INKL. 3D-PAD	129,-
SONIC THE FIGHTERS (FEB.)	84,-
TOMB RAIDER	89,-
VIRTUA COP 2	94,-
VIRTUA FIGHTER 2	94,-
WORLDWIDE SOCCER '97	89,-

Playstation

SONY PLAYSTATION	389,-
DT. VERSION, INKL. CONTROL PAD UND DEMO-CD	
BAPHOMET'S FLUCH	89,-
COMMAND & CONQUER	99,-
CRASH BANDICOOT	109,-

Game Boy
Pocket 119,-



AUSTRIA EXPRESS
BESTELL-HOTLINE

TEL: 0049

85 17 37 77

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



Super Mario 64 99,-



Pilotwings 64 119,-



Lufia mit Spieleberater 114,-

SNHELL, SCHNELLER THEO KRANZ VERSAND

UNSER BESONDERER SCHNELL-SERVICE: IHRE BIS 16.30 UHR BESTELLTE WARE VERLASST NOCH AM GLEICHEN TAG UNSER HAUS UND IST IN DER REGEL SCHON AM NÄCHSTEN MORGEN BEI IHNEN. BEIM VERSENDEN VON 3 ARTIKELN SOGAR PORTOFREI. NUTZEN SIE UNSEREN VORBESTELL-SERVICE: SIND BEI IHRER BESTELLUNG NICHT ALLE ARTIKEL LIEFERBAR, ZAHLEN SIE NUR PORTO FÜR DIE ERSTE LIEFERUNG, DIE NACHLIEFERUNG ERFOLGT PORTOFREI. BESTELL-ANNAHME BIS 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

Zusätzliche Hotline: 0180 5211844

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. HÄNDLERANFRAGEN ERWUNSCHT. FAX 0931/571602.

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