

TOTAL!

DAS UNABHÄNGIGE MAGAZIN

NINTENDO NINTENDO GAME BOY NES

Specials

- Alle Infos zum N64-Start
- Donkey Kong Country 3: Komplettlösung, Teil 2



Tests & Infos

- Super Mario 64 (N64)
- PilotWings 64 (N64)
- Shadows of the Empire (N64)
- Kirby's Fun Pak (SNES)
- Dragon Ball Z (SNES)
- Mario Kart 64 (N64)

Poster: Dragon Ball & Donkey Kong Country



TUROK

DINOSAUR
HUNTER

ATEMBERAUBENDE ABENTEUER
IM 64-BIT-DSCHUNGEL



TESTS I N F O S NEWS TIPS & TRICKS

SEGA SATURN ACTION PACK

GET IT NOW!



ACTION PACK



Laut
COMPUTERBILD 25/96:

" **Computer
Bild**
Qualitäts-Sieger "



Next Level 10/96
urteilt: „90%. Im Vergleich zu
allen anderen Konsolen-
Fußballspielen verläßt SWS '97
klar als Sieger den Platz.“



Video Games 01/96 schreibt:
„93%. SEGA Rally Championship
ist derzeit das beste Rennspiel im
Heimspielbereich...“

449,95 DM

Oder nur
39,65 DM
monatliche Rate*

Media Point

030 - 794 72 111

Telefonische Auftragsannahme.

* SEGA Leichtkauf
12 Monate Laufzeit
10,9% effektiver Jahreszins
Vorbehaltliche Bonitätsprüfung
Teilzahlungspreis: 475,80 DM

E EDITORIAL

Möge der Bessere gewinnen

Endlich ist es soweit! Der lang erwartete Verkaufsstart des Nintendo⁶⁴ ist endlich vollzogen und dürfte ein glorioches Ereignis für Nintendo of Europe werden. Bereits auf der Nürnberger Spielwarenmesse Ende Januar hat sich gezeigt, daß keine Zeitung oder Zeitschrift, kein TV-Team Nintendos neue Konsole ignorieren konnte. Die strategisch günstige Platzierung des Messestandes im Eingangsbereich dürfte daran nicht ganz unschuldig gewesen sein. Bemerkenswert ist auf jeden Fall, daß der Tenor der Berichterstattung größtenteils positiv ausfiel. Nur selten las man Kommentare wie „Am Computer beginnt die Einsamkeit“, die das ewiggestrige Vorurteil gegenüber Computer- und Videospielen erneut aufwärmten. Dicht umlagerte Demo-Geräte, die in fast allen großen Kaufhäusern standen und noch stehen, taten ihr übriges, um die Aufmerksamkeit Erwachsener zu erregen, die normalerweise eher Berührungsängste mit diesem Medium haben.

Neben all den positiven Ereignissen hat die Markteinführung der neuen Konsole bei genauer Betrachtung auch einen bitteren Beigeschmack. Die Limitierung der Stückzahlen scheint wenig gerechtfertigt, immerhin hatte Nintendo den Release bereits für 1996 versprochen. Wenig begeistern kann auch die Meldung, daß die Sprachausgabe der ersten Spiele nicht synchronisiert wird bzw. werden soll. *Shadows of the Empire* soll sogar mit englischen Bildschirmtexten auf den Markt kommen. Viele werden sich daran nicht reiben, es darf jedoch die Frage erlaubt sein, wie sich das mit der Tatsache vereinbaren läßt, daß Nintendo sich in erster Linie an eine junge Zielgruppe wendet. Im Gegensatz dazu werden die meisten PC- oder PlayStation-Spiele komplett übersetzt (lokalisiert), obwohl die Zielgruppe deutlich älter ist. Man kann nur hoffen, daß diese Kinderkrankheiten nach der arbeitsaufwendigen Startphase kuriert werden und Nintendo in Zukunft wieder mit der gewohnten Sorgfalt zu Werke geht.

Doch alle, die im März zu den stolzen Besitzern eines N64 gehören, werden vermutlich wenig Zeit darauf verschwenden, sich über solche Fragen den Kopf zu zerbrechen. Denn die Qualität der Spiele spricht einfach für sich. Nintendo hat die besten Spiele und die beste Hardware zu bieten, die derzeit zu haben sind, und deshalb wird sich ohne Zweifel auch das Motto der Spielwarenmesse 1996 bewahrheiten: Winner today, winner tomorrow!

Viel Spaß mit dieser Ausgabe wünscht Euch wie immer



**26**

TUROK-DINOSAUR HUNTER

Indianer und Dinosaurier passen normalerweise nicht so recht zueinander, doch Turok ist eine ganz besondere Rothaut. In Acclaims Actionsspektakel macht er sich auf die Reise durch die Zeit, und Ihr seid live dabei. Taucht ein in eine phantastische Welt voller Gefahren und Geheimnisse und erfüllt Eure Aufgabe als Vertreter Eures Stammes! TOTAL! hat dieses absolute Hammerspiel ausgiebig für Euch getestet. Was zwei Jahre intensiver Entwicklungsarbeit und eine 64-Bit-Konsole von Nintendo so alles auf Euren Bildschirm zaubern, könnt Ihr in einem umfassenden, sechsseitigen Test nachlesen.



SUPER MARIO 64

Endlich gibt *Super Mario 64* seinen offiziellen Einstand in Europa. Der von allen heißersehnte Augenblick ist da, und TOTAL! widmet diesem historischen Ereignis einen ausführlichen Test des deutschen N64-Spiels.

32

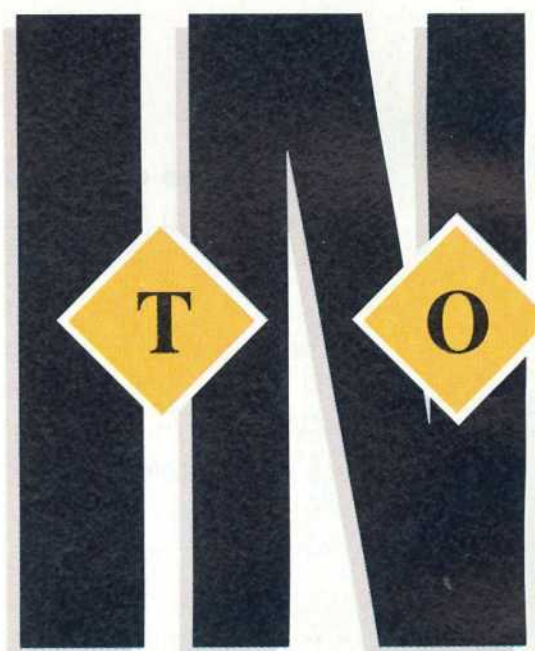
PILOTWINGS 64

Auch Nintendos zweiter Starttitel zur Einführung des Nintendo⁶⁴ in Deutschland hat es in sich. Phänomenale Grafik, perfekte Spielbarkeit und Dauerspaß pur. Alles Nähere könnt Ihr in unserem aktuellen Test nachlesen.

34

STAR WARS: SHADOWS OF THE EMPIRE

Der *Krieg der Sterne* geht auf dem N64 weiter. Lucas-Arts präsentiert ein dreidimensionales Abenteuer um die Rebellen und das Imperium und läßt das legendäre Kinoerlebnis wieder aufleben.

36

SPECIALS

Nintendo⁶⁴-Special – Der Deutschland-Start:

N64 in Deutschland 22

Darauf haben Tausende gewartet: Die erste 64 Bit starke Konsole aus dem Hause Nintendo hält Einzug in deutsche Kaufhäuser. Lest alles über den weltweiten Erfolg der Traumkonsole, der Marktposition des neuen Systems und welche Software-Titel auf dem Terminkalender stehen!

Mario Kart 64 40

Wie versprochen liefern wir Euch Infos über den Power-Slide, diverse Blitzstarttechniken und den Ghost-Modus. Außerdem gibt's noch etwas Neues im Time-Trial-Modus zu entdecken sowie eine Abkürzung, die es gewaltig in sich hat.

REPORTAGEN

Dragon Ball – alle Nintendo-Spiele 55

Außerhalb Japans praktisch unbemerkt, ist in dort eine ganze Reihe von *Dragon Ball*-Spielen für alle Nintendo-Konsolen erschienen, die wir Euch kurz vorstellen möchten.

Dragon Ball Z – Manga und Anime 56

Die *Dragon Ball Z*-Serie von Akira Toriyama steht im Mittelpunkt unseres ersten Anime- und Manga-

Reports. Euch erwartet ein Einblick in die populärste Anime-Serie Japans und phantastische Bilder aus der Feder eines der besten Manga-Zeichners aller Zeiten.

PREVIEWS

NINTENDO⁶⁴

NBA Hang Time 38

SNES

Casper 52

GAME BOY

Lucky Luke 50

Mole Mania 51

TESTS

NINTENDO⁶⁴

Turok – Dinosaur Hunter 26

First-Person-Shooter werden die packenden 3D-Action-Games genannt, die mit dem Erscheinen der 32-Bit-Konsolen erst richtig aufblühten. Nun, da es das Nintendo⁶⁴ gibt und Power keine Frage mehr ist, erfreut uns Acclaim mit einem außergewöhnlich umfangreichen Vertreter dieses beliebten Genres.

NINTENDO⁶⁴ IN DEUTSCHLAND



Diesem historischen Augenblick haben alle europäischen Nintendo-Fans mit Spannung entgegengefeiert. Das Nintendo⁶⁴ hat endlich auch Deutschland erreicht, und wir widmen diesem Ereignis eine ganz besondere Reportage. Erfahrt alles Wissenswerte über die Traumkonsole, die Spiele, die Vermarktungsstrategie Nintendos und natürlich auch, was Euch in der kommenden Zeit noch so alles erwarten wird. Wer sich rundum über das N64 informieren möchte, kann dies tun ab Seite ...

22

H A L T !

Super Mario 64 32

Nachdem wir den Überflieger bereits seit August vergangenen Jahres in zahlreichen Specials unter die Lupe genommen haben, steht nun das deutsche bzw. das PAL-Modul zum Test bereit.

PilotWings 64 34

Star Wars:

Shadows of the Empire 36

Science-fiction-Fans werden genausowenig umhinkommen wie *Star Wars*-Freaks und Freunde actiongeladener Genre-Sampler. *Star Wars: Shadows of the Empire* steht ins Haus.

SNES

Dragon Ball Z 54

Kirby's Fun Pak 59

GAME BOY

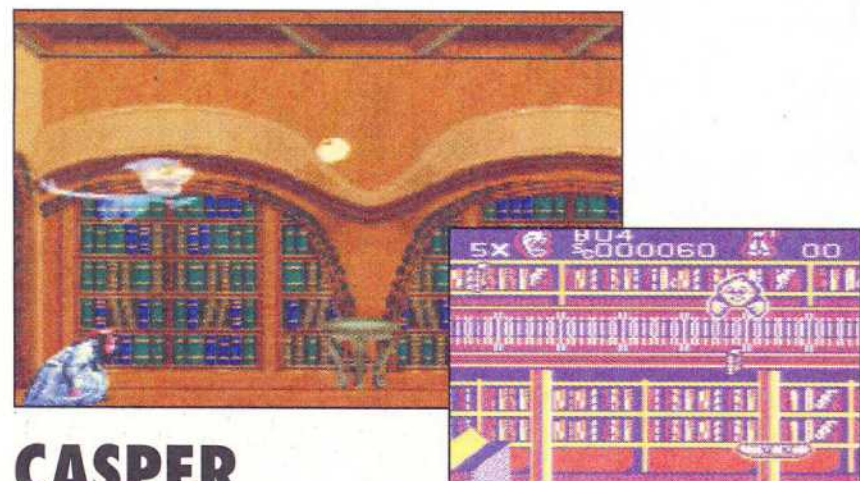
Casper 58

CLASSIC-TESTS

NES

Ice Climber 60

Es muß nicht automatisch schrottartig sein, was alt ist und auf einer 8-Bit-Konsole läuft. Nur weil *Ice Climber* vor Jahren dem NES kostenlos beilag, ist das frostige Fossil noch lange nicht wertlos oder gar vergessen – ganz im Gegenteil.



CASPER

Casper, der freundliche Geist – wer kennt ihn nicht? Nach einer eigenen Zeichentrickserie und einem mit aufwendigen Spezialeffekten gespickten Spielfilm, betritt das ganz und gar ungruselige Gespenst die Videospielwelt. Ab Seite 52 könnt Ihr eine Preview seines SNES-Debüts und auf Seite 58 einen Test seines ersten Game-Boy-Auftritts nachlesen.

52

58

TIPS & TRICKS

DKC 3 – Komplettlösung – Teil 2 62

Shorties 72

Helpline 76

Action-Replay-Codes 77

RUBRIKEN

Editorial 3

News 6

Leserbriefe 14

Auf diesen Seiten findet Ihr Meinungen, Informationen sowie viele Fragen und Antworten rund um Nintendo und die Videospielbranche.

Leser-Charts 42

Poster: *Donkey Kong Country* 44

Poster 2: *Dragon Ball* 43

TOTAL!-Intern 48

TOTAL!-Labor 49

Highscore 68

Sammelkarten 69

Heft-Shop 71

Register 78

Börse 82

Händlerregister 84

Hotlines 84

Vorschau/Impressum 86



KIRBY'S FUN PAK

59

Nintendo hat sich doch noch erbarmt und das Jump&Run-Debüt des rosanen Sympathieträgers für das Super Nintendo in Deutschland auf den Markt gebracht. Einen Test der deutschen Version könnt Ihr auf Seite 59 nachlesen.



DRAGON BALL Z

Ihr habt es nicht anders gewollt!

Mit *Dragon Ball Z* stellen wir Euch in dieser Ausgabe die populärste Anime- und Manga-Serie Japans vor. Passend zum Thema könnt Ihr auch einen Test des aktuellen SNES-Spiels *Hyper Dimension* und eine Übersicht aller für Nintendo-Konsolen je erschienenen *Dragon Ball*-Spiele nachlesen.



54

TIPS & TRICKS

Volle sechs Seiten an Levelkarten und Lösungshilfen für *Donkey Kong Country 3* warten auf Euch. Damit sollte das Affen-Abenteuer bis einschließlich der vierten Welt kein allzugroßes Problem mehr darstellen. Aber auch alle Rollenspiel-Freunde unter Euch kommen auf unseren Tips&Tricks-Seiten auf Ihre Kosten. Hilfestellungen für die beiden Teile von *Secret of Mana*, für *Secret of Evermore*, *Earthbound* und den Klassiker *Zelda III – A Link to the Past* stehen auf dem Programm.

62





Idyllisch: King Lul hangelt seelenruhig durch seinen Urwaldpalast



Im Dschungel muß sich Mogli unter anderem gegen wildgewordene Tigern behaupten

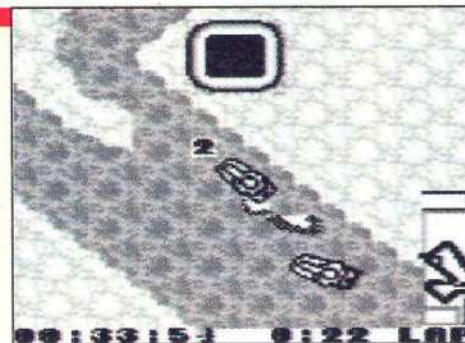


Vorsicht! Eine böse Hyäne will dem kleinen König der Löwen ans Leder

Kurzmeldungen

Zuerst die schlechte Nachricht: Rollenspiel-Fetischisten müssen sich noch ein wenig gedulden. Das in der vorangegangenen Ausgabe getestete *Lufia* wird voraussichtlich erst Ende März in Deutschland auf den Markt kommen. Nun zu den guten Neuigkeiten: Im Rahmen der Classic-Serie präsentiert Nintendo eine Neuauflage

von zwei SNES- und Game-Boy-Disney-Games. Aufgrund großer Nachfrage werden *Der König der Löwen* sowie *Das Dschungelbuch* ab April wieder erhältlich sein, und zwar zum Preis von ca. 70 DM. Auch Handheld-Besitzer haben Grund zur Freude. Das feucht-fröhliche Rennspiel *Wave Race* ist ebenfalls ab April im Handel.



Klein aber fein: *Wave Race* ist ein interessantes Rennspiel für die Hosentasche



Im Laufe des Spiels wächst Kimba zu einem großen und starken Löwen heran ...



Verschieben auf April: *Lufia* ist ein echter Leckerbissen für Rollenspiel-Fanater



BAN DAI

ELEFANTENHOCHZEIT

So etwas passiert nicht alle Tage. Vor kurzem gab Sega die geplante Fusion mit dem Spielzeugriesen Bandai bekannt. Die Beweggründe für die am 1. Oktober dieses Jahres stattfindende Verschmelzung der beiden Firmen sind nicht bekannt, der mäßige Erfolg des Saturn außerhalb Japans sowie Nintendos sehr erfolgreiche Markteinführungen

des N64 in Fernost und den Vereinigten Staaten dürften jedoch ausschlaggebend gewesen sein. In Zukunft wird sich Sega-Bandai – so der Name der neuen Company – im Videospiele-Bereich möglicherweise voll und ganz auf Software konzentrieren. Eine neue Konsole ist zum jetzigen Zeitpunkt nicht geplant.



GAME BOY GALLERY VOLUME 2



Bei *Fire* müssen aus einem brennenden Haus springende Menschen gerettet werden

Nostalgiker, aufgepaßt. Zum zweiten Mal präsentiert Nintendo beinahe schon fossile Game&Watch-Spiele auf einem Game-Boy-Modul. Der erste Teil erschien im Sommer '95 und entwickelte sich über Nacht zu einem echten Verkaufshit. Ab April es endlich wieder soweit.



Das sehr originelle *Oil Panic* ist ein echter Game&Watch-Klassiker



Octopus: Ein Taucher muß eine Schatztruhe aus der Tiefe bergen

Die lang erwartete *Game Boy Gallery Vol. 2* beinhaltet unter anderem die Anfang der achtziger Jahre erschienenen Klassiker *Fire*, *Oil Panic* und *Octopus*. Neben den Originalfassungen befinden sich generalüberholte Versionen der Spiele auf dem 4-MBit-starken Modul. Die Updates bieten stark

verbesserte Grafik und bekannte Charaktere wie Yoshi, Bowser & Co. Technisch kann die Oldie-Sammlung zwar nicht mit aktuellen Handheld-Games mithalten, die seinerzeit sensationell erfolgreichen Game&Watch-Spiele sind aufgrund ihrer sehr originellen Spielideen dennoch sehr unterhaltsam.



MAMMA MIA!

Demnächst könnt Ihr mit Mario nicht nur Videospiel-Welten erkunden, auch beim Fahrradfahren begleitet Euch der italienische Superklempner. Die Firma Abus präsentiert den exklusiven Mario-Kinder-Fahradhelm. Der High-Tech-Kopfschutz zeichnet sich durch neueste Sicherheitsstandards aus. Er besteht aus einem

schweißabsorbierenden Spezialmaterial und bietet ein ausgeklügeltes Belüftungssystem, damit Ihr nicht unnötig ins Schwitzen kommt. Der Helm ist wahlweise in blau oder grün sowie in zwei verschiedenen Größen (S/M und L/XL) für 75 DM erhältlich. Nicht nur Fans von Nintendos Vorzeigehelden, auch alle anderen Fahrradfahrer unter Euch sollten sich den nagelneuen Mario-Helm schleunigst zulegen – Eurer Sicherheit zuliebe.



Mit Nintendos Superheld sicher durch den Straßenverkehr. Die Helme sehen nicht nur cool aus, sie sind auch sehr leicht und bestehen dabei aus einem sehr robusten Material

STAR WARS, ZUM ZWEITEN

In den Vereinigten Staaten kam vor kurzem eine generalüberholte Fassung des ersten Teils der legendären Star Wars-Trilogie in die Kinos. Im Abstand von jeweils zwei Monaten sollen *Das Imperium schlägt zurück* sowie *Die Rückkehr der Jedi-Ritter* erscheinen. Die Filmklassiker wurden komplett überarbeitet. Neben State-of-the-Art

Special Effects von Industrial Light & Magic bieten die Filme eine zeitgemäße THX-Raumklangkulisse. Hierzulande dürfen sich Science-Fiction-Fans ab dem 20. März dieses Jahres am ersten Teil der Special Edition erfreuen. Pünktlich zum Kinostart bringt Nintendo das passende SNES-Game zum Vollpreis wieder auf den Markt. Das Star Wars-Spiel gehört bis heute zu den besten Action-Titeln, die jemals für das Super Nintendo erschienen sind. Besonders die große Fangemeinde der Hollywood-Trilogie sollte sich den für April ge-

planten Relaunch von *Super Star Wars* im Kalender anstreichen. Auch Game-Boy-User kommen nicht zu kurz, *Star Wars* für ihr System wird ebenfalls neu aufgelegt.



In den spannenden Landspeeder-Sequenzen müßt Ihr Jagd auf die räuberischen Jawas machen. Besonders die rasante 3D-Grafik macht diese Spielabschnitte zu einem Erlebnis



Praktisch: Die meisten gegnerischen Kreaturen hinterlassen nach ihrem Ableben nützliche Bonus-Lebensenergie

DRAGON QUEST III (SNES)

In Japan gehört Enix' *Dragon Quest* Reihe zu den erfolgreichsten Videospiel-Serien aller Zeiten. Die ersten vier Teile erschienen lediglich auf dem NES, die beiden vorerst letzten Teile wurden dagegen für das SuperNintendo entwickelt. Um das japanische Publikum zufriedenzustellen, brachte Enix eine Kombi-Umsetzung der ersten beiden Teile für den 16-Bitter auf den Markt. Auf der Shoshinkai '96 präsentierte die Kult-Softwarefirma die



Bereits in der Ausgabe 7/96 haben wir im Rahmen einer Exix-Reportage über die Kult-Rollenspiele berichtet

lang erwartete 16-Bit-Konvertierung des dritten Teils. Auch bei *Dragon Quest III* wird eine Storyline von epischer Breite geboten. Auf dem gigantischen Kontinent, auf dem das Geschehen stattfindet, regieren böse Magier, Drachen und andere Fabelwesen. Wie es bei allen anderen Teilen der Reihe der Fall ist, wird geradlinige Rollenspielkost geboten. *Zelda*-typische Action-Einlagen sucht der Genre-Fan vergebens. Sinn des Spiels ist es, möglichst schnell möglichst viele Experience-Points zu akkumulieren. Je höher der Level Eures Helden, bzw. Eurer Party ist, desto leichter

könnt Ihr Gegner bezwingen. Zudem werden unzählige Rätsel geboten, die aufgrund der großen Menge an japanischem Text für den Durchschnitts-Europäer jedoch nur schwer zu bewältigen sind. Das Remake des 8-Bit-Abenteuers zeichnet sich durch generalüberholte, farbenfrohe Grafik aus. Das Original-Level- und Charakterdesign wurde erhalten, so daß *Dragon Quest*-Kenner mit Sicherheit auf ihre Kosten kommen werden. In Japan erschien das Enix-RPG vor kurzem zum Preis von 8.700 Yen. Über einen Deutschland-Release ist bislang noch nichts bekannt.



In Geschäften kann der Spieler sein Inventar um einige nützliche Gegenstände erweitern



Unkonventionelles Charakterdesign und farbenfrohe Grafik zeichnen das Spiel aus



Dragon Quest III bietet eine packende Storyline. Jedoch leider nur auf Japanisch ...

DOOM 64 (N64) – UPDATE

In einer vorangegangenen Ausgabe haben wir Euch Williams' Action-Spektakel schon einmal vorgestellt, nun nähert sich *Doom 64* langsam, aber sicher seiner Fertigstellung.

Mit dem sehr umstrittenen, 1992



Beeindruckend: *Doom 64* bietet 3D-Grafik par excellence



Die doppeläufige Schrotflinte ist besonders als Nahkampfwaffe bestens geeignet

auf den Markt gekommenen PC-Original hat das Game nur noch sehr wenig zu tun. Besonders in technischer Hinsicht eröffnete Nintendos 64-Bitter den Entwicklern völlig neue Möglichkeiten. Zwar bestehen sämtliche Gegner

gressiven Kreaturen bergen die Stages so manches Rätsel. Bedauerlicherweise haben die Entwickler nicht den geplanten Vierspieler-Simultanmodus integriert, aus spannenden Deathmatches wird folglich nichts.

Dafür kann sich jeder N64-User, der über ein stabiles Nervenkostüm verfügt, an einigen nagelneuen Waffen und Gegnern erfreuen. Wir sind gespannt, welche Features die Endversion noch beinhalten wird ...



Auf der Nürnberger Spielwarenmesse wurde *Doom 64* hinter verschlossenen Türen präsentiert. Der Deutschland-Release ist im Sommer geplant



nach wie vor aus mäßig animierten, zweidimensionalen Sprites, diese verfügen jedoch über ein erschreckend gut gelungenes Äußeres. In den gigantisch großen Spielabschnitten – die eigens für die Nintendo 64-Version designt wurden – kann sich der Spieler völlig frei bewegen. Neben Unmengen von äußerst ag-

HEXEN 64

(N64)

Neben dem phantastischen *Turok – Dinosaur Hunter* und *Doom 64* präsentiert GT Interactive mit *Hexen 64* einen weiteren First-Person-Shooter. Im Gegensatz zu dem Science-fiction-Spektakel *Doom 64* schlägt es den Spieler in mittelalterliche Gefilde. Dämonen, Magier und diverse andere Kreaturen der Finsternis haben dort das Sagen. Um in den zahlreichen Stages wieder für Recht und Ordnung zu sorgen, könnt Ihr Euch vor dem Abenteuer einen von drei Helden auswählen. Neben einem schlagkräftigen Krieger sind ein Kleriker sowie ein Zauberer angetreten, um dem unheimlichen Treiben ein schnelles Ende zu bereiten. Die drei Charaktere unterscheiden



Achtung! Bei Hexen 64 setzen dem Spieler eine Reihe bizarre Kraturen zu

sich hauptsächlich hinsichtlich ihrer Bewaffnung. Während der Krieger auf Schwerter, Hieb-, Stich-, und Schußwaffen zurückgreift, setzen die anderen beiden ihren Widersachern zumeist mit nicht minder effektiven Zaubersprüchen zu.

Technisch wurde *Hexen 64* ansprechend in Szene gesetzt. Die Entwickler nutzten die Hardware-Features, die das Nintendo⁶⁴ bietet, gekonnt aus, um in den Stages eine spannende Atmosphäre zu schaffen.

N64-Freaks, die dem umstrittenen Genre etwas abgewinnen können, dürfen sich mit *Hexen 64*, das voraussichtlich im Som-



Dank der verschiedenen Heiltränke können die Helden ihre Lebensenergie wieder auffrischen



Ein tolles Feature: Der motivierende Vierspieler-Simultanmodus



Die mysteriösen Magier
sind äußerst ernstzu-
nehmende Gegner



mer erscheint, auf einen gelungenen Genvertreter freuen. Zudem plant GT Interactive den Deutschland-Release der recht umstrittenen Beat-'em-Ups *War-Gods* und *MK Trilogy*.



Auch zwei Abenteurer können gegeneinander antreten

Komplettpreisliste anfordern Laden:

Bestellannahme Mo- Fr 11 - 20 Uhr & Sa 11 - 18 Uhr

Playstation

Playstation Grundgerät	389 DM
Controller	25 DM
Game Buster	85 DM
Memory Card 360 Block	89 DM
Baphomets Fluch	89 DM
Cool Boarders	89 DM
Command & Conquer	95 DM
Destruction Derby 2	99 DM
Disruptor	79 DM
Exhumed	85 DM
FIFA '97	84 DM
Hexen	94 DM
Iron & Blood	85 DM
Legacy of Cain	89 DM
NBA Live '97	84 DM
NHL '97	84 DM
Pandemonium	79 DM
Pro Move Wrestling	89 DM
Steel Harbinger	85 DM
Supersonic Racers	85 DM
Tobal No. 1	99 DM
Warhammer - Im Schatten ...	85 DM
Wipe Out 2097	99 DM



GAMES ISLAND

N 64
399 DM

Mario 64	99 DM
Pilotwings 64	119 DM
Shadows of the Empire	149 DM
Turok-Dinosaur Hunter	139 DM
Waverace 64	99 DM

An-& Verkauf

**Händleranfragen
erwünscht !**

Fax.: 0621-5296387

Saturn Grundgerät	399 DM
incl. Sega Rally	469 DM
incl. Command & Conquer	469 DM
Andretti Racing	89 DM
Bug Too !	85 DM
Dark Savior	85 DM
FIFA Soccer '97	85 DM
Heart of Darkness	105 DM
Legacy of Cain	89 DM
NBA Live '97	85 DM
Project Overkill	85 DM
Reloaded	89 DM
Soviet Strike	89 DM
Sonic Fighters	89 DM
Three Dirty Dwarfs	85 DM
World Wide Soccer	89 DM

Versandkosten: DM 10 incl. Nachnahme. Ab 250 DM Versandkostenfrei. Lagerware wird noch am selben Tag von uns versendet. Annahmeverweigerern berechnen wir pauschal 20 DM. Unser Recht zur Erfüllung des Kaufvertrages bleibt hiervon unberührt. Unfreie Sendungen werden nicht anerkannt!

Ladenpreise können variieren Druckfehler und Preisirrtum vorbehalten

0621-5296265





Die diversen Spezialattacken wurden aufwendig in Szene gesetzt



Projektilgeschosse gehören zum Standardrepertoire der Fighter

DARK RIFT (N64)

Die Programmierschmiede Vic Tokai hat sich in der Vergangenheit hauptsächlich mit 32-Bit- und PC-Spielen wie beispielsweise *Criticom* oder *Gene Machine* einen Namen gemacht. Vor kurzem haben die Entwickler die Arbeit an ihrem N64-Debüt aufgenommen. Neben Hudsons *Softs Dual Heroes* und Williams' *WarGods* ist mit *Dark Rift* das dritte 3D-Beat-'em-Up für den 64-Bitter in Vorbereitung. Um die realistischen Animationen der teilweise recht ausgefallenen Kämpfer in Szene zu setzen, bediente sich Vic Tokai modernster Motion-Capturing-Technologien. Darüber hinaus

bietet *Dark Rift* spielerische Innovationen. So sollen auf den verschiedenen Kampfschauplätzen unterschiedliche Schwerkraftverhältnisse herrschen, was die Auseinandersetzung recht interessant machen könnte. Standard-Elemente wie Projektil, Konter- und diverse Spezialattacken sollen dafür sorgen,

daß Prügelspiel-Freunde, die ein Nintendo⁶⁴ ihr Eigen nennen, auf ihre Kosten kommen. Einer genauer Termin für den US-Release steht noch nicht fest, mit einem Erscheinen im zweiten Quartal kann jedoch gerechnet werden. Ob *Dark Rift* hierzulande offiziell auf den Markt kommt, ist nicht gewiß.



Einige Protagonisten können ihren Widersachern mit Nahkampfwaffen einheizen



Ungewöhnlich: *Dark Rift* bietet unter anderem sehr ausgefallenes Charakterdesign



Dreidimensional: Die Kämpfer können sich frei in den Szenarien bewegen



Die meisten Neodorianer verfügen über ein recht seltsames Äußeres



Aufwendig: Spektakuläre Lighting-Effekte verwöhnen das Auge des Betrachters



Go! Go! Troublemakers kombiniert Shoot-'em-Up-Action mit Jump&Run-Einlagen



Ähnlichkeiten zu *Treasures* Mega-Drive-Shooter *Gunstar Heroes* sind nicht zu leugnen



Eure Aufgabe besteht darin, den entführten Professor Gumbel zu befreien

GO! GO! Troublemakers (N64)

Im Rahmen unseres Shoshinkai-'96-Reports haben wir Euch das neueste Werk der japanischen Kult-Software-Entwickler Treasure bereits vorgestellt. Mittlerweile hat sich einiges getan, und wir können Euch erste Details über den potentiellen Action-Hit *Go! Go! Troublemakers* verraten. So spielt das Geschehen auf dem einst friedlichen Planeten Nendoro. Ihr übernehmt die Kontrolle über den Hausmädchen-Roboter Marina, dessen Aufgabe es ist, den von den Nendorianern entführten Professor Gumbel aus den Klauen der Übeltäter zu befreien. Da die normalerweise friedfertige Mari-

na jedoch über keinerlei Waffensystem verfügt, muß sie ihre Gegner überwältigen, um deren Geschütze zu benutzen. So seltsam die Storyline auch klingen mag, *Go! Go! Troublemakers* scheint eines der eindrucksvollsten N64-Action-Spektakel zu werden. Die Grafik ist komplett zweidimensional gehalten, aufwendige 3D-Licht- und Explosionseffekte machen die kunterbunten Level jedoch zu einem Augenschmaus. Zudem versprechen die Entwickler – die meistens sind Ex-Konami-Programmierer – ausgefallenes Charakterdesign, einen Zweispieler-Simultanmodus sowie eine Reihe innovativer Spielelemente. In Japan soll *Troublemakers* noch im Laufe des Frühjahrs erscheinen, ein Deutschland-Release ist nicht geplant.



Dank der Analog-Steuerung lassen sich feindliche Zielobjekte problemlos anvisieren



Eine in Echtzeit berechnete Intro-Sequenz stimmt den Spieler auf das Geschehen ein



Haarsträubend: Angriffe auf gegnerische Bodenziele gehören zum Pilotenalltag

WILD CHOPPERS (N64) Update

Auf der Shoshinkai '96 gehörte Setas drittes N64-Projekt zu den vielversprechendsten Action-Titeln. An Bord eines hypermodernen Kampfhelikopters muß sich der Spieler in den verschiedensten Missionen behaupten. Neben gezielten Angriffen auf gegnerische Radarstationen, Bunker und andere Bodenziele gilt es eine Reihe gefährlicher Search-&Rescue-Einsätze erfolgreich abzuschließen. Beispielsweise müssen verbündete Agenten und Piloten, die auf feindlichem Gebiet mit ihrem Flieger abgestürzt sind, gerettet werden. Ähnlich wie es bei *Turok – Dinosaur Hunter* der Fall ist, wird der Hubschrauber mit dem Analog-Pad und den vier gelben Direction-Buttons gesteuert. Präzises Abfeuern der Waffensysteme



Während eines Kampfeinsatzes kann der Pilot das Geschehen aus verschiedenen Perspektiven beobachten. Die Verfolgerperspektive eignet sich bestens für Tiefflüge

me und haarsträubende Flugmanöver stellen kein Problem dar. Auch ein Multiplayer-Modus ist zur Zeit im Gespräch. In Fernost erscheint *Wild Choppers* voraussichtlich Ende April. Zur Zeit steht Seta mit einem deutschen Publisher in Verhandlungen, um eventuell *Rev Limit*, *Wild Choppers* sowie nachfolgende Seta-Games hierzulande zu vertreiben.



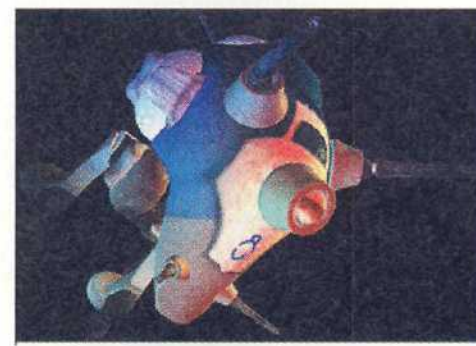
Mehrere Hubschrauber stehen zur Auswahl. Sie unterscheiden sich hinsichtlich ihrer Bewaffnung und ihrer Flugeigenschaften teilweise recht stark voneinander



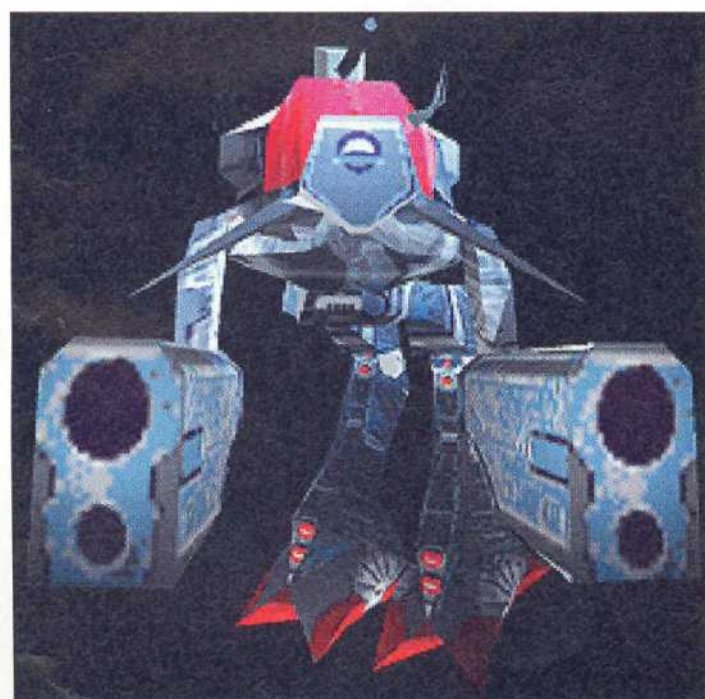
Robotech – Crystal Dreams bietet rasante Action und rasend schnelle 3D-Grafiken

ROBOTECH – Crystal Dreams (N64)

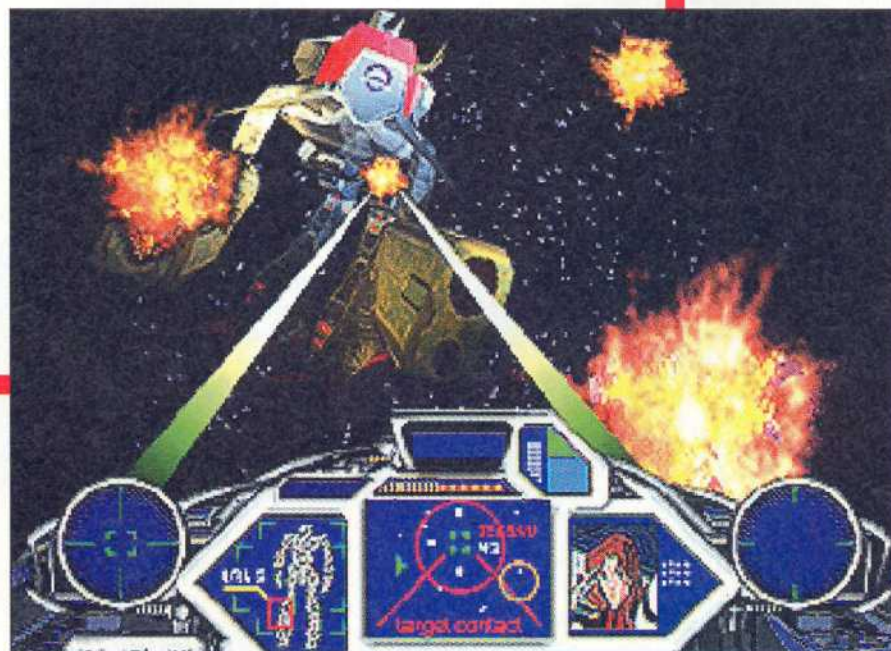
Unter Anime-Fanatikern hat die *Robotech*- bzw. *Macross*-Reihe längst Kultstatus eingenommen. Möglicherweise noch im zweiten Quartal dürfen sich Importfreudige Nintendo⁶⁴-User an einem Action-Spektakel mit den intergalaktischen Kampfkolossen in der Hauptrolle erfreuen. An Bord eines schwerbewaffneten Veritech-Fighters muß sich der Spieler in diversen Kampfeinsätzen behaupten. Eine komplexe Rahmenhandlung mit den beliebten *Robotech*-Charakteren in den Hauptrollen soll zwischen den recht abwechslungsreichen Einsätzen für Spannung sorgen. Fans der Anime-Serie sollten sich GameTeks 3D-Shooter *Robotech – Crystal Dreams* unbedingt vormerken.



Das fremdartig anmutende Design der Vehikel ist typisch für die Robotech-Serie



Fast wie im Trickfilm: Die verschiedenen Kampfroboter und Fahrzeuge wurden aufwendig gestaltet und ansprechend animiert



Der schnelle und sehr wendige Veritech-Fighter verfügt über Lasergeschütze und andere Waffensysteme. Zudem kann er von einem Raumgleiter zum Roboter transformieren

TOTAL! NEU

J League Dynamite Soccer 64 (N64)

Nachdem Konamis phantastisches *J League Perfect Striker/International Superstar Soccer 64* in Japan erschienen

ist, präsentiert Imagineer, die zur Zeit ebenfalls an der 64-Bit-Raserei *Multi Racing Championship* arbeiten, *Dynamite Soccer 64*.

Im direkten Vergleich zum Konami-Konkurrenten ist *J League Dynamite Soccer 64* wesentlich unspektakulärer. Zwar wurde ebenfalls Gebrauch von Motion-Capturing gemacht, um die Bewegungen der Sportler möglichst realistisch erscheinen zu lassen, die Grafik ist jedoch deutlich detailärmer. Features wie ein On-Line-Kommentator sind zwar nett, jedoch leider nichts Neues. Natürlich darf auch die obligatorische Multiplayer-Option nicht fehlen. Bis zu vier Spieler können sich ins 64-Bit-Stadion begeben. Da-

mit Übersicht garantiert ist, kann während eines Matches die Kameraperspektive nach Belieben geändert werden.



Unfares Foulspiel wird sofort geahndet. Das Regelwerk kann jedoch verändert werden



Praktisch: Die Replay-Funktion



Die Grafik ist deutlich weniger detailliert, als die 3D-Optik von Konamis kürzlich in Japan erschienenen *International Superstar Soccer 64*

gen der Sportler möglichst realistisch erscheinen zu lassen, die Grafik ist jedoch deutlich detailärmer. Features wie ein On-Line-Kommentator sind zwar nett, jedoch leider nichts Neues. Natürlich darf auch die obligatorische Multiplayer-Option nicht fehlen. Bis zu vier Spieler können sich ins 64-Bit-Stadion begeben. Da-

Daß Imagineers zweites Sportspektakel nach *King of Pro Baseball* in puncto Gameplay mit Konamis nahezu perfektem Genre-Referenztitel mithalten kann, ist recht unwahrscheinlich. Importfreudige Nintendo⁶⁴-User müssen sich nicht mehr lange gedulden, *J League Dynamite Soccer 64* erscheint dieser Tage in Japan.



Bei der Gestaltung der Landschaftsgrafiken setzen die Entwickler auf Realismus

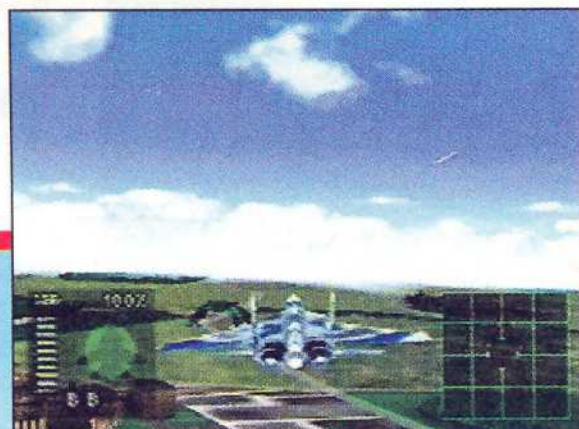
SONIC WINGS ASSAULT (N64)

In der Vergangenheit wurden die fernöstlichen Entwickler von Video System durch mehr oder weniger aufwendige 2D-Shoot'em-Ups bekannt. Unter anderem geht die *Sonic Wings/Aero Fighters*-Reihe auf das Konto der Entwickler. Nun stellen die Action-Spezialisten ihr erstes N64-Projekt vor. *Sonic Wings Assault* entsteht, Gerüchten zufolge, in Kooperation mit Paradigm Simulation, auf deren Konto das her-

vorragende *PilotWings 64* geht. Bei *Sonic Wings Assault* geht es jedoch um einiges kriegerischer zu. Am ehesten ähnelt dieser Titel einem Flugsimulator, wie er vor allem von PC-Usern geschätzt wird. Action steht jedoch deutlich im Vordergrund. So müßt Ihr in diversen Einsätzen Euer fliegerisches Können unter Beweis stellen. Zu diesem Zweck stehen eine Reihe verschiedener Flugzeuge bereit. Ähnlich wie es bei Kemcos *Blade & Barrel* der Fall ist, können dank der Multiplayer-Option bis

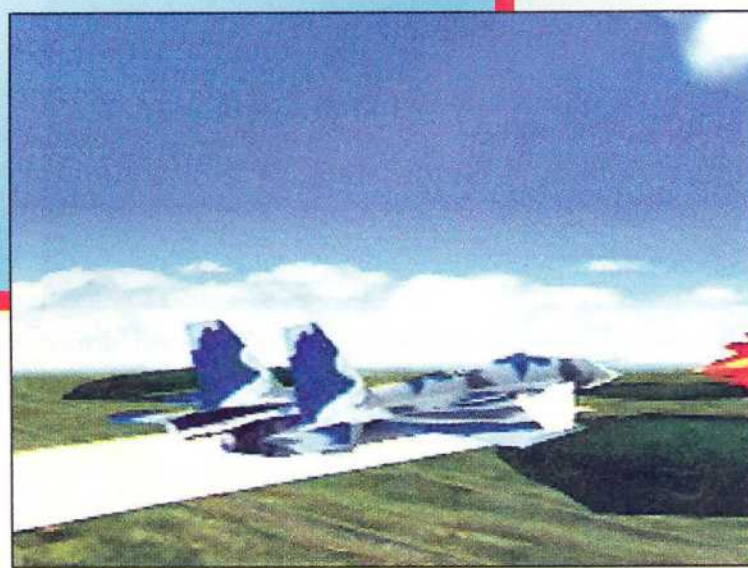
zu vier Spieler gegeneinander antreten – ein Feature, das mit Sicherheit zur Langzeitmotivation beiträgt. Detaillierte Landschaftsgrafiken und realistisches Flugverhalten sollen *Sonic Wings Assault* zu etwas Besonderem machen. Der Japan-Release dieses vielversprechenden Titels ist für Mai angesetzt.

Die nicht gerade zahlreichen vorhandenen Instrumente versorgen den Piloten mit den wichtigsten Informationen



Es ist sogar möglich, durch die Wolkendecke zu fliegen. Dort verschlechtern sich jedoch die Sichtverhältnisse

Einige der Waffensysteme erinnern eher an ein Shoot'em Up als an eine Flugsimulation



Nintendo⁶⁴ Special

REPORTAGEN

- die Geschichte des Nintendo⁶⁴
- Hardware-Infos und Grafik-Features
- Daten, Fakten und Termine



Ein Blick unter die Haube des N64: Welche Grafik-Features ermöglicht die Reality Engine von SiliconGraphics

SPECIALS

- die genialen Welten von Super Mario 64
- die Szenarien von PilotWings 64
- die Rennstrecken von Wave Race 64



36 Missionen, sieben Fluggeräte, sechs Piloten, vier Inseln: das ebenso umfangreiche wie realistische PilotWings 64

NEWS + INFOS

- Testberichte zu den ersten Spielen
- Infos und Newsmeldungen
- Was bringt die Zukunft?



Von StarWing 64 über Doom 64 bis hin zu The Legend of Zelda 64: die geplanten N64-Spiele im Überblick



64fan magazin



EINE SONDERAUSGABE DER TOTAL! für nur DM 5,80

Damit keine Fragen offenbleiben: Rechtzeitig zum Starttermin am 1. März 1997 gibt es noch einmal alle gesammelten Infos zum N64 in diesem Sonderheft der TOTAL!



Marionix und Luiginix

Wenn das Uderzo wüßte! Italienische Gallier (oder sind es gallische Klempner?) von Thomas Sperl aus Vogtareuth

Holerö!

Endlich ist es soweit! Wenn Ihr diese Zeilen lest, sollte das N64 endlich zu haben sein – falls nicht die Hölle zugefroren ist, was wir nicht hoffen. Bereits zu dieser Ausgabe haben wir eine ganze Reihe begeisterter Zuschriften erhalten, die bestätigten, daß unsere euphorischen Berichte der vergangenen Monate keineswegs übertrieben waren.

Wir sind jedenfalls wie immer gespannt auf Eure Kritik, Meinungen, Anregungen, Zeichnungen und Bilder (möglichst nicht auf kariertem Papier) oder Fotos. Wenn Ihr wollt, könnt Ihr z. B. auch über Eure Erlebnisse am N64 berichten. Eines solltet Ihr nicht vergessen: Bitte notiert Euren Namen und Wohnort nicht nur auf den Umschlägen, sondern auch auf den Briefen und vor allem (möglichst zusammen mit Eurem Alter) auf der Rückseite Eurer Bilder.

So, genug der Vorrede, kommen wir endlich zu Euren Briefen bzw. einer kleinen Auswahl daraus – diesmal mit Schwerpunkt auf Eurer Kritik. (kdh)

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



Sabrina Kaul wohnt nicht nur in Husum (also fast bei uns um die Ecke ...), sondern ist auch Anime-Fan

Vorbestellungen

In der Leserpost in Ausgabe 1/97 meint ihr unter der Überschrift „Eiserne Reserve“, daß es wahrscheinlich nicht nötig sei, sich ein N64 zu reservieren. Das meint ihr doch wohl nicht ernst, wenn ihr schreibt, daß Big N genügend Geräte für ganz Europa ausliefern wird? Eine Menge von 500.000 Konsolen, wie sie in einem Monat hergestellt werden kann, reicht meiner Meinung nach gerade aus, um den Bedarf des deutschen Marktes zu decken, nicht den von ganz Europa. In Europa gibt es sicher mehr als 500.000 Kids und Erwachsene, die das N64 sehnlichst erwarten und es sich auch leisten können.

Sebastian Schmidt, Karlsruhe

TOTAL! antwortet:

Wir sind nicht Nintendo, sondern ein unabhängiges Magazin. Die Aussage, auf die Du Dich beziehst, gibt eindeutig die derzeitige Aussage Nintendos wieder. Mittlerweile hat Nintendo seine Meinung, ob Vorbestellungen nötig sind, ganz offensichtlich geändert. Sicherlich gibt es in ganz Europa mehr als 500.000 Leute, die sich ein Nintendo⁶⁴ kaufen wollen. Die Mengenangabe bezieht sich jedoch auf die Erstauslieferung. Es werden sicherlich nicht alle Fans am ersten Tag in die Läden stürmen, um sich ein Gerät zu sichern. 500 DM für die Konsole und ein Spiel sind schließlich kein Pappenstiel.



Immer mehr bemalte Briefumschläge bringen ein wenig Farbe in den tristen Alltag unserer Briefträgerin. Unser Dank geht u. a. an Christoph & Maurice Jahn aus Baesweiler

Vorbestellung, Teil 2

Ich habe mir ein Nintendo⁶⁴ vorbestellt und habe ordnungsgemäß den Coupon ausgefüllt und beim Nintendo-Händler abgegeben. Zuerst wußte niemand Bescheid, was er damit anfangen sollte, dann mußte ich wieder lange warten, bis ich eine neue Besitzurkunde in den Händen hielt. Wieso sind die Händler so unvorbereitet und desinteressiert?

Stephan Kerschbaum, München

TOTAL! antwortet:

Auch auf die Gefahr hin, daß wir uns wiederholen: Wir sind nicht Nintendo. Wir würden eher die Frage stellen: Ist

diese Vorverkaufsaktion überhaupt nötig?

Natürlich sind die Verkäufer in den Geschäften nicht sonderlich begeistert von

Rayman (PlayStation, Saturn) programmiert und die Arbeiten für Rayman 2 vorerst auf Eis gelegt, um ED den Vorzug zu geben. Allerdings werden wir erst



Isabell HeiBing (12!) aus Solingen hat nicht nur diese witzige Super Mario 64-Szene gezeichnet, sondern auch eine Heldin für ein Rollenspiel entworfen (die wir übrigens auch sehr gut fanden). Viel Erfolg bei Deinen Berufswünschen!

dieser Aktion, ist sie doch mit einigem Arbeitsaufwand verbunden: Urkunde und Quittung ausstellen, Anzahlung registrieren und verbuchen, Vorbestellungen verwalten usw. Und wer macht sich schon gerne zusätzliche Arbeit.

über das Spiel berichten, wenn es erste Bilder von dem wirklichen Spiel gibt. Ebenso verhält es sich übrigens mit Clayfighter 3/Clayfighter Extreme.

Sega vor dem Aus?

1. Stimmt es, daß Sega 300 Millionen Verlust gemacht hat?
2. Was bedeutet es, wenn man im Grafikbereich von Texturen redet?
3. Warum ist die BPJS so rigoros mit Nintendo-Spielen? Wenn ich vergleiche, was für PlayStation-Spiele es „sauber“ im Laden zu kaufen gibt ...

Dennis Klein, Hundstadt

TOTAL! antwortet:

1. Nein. Sega Enterprises, Ltd. erwartet für das laufende Geschäftsjahr 1996/97 (endet am 31.3.97) einen Gewinn von ca. 45 Millionen US-Dollar. Dies bedeutet allerdings eine Halbierung des Vorjahresgewinns. Richtig ist jedoch auch, daß Sega of America Verluste eingefahren hat, während die Gewinne hauptsächlich aus dem Spielautomaten-Sektor stammen.
2. Dreidimensionale Polygongrafik basiert auf Drahtgittermodellen, sogenannten Wireframes. Die leere Fläche, die ein Polygon (Vieleck) umschließt, wird mit farbigen Flächen, gezeichneten Bildern oder ähnlichem ausgefüllt, die Texturen oder Texture-Maps genannt werden.
3. Daß Spiele wie Resident Evil (PlayStation) oder Virtua Cop (Saturn) nicht indiziert sind, einige wesentlich harm-

ED für Nintendo⁶⁴

Kennt ihr das Spiel ED von UBI Soft für das N64? Es soll angeblich Ende '97 erscheinen. Wenn ja, könnt ihr es mal in die News mit aufnehmen?

Bernd Hubmaier, Burglengenfeld

TOTAL! antwortet:

Natürlich kennen wir ED, allerdings existiert zum jetzigen Zeitpunkt noch kein Spiel. Es gibt lediglich ein paar animierte Charaktere sowie einige gerenderte Hintergrundanimationen.

Das Ganze sieht auch schon recht vielversprechend aus – immerhin hat das ED-Team zuvor das lustige Jump&Run

losere SNES-Spiele aber schon, läßt die Tätigkeit der BPJS natürlich äußerst willkürlich erscheinen. Bekanntlich wählt die Bundesprüfstelle die Indizierungs-Kandidaten nicht selbst aus, sondern wird nur auf Antrag tätig. Man kann nur hoffen, daß die Indizierung von Videospielen momentan als nicht so wichtig erachtet wird und die BPJS ihr Hauptaugenmerk auf wirklich jugendgefährdende Themen legt.

Wir wollen Koopa Trooper!

1. Könnt ihr die Mario Kart-Programmierer bitten, bis zur deutschen Veröffentlichung aus Wario wieder Koopa zu machen? Wer braucht schon böse Typen? Ich bin mir sicher, daß viele Mario Kart-Fans genauso denken wie ich.
2. Kann es sein, daß bei Super Mario 64 der Zweispielermodus und Luigi irgendwo im Spiel versteckt sind und man nach dem Fund zu zweit spielen kann?

Attila Pries, Kiel

TOTAL! antwortet:

1. Bitten können wir, nützen wird das aber herzlich wenig. Einen dreidimensionalen Charakter zu designen und zu programmieren ist wesentlich aufwendiger, als Du Dir vorstellst. Auch bei uns vermissen viele Koopa – der allerdings auch zu den bösen Typen gehört (s. Mario Bros., Super Mario Bros./-Land/-World, Yoshis Island).
2. Luigi ist definitiv nicht in Super Mario 64 versteckt. Und ein Zweispieler-Modus

würde ebenso wie bei Yoshis Island nicht viel Sinn machen, da gute Spieler mit einem Leben ziemlich lange spielen können. Aber man kann sich ja auch abwechseln – wir haben in der Redaktion während der ersten Tage mit vier bis fünf Leuten Super Mario 64 gespielt.

DKC3-Wertung

„Wenige neue Musiken und Soundeffekte, eine Idee zu einfach“. Als ich diese Worte las, kam mir fast mein Mittagessen hoch. Meiner Meinung nach hat dieses Mo-

dul eine bessere Note als nur eine mickrige 1– verdient. Es ist ja wohl bekannt, daß die DKC-Reihe etwas soundeffektlos ist, doch an neuen Musikstücken mangelt es nun wirklich nicht. Außerdem bringt DKC 3 viele neue Ideen, z. B. Spezialgegenstände und und und. An neuen Ideen hat es hingegen bei DKQ gemangelt. Vielleicht hat das Spiel auch noch etwas von einem Strategiespiel, denn man muß den Bären schließlich verschiedene Spezialgegenstände abkaufen, verkaufen oder ausborgen, um die verlorene Welt zu entdecken. Schlagt mir doch mal vier triftige Gründe vor, warum DKQ besser als DKC 3 sein soll. Ihr wißt keine? Warum hat DKC 3 dann ein Fazit von 1– bekommen? Warum ist das Gameplay mit 1– benotet worden, wenn man daran nichts aussetzen kann. Ich wette, ihr traut euch nicht, diesen Brief zu veröffentlichen. Meine Freunde und ich werden uns keine TOTAL!-Hefte mehr zulegen, wenn ihr dagegen nichts unternimmt.

Gerhard ?, ?

TOTAL! fragt:

Spezialgegenstände und und und ... was? Die neuen Ideen in DKC 3 lassen sich bequem an einer Hand abzählen, das Leveldesign ist



Alexander Petreski (15) aus Köln-Bocklemünd zeichnete einen DIN-A2 großen Jago (aus KI Gold)



Fairplay: Dennis Klein (15) aus Hundstadt demonstriert, daß Super Mario (Mann, hat der einen Zinken ...) ein fairer Gewinner im Kampf um die Marktführerschaft ist

gradliniger und langweiliger als bei DKQ. Das Hin- und Hertragen der Gegenstände läßt sich nicht im entferntesten als strategisches Element interpretieren. Bei DKQ gab es unzählige Ideen, die weder in Teil 1, noch in Teil 3 enthalten sind: Aufwinde, auf denen Diddy und Dixie schweben konnten, der klebrige Honig, die Geisterbahn mit dem Verfolger, Heißluftballons, die Glimmer- und Clapper-Level, intelligent (!) versteckte Bonuslevel, Tier-Bonuslevel usw. Viele der DKC 3-Musiken stammen aus Teil 2, geniale Kompositionen wie den summenden Piratenchor oder ähnliches finden sich bei Teil 3 nicht. Auch das graphische Design der Gegner läßt ein wenig den Charme der Vorgänger vermissen. DKC 3 ist natürlich immer noch ein sehr gutes Spiel, konnte sich allerdings nur mit Mühe im Einserbereich platzieren. DKQ hingegen hat nur ganz knapp die glatte Eins verfehlt. Wenn wir also nachträglich etwas an unseren Wertungen ändern, würden wir eher DKQ aufwerten.

Übrigens stammt DKC 3 nicht mehr von dem erfahrenen Team der Vorgänger – das arbeitet derweil am 64-Bit-Debüt des Kong-Clans.

Wo ist der Eject-Button?

1. Wozu ist beim N64 die kleine Klappe vor dem Modulschacht? Auf ihr steht Memory Expansion, ist es eine Art Eject-Knopf?

2. Warum sind die Figuren bei Super Mario 64 so eckig?

Sven Goedecker, Melle

TOTAL! antwortet:

1. Memory Expansion bedeutet Speichererweiterung. Dieser Port wird erst im Zusammenhang mit dem 64DD-Zusatzlaufwerk einen Nutzen be-

kommen. Das N64 hat keinen Eject-Knopf.

2. Weil sie aus Polygonen bestehen. Das ist der Preis der 3D-Grafik. Aufgrund diverser Grafik-Effekte sind die Figuren allerdings bei weitem nicht so eckig wie bei SNES-Spielen mit Polygon-Grafik, wie z. B. StarWing oder Stunt Race

TOTAL! LESERSPIEGEL Teil 36



Wir sehen schon die Schlagzeile in der Bild-Zeitung vor uns: „TOTALer Skandal! Videospiele gefährden die Gesundheit unserer Jugend!“ Schuld sind Johanna Göthert und Cornelia von Teichmann aus Hamburg, die uns eine witzige Foto-Serie unter dem Motto „das passierte mit uns, nachdem wir zuviel videogespielt hatten“ zusandten. Super finden wir übrigens die Zeichenmappe mit den vielen Rollenspiel-Motiven, die ihr ‚beigelegt‘ habt. Vielen Dank!

FX. Man kann zwar auch auf dem N64 Charaktere mit Sprites erzeugen, wie zum Beispiel bei Mario Kart 64, allerdings sind die Aktionsmöglichkeiten der Fahrer auch nicht so groß wie die bei Super Mario 64.

PC vs. N64, Teil 3

(vgl. Leserpost in TOTAL! 1/97)

Mit der Kombination Matrox Millennium und Orchid Righteous kann man eine Performance erzielen, die der des N64 ebenbürtig bis überlegen ist. Interessant fand ich die Behauptung, nur mit einem Soundsystem von Creative Labs könne man 32-Bit-Sound am PC genießen. Noch nie was von TerraTec gehört? Ihr kennt den Maestro 32/96 nicht? EWS 64 sagt euch nichts? Schade, denn **etwas Fachkompetenz hätte ich bei einer Stellungnahme zur PC-Hardware schon erwartet.**

Wie bitte? Win 95 bremst die Hardware aus? Ich habe ja schon viele Vorurteile gehört, (...) Wer auch nur etwas Ahnung vom PC hat, besorgt sich 32-Bit-Treiber für die Hardware, DirectX-Updates der Spiele, nimmt sich drei Tage für ein BIOS-Tuning und die Konfiguration des PCs Zeit (oder läßt dies vom Händler machen) und erfreut sich am herrlich flott laufenden Computer. Das allerletzte war eure Kritik an der Auswahl PC-Steuergeräte. Wer auf der Suche nach einem N64-ähnlichen Analog-Digital-Hybriden ist, kauft den SV 234 PC Powerpad Pro. Renn-Fanatiker nehmen den Thrustmaster Formula T2. Wer Wert auf eine realistische Flugsimulation legt, legt sich ein Waffenkontrollsystem mit Coolie-Hat, Ruder- und Schubkontrolle und programmierbaren Knöpfen zu. Und für 3D-Fans (...) Ob man eine ähnliche Vielfalt auch beim N64 erlebt?

Ich gebe zu, Mario Kart 64 hat einen grafisch tollen Eindruck gemacht. Allerdings findet man bei wipEout 2097 mindestens dieselbe Qualität. **Tomb Raider ist sicherlich ein Spiel, das es ohne Probleme mit Super Mario 64**

aufnehmen kann. Und wenn ich International Superstar Soccer 64 mit FIFA 97 und VGs 3D-Hockey mit NHL 97 vergleiche, kann ich über eure Euphorie nur lächeln. (...)

Nun noch die obligatorischen Fragen: 1. Unterstützt das N64 Phong-Shading, Anti-Aliasing und Alpha Blending? Ihr könntet mal eine genaue Auflistung der technischen Daten des N64 machen. 2. Welche Farbtiefe und Auflösung verwendet das N64?

Kai Goldmann, Ismaning

TOTAL! empfiehlt:



Nach langer Durststrecke wird das geniale Final Fantasy III endlich mal wieder mit einem Kunstwerk entsprechend gewürdigt – dank Daniel Schneider (15), Drolshagen

Wer ein perfektes 3D-Renn-Feeling haben will, kauft sich einen Ferrari, wer realistisch kriegsspielen will, geht zur Fremdenlegion, wer ein perfektes Beat'em-Up-Erlebnis sucht, beleidigt den Türsteher einer Disco, wer Wert auf eine authentische Flugsimulation legt, bestellt sich einen High-end-Simulator bei der Luftwaffe oder direkt bei SiliconGraphics.

Wenn Du den betreffenden Brief richtig gelesen hättest, wäre Dir aufgefallen, daß es nicht darum ging, eine kindische Auseinandersetzung nach dem Motto „Mein N64 ist besser als Dein PC!“ zu starten. Es ging darum, welche PC-Komponenten derzeit die Features des N64 bieten. Die von Dir genannten Grafikkarten bieten jedenfalls nicht alle.

Die Soundkarte war ein Beispiel. Daß es noch andere gibt, steht außer Frage. Eine komplette Marktübersicht war keinesfalls gefragt. Win 95 ist ein Betriebssystem und zieht dementsprechend Rechenzeit.

Die von Dir aufgestellte Spiele-Vergleichsliste beweist, daß Du die N64-Spiele nur

von Bildern her kennst. Wir produzieren mit neXt Level ein Multiformat-Magazin und kennen dementsprechend alle PlayStation- und Saturn-Spiele. Um PC-Spiele zu spielen, müssen wir nur ein Büro weiter in die PC-Redaktion gehen oder zu Hause den Rechner anwerfen. Wie gesagt steht es außer Frage, daß in Kürze PC-Spiele mit Hilfe diverser Zusatz-Hardware die N64-Technik alt aussehen lassen. Nur um welchen Preis? Deine von uns stark gekürzte Auflistung diverser Hardware- und Zubehörteile zeigt deutlich, daß man einen un-

glaublichen Aufwand treiben muß, um mit dem N64 mithalten zu können. Und nun zu Deinen Fragen:

1+2. Wie kannst Du denn die Technik des N64 kompetent mit einem PC vergleichen, wenn Du nicht einmal die technischen Daten des N64 kennst? Sollte es da eine Lücke in Deiner Argumentationskette geben? **Soviel zum Thema Fachkompetenz bei einer Stellungnahme zu N64-Hardware.**

Eine Auflistung der technischen Daten steht in TOTAL! 2/96. Anti-Aliasing ist absolut nichts Besonderes, das war schon 1985 auf Ataris 8-Bit-Heimcomputern möglich. Um dieses leidige Thema zum Abschluß zu bringen, findest Du ab Seite 22 Statements zum N64 von Leuten, die sich auf jeden Fall auskennen.

Quereinsteiger

Vor kurzem habe ich mir meine erste TOTAL! gekauft, weil ich mir nicht sicher war, ob ich meinen etwas älteren PC aufrüsten oder mir eine Spielekonsole kaufen sollte.

Beim Durchlesen Ihrer Zeitschrift habe ich dann meine Entscheidung getroffen. **Ich war es leid, andauernd meinen Computer aufzurüsten, um auch die neuesten Spiele spielen zu können.** Vom Nintendo⁶⁴ erhoffe ich mir nun Besserung und habe mir deshalb auch gleich eins vorbestellt.

Die Lösung, die ich jetzt gefunden habe, scheint mir die beste zu sein. Zum Spielen werde ich das Nintendo⁶⁴ nutzen und zum Arbeiten meinen PC, den man dazu noch sehr gut gebrauchen kann, auch ohne Windows 95. Doch nun möchte ich gern ein paar Fragen stellen: 1. Wird es für das Nintendo⁶⁴ Strategiespiele wie zum Beispiel Command & Conquer geben? 2. **Wird es in absehbarer Zeit ein System geben, welches das Nintendo⁶⁴ in den Schatten stellt?** 3. Wieso gibt es zum Start eigentlich nur eine limitierte Auflage an N64-Konsolen? Matthias Köpke, Iserlohn

TOTAL! antwortet:

1. **Command & Conquer** wird es in der bekannten Form nicht geben, zumindest nicht mit den ausschweifenden Video-Sequenzen. Überhaupt sind Stra-



N64-Impressionen von Stefan Müller (14) aus Giershausen und Roland Fechter (Happy Birthday zum 14.) aus Hagen

tegiespiele auf Konsolen dünn gesät, selbst für PlayStation gibt es nach zwei Jahren nur eine Handvoll PC-Umsetzungen. Für N64 ist derzeit kein einziger reinrassiger Strategie-Titel angekündigt. Das heißt allerdings nicht, daß es keine geben wird – sogar für das SNES gibt es den Klassiker Sim City und neuerdings Sim City 2000.

2. Mit Sicherheit, es fragt sich nur, wie lange es dauern wird. Seit einiger Zeit veröffentlicht der japanische Elektronik-Konzern nun schon hochtrabende technische Daten für den 3DO-Nachfolger M2. Allerdings hat bis heute noch niemand eine verlässliche Demonstration der Hardware gesehen. Auch gibt es kaum vielversprechende Spiele-Ankündigungen. (Man erinnere sich, wie lange es beim Nintendo⁶⁴ von der Ankündigung bis zur Veröffentlichung gedauert hat.)

Sony arbeitet vermutlich an einem Nachfolger der PSX, allerdings wird diese nicht erscheinen, bevor der Lebenszyklus der PlayStation abgelaufen ist. Üblicherweise dauert es ca. fünf Jahre, bis

Martina Nisher (15) aus Königsbrunn kann wie wir der sogenannten Rechtschreibreform wenig abgewinnen und zeichnet offensichtlich sehr gern und sehr gut

eine Konsole durch einen Nachfolger ersetzt wird, und die PSX wurde Ende 94 in Japan auf den Markt gebracht. Natürlich sind auch Gerüchte über eine neue Sega-Konsole in Umlauf. Andererseits wird derzeit auch vermutet, daß



Street-Fighterinnen im Manga-Stil, von Markus Schorn aus Hürth-Glenel

sich Sega ganz aus dem Hardware-Geschäft zurückziehen wird.

3. Nintendo wird sicherlich argumentieren, daß sich das N64 vor allem in Amerika so gut verkauft, daß für Europa keine größeren Stückzahlen zur Verfügung stehen.

Ähnlich verlief es bereits in den USA. Anfangs hieß es, bis zum 31.3.97 gäbe es ein Kontingent von ca. einer Million Konsolen. Überraschenderweise fanden sich dann aber immer noch ein paar zusätzliche Paletten, so daß NoA pünktlich zu Weihnachten verkünden konnte, 1,5 Mio. N64-Geräte verkauft zu haben.

Erwachsene und Videospiele

Bevor ich mit Perücke, Bart und Sonnenbrille bei Arabella Kiesbauer auftrete, oute ich mich lieber unter Experten: Ich bin 30 Jahre alt und SNES-User! Anfangs erntete ich weitgehend mitleidiges

Lächeln, doch inzwischen konnte ich viele aus meinem Bekanntenkreis bekehren bzw. Gleichgesinnte unter ihnen entdecken. Das Modul, das bei allen gleichermaßen gut ankommt, ist nach wie vor *Super Mario Kart*. Auf Platz zwei befindet sich die PC-Adaption *Sim City*, was uns auch gleich zum Kern des Generationenkonflikts führt.

Nintendo hat sich zu lange auf eine eher jugendliche Zielgruppe konzentriert, anstatt auch den spielfreudigen Erwachsenen eine einfache und preiswerte Alternative zum PC anzubieten. Sony hat diesen Trend aufgegriffen und die PlayStation mit Spielen wie *wipEout* und dem dazugehörigen Trip-Hop-Soundtrack zu einem Kultobjekt der Clubber-Szene gemacht. Nintendo hat mit dem N64 jetzt zwar die überlegene Technik und mit Spielen wie *Wave Race 64* oder *Turok* auch meiner Generation etwas zu bieten, doch laut Presseverlautbarungen wird zumindest hier in Deutschland immer noch am Image der kind- und jugendgerechten Konsole festgehalten.

Nintendo sollte sich um einen etwas größeren Anteil an erwachsenengerechten bzw. geistig anspruchsvolleren Spielen bemühen. Ist ein solches Angebot erst einmal vorhanden, dann werden wir Senior-Nintendoisten den Ruf der verschrobene Kindschöpfe ganz von selbst verlieren.

Nicolaus Cramer, Stadtbergen

TOTAL! antwortet:

Nintendo verfährt grundsätzlich nach der amerikanischen Maxime „never change a winning team“. Wir haben es zwar Sony zu verdanken, daß Videospiele endlich auch von einer etwas älteren Zielgruppe akzeptiert werden, zu übermäßigem Erfolg hat das der PlayStation aber nicht verholfen. (Genaue Infos zur Marktsituation ab Seite 22.)

Wir können der Aussage nur beipflichten, eine Änderung der Situation ist jedoch nicht in Sicht.

Eine rhetorische Frage hätten wir übrigens noch an alle Erwachsenen, die Videospiele für Kinderkram halten: Warum sind Computerspiele gesellschaftsfähig, und Videospiele nicht? Und warum ist es um so viel anspruchsvoller, Skat oder andere Kartenspiele zu spielen?

Grafikfehler

Wie verhält es sich eigentlich beim N64 mit Bugs? Ich bin Besitzer eines Pentium-PCs, und daher kenne ich auch diese Fehler. Viele PC- oder 32-Bit-Konsolen-Spiele wimmeln meistens nur so von Bugs wie z. B. Blitzler, Texture-Warping, Clipping-Errors etc. Tauchen derartige Fehler auch in den N64-Spielen auf? Wenn man für ein Video- oder Computerspiel 100 bis 150 DM bezahlt, dann kann man doch wohl ein wenig Qualität verlangen. Aber das ist meistens nicht der Fall.

René Bromann, Stade

TOTAL! antwortet:

N64-Programmierer müssen Features wie zum Beispiel den Z-Buffer benutzen, das ist eine Auflage von Nintendo. Daher sind die aufgezählten Grafikfehler deutlich seltener, doch nicht ganz aus-



Der Herrscher der Welt ist keineswegs Sycho Sid, sondern Mario, meint wohl auch André René Adler aus Syke-Barrien

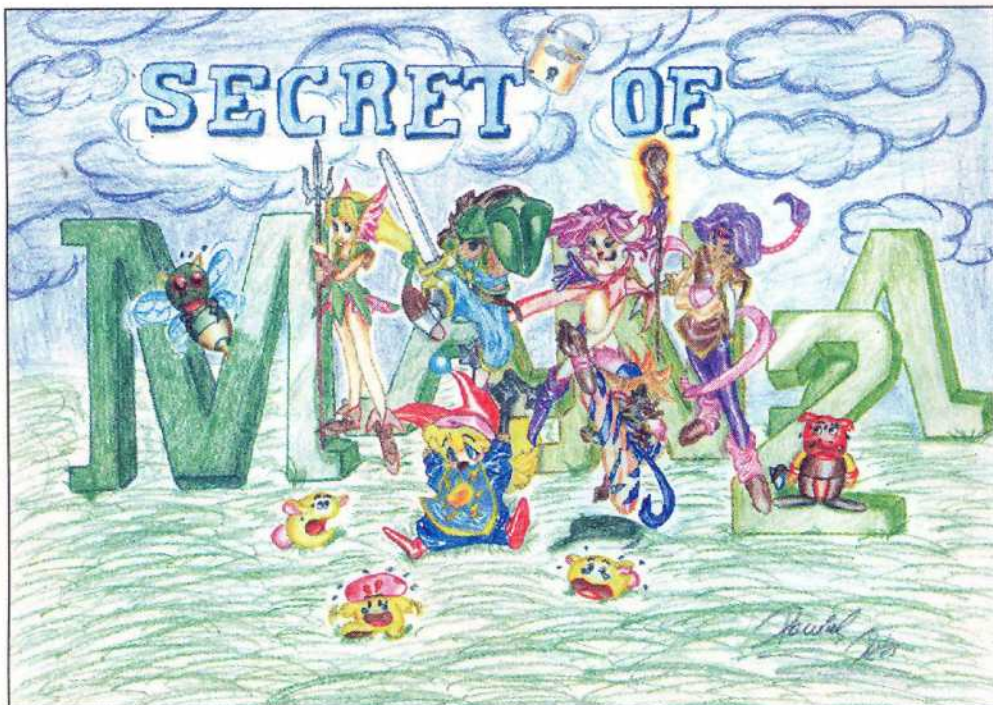
geschlossen. (Das Texture-Warping, bei dem sich die Proportionen von Texturen extrem verzerren, gibt es bei Nintendo-64-Spielen nicht.) Ein Nachteil ist jedoch, daß die N64-Grafik selten gestochen scharf, sondern meist recht verschwommen aussieht.

Grafikfehler wären auch auf 32-Bitern und PCs nicht in dem gewohnten Maße nötig. Viele Programmierer nehmen jedoch Grafikfehler billigend in Kauf, um mehr Polygone auf den Bildschirm zaubern zu können. Daher wirken Standbilder von 32-Bit- oder PC-Spielen häufig wesentlich detaillierter als Nintendo-64-Screenshots, doch in Bewegung ist das Bild viel unruhiger, unsauberer.

GEWINNER

aus
TOTAL! 1/97

N64: Jan Wittig, Berlin; TOTAL!-Abos: Stefanie Ulbrich, Hameln, Björn Schlüter, Bargteheide, Benjamin Scabell, Bremen, Tilo Büttner, Memmingen, Denny Birndt, Naundorf, Ute Böttcher, Bremerhaven, Alexander Behrens, Hausham, Pietro Sancassani, Winterthur, Marc Heinkelein, Schonach, Mirko Krecar, Neulsenburg, Christian Sahm, Dorstadt; EA-T-Shirts: Dennis Schäfer, Rülzheim, Antonio Thielking, Alsdorf, Jason Heil, Fischbach, Steven Yeboah, Kirchen, Tobias Rieger, Wiesental; VIVA-T-Shirts: Maik Befeld, Dabel, Fabian Neukirch, Köln, Lukas Weibel, Fraubrunnen, Lorenz Hofkirchner, Wien, Lutz Kaufmann, Meschede; VIVA-CDs: Jens Böttcher, Schlarpe, Leonardo Aquino, Frankfurt/M., Hans-J. Frasch, Arnstorf, Maxi Drees & Daniel Schmaltz, Paderborn, Torben Vogler, Karlsruhe; DS9: Florian Fuchs, Wachtberg, Jan Barduna, Lage, Florian Bayer, Saarbrücken, Thomas Flebs, Neusäß, Thomas Wolf, Remscheid; König der Löwen: Martin Martinus, Wuppertal, Günther Rabold, Glückstadt, Gregor Svetenovic, Blumberg, Alexander Beiersdorf, Jonneberg, Sascha Becker, Konz; T2: Eric Laß, Preetz, Sascha Petersen, Marne, Tobias Sander, Dassel, Markus Kessel, Wachtberg, Alexander Sieloff, Engstingen, Torsten Rabold, Glückstadt; NFL: Alexander Müller, Trebor-Astheim, Matthias Bungartz, Grevenbroich, Nils Lange, Dortmund, Andreas Spilla, Offenburg, Kilian Heller, Berlin; Enterprise-Bausatz: Johannes Wichert, Halle; Inline-Skates: Isabella von Maydell, München, Ulrich Seyfried, Hannover; Lotto-King-Karl-CDs: Michael Kuban, Zahling, Ursula Gramm, Berlin, Markus Baumann, Böhlgelheim, R. Wagner, Wien; Fanta-4-CDs: Sascha Schrader, Adelheidsdorf, Fatih Tosunlu, Offenbach, Jörg Hiller, Göttingen, Andreas Berscher, Siegburg, Christoph Weise, Einum; Aura-Interactor: Zakar Istepanian, Nagold, Matthias Krebs, Basel, Lazaros Karatzetos, Herne; Street Racer: Serge Possi, Niederhelfenschwil, Willi Reuer, Karlsruhe, Klaus Atzrodt, Abensberg, Michael Gebhardt, Igensdorf, Franz Wagner, Wien; FIFA: Christian Huiskens, Lichtenstein, Carmelo di Carmelo, Basel, Florian Reichart, Marktoberdorf, Sebastian Mach, Nettetel, Sven Winters, Sankt Augustin; PGA: Thomas Reiner, Mölln, Aksel Süral, Düsseldorf; Race Drivin': Mario Matuzovic, Wien, Alexander Herzog, Gernersheim; Mr.Dol: Maik Herrmann, Görlitz, Oliver Lux, Sulingen; Mega Man 7: Björn Walter, Schwalbach, Stefanie Gillich, Gräfelsing; Marvel S. Heroes: Michael Aigner, Steyr, Eugen Jiresch, Wels; Judge Dredd: Stephan Galle, Eberswalde; True Lies: Sascha Samadi, Ratingen; Mega Man 5: Michael Kowis, Rülzheim; Tetris Attack: Alexander Send, Viernheim; Revolution X: Arend Paulusen, Wittenberg; King of Fighters: Maik Lessing, Stendal; Toshinden: Tim Kirschstein, Sieglitz; Terranigma: Konrad Spillner, Neubukow; SF Alpha 2: David Loreck, Sollenau; Toy Story: Stefan Kracklauer, Ingolstadt; DKC 3: Michael Skwierawski, Mönchengl., Marcus Freitag, Hannover, P. Linnenkugel, Hamburg



Das zweite geniale Rollenspiel- bzw. Action-Adventure-Bild dieses Monats stammt von Peter Pawlak (15) aus Regensburg

Abo-Prämie 1

Das Dankeschön an alle
TOTAL!-Abonnenten:

Mega Mans Abenteuer auf Video!

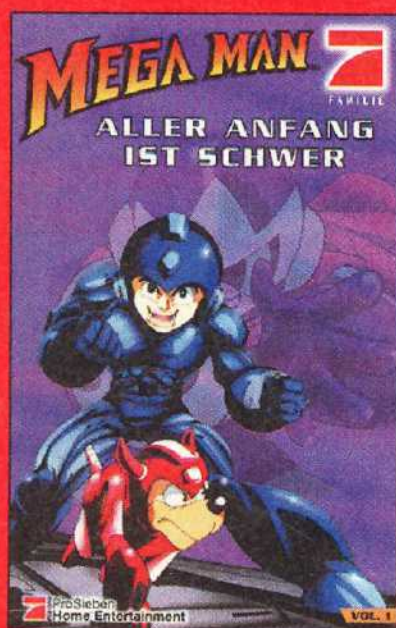
Abo-Aktion

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

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

Info: Die VHS-Videos enthalten jeweils zwei verschiedene Mega-Man-Abenteuer. Die Gesamtlaufzeit einer einzelnen Kassette beträgt zirka 47 Minuten.

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



Folge 1:
Aller Anfang ist schwer



Folge 2:
Ein Raumschiff auf Abwegen



Folge 3:
Dr. Wileys Traummaschine



Folge 4:
Mega Man im Kleinformat

Abo-Prämie 2



SUPER MARIO 64



► Nintendos neue 64-Bit-Konsole ist seit dem 1. März 1997 für zirka 399 DM offiziell in Deutschland erhältlich. Das TOTAL!-N64-Video ermöglicht Euch auch weiterhin, die absoluten Highlights der ersten beiden Nintendo⁶⁴-Spiele zu Hause anzuschauen – ohne dafür insgesamt über 600 DM auf den Tisch blättern zu müssen.



PILOTWINGS 64



Infos zum Video

Das 30minütige VHS-Video zeigt Euch die genialen Welten von *Super Mario 64* (Infos ab Seite 32) und entführt Euch mit *PilotWings 64* (Infos ab Seite 34) 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**

TOTAL! N64 Start

REPORT

Nintendo 64 Start

PAUL DOUGLAS, CORE DESIGN (TOMB RAIDER)

„Super Mario 64 ist phänomenal!“



EUGENE JARVIS, (CRUIS 'N USA, DEFENDER)



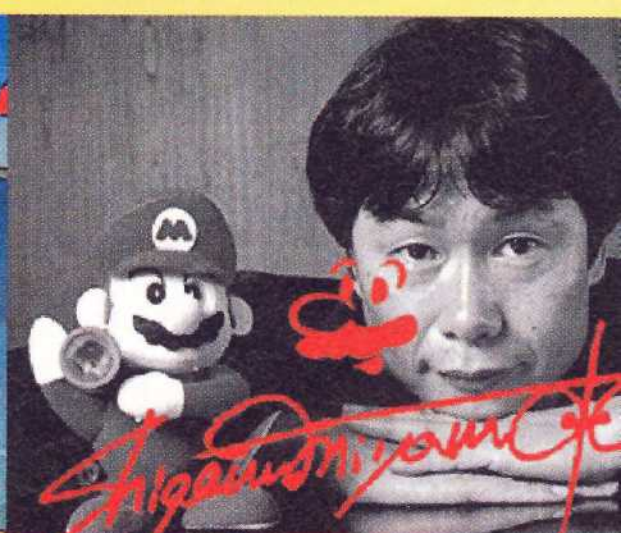
DAVID JONES, DMA DESIGN (BLAST CORPS)

Am 23. Juni des vergangenen Jahres war es soweit. Tausende Japaner stürmten die Shopping-Zentren im ganzen Land. Das Objekt der Begierde war Nintendos brandneue 64-Bit-Konsole. Obwohl nur drei Titel zum Launch erhältlich waren – *Super Mario 64*, *PilotWings 64* und *Shogi Chess* – erlebten die Händler einen Ansturm sondergleichen. Niemals zuvor hat die Markteinführung einer Videospielkonsole derart für Furore gesorgt. Innerhalb kürzester Zeit war das N64 in Japan landesweit ausverkauft. Die anfängliche Begeisterung erlitt jedoch schnell einen Dämpfer. *Super Mario 64*, *PilotWings 64* und das unspektakuläre *Shogi Chess* von Seta waren den Fans einfach zu wenig. Die Rufe nach neuen Spielen wurden schnell lauter, verhallten jedoch in Nintendos Gehörgängen. Der Erscheinungstermin für den nächsten N64-Titel, *Wave Race 64* war für den 10. September angesetzt. Die scheinbar endlose

„SG? hat sich mit dem N64 selbst das Wasser abgegraben. Ich meine, wer bezahlt schon 50.000 US-Dollar für eine Workstation, die dieselbe Performance bietet wie eine Videospiel-Konsole für 399 DM?“

Software-Ebbe wirkte sich direkt auf die Verkaufszahlen von Nintendos 64-Bitter aus. Erst *Mario Kart 64*, das pünktlich zum Höhepunkt des Weihnachtsgeschäftes '96 auf den Markt kam, sowie Big Ns Hausmesse *Shoshinkai*, auf

der eine Reihe äußerst vielversprechender Titel vorgestellt wurden sorgte für die Wiederbelebung des Nintendo-64-Geschäfts. Mittlerweile sind auch eine Reihe Third-Party-Spiele in Fernost zu haben. Eines der Highlights ist zweifellos Konamis exzellente Fußball-Simulation *J League Perfect Striker/International Superstar Soccer 64*. Mittlerweile hat sich der Verkauf der neuen Nintendo-Konsole stabilisiert. Bis zum Ende des vergangenen Jahres wurden im Land des Kirschblütenfestes knapp 1,6 Mio. Geräte abgesetzt. Angesichts kommenden Superhits wie beispielsweise *StarFox 64* und *Yoshi's Island 64* braucht sich Nintendo überhaupt Hiroshi Yamauchi, der vor kurzem die negative Einstellung des japanischen Videospiel-Publikums gegenüber Modul-Software stark kritisiert hat, vorerst keine Sorgen um den 64-Bitter zu machen. Auch in den USA ging die Markteinführung der Konsole am 29. 9. sehr erfolgreich vonstatten.





3D-Grafik in Perfektion: Bei Acclaims phantastischem Turok – Dinosaur Hunter läßt das N64 seine Hardware-Muskeln spielen

„Hätte ich die Wahl, würde ich nur Software für das Nintendo64 und den PC entwickeln. Diese beiden Plattformen interessieren mich am meisten.“

Innerhalb von nur drei Tagen waren die 500.000 ausgelieferten Geräte ausverkauft. Bis zum Jahresende '96 kauften sich 2,14 Millionen US-Amerikaner den 64-Bitter. Zwar waren zum Launch auch nur zwei Games (*Super Mario 64* und *PilotWings 64*) erhältlich, neue Spiele ließen jedoch nicht lange auf sich warten. Nach einmonatiger Schonzeit erschienen die sehr mäßige Brutalo-Prügelei *Mortal Kombat Trilogy*, das gelungene *Wayne Gretzky's 3D Hockey* sowie das revolutionäre Rennspiel *Wave Race 64*. Auch *Cruis 'n USA*, die Umsetzung des gleichnamigen Arcade-Automaten, LucasArts' *Star Wars: Shadows of the Empire* sowie Rares *Killer Instinct Gold* sind seit geraumer Zeit im Handel. *NBA Hang Time*, *Mario Kart 64* und *Turok – Dinosaur Hunter* sind die neuesten US-Releases. Ab dem 1. März dürfen auch endlich deutsche Nintendo-Fans die Korken knallen lassen. 120.000 N64-Grundgeräte sollen im Laufe

Alle Nintendo⁶⁴-Spiele auf einen Blick

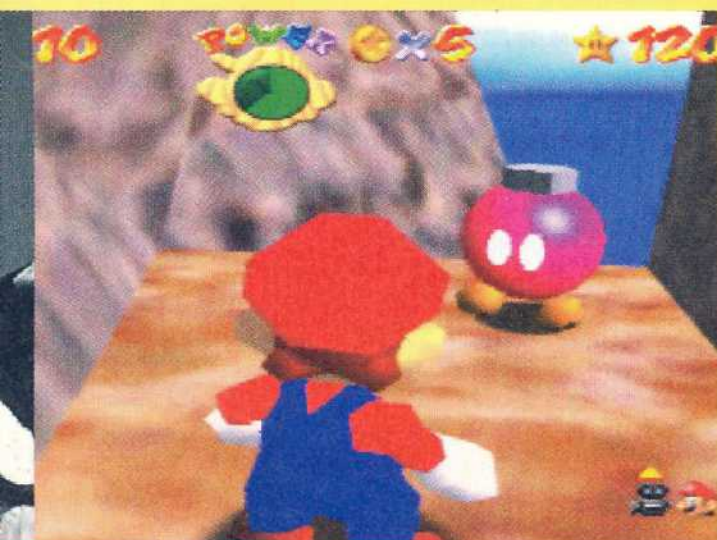
Cruis 'n USA	Williams	Rennspiel	us
International Superst. S. 64	Konami	Sport	jp
Killer Instinct Gold	Rare	Beat 'em Up	us
King of Pro Baseball	Imagineer	Sport	jp
Mah-Jongg	Konami	Brettspiel	jp
Mario Kart 64	Nintendo	Rennspiel	jp/us
MK Trilogy	Williams	Beat 'em Up	us
NBA Hang Time	Williams	Action/Sport	us
PilotWings 64	Nintendo	Simulation	jp/us
Shogi	Seta	Schach	jp
Super Mario 64	Nintendo	Jump&Run	jp/us
St. Andrews Golf	Seta	Sport	jp
Star Wars: S. o. t. E.	LucasArts	Action	us
Turok – Dinosaur H.	Acclaim	Action	us
Wave Race 64	Nintendo	Rennspiel	jp/us
Wayne Gretzky's 3D Hockey	Williams	Sport	us
Wonder Project J2	Enix	Adventure	jp

des Monats an die Kaufhäuser ausgeliefert werden, was nicht gerade sehr viel ist. Nicht umsonst startete Big N Ende Februar eine Vorverkaufaktion. Für eine Anzahlung von 64 DM wird dem Käufer eine der heißbegehrten Konsolen reserviert. Wie es bereits in Japan und den Vereinigten Staaten der Fall war, sind *Super Mario 64* und *PilotWings 64* bereits zum Start erhältlich. Mit *Turok – Dinosaur Hunter* buhlt zudem ein Third-Party-Game um die Gunst der noch verhältnismäßig kleinen Fangemeinde. Nach ersten Unstimmigkeiten auf

seiten der Hersteller steht fest, das *Star Wars: Shadows of the Empire* Mitte März ebenfalls hierzulande erscheinen wird. Die Jetski-Raserei *Wave Race 64* soll dagegen im April auf den Markt kommen. Bis zum Jahresende plant Nintendo in Deutschland 500.000 Geräte abzusetzen. Das ist nicht unrealistisch, da der Handel bereits 300.000 Geräte vorbestellt hat. Zum Vergleich: Sony will seit dem Erscheinen der PlayStation im September '95 nach eigenen Angaben hierzulande ca. 500.000 Konsolen verkauft haben. Das ist jedoch kein so phantastisches Ergebnis, da zwischen den an den Handel verkauften Einheiten und den an die Konsumenten verkauften PlayStations unterschieden werden muß. Ferner hat Sony knapp eineinhalb Jahre gebraucht, um auf die genannte Verkaufszahl zu kommen. Weltweit hat Sony bis heute jedoch 10 Millionen PlayStations produziert und an den Handel ausgeliefert (Europa: 2,35 Mio, USA: 3,45 Mio., Japan: 4,2 Mio.).

Der Sega Saturn spielt in Deutschland kaum mehr eine Rolle, so beträgt der Marktanteil auf dem Hardware-Sektor ca. 8 Prozent. Nach

Nintendos 64-Bitter ist die Konsole mit dem qualitativ hochwertigsten Start-Software-Line-Up aller Zeiten. Mit *Super Mario 64* haben Shigeru Miyamoto und sein Programmierer-Team einen der faszinierendsten Titel der Videospielgeschichte geschaffen. Auch das in Kooperation mit Paradigm Simulation entstandene *PilotWings 64* gehört schon jetzt zu den absoluten Software-Highlights dieses Jahres



Titel	Hersteller	Genre	Termin	ca. Preis (DM)	Spieler	Batterie/ Controller Pak	Bildschirmtext	Sprachausgabe	Pad-Nutzung	
Super Mario 64	Nintendo	Jump&Run	1.3.97	99	1	64	ja/–	dt./engl./ franz.	engl., wenig	analog
PilotWings 64	Nintendo/ Paradigm	Flug- simulation	1.3.97	129	1	64	ja/–	dt./engl./ franz.	–	analog
Turok – Dinosaur Hunter	Acclaim/ Iguana	3D-Action	4.3.97	159	1	64	–/ja	dt.	engl., wenig	analog u. digital
Star Wars: Shadows o. t. E.	Nintendo/ LucasArts	Action	Ende März	149	1	96	ja/–	engl.	engl., wenig	analog
Wave Race 64	Nintendo	Rennspiel	Ende März	99	1–2	64	ja/–	dt./engl.	engl.,	analog
Int. Superstar Soccer 64	Konami	Sport (Fußball)	April	149	1–4	64	–/ja	engl.	engl., viel	analog od. digital
Mario Kart 64	Nintendo	Rennspiel	Juni	99	1–4	96	ja/ja	engl.	engl.	analog
Wayne Gretzky's 3D-Hockey	Nintendo/ Williams	Sport (Eishockey)	Juli	149	1–4	64	–/ja	engl.	engl.,	analog od. digital
NBA Hang Time	Nintendo/ Williams	Sport (Basketball)	Juli	149	1–4	64	–/ja	engl.	engl.,	analog od. digital

CPU: R4300i 64-Bit MIPS RISC / 93,7 MHz
16 KByte Instruktionen-Cache, 8 KByte Daten-Cache

Reality Immersion Engine: 64-Bit / 62,5 MHz

Reality Display Prozessor: 4 KByte Textur-Cache

Reality Signal Prozessor: 4 KByte Instruktionen- und Daten-Cache

Farben: 16,8 Millionen (True Color)

Standardfarbmodus: 32.000 Farben (inkl. Hardware-Dithering)

Farbtiefe: 32-Bit (inklusive 8 Bit Alpha-Channel für Transparenz)

Grafikauflösungen: 256 x 224 bis 640 x 480

Sound: Anzahl der Kanäle und Samplingrate auf Kosten von CPU und Coprozessor-Zeit frei wählbar

Polygon-Fähigkeiten:
(Werte für durchschnittliche Anwendungen)
Mit allen Spezialeffekten: 2.000 Polygone pro Bild bei 60 Bildern pro Sekunde (120.000 Polygone pro Sekunde)



Angesichts der Hardware-Daten des N64 hat nicht nur Mario gut lachen ...

Aussage von Sega soll der weltweite Marktanteil im 32-Bit-Bereich jedoch bei knapp 45 Prozent liegen.

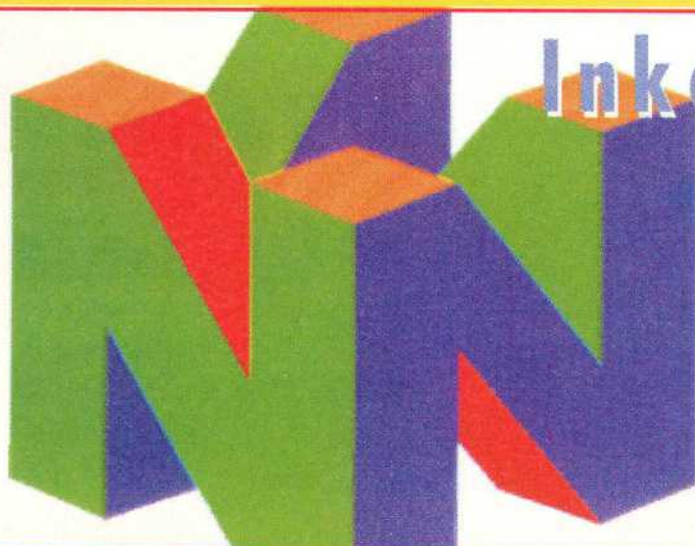
Trotz des angeblich boomenden 32-Bit-Geschäfts hat Nintendo die Marktführerschaft niemals an die Mitbewerber Sony und Sega abgegeben. Im Jahre 1996 lag Big Ns Marktanteil auf dem deutschen Videospiel-Hardware-Sektor bei ca. 77 Prozent. Auch im Software-Bereich steht der japanische Konzern nicht minder erfolgreich da. Im vergangenen Jahr stammten 75 Prozent aller in Deutsch-

land verkauften Videospiele aus dem Hause Nintendo. Und mit der revolutionären 64-Bit-Konsole sollte es ein leichtes sein, die souveräne Position in Zukunft noch auszubauen. Völlig neue Versionen von beliebten SNES-Spielen wie *StarWing*, *Yoshi's Island*, *F-Zero* oder *Zelda* dürften den Erfolg von Nintendos neuem System garantieren. Auch das auf der Shoshinkai '96 vorgestellte Massenspeichermedium 64DD (siehe TOTAL! 2/97) ist äußerst vielversprechend. Die Peripherie soll Ende dieses Jahres auf den japanischen Markt kommen

und Software-Entwicklern völlig neue Möglichkeiten eröffnen. In der kommenden TOTAL!-Ausgabe werdet Ihr mehr über die erste Nintendo⁶⁴-Hardware-Erweiterung erfahren. Ob Nintendos Wundermaschine an den großen Erfolg des SNES anknüpfen, oder diesen sogar noch übertreffen kann, wird die Zukunft zeigen. An der Menge und der Qualität der Software sollte es nicht scheitern. Neben den phantastischen Nintendo-Titeln arbeiten Third-Party-Entwickler in aller Welt an sehr vielversprechenden Spielen.

brauchen die Hoffnung jedoch noch nicht aufzugeben. In naher Zukunft werden mit Sicherheit Universal-Adapter von verschiedenen Herstellern angeboten werden. Schon jetzt bietet die Firma GT Elektronik eine entsprechende Adapter-/Umbaulösung an. Ein genauer Preis stand zum Redaktionsschluß noch nicht fest, er dürfte sich jedoch zwischen 60 und 100 DM bewegen. Wer sich näher informieren möchte, kann sich direkt an die Firma GT Elektronik wenden, Rohrhagstr. 2, CH-4104 Oberwil Tel.: 0041 61 401 41 71 / 0041 79 215 72 28

oder an: GT Elektronik, Lörrach, Tel.: 076 21 – 44 609



Inkompatibel?

Viele zukünftige Nintendo⁶⁴-Besitzer werden sich die Frage stellen, ob sie japanische oder US-amerikanische Import-Games auf ihrer Konsole spielen können. Die Antwort lautet: Nein, es geht nicht. Wie es schon beim Super Nintendo der Fall war, unterscheiden sich die US-amerikanischen Module in ihrer Form und Größe leicht von den japanischen und deutschen Versionen. Zudem werden in Zukunft sowohl die Konsolen als auch die Module über eine softwaregesteuerte Länderabfrage verfügen. Import-Freaks



DAVID JONES, DMA DESIGN (BLAST CORPS)

„Hätte ich die Wahl, würde ich nur Software für das Nintendo⁶⁴ und den PC entwickeln. Diese beiden Plattformen interessieren mich am meisten.“

Neben der überragenden Hardware-Technik gibt es noch einen zweiten entscheidenden Faktor, der das Spielen mit dem N64 zu etwas ganz Besonderem macht. Der innovative Controller trägt maßgeblich dazu bei, daß sich dem Spieler und auch den Programmierern völlig neue Möglichkeiten eröffnen.

Seit Mitte der 80er Jahre, als Nintendo das NES auf den Markt brachte, hat sich an den Joypads wenig geändert. Die Anzahl der Knöpfe erhöhte sich zwar, doch Anfang der 90er Jahre lag es erneut an Nintendo, sich für das SNES-Pad etwas Neues einfallen zu lassen. Die sogenannten L- und R-Buttons auf der Rückseite des Joypads fanden großen Anklang und wurden dementsprechend von Sega und Sony einige Jahre später kopiert. Mit dem Nintendo⁶⁴-Controller ist Nintendo der Konkurrenz jedoch gleich zwei Schritte voraus, denn man ließ nicht außer acht, daß dreidimensionale Spielwelten auch weitergehende Anforderungen an den Spieler stellen. Nur Nintendo schloß messerscharf, daß es mit neuer Optik nicht getan ist, denn erst mit einer neuen Steuerung kann man die Möglichkeiten der unbegrenzten Bewegung auch unbegrenzt gut umsetzen.

Das neuartige Joypad erinnert an eine Kreuzung aus Baterang und SuperNES-Design, und wer einmal damit gespielt hat, wird es sofort in sein Herz schließen. Wie auf den Abbildungen zu erkennen ist, läßt sich das Pad theoretisch auf drei Arten bedienen.

Super Mario 64, *PilotWings 64* und *Wave Race 64* nutzen allesamt die Kombination aus Analogstick und Buttons – und das aus gutem Grund. In Zukunft ist Schluß mit acht möglichen Bewegungsrichtungen mittels Steuerkreuz. Per Analogstick lassen sich volle 360 Grad Bewegungsfreiheit nutzen, so daß man

jederzeit volle Kontrolle über seine Spielfigur hat. Doch der Stick registriert nicht nur sämtliche Richtungseingaben, sondern vor allem auch deren Stärke. Je nachdem, wie weit der Stick in eine bestimmte Richtung gedrückt wird, bewegt sich beispielsweise Mario schneller vorwärts oder legt sich der Jetski bei *Wave Race 64* stärker in die Kurve.

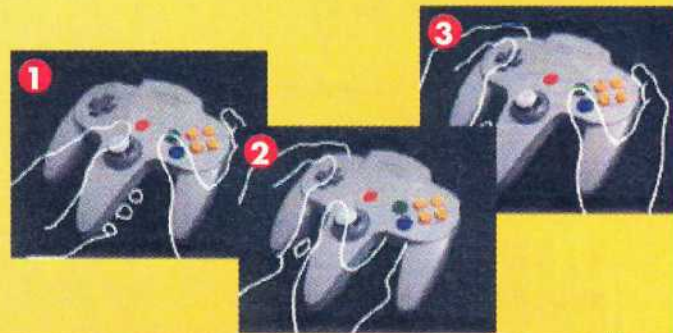
Ungewöhnlich sind auch die gelben C-Buttons auf der rechten Seite des Pads. Bei *Super Mario 64* werden sie z. B. genutzt, um die Perspektive, aus der das Geschehen auf dem Bildschirm gezeigt wird, jederzeit zu justieren. Bei *Turok – Dinosaur Hunter* dienen diese Tasten zur Bewegung (vorne, hinten, links und rechts), während mit dem Analogstick die Blickrichtung verändert wird. Bei *Turok – Dinosaur Hunter* läßt sich die Steuerung sogar zwischen Links- und Rechtshänderoption umschalten, so daß die Funktionen der C-Knöpfe auf dem digitalen Steuerkreuz liegen.

Bei einigen Spielen (z. B. *Wayne Gretzky's 3D-Hockey*, *NBA Hang Time*) ist sowohl der Analogstick als auch das Steuerkreuz mit der Steuerung belegt, so daß der Spieler zwischen beiden Möglichkeiten wählen kann. Wie beim Super-Nintendo-Pad sind die L- und R-Buttons auf der Rückseite des Pads vorhanden, neu ist zudem der Z-Button (auch Trigger-Button genannt) auf der Unterseite des Pads. Dieser läßt Mario bei *SM 64* kriechen oder ducken, bei *Wave Race 64* dagegen kann damit Gas gegeben werden.

Als ob das Wunderpad damit noch nicht genügend Funktionen hätte, ragt an der Unterseite auch noch ein kleiner Modulport heraus. Dort ist Platz für das sogenannte Controller Pak (ähnlich der Memory-Card für die PlayStation), auf der nicht nur Highscores und Spielstände gespeichert werden können, sondern bei *Mario Kart 64* beispielsweise ein kom-

DER N64-CONTROLLER – MEHR ALS NUR EIN JOYPAD

plettes Time-Trial-Rennen. Speichert man sein Rennen ab, kann ein Freund auf seinem Gerät nun gegen diese Bestzeit antreten. Für die Zukunft ist das sogenannte Jolt-Pack geplant, das z. B. von *StarWing 64* oder *Blast Corps* unterstützt wird. Im Inneren dieser speziellen Karte steckt ein kleiner Motor, der bei Bedarf ein Rütteln am Pad hervorruft, so daß der Spieler Explosionen auf dem Bildschirm, am eigenen Leib spüren kann'. Man kann davon ausgehen, daß Big N noch weitere Verwendungsmöglichkeiten für den Modulschacht in petto hat.



Das Jolt Pack soll erstmals bei *StarFox 64* für Vibrationen des Pads sorgen



Der Z-Button an der Unterseite des Pads kommt bei vielen N64-Games zum Einsatz

Basketball und Dinosaurier haben unter Umständen genausoviel gemeinsam wie Baseball und Indianer – nämlich dasselbe Entwickler-team. Nach der NBA Jam-Serie und dem hierzulande weniger erfolgreichen Frank Thomas Big Hurt Baseball widmeten sich die Programmierer von Iguana Entertainment nunmehr Turok – Dinosaur Hunter.

Nahezu jeder Mensch hat in seiner Kindheit wohl ausgiebig Cowboy und Indianer gespielt und wird sich mit Freude an das Gefühl erinnern, als Held ein Abenteuer bestanden zu haben. In Acclains neuestem Actionspiel schlüpft Ihr in die Rolle von Turok, dem furchtlosen Indianer. Cowboys gibt es zwar nicht in diesem First-Person-Shooter, dafür jedoch eine Men-

INDIANERHERZ KENNT KEINEN SCHMERZ

ge anderer Gegenspieler. Eine Armee übelgelaunter Dinosaurier, Aliens und Hi-Tech-Roboter stellt sich Euch kampfbereit in den Weg. Angeführt wird dieses Heer von dem Campaigner, dem fürchterlichen Alleinherrscher über das Lost Land, jenem Ort, in dem Zeit und Raum keine Rolle spielen. Machtbesessen gelüstet es ihn nach mehr, er möchte die Herrschaft über das gesamte Universum gewaltsam an sich reißen. Dazu benötigt er das sogenannte Chronozepter, eine Waffe von immenser Durchschlagskraft, welches jedoch in acht Teile zerbrochen ist. Jeweils eines der Bruch-



Wenn sich einer der angriffslustigen Dinosaurier bereits so dicht an Turok heranspürchen konnte, wird es allerhöchste Zeit, ihn mittels Waffengewalt zu überwinden. Wer wird schon gerne von Veloziraptoren gefrühstückt?



Um eventuellen Gefahren Einhalt zu gebieten, muss der Spieler bereits im Voraus aufgeräumt werden.



Viele Gegner weichen den abgefeuerten Geschossen sehr geschickt aus. Um erfolgreich zu sein, sollte der Spieler ruhig etwas Zeit zum Zielen verwenden



Nachdem einne der herausfordernden Bonusstages erfolgreich durchlaufen wurde, beamt Ihr Euch mittels Teleporter wieder zurück ins Spielgeschehen



Dieser Balanceakt erfordert Konzentration und ruhiges Handeln. Solltet Ihr dennoch abstürzen, so landet Ihr im Wasser. Dort könnt Ihr frei herumschwimmen und unter Umständen geheime Unterwasserhöhlen entdecken





zugebieten, können nicht einsehbare Regionen mit Hilfe explosiver Geschosse be-
den. Bei dieser Hütte schießen die Flammen spektakulär aus dem geöffneten Fenster



Über 10.000 Animationsphasen kamen bei Turok zum Einsatz. Auch die letzten Sekunden eines angeschossenen
Kontrahenten wurden ohne Detailsinbuße inszeniert. Als Tierfreund kann man da beinahe schon Mitleid bekommen



Auf einige Bäume könnt Ihr hinaufklettern. Ihr werdet dort, anders als bei
Super Mario 64, dringend benötigten Munitionsnachschub finden



Glück ist geschickt, holerö! Nach dem Kampf gegen die furchterregende
Gottesanbeterin erhält der Indianer zur Belohnung ein Chronozepterteil

▲ POSITIV! ▲
Innovativ, sehr hoher
Motivationsgrad, vorbildliche
Präsentation



An diesem geheimnisvollen Ort, den Ihr nur erreicht indem Ihr durch einen un-
terirdischen Gang taucht, trifft Ihr auf aggressive Wasserläufer. Gerne springen sie Euch an, um dann mit ihren scharfen Krallen zu attackieren

stücke befindet sich in jedem Level. Turok muß nun alles daran setzen, die Einzelteile zu finden und an sich zu nehmen, bevor selbiges dem Campaigner gelingt. Acht Level klingt zunächst nicht sehr viel, doch in Betracht der Tasche, daß die einzelnen Level gigantisch groß sind, entpuppt sich Turok – Dinosaur Hunter als ein First-Person-Shooter von gewaltigem Umfang. Mehr als 480.000 Quadratmeter Fläche gilt es zu erforschen, das entspricht in etwa der Größe von 120 Fußballfeldern. Erfreulicherweise haben die Programmierer die unterschiedlichen Level sehr abwechslungsreich gestaltet, so daß für optische Abwechslung hinreichend gesorgt wurde. Doch auch in punkto Gameplay

sind die Entwickler neue Wege gegangen. Anders als beim Urahren dieses Genres, geht es hier nicht in erster Linie darum, die Level zu durchqueren und die Gegner zu vernichten. Der Erfolg hängt ganz allein davon ab, ob der Campaigner an seinem Vorhaben gehindert werden kann oder nicht. Bevor der Spieler jedoch sämtliche Teile des Chronozepters ausfindig machen kann, muß er sich zunächst einmal Zugang zu den unterschiedlichen Stages verschaffen. Dies geschieht, indem diverse Schlüssel in ein Portal eingepaßt werden, welches dann wiederum den Weg in andere Level freigibt. Die benötigten Schlüssel jedoch sind ebenso wie die Chronozepterteile auf dem gesamten Gelände ver-



streut. Zudem sieht sich Turok mit einigen kniffligen Rätseln konfrontiert, wie beispielsweise dem Auffinden von geheimen Schaltern. Wird ein solcher betätigt, so öffnet sich an einer anderen Stelle ein Durchgang oder eine Kammer, jedoch nur für einen gewissen Zeitraum. Sollte unser Held nicht schnell genug die manipulierte Stelle finden, schließt sich das Versteck ebenso unbemerkt, wie es sich zuvor geöffnet hat. Wer also erfolgreich sein will in seiner Mission gegen die böse Macht des Campaigners, der wird nicht darum herumkommen mit angespitzten Sinnen jeden Zentimeter des gesamten Ter-

EXCLUSIV FÜR DEUTSCHLAND: ZUSÄTZLICHE ROBOTER



Die Lichteffekte auf dem Metallgehäuse der Roboter sehen einfach atemberaubend aus

ritoriums zu durchforsten. Daß man dabei selbstverständlich auch auf kampfeslustige Gegner trifft, steht natürlich außer Frage, dient aber vorrangig als erschwerende Komponente und nicht als sinnlose Einladung zu einem Gemetzel. Der Spieler wird nicht in lästiger Art und Weise ständig von einer Widersa-

NEGATIV!
Mitunter etwas zuviel
Nebel, Bonusstages können
zur Falle werden

cherflut attackiert, er läuft ihnen viel mehr in regelmäßigen Abständen über den Weg. Wird Turok von einem Feind bemerkt, so wird dieser einen Angriff auf den Indianer starten. Dabei gehen die Gegner in unterschiedlicher Art und Weise vor. Die hochgezüchteten Hi-Tech-Roboter beispielsweise attackieren den Spieler mit sehr viel Geschick, indem sie ihm auflauern, sich vorsichtig nähern oder im Zickzack-Lauf auf ihn zustürmen, wodurch sie nur sehr schwierig zu treffen sind. Hungrige Dinosaurier hingegen gehen schnurstracks auf unseren Helden los. Wenn sich zwei Urzeitsaurier verschiedener Gattung begegnen, dann kommt es sogar vor, daß sie sich gegenseitig angreifen. Solange der Spieler nicht von den beiden Kämpfenden bemerkt wird, weil er zum Beispiel von einer Hügelkuppe auf sie herabsieht, kann er sie in aller Ruhe beobachten, ohne daß sie ihn attackieren. Voraussetzung hierfür ist natürlich eine klare Sicht, denn mitunter geht es doch sehr neblig zu im Lost Land. Die Entwickler haben jedoch den Nebel, der dazu dient, ein eventuelles Hereinploppen neuer Objekte nicht

Sofern kein dichter Nebel herrscht, bietet das Spiel einen vorzüglichen Weitblick

Liebe zum Detail



Turok verwöhnt das Auge des Spieler mit allerhand grafischen Details. Dieses Spinnengewebe beispielsweise weht geschmeidig im Wind. Unten seht Ihr zwei herrlich gestaltete Statuen, deren Flammen effektiv lodern. Im Hintergrund befinden sich zwei Steinsäulen, die als Checkpoint fungieren. Geht einfach hindurch.



In den verwinkelten Höhlen erschweren Euch wildgewordene Rieseninsekten das gebeutelte Indianerleben

sichtbar werden zu lassen, intelligent eingesetzt. Eine wirklich dichte Nebelwand herrscht meistens nur in der Ferne, so daß das aktuelle Spielgeschehen im Vordergrund nur sehr selten in Mitleidenschaft gezogen wird.

Doch egal, wieviel Nebelsuppe oder nicht, menschliche Gegner sucht der Spieler vergebens. Mit begründeter Vorsicht in punkto Zensur durch die BPjS entschied sich Acclaim, sämtliche Vertreter des Homo Sapiens in der deutschen Fassung gegen Roboter auszutauschen. Lobenswert ist die Tatsache,

daß die Programmierer von Iguana Entertainment sich sehr viel Mühe bei dem Eingriff in die Fassung für den deutschen Markt gegeben haben. Es wurden nicht bloß lieblos alle menschlichen Kämpfer durch irgendwelche vorhandenen Roboter-Charaktere ersetzt, sondern völlig neue entworfen. Somit kommen die Spieler in hiesigen Gefilden in den Genuß einer Turok-Fassung, die über sechs phantastisch aussehende zusätzliche Gegenspieler verfügt, die in keiner Variante irgendeines anderen Landes existieren. Die Mühe hat sich gelohnt, das Ergebnis ist her-



In den Trainingssequenzen wird haargenau erklärt, wie die einzelnen Bewegungen erfolgreich auszuführen sind



An dieser altarähnlichen Konstruktion habt Ihr die Möglichkeit, den Spielstand auf einem Controller Pak zu speichern

ausragend und wurde von der USK bereits mit einer Altersfreigabe ab 16 Jahren abgesegnet. Was jedoch alle Fassungen und sämtliche Charaktere gemein haben, sind die unglaublichen realistischen Bewegungsabläufe. Dank der aufwendigen Animationsphasen sorgt *Turok* für erstaunte Gesichter und offene Münder. Nicht nur die absolut geschmeidigen Bewegungen und die atmosphärische Gestaltung der Umgebung sorgen für eine sehr dichte Stimmung, auch der Einsatz von beeindruckenden Spezialeffekten setzt neue Maßstäbe.

Turok verwöhnt das Auge des Betrachters mit Explosionen, wie sie noch kein Videospiel zuvor an den Tag gelegt hat. Kräftige Druckwellen sorgen dafür, daß die Angeschossenen abheben und durch die Luft geschleudert werden. Die Inszenierung dieses Spektakels war nur möglich durch die enorme Rechenpower, die das N64 besitzt. Tausende von Polygonen werden ständig in Echtzeit berechnet und vermitteln eine bisher ungeahnte Realitätsnähe. Dieses Gefühl wird noch verstärkt durch die sehr gute Steuerung. Acclaim hat zwar eine ungewöhnliche Form

auch recht anspruchsvolle J&R-Passagen zu bewältigen sind. Im Training bekommt der Spieler alle Funktionen (Gehen, Rennen, Springen, Schwimmen, Klettern etc.). optimal vermittelt. Eine besondere Herausforderung stellen die knapp 30 Bonusstages dar, in denen es reichlich Heilungs-Items und Munition zu ergattern gibt. Balancieren auf schmalen Stegen und gefährliche Sprünge über tiefe Abgründe sind hier keine Seltenheit. Deshalb solltet Ihr Euch gut überlegen, ob ihr eine Bonusstage über einen der blauen, wabernden Teleporter betretet oder nicht. Wenn

Neue Lebensenergie bieten herumstreunende Hirsche und Wildschweine, nachdem sie nach guter, alter Jägersart fachgerecht erlegt werden



sich *Turok* nämlich einmal darin befindet, so kann er die Bonusstage nur wieder lebend verlassen, indem er sie erfolgreich durchläuft. Sollte der Spieler scheitern, so muß er entweder von vorne oder vom letzten Savepoint aus starten. Somit ist es ratsam, von Zeit zu Zeit einen der Altarähnlichen Speicherplätze aufzusuchen. Da das Modul über keine Batterie verfügt, werden bereits erzielte Resultate auf einem Controller Pak abgespeichert.

Turok ist ein phantastisches Abenteuer. Das riesige Areal motiviert von der ersten bis zur letzten Sekunde, und die spektakuläre Präsentation tut ein übriges, um auch

den letzten Skeptiker wochenlang vor dem Bildschirm zu fesseln. Acclaim hat mit *Turok* ein ganz heißes Eisen im Feuer, mit dem die Genre-Konkurrenz problemlos abhängt wird. *Turok* ist ein absolutes Muß für jeden Fan hochwertiger First

Person-Shooter und ein gutes Gegengewicht zu Nintendos hausgemachten Knuddelspielen.

Frederic Berg



der Lenkung gewählt (siehe folgende Seite), doch bereits nach wenigen Minuten der Eingewöhnung stellt sich diese als sehr gut spielbar heraus. Dennoch empfiehlt es sich, zu Beginn an den Trainingseinheiten teilzunehmen, da im Spielverlauf

Gameplay

1-

Sehr ausgereiftes Leveldesign. Die Steuerung vermittelt nach kurzer Eingewöhnung viel Gefühl.

Dauerspaß

1

Turok lässt den Spieler nicht mehr los, bis er es erfolgreich durchgespielt hat ... und das dauert lange.

Grafik

1

Die Explosionen und Bewegungen der Figuren stellen die derzeitige Spitze im Videospielemarkt dar.

Sound

2

Die Feuerwaffen und die Tierstimmen klingen authentisch. Die musikalische Untermalung bietet zu wenig.

TOTAL-CHECK

Genre 3D-Shoot-'em-Up
Level 8 + 30 Bonuslevel
Schwierigkeit hoch
Continues Controller Pak
Speicherkapazität 64 MBit
Erhältlich im Handel

FAZIT
1



Die Armee ...

Mehr als dreißig verschiedene Gegner stellen sich Turok widerspenstig in den Weg. Hier seht Ihr eine kleine Auswahl der Kontrahenten.



CYBORG



WARLOCK

... der Finsternis

Die abgebildete Steuerung gilt für Rechtshänder. Im Optionsmenü läßt sich auf Wunsch die Pad-Abfrage auf Linkshänder umstellen. In diesem Falle sind die Funktionen des Digitalpads mit denen der C-Buttons und die des L-Buttons mit der des R-Buttons vertauscht



Durch Druck auf die L-Taste kann eine sehr nützliche transparente Levelkarte ein- und ausgeblendet werden.

Wechselt zwischen dem Geh- und dem Lauf-Modus. In Verbindung mit der L-Taste wird die Karte verschoben.

Mit dem Analogstick wird die Blickrichtung von Turok bestimmt. Seine Waffe folgt stets im gleichen Verhältnis.

Der R-Button dient dem Indianer zum Ausführen eines Sprunges. Wenn er dabei diagonal läuft, springt er weiter.

Mit den vier C-Buttons wird die Laufrichtung bestimmt. Geklettert wird durch einfachen Vorwärtslauf.

Mit dem A- und dem B-Button könnt Ihr vorwärts und rückwärts durch das gesamte Waffenmenü scrollen.

Der Z-Button an der Unterseite des mittleren Haltegriffes dient zum Aktivieren der ausgewählten Waffe.

So steuert Ihr Turok

Die Waffen

AUTOMATIKGEWEHR

TEK-BOGEN

FUSIONSKANONE

GRANATWERFER

MESSER

PARTIKEL-BESCHLEUNIGER

MINIGEWehr

MEHRFACH-RAKETENWERFER

GEWEHR

ALIENWAFFE

STURMGEWehr

PISTOLE

Turok steht seinen Gegnern zunächst mit der serienmäßigen Indianer-Standardausrüstung Messer, Pfeil und Bogen gegenüber. Im Laufe des Spiels findet er viele weitere Waffen, insgesamt 13 plus Chronozephor, die wesentlich mehr Durchschlagskraft besitzen. Einige Handfeuerwaffen haben geradezu apokalyptische Auswirkungen. Mit seiner Munition sollte Turok jedoch gut haushalten, sie steht ihm nur begrenzt zur Verfügung. Durch das Aufsammeln eines Rucksackes können mehr Patronen gleichzeitig transportiert werden als üblich.



KILLERPFLANZE



KAMFEROBOTER



RIESE



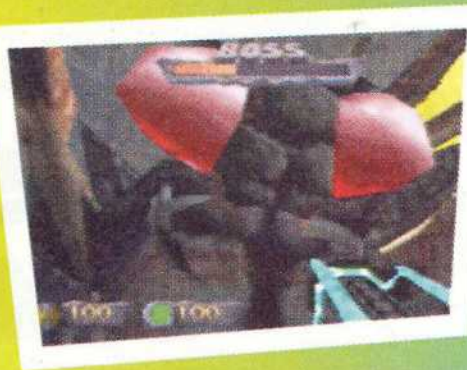
RAPTOR



Die Stadt ist zu klein für uns beide!

Die Kämpfe mit den verschiedenen Zwischen- und Endgegnern sind absolut beeindruckend. Die riesige Gottesanbeterin beispielsweise springt aus einer Steinhülle heraus und geht flugs in Angriffsstellung. Mit einem grünlichen Säureschleim attackiert sie Turok sofort. Je mehr ihr sie bekämpft, desto wütender wird sie. In vier verschiedenen Aggressionsstufen versucht sie, dem Indianer das Lebenslicht auszuhauchen, wobei sie zum Schluß sogar die Wände und Decken entlangspaziert, um Turok direkt ins Gesicht zu springen.

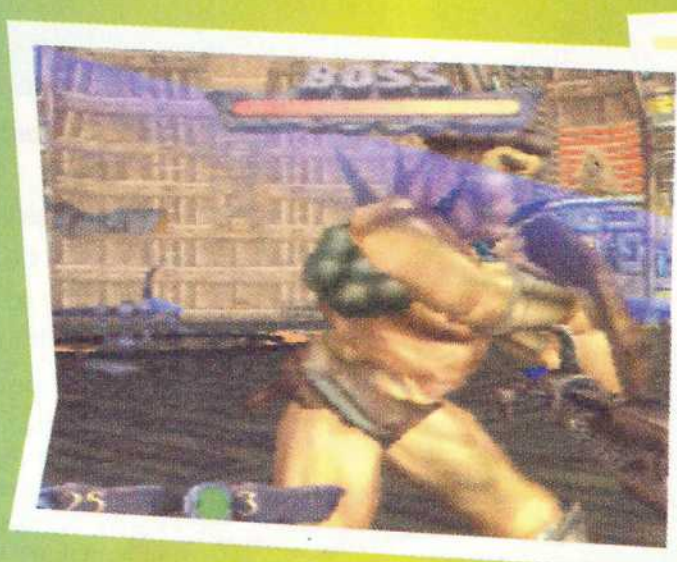
Der bionische T-Rex benutzt sein Laser-Auge dazu, den Spieler anzuvisieren und mit Schüssen zu malträtieren. Sein scharfkantiges Gebiß und sein heißer Atem sind jedoch auch nicht gerade von schlechten Eltern. Auch der Campaigner höchstpersönlich hat einige Überraschungen für Euch bereit. Mit schweren Schwerthieben geht er Turok ans Leder, verfolgt ihn auf Schritt und Tritt und beamt sich, sobald es für ihn brenzlig wird, wieder aus der Gefahrenzone. Wer ihn im letzten Showdown besiegen will, muß ein wirklicher Könnner im Umgang mit seinen Waffen sein.



Die Zwischen- und Endkämpfe sind mit beinahe filmreifen grafischen Effekten gespickt. Grobe Pixelanhäufungen sucht Ihr vergebens



Plötzlich sprengt die Gottesanbeterin ihren Steinmantel und fordert Turok zum Kampf. In einem Wutanfall kippt sie riesige Wände um



Den aufgebrachten Campaigner müsst Ihr Stück für Stück erledigen. Sein rechtes Bein ist, wie rechts zu sehen, bereits angeschlagen



Der T-Rex geht mit Turok hart ins Gericht. Zwar kann der Indianer sich in Vorsprüngen verschanzen, doch der Dinosaurier schnappt auch dort eifrig nach ihm

N64

1 Spieler

Nintendo

ca. DM 100



**Gerade wenn wir glauben,
genialer als das aktuelle
Mario-Game könnte ein Spiel
nicht sein, belehrt uns
Shigeru Miyamoto eines
Besseren. Der Startschuß
für den virtuellen Klempner
ist mittlerweile auch schon
hierzulande gefallen.
Also Platz gemacht für
Super Mario 64!**



SUPER MARIO 64

Wie lange mußten wir auf den Klempner warten? Ständig vertröstete uns Nintendo mit neuen Ausreden, die an Glaubwürdigkeit immer mehr verloren. Doch wer *Super Mario 64* bereits gespielt hat, wird zustimmen: Das Warten hat sich mehr als gelohnt. *SM64* ist weit mehr als bloß ein weiterer Geniestreich des besten Spieledesigners der Welt und weit mehr als eine weitere *Super-Mario*-Fortsetzung. Von *Donkey*

▲ POSITIV! ▲

Alles Positive zu nennen,
würde den Rahmen des
Heftes sprengen

Kong bis *Yoshi's Island* schaffte es Shigeru Miyamoto über 15 Jahre hinweg, sich stets in seiner unerschöpf-



Über den Wolken ist die Freiheit (fast) grenzenlos, doch auch dort lauern Gefahren auf Mario



Endlich fliegen
die Dinos auch
bei uns

lich erscheinenden Kreativität zu überbieten. Um beispielsweise ein Spiel für eine neue Konsole zu entwickeln, nutzte Miyamoto nicht nur seine genialen Ideen, sondern verstand es auch, sich der Fähigkeiten der Hardware soweit zu bedienen, daß der Welt einen neue Revolution bevorstand. Mit der völligen Bewegungsfreiheit in einer dreidimensionalen

Umgebung hat der Meister zum wiederholten Male gezeigt, weshalb er weltweit so anerkannt ist. Jede Kleinigkeit scheint bedacht worden zu sein. Ausgehend von dem herrlichen Schloßgarten, in dem das Abenteuer beginnt und in dem Ihr Euch fernab von Gegnern nach Herzenslust austoben könnt, um die Steuerung zu erlernen, bis hin zum Duell zwischen Mario und Bowser werdet Ihr merken, daß Miyamoto seine Fähigkeiten als Game Designer während seiner Zeit als Produzent nicht verlernt hat. *SM64* schafft es, Euch hinter jeder neuen Ecke eines Levels zu verblüffen. Ihr steuert den Klempner mit dem genialen analogen 3D-Stick und setzt seine unzähligen Aktionen lediglich mit drei Knöpfen kinderleicht ein. Mit

Hilfe der vier gelben Kamera-Buttons ist es Euch möglich, Mario aus fast jedem erdenklichen Blickwinkel durch sein größtes Abenteuer zu führen. Austragungsort der Odyssee ist das verwunschene Schloß der Prinzessin. Die blonde Schloßherrin wollte eigentlich nur ein Kaffekränzchen mit dem pummeligen Klempner abhalten, wurde aber erneut von Bowser entführt, und Mario muß nun seines Amtes walten. Obwohl die Grundlagen für das Leveldesign schon aus

DES KLEMPNERS GRÖSSTES ABENTEUER: SM64

früheren Mario-Spielen bekannt sind, werden den Schnee-, Unterwasser-, Berg- und Geister-Levels dank der neuen 3D-Präsentation vollkommen neuer Glanz und zuvor undenkbbare Möglichkeiten verliehen. Ihr könnt zum Beispiel auf jeden Baum klettern, auf den Wipfeln einen Hand-

In 3D macht der pummelige Klempner sogar eine noch bessere Figur als sonst

stand machen und mit einem graziösen Sprung wieder landen – obendrein lüftet Ihr manchmal sogar eines von vielen Geheimnissen. In den einzelnen Sälen des gigantischen Gemäuers hängen Gemälde, in die Ihr hineinspringen könnt, um dort bis zu

Nintendo⁶⁴ aus, läßt eine rosige Zukunft für die Besitzer dieser Konsolen erkennen. Zwar ist die Anzahl an Musikstücken wie immer recht spärlich ausgefallen, dafür wird dank der vielen Sprachsamples des Helden dennoch eine tolle Atmosphäre entwickelt.



Vorsicht, Mario! Der riesige Rochen ist zwar wunderschön, aber komm ihm lieber nicht zu nah

120 Sterne insgesamt zu finden. Um den Abspann zu sehen, benötigt Ihr jedoch bloß 70 Sterne. Die Hatz aufs Gold variiert von Fall zu Fall. Mal muß ein Boß besiegt werden, ein anderer Stern befindet sich an einem schwer zugänglichen Ort. Es gibt keine festgelegten Wege, was ein weiteres Mal das brillante Level-design betont. Jeder Level ist eine eigene Welt für sich. Überall begegnet Ihr neben alten Bekannten (wie dem Koopa Troopa, Thwomb oder den fleischfressenden Pflanzen) auch zahlreichen neuen Charakteren. Wandelnde Marmorplatten, fetthelbschügelige Spinnen oder kleine Geier und niedliche Affen, die Mario die Mütze klauen, wenn Ihr nicht aufpaßt.

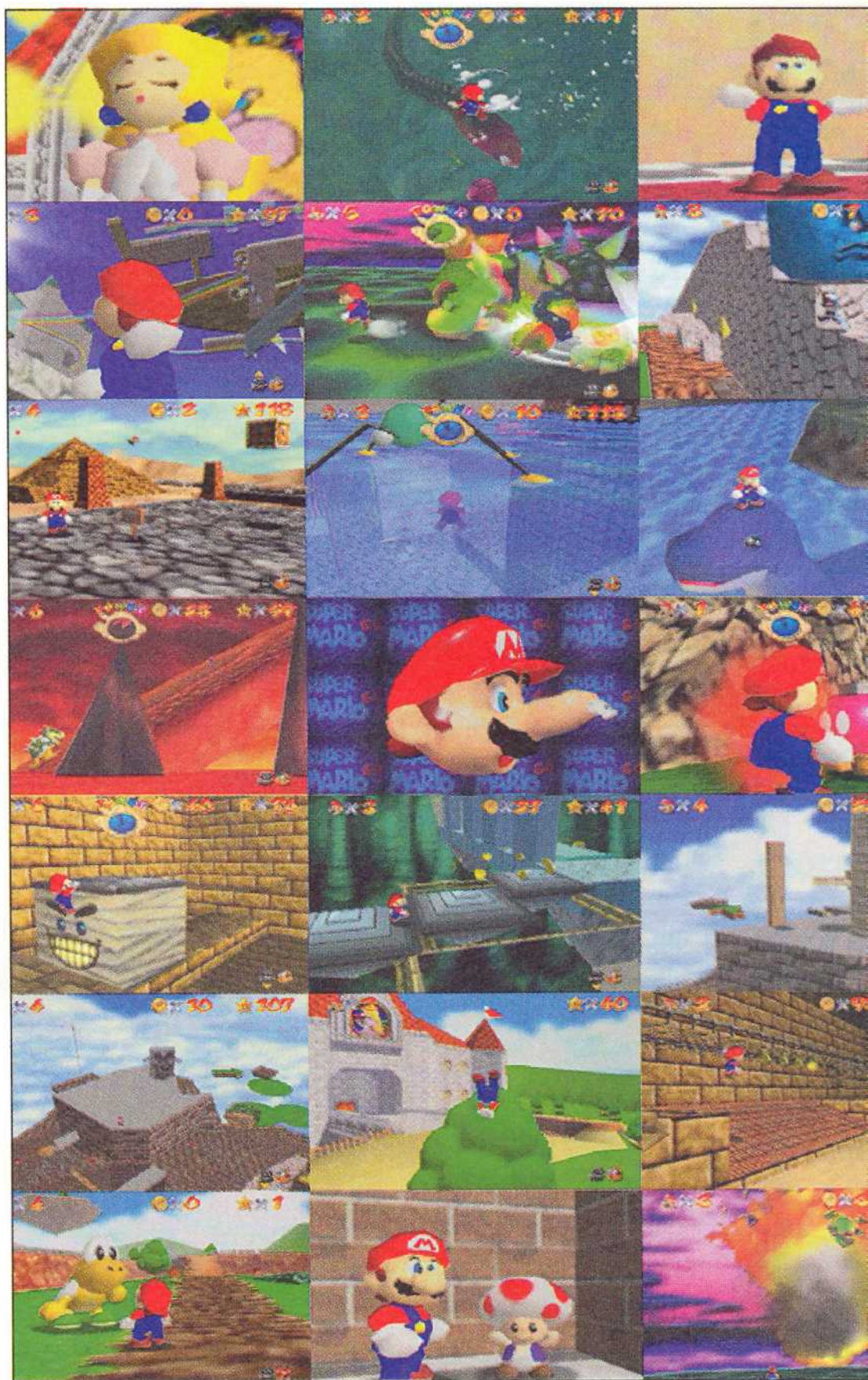
Wie zu erwarten, ist Super Mario 64 auch technisch mehr als beeindruckend. Shigeru Miyamotos Verlautbarung, dieses Spiel nutze lediglich 60 % der Möglichkeiten des

Super Mario 64 kann mit Fug und Recht als interaktives Märchen bezeichnet werden. Nie zuvor stand

NEGATIV!
Streng genommen untermalen erneut zu wenige Melodien das Marioabenteuer

Miyamoto seinem Kindheitstraum, eine neue Welt zu schaffen, näher als mit diesem Spiel. Wieder einmal hat ein Miyamoto-Werk den Zenit erreicht und den Begriff Videospiel neu definiert, und erneut trägt ein Mario-Spiel maßgeblich zum Erfolg einer neuen Konsole bei. Da wir uns mit dem Nintendo⁶⁴ noch ganz am Anfang eines neuen Videospiel-Zeitalters befinden, kann niemand absehen, was uns Shigeru Miyamoto in zwei bis drei Jahren bieten wird. Außer der Meister selbst.

Christian Henning



Diese Collage ist nur ein klitzekleiner Einblick in die phantastische Welt von Super Mario 64



Ein Rundflug über den Schloßgarten gefällig?



Alles begann mit einer harmlosen Einladung



Filmreif: Kameramann Lakitu stellt sich vor

super mario 64 nutzt den analogstick auf eindrucksvolle weise. das digital-pad ist nicht belegt.

Gameplay 1

Die leicht erlernbare Steuerung ist so gut durchdacht, wie bei keinem anderem Spiel zuvor.

Dauerspaß 1

Dauerspaß wurde ganz groß geschoben. Bei der Suche nach 120 Sternen kommt viel Spannung auf.

Grafik 1-

Nicht nur die vielen Welten sondern auch die unzähligen Feinde wurde detailverliebt in Szene gesetzt.

Sound 2+

Die gebotenen Musikstücke sind heiter und wirken nie langweilig. Es hätten aber ein paar mehr sein können.

TOTAL-CHECK

Genre Jump & Run
Level 15 Welten
Schwierigkeit mittel
Continues unendlich
Speicherkapazität 64 MBit
Erhältlich im Handel

Fazit
1

N64

1 Spieler

Nintendo/Paradigm

ca. DM 129

Schon bei der Markteinführung des SNES verblüffte Nintendo die Videospielwelt mit einer nahezu gewaltfreien und trotzdem extrem unterhaltsamen Flugsimulation. Eine Fortsetzung des rechenintensiven 3D-Spiels auf dem N64 bot sich dank der enormen Hardware-Power förmlich an, und PilotWings 64 wurde neben Super Mario 64 zu einem der eindrucksvollsten Erstlingswerke für die neue Konsole.

PILOTWINGS 64



Nicht nur die Fluggeräte und Aufgabenstellungen sorgen für Abwechslung, auch die landschaftlichen Besonderheiten werden Euch fesseln

▲ POSTN! ▲

Perfekte Steuerung.
phänomenale Grafik,
Batteriespeicher



Übersichtliche 'Cockpitanzeigen' helfen Euch zu jeder Zeit des Fluges bei der Orientierung



extreme Präzision gefragt – es stehen Punktlandungen und heikle Manövrierkunststücke auf dem Programm. Wer mehr auf geräuschloses Gleiten steht, darf sich mit dem Drachenflieger auf die Suche nach günstigen Thermiken machen und Fotos von den Sehenswürdigkeiten der Landschaft machen, von denen es

nicht wenige gibt. Schließlich bilden vier detailliert gestaltete Inseln die Umgebung für Eure Flugkünste und laden zum Erkunden und Ausprobieren ein. Besonders eindrucksvoll ist dabei die größte Insel, die den USA nachgebildet ist und zahlreiche markante Punkte des Landes beinhaltet. So könnt Ihr nicht nur die großen Küstenstädte wie New York, Los Angeles oder Seattle besuchen, sondern auch den Grand Canyon durchfliegen, das Präsidenten-Denkmal am Mount Rushmore besichtigen oder einem Shuttle-Start am Raumflughafen

Nintendo setzt auf Sicherheit. Konsequent greift der Videospielgigant die populären Charaktere und Spielkonzepte der erfolgreichsten SNES-Spiele auf und paßt sie der Leistungsfähigkeit des N64 an. Mit Super Mario 64 und PilotWings 64 gelang es ihnen, wahrhaft eine neue Dimension des Gameplays in einer fantastischen 3D-Welt zu eröffnen. War es auf dem Super Nintendo

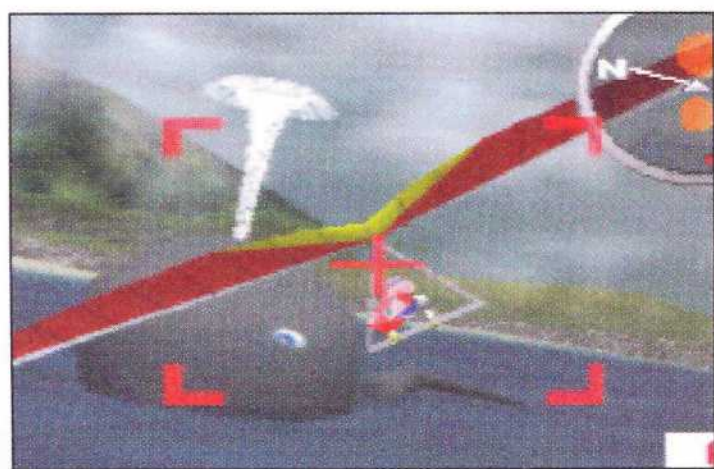
nur ansatzweise möglich, mit Hilfe des Mode-7-Effekts oder des FX-Chips eine realistische 3D-Grafik zu generieren, gelingt dies auf dem N64 scheinbar problemlos, und PilotWings 64 ist einer der überzeugendsten Beweise dafür.

So sehr die grafische Präsentation auch von der 64-Bit-Power profitiert, am Spielinhalt und seinen Regeln hat sich nicht viel geändert. Ähnlich wie

beim 16-Bit-Vorgänger, stehen Euch verschiedene Fluggeräte zur Verfügung, mit denen Ihr bestimmte Aufgabenstellungen erfüllen müßt. Im Cockpit des Gyrocopters (ein extrem leichter, unverkleideter Hubschrauber) sollt Ihr beispielsweise Ringe durchfliegen, Zielscheiben abschießen und Jagd auf einen umherstreunenden Roboter machen. Schnallt Ihr Euch den Raketenrucksack um, ist



Dieser Rummelplatz mit Riesenrad und Karussell ist die Attraktion der kleinsten Insel. Nur die fehlenden Menschenmassen trüben den Eindruck, sich über einen echten Jahrmarkt zu bewegen



Die Foto-Missionen gehören zu den originellsten Spielelementen in PilotWings 64 – sie sind aber auch am schwierigsten zu bewältigen

Cape Canaveral beiwohnen. Normalerweise bleibt während des Spiels keine Zeit für ausgedehnte Besichtigungstouren, im Birdman-Kostüm dürft Ihr Euch aber ohne Zeitzwang oder Spritbegrenzung ganz frei über die Inseln bewegen. Ansonsten lautet Eure Aufgabe, die Aufträge möglichst perfekt zu erfüllen und dadurch neue Missionen zu erspielen. Gelingt es Euch, durch fehlerfreies Fliegen und geschicktes Landen genug Punkte für

ren oder Euer Glück als menschliche

NEGATIV!
Das ruhige Spielprinzip ist sicherlich nicht nach jedermanns Geschmack

Kanonenkugel versuchen. Glück ist allerdings ein Faktor, der bei PilotWings 64 keine Rolle spielt. Denn die Steuerung aller Fluggeräte



Im Icarus-Kostüm könnt Ihr völlig frei wie ein Vogel fliegen und die Landschaft erkunden



Je nach Mission erhaltet Ihr Punkte für das Erfüllen der Aufgabenstellung, die benötigte Zeit und die Landung. Ab 70 Punkten winkt das bronzene, ab 80 das silberne und ab 90 das goldene Fliegerabzeichen als Belohnung



Der Gyrocopter kann an einer Tankstelle in den USA aufgetankt werden



Alles ist möglich – auch eine Landung auf einer Gondel des fahrenden Sessellifts



Beim Flug durch das enge Höhlensystem zeigt es sich, ob Ihr die Steuerung des Raketenrucksacks auch wirklich beherrscht. Diese Aufgabe ist eine große Herausforderung für jeden Piloten

ist absolut perfekt. Präzises Kurvenfliegen, Kurskorrekturen um wenige Grad und waghalsige Wendungen gelingen dank Analog-Steuerung auf Anhieb. Habt Ihr einmal den

Überblick verloren oder verlangt eine brenzlige Situation nach einer anderen Perspektive, ist die Änderung des Blickwinkels jederzeit möglich. Neben den landschaftlichen Details sorgen aber auch unterschiedliche Tageszeiten mit eigenen Lichtverhältnissen oder das Wetter für Abwechslung und Ablenkung während des Fluges. Winde haben auf das Verhalten der Fluggeräte genauso Einfluß wie das Gewicht des Piloten, von denen insgesamt sechs zur Auswahl stehen. Von der technischen Seite gibt sich PilotWings 64 kaum Blößen: Der Grafikaufbau am Horizont ist flüssig ohne irgendwelche Pop-Up-Effekte, alle Texturen wirken auch bei nächster Betrachtung sehr natürlich, und nur ganz selten, bei vielen Details auf dem Schirm, geht die Frame-Rate runter, und das Spiel fängt etwas an zu ruckeln.

Mit PilotWings 64 bekommt Ihr erstmals eine echte Flugsimulation für eine Videospielkonsole geboten, wie man sie bisher nur von PCs kennt. Es

wird Euch ermöglicht, Euch völlig frei in einer realistischen 3D-Welt zu bewegen, wobei die physikalischen Kräfte, die auf ein Fluggerät wirken, perfekt simuliert werden. Der friedliche Inhalt der Missionen mag nicht

jeden von Euch ansprechen und mancherorts auf gelangweiltes Unverständnis stoßen, doch Nintendo hat so viele Details in dieses Spiel gepackt, daß wochenlanges Spiel-

spaß garantiert ist. Denn bevor Ihr es schafft, alle Missionen mit voller Punktzahl abzuschließen, müßt Ihr so lange üben bis Ihr die Steuerung aller Fluggeräte im Schlaf beherrscht. Wie in allen von Miyamoto designten Spielen steigert sich der Schwierigkeitsgrad dezent, so daß Einsteiger schnell Erfolgserlebnisse haben und selbst Profis an den schwierigeren Aufgaben zu knabbern haben.

Marco Häntschi

PilotWings 64 wird mit dem Analog-Stick gespielt – das digitale Steuerkreuz hat keine Funktion.

Gameplay 1-

Die Steuerung ist makellos; die Missionen sind abwechslungsreich, aber nicht immer aufregend.

Dauerspaß 2+

Bevor Euer Punktekonto gefüllt und jedes Gimmick gefunden ist, habt Ihr wochenlangen Spielspaß.

Grafik 1-

Bis auf gelegentliches Ruckeln ist die Grafik perfekt und für ein Videospiel äußerst spektakulär.

Sound 2

Eine passende Kulisse aus seichter Musik und realistischen, teilweise äußerst plastischen Soundeffekten.

TOTAL-CHECK		FAZIT
Genre	Level	
Simulation	36 Missionen	2+
Schwierigkeit	mittel	
Continues	Batterie	
Speicherkapazität	64 MBit	
Erhältlich	im Handel	

N64

1 Spieler

Nintendo/LucasArts

ca. DM 150

Zwanzig Jahre und kein bißchen leise. Der legendäre Krieg der Sterne erfreut sich noch immer größter Beliebtheit. Die Filme wurden technisch überholt und erfahren demnächst als Special Edition ihren zweiten Frühling. Auf dem N64 sorgt Shadows of the Empire für das entsprechende Konsolen-Feeling.

Pünktlich zum aufkeimenden Hype der *Star Wars Special Edition* veröffentlicht Nintendo *Shadows of the Empire*. Das Abenteuer spielt zur selben Zeit wie *Das Imperium schlägt zurück*, doch während die Eskapaden von Skywalker, Solo und Co. bereits im Kinofilm erzählt wurden, handelt *Shadows* von dem Schmuggler Dash Rendar. Ähnlich wie sein alter Kumpel Han Solo liefert er in einem heruntergekommenen corellianischen Frachter Güter aller Art

WELTRAUMSCHLACHT IM WOHNZIMMER

an den Meistbietenden quer durch die Galaxis. Auch Dash ist sehr an seiner Freiheit gelegen und er verbündet sich deshalb mit den Rebellen gegen das Imperium, um beispielsweise zu Beginn des Spiels seinen Teil zur Verteidigung des Eisplaneten Hoth beizusteuern. Im Snowspeeder müßt Ihr imperiale Kampfläufer und



STAR WARS: SHADOWS OF THE EMPIRE



▲ **POSTN!** ▲

Dichte *Star Wars*-
Atmosphäre, filmreifer
Soundtrack

Die AT-ATs sind nicht besonders wendig. Dies könnt Ihr Euch zunutze machen, indem Ihr sie seitlich oder von hinten angreift. So können sie Euch nur schwerlich erwischen

Suchdroiden bekämpfen, damit die Rebellen Zeit für die Evakuierung der Basis gewinnen. Doch wie in fast allen bisherigen *Star Wars*-Spielen beließen es die Programmierer nicht dabei, Euch im Gleiter oder anderen Vehikeln durch die Gegend heizen zu lassen. Neben den bereits erwähnten Spielelementen integrierten die Entwickler noch mehrere First-Person-Shooter in das Modul. In diesen steuert Ihr Dash Rendar persönlich durch riesige

Die 'Lorenfahrt' ist zwar grafisch recht gut gelungen, verläuft spielerisch jedoch zu dröge

Canyons, gigantische Labyrinth oder durch schlammige Abwasserkanäle. Auf der be-

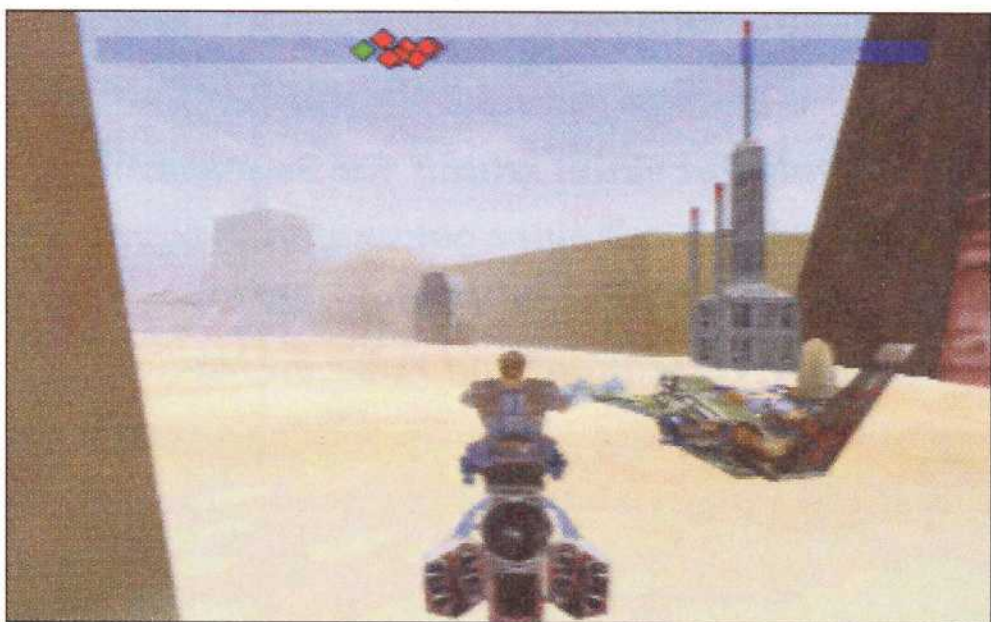
schwerlichen Reise lauern viele Gefahren, und überall warten die Schergen des Imperiums auf den Hauden. Klar, daß es bei so einer Übermacht mit einer normalen Laserwaffe sehr schwierig ist, der Lage Herr zu werden. Deshalb sind in den Stages mehrere munitionsabhängige Waffen verborgen, wie beispielsweise die starke Pulse-Cannon oder der alles vernichtende Disruptor. Mit dieser Wumme im Handgepäck sind auch die Endgegner kein großes Problem mehr für Euch. Darüber hinaus gibt es in jedem Abschnitt, je nach Schwierigkeitsgrad, eine bestimmte Anzahl sogenannter Challenge Points





Dash Rendar muß sehr viele Aufgaben und Zweikämpfe bewältigen, bevor er am Ende als lachender Sieger über seinen Feind Xizor dastehen kann

in Form eines Rebellen-Logos. Wenn es Euch gelingt, das Game durchzuspielen und alle Punkte zu sammeln, könnt Ihr fortan auf eine Levelkarte zurückgreifen, die besonders im labyrinthartigen Palast von Coruscant von großem Vorteil ist. Natürlich wären die First-Person-Shooter-Level sehr eintönig, wenn lediglich Euer Feuer-Daumen zum Einsatz käme. Jede Stage bietet daher eine Vielzahl kniffliger Rätsel, die es zu lösen gilt, um eine Mission zu erfüllen. Bei soviel Action ist eine gute Steuerung natürlich unerlässlich. Die Raum-



dumpfen Klangs schlichtweg brillant komponiert. Ohne Frage, *Shadows of the Empire* bietet noch viel Potential für Verbesserungen, etwa im Gameplay, Leveldesign oder diversen Feinheiten. Aber LucasArts hat es verstanden, ein souveränes Action-Abenteuer abzuliefern, dem sich wohl nur sehr wenige *Star Wars*-Fans entziehen können. Angesichts des hohen Preises von rund 150 DM werden wohl zunächst nur Hardcore-Krieg der Sterne-Fans zugreifen, doch auch für Action-Freunde ist *Shadows of the Empire* eine Überlegung wert.

Christian Henning



Die Snowspeeder-Missionen vermitteln echtes Sternenkrieger-Feeling, sind aber leider zu kurz geraten

Star Wars: Shadows of the Empire nutzt den analoge Stick. Das digitale Steuerkreuz dient zur Perspektivenauswahl



Die Seeker-Cam läßt Euch den Flug Eures Suchprojektils verfolgen und gewährt somit tiefere Einblicke in die Level

ge Abschnitt, in dem Ihr von Zug zu Zug springen müßt, unnötig erschwert.

Optisch hinterläßt *Shadows* einen guten Eindruck. Besonders der Snowspeeder-Level ist vortrefflich gelungen. Die kantigen Charaktere wirken leider etwas unrealistisch, dafür halten sich schwerwiegende Grafikfehler aber in Grenzen. Eine große Rüge müssen sich die Grafiker von LucasArts dennoch gefallen lassen: Die lieblos gezeichneten Zwischenbilder sind angesichts der Leistungsfähigkeit der N64-Hardware beschämend. Für solche Grafiken hätte auch das SNES ausgereicht.

schiffe lassen sich mit dem analogen 3D-Stick ausgezeichnet lenken, leider wirkt das Handling der Rendar-Figur weniger ausgereift, und bei heißen Schußwechseln kann es deshalb im Eifer des Gefechts schon einmal vorkommen, daß Ihr vor lauter Hektik einige Lebensenergiepunkte verliert. Durch diesen unglücklichen Umstand wird auch der langweili-

ge Abschnitt, in dem Ihr von Zug zu Zug springen müßt, unnötig erschwert. Optisch hinterläßt *Shadows* einen guten Eindruck. Besonders der Snowspeeder-Level ist vortrefflich gelungen. Die kantigen Charaktere wirken leider etwas unrealistisch, dafür halten sich schwerwiegende Grafikfehler aber in Grenzen. Eine große Rüge müssen sich die Grafiker von LucasArts dennoch gefallen lassen: Die lieblos gezeichneten Zwischenbilder sind angesichts der Leistungsfähigkeit der N64-Hardware beschämend. Für solche Grafiken hätte auch das SNES ausgereicht.

NEGATIV!

Gewöhnungsbedürftige Steuerung, z. T. tristes Leveldesign, hoher Preis

Ein waschechtes *Star Wars*-Spiel kommt selbstverständlich nicht ohne den markanten John-Williams-Soundtrack aus. Doch der Oscar-gekrönte Altmeister griff für die neuen Stücke nicht mehr selbst zum Dirigentenstab, sondern überließ diese Aufgabe seinem jüngeren Kollegen Joel McNeely. Der ließ sich sehr von Williams inspirieren und schuf – noch vor dem Videospiel zur Romanvorlage – einen genialen Soundtrack, der seinen Vorbildern in nichts nachsteht. Insbesondere die Opernchöre, die im letzten Level permanent ertönen, sind trotz des

Gameplay

2

Die Steuerung bereitet zu Anfang Schwierigkeiten. Einige Level wirken insgesamt etwas unausgereift.

Dauerspaß

2

Eine dichte Atmosphäre packt den Spieler und läßt ihn erst wieder los, wenn das Game durchgezockt ist.

Grafik

2-

Es gibt kaum grafische Fehler zu entdecken, spektakuläre Feinheiten sucht man jedoch ebenso vergebens.

Sound

2+

Die alten wie auch die neuen Kompositionen sind meisterhaft und klingen voluminös, doch etwas dumpf.

TOTAL-CHECK

Genre Action
Level 10
Schwierigkeit 3 Stufen
Continues unendlich
Speicherkapazität 96 MBit
Erhältlich Ende März

FAZIT

2

N64

1-4 Spieler

Williams

ab Juli

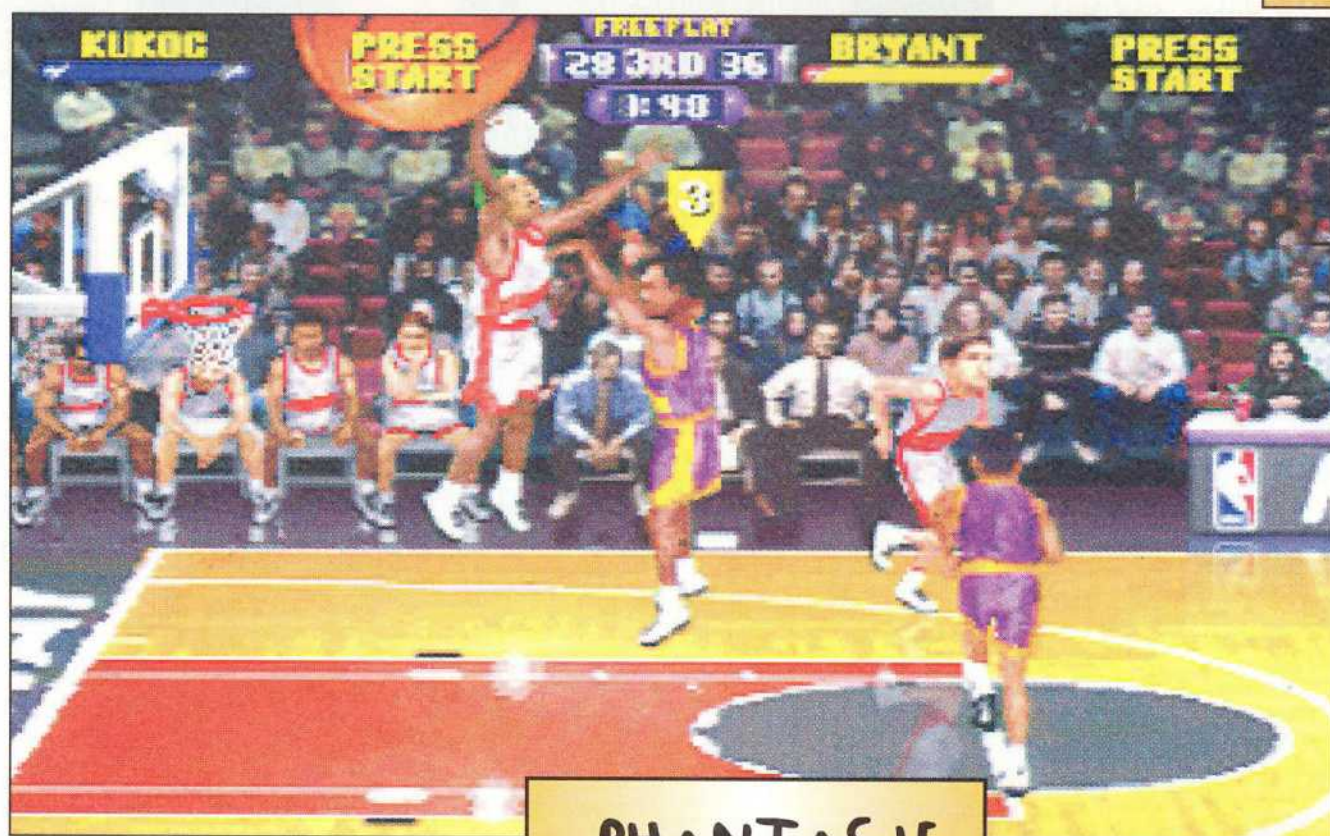


HANG TIME

Was ist lang, unglaublich sportlich, steckt in Turnschuhen und verbringt die meiste Zeit mit einem orangefarbenen Etwas auf glattem Hallenboden? Klar, ein Basketballspieler. Das amerikanische Software-Haus Williams hat sich an die Arbeit gemacht, den Spielautomatenerfolg *NBA Hang Time* für das N64 umzusetzen.

Alle 29 NBA-Teams sind mit je fünf Spielern vertreten. Mit dabei ist natürlich auch Dennis Rodman, der nicht nur wegen seiner ständig wechselnden Haarfarbe aus der Masse der Spieler heraussticht, sondern das Publikum auch mit beachtlichen sportlichen Leistungen zu begeistern weiß. Rodman wird im Spiel mit leuchtend grünem Haar präsentiert, doch die Sportskanone ist in *NBA Hang Time* nicht der einzige Spieler mit recht eigenwilligem Outfit, denn Williams macht es möglich, eigene Spieler zu kreieren. Und dies betrifft nicht nur sportliche Fähigkeiten wie Größe,

Das digitale Publikum schreit vor Begeisterung, wenn Dennis Rodman mit einer gekonnten Drehung den Ball im Korb versenkt. Williams' Modul *NBA Hang Time* dürft Ihr im Sommer versenken, und zwar im N64.



Mit einem gekonnten Sprung jagen die Chicago Bulls den Gegnern in letzter Sekunde den Ball ab. Da kommt Freude auf und Action ins Spiel

Was ist bloß los mit Rodman? Die Lakers führen mit acht Punkten Vorsprung



Die Nerven der Spieler sind angespannt. Es steht 54:55. Wird es den Chicago Bulls noch gelingen, die Führung zu übernehmen?

DIE FIRMA WILLIAMS HAT NBA HANG TIME EINS ZU EINS VOM AUTOMATEN UMGESETZT

Gewicht, Schnelligkeit, Trefferquote etc., sondern auch das Aussehen. So ist vom hübschen Mädel mit langem braunem Haar über den faltigen Greis bis hin zu verschiedenen Tierköpfen oder Außerirdischen beinahe alles möglich. Die ungewöhnlichen Charaktere können auf dem Con-

PHANTASIE



Dieser Tattergreis könnte genauso zu Eurem Team gehören, wie ...



... der Basketballer mit der wirklich sehr eigenwilligen Kopfform.



NBA Hang Time setzt Eurer Phantasie beinahe keine Grenzen.



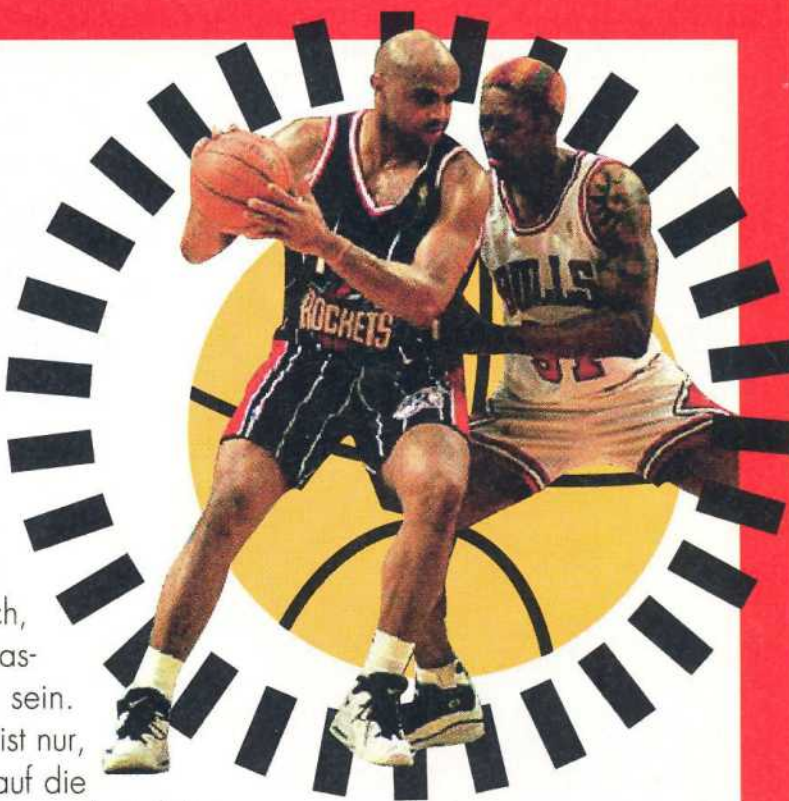
Die Luft brennt, denn die Chicago Bulls sind „on fire“ und somit stärker als der Gegner

troller Pak abgespeichert und jederzeit mittels einer Pin-Nummer wieder aufgerufen werden. Wenn Ihr Euch erstmal für ein Team oder eine Eigenkreation entschieden habt, kann der Wettstreit mit bis zu vier Spielern oder gegen den Computer beginnen. Vier Basketballer tummeln sich nun auf dem Feld, führen neben Spielstandards auch spektakuläre Aktionen wie Alley Oops, Double Dunks und Spin Moves aus. Über dem Kopf jeder Spielfigur zeigt

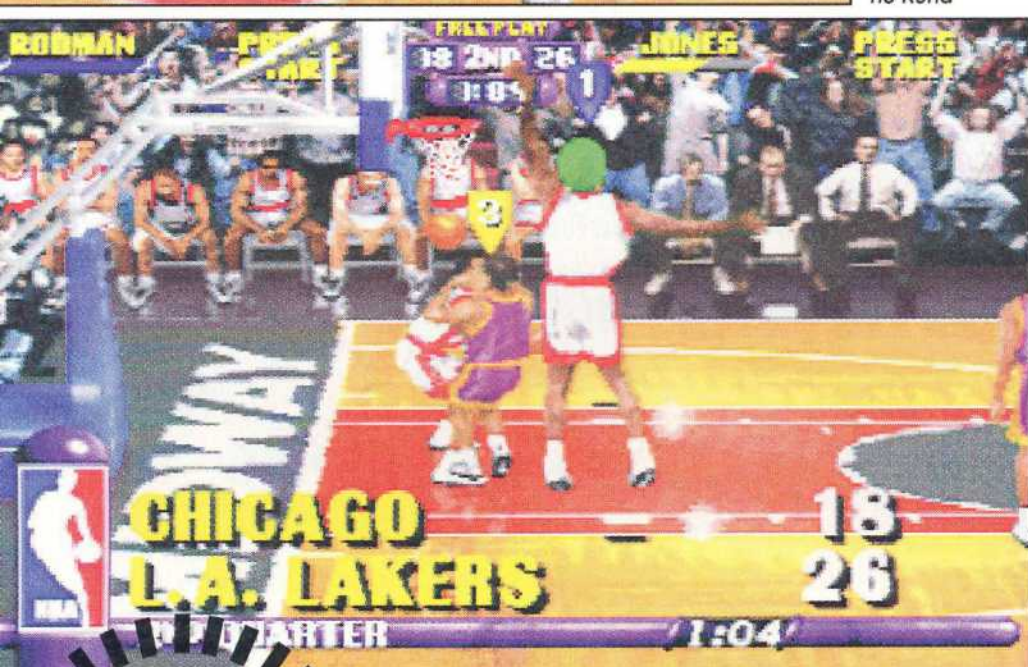


Das Match beginnt und damit auch der harte Kampf um das begehrte orangefarbene Rund

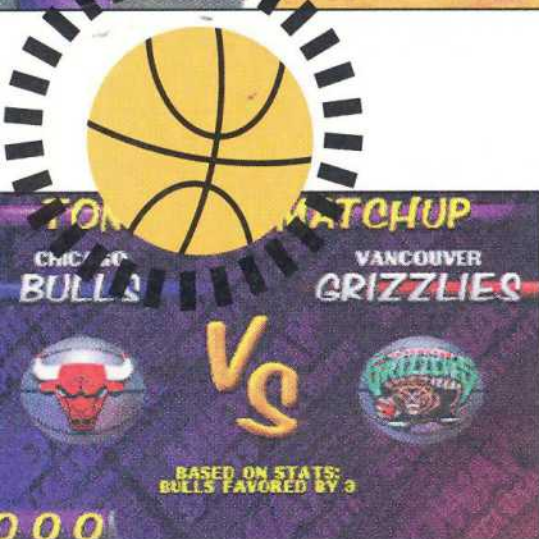
liegt richtig. NBA Hang Time ist der offizielle Nachfolger von NBA Jam (T.E.), dessen Hauptaugenmerk eher auf Fun lag als auf dem Anspruch, eine authentische Basketballsimulation zu sein. Ein bißchen schade ist nur, daß Williams nicht auf die technischen Möglichkeiten des N64 zugegriffen, sondern das Spiel eins zu eins vom Automaten umgesetzt hat.



Halbzeit: Nun könnt Ihr die Spieler bei Bedarf auswechseln



14 1ST HALF STATS 29									
1 PIPPEN					2 RODMAN				
1/3	33%	FG'S	5/10	50%	10/13	76%	FG'S	3/3	100%
1/2	50%	9 PTS	1/3	33%	3/4	75%	3 PTS	0/0	0%
3		POINTS	11		23		POINTS	6	
0		DUNKS	3		3		DUNKS	1	
4		ASSISTS	0		2		ASSISTS	7	
1		STEALS	4		8		STEALS	3	
0		BLOCKS	0		6		BLOCKS	0	
0/0		REBND	1/2		0/0		REBND	0/1	
3		INJURED	3		6		INJURED	13	
10		TRNOVR	2		0		TRNOVR	4	
AAAAAA CPU					CPU CPU				



Alle 29 NBA-Teams sind vertreten, wobei die Bulls sicherlich zu den Favoriten gehören

eine Zahl zwischen eins und vier, welcher der Sportler aktiv ist und somit zum Angriff genutzt werden kann. Richtig spannend wird das Match, wenn Ihr die Shot Clock eingeschaltet laßt. In dem Moment, wo ein Spieler den Ball in seine Hände bekommt, zählt diese Uhr 24 Sekunden rückwärts. Wurde bis dahin nicht abgespielt, unterbricht das Spielgeschehen, und das andere Team bekommt den Ball.

Besonders belohnt wird, wer drei

Bälle hintereinander versenkt. Dann ist das jeweilige Team für 25 Sekunden „on fire“, hat doppelte Kraft und kann somit um vieles leichter Treffer landen. Grafisch wird der Ball in diesem Fall als Feuerkugel dargestellt, und sollte er im Korb landen, wird die Aktion mit einer Explosion unterstrichen. Wem das bekannt vorkommt, der

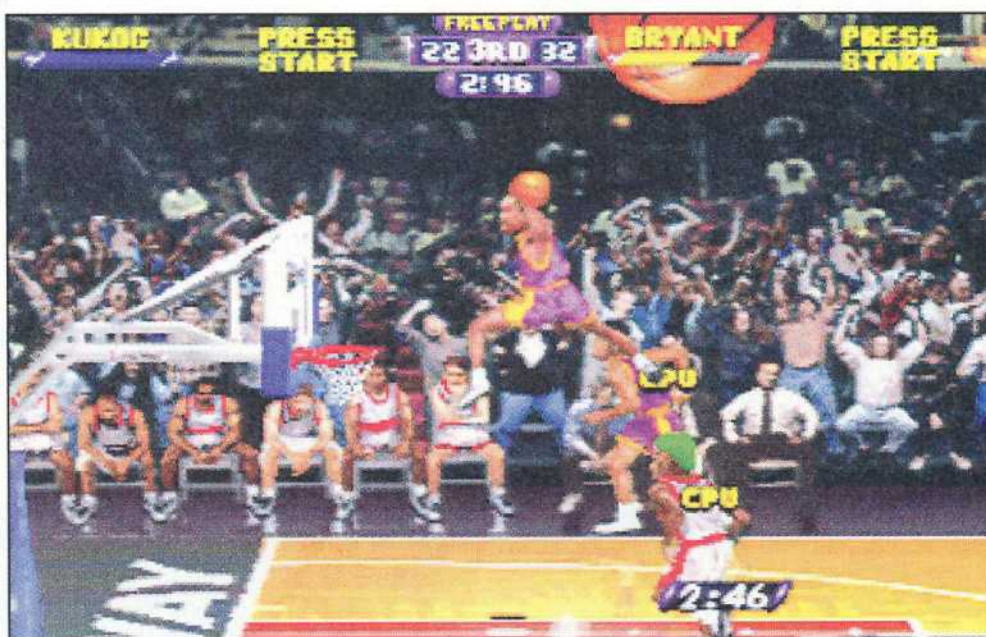
AUF DEM US-MARKT IST NBA HANG TIME SCHON JETZT EIN VOLLER ERFOLG

Besonders deutlich wird dies durch die großen, für einen Automaten typischen Figuren, die individuell mit den Merkmalen ihrer realen Vorbilder versehen sind.

Ein kleiner Ausgleich für die 1:1-Umsetzung ist für manch einen vielleicht der glockenklare, stimmungsgeladene Rap-Sound plus Gesang, der auf Modulen in dieser

Art nur selten zu finden ist. Auf dem US-Markt ist NBA Hang Time bereits erschienen und hat bei den Käufern großen Anklang gefunden. Hiesige Basketballfans können das Spiel in Deutschland voraussichtlich ab Juli erstehen.

Sandra Alter



Das Publikum reißt begeistert die Arme nach oben. Das ist wirklich ein gekonnter Sprung, gegen den selbst Spitzenspieler Dennis Rodman, kaum etwas ausrichten kann.



Auch das ist möglich: Die Bulls gegen die Bulls. Aber wer hat denn nun gewonnen?

Im zweiten Teil unserer Mario Kart 64-Reportage präsentieren wir Euch nähere Details und lüften die Geheimnisse der Nintendo⁶⁴-Raserei.

DIE STRECKEN

Die 16 verschiedenen Tracks sind in den Mushroom-, Flower-, Star- und Special-Cup unterteilt



Luigi Circuit



Moh Moh Farm

Noko Noko Beach
(Koopa Beach)

Kara Kara Track



ABKÜRZUNGEN

Eine der wohl kuriossten Abkürzungen gibt es auf dem Mario Circuit. In Fernost werden zur Zeit schon Bestzeiten-Wettbewerbe auf dieser Strecke abgehalten. Bei diesen Wettfahrten geht es jedoch nicht ganz fair zu, da findige Mario Kart 64-Fetischisten eine äußerst praktische Abkürzung gefunden haben. An einer bestimmten Stelle, könnt Ihr dort über die hohe Mauer springen und auf diese Weise eine Menge Zeit sparen. Dieses Unterfangen ist jedoch recht kompliziert und sicherlich nichts für Mario Kart 64-Einsteiger. Gekonnter Umgang mit dem Analog-Pad sowie Einsetzen eines Turbo-Pilzes – derer stehen Euch im Time-Trial-Rennen drei zur Verfügung – zum richtigen Zeitpunkt sind Voraussetzungen für das Gelingen. Schafft Ihr es, innerhalb eines Rennens dreimal über die Mauer zu springen, ist Euch eine Bestzeit nicht mehr zu nehmen. Der Trick funktioniert mit allen Fahrern. Mit dem nicht sehr wendigen Bowser und Donkey Kong ist er jedoch um einiges schwieriger als beispielsweise mit Mario, Luigi oder Toad. Und solltet Ihr es nicht sofort schaffen, denkt dran: Übung macht den Meister ...

WERBUNG

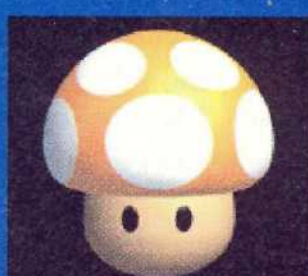
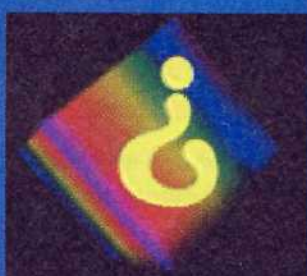
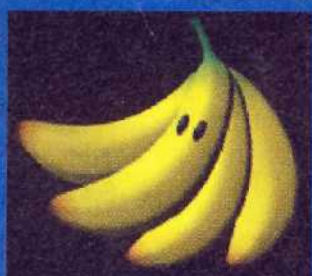
Bei der Gestaltung der für Rennspiele typischen Werbetafeln haben sich die Mario Kart 64-Entwickler etwas ganz Besonderes einfallen lassen. Statt der Reklame einer weltbekannten Zigarettenmarke prangen beispielsweise Schilder mit der Aufschrift Marioro am Streckenrand. Auch Luigi stand Pate für eine Reklame. So wurde aus der Motorenölmarke Agip kurzerhand Luigip. Nintendos Programmierer haben also auch Sinn für Humor.



DER RÜCKWÄRTSGANG

Bei Super Mario Kart hatte der Spieler nicht die Möglichkeit, beispielsweise nach einem Crash, rückwärtszufahren. Es war lediglich möglich, das Kart durch Sprünge auf der Stelle wieder auszurichten. Bei Mario Kart 64 ist das jedoch anders. Durch gleichzeitiges Betätigen der Bremse und Drücken des Analog-Pads nach hinten, könnt Ihr rückwärtsfahren. Zudem könnt Ihr während des Rennens zwischen zwei Perspektiven wählen. Beim

Aktivieren einer Banane distanziert sich die Kamera automatisch ein wenig, so daß Ihr sehen könnt, wer hinter Euch fährt.





Vanilla Desert

Kinopio Highway
(Toad Highway)

Frappe Snowland



Choco Mountain



Mario Circuit



Wario Stadium



Sherbet Island

VORSICHT, IGE!

Auf dem Choco Mountain-Track müßt Ihr Euch vor Steinschlag in acht nehmen. Auf einer langgezogenen Linkskurve fallen urplötzlich Felsbrocken auf die Strecke. Der Vanilla Lake-Kurs wartet mit anderen Gefah-

ren auf. Dort treiben sich Pinguine auf dem Eis herum. Yoshi Valley wird dagegen von einer Horde stacheliger Igel unsicher gemacht. Kollisionen mit den Streckenbewohnern führen zu Zeitverlust.



DREI ANZEIGEN

Drei äußerst praktische On-Screen-Anzeigen, die sich am unteren rechten Bildschirmrand befinden, versorgen Euch während des Rennens mit den nötigsten Informationen. Neben einem Tachometer, der Euch über die aktuelle Geschwindigkeit Eures Karts aufklärt, ist eine Streckenübersicht anwählbar. Seid Ihr mit der Streckenführung noch nicht ganz vertraut, empfiehlt sich diese Anzeige. Zu guter Letzt wird ein Display geboten, das die Abstände zwischen den Fahrern illustriert. Mit den vier gelben C-Buttons, die sich auf der rechten Seite des Joypads befinden, könnt Ihr jederzeit zwischen den drei verschiedenen Anzeigen umschalten.



BLITZSTARTS

Um möglichst schnell aus den Startlöchern zu kommen, müßt Ihr Gas geben, kurz bevor die Startampel auf Grün umspringt.

Fallt Ihr dagegen beispielsweise auf dem Hyoduru-Lake-Kurs von

der Strecke, müßt Ihr in dem Moment aufs Gaspedal treten, in dem Euch Lakitu mit Hilfe seiner Angel wieder auf dem Boden absetzt. Eine maximale Beschleunigung Eures Karts ist auf diese Weise möglich.



POWERSLIDES



Keine Bestzeit ohne Powerslide, das gilt bei Mario Kart 64 genauso wie beim legendären SuperNES-Vorgänger. Einfaches Drücken des R-Buttons führt diesmal jedoch nicht zum Erfolg, wenn Ihr nach Beendigung des Schleudervorgangs einen zusätzlichen Geschwindigkeitsschub erhalten wollt. Zusätzlich müßt Ihr in der Kurve gegenlenken. Wenn Ihr nun zur Kurskorrektur wieder einlenkt, verfärben sich die Staubwolken, die Euer Kart hinter sich herzieht, gelb. Wiederholt die Prozedur, und sie werden rötlich. Das Aufladen des Powerslides könnt Ihr zwar blitzschnell ausführen – zum Üben bieten sich jedoch eher langgezogene Kurven an.

Peach Circuit
(Princess Circuit)Koopa Castle
(Bowser Castle)

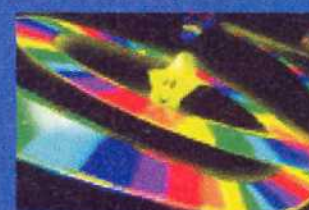
Donkey Jungle Park



Yoshi Valley



Hyoduru Lake



Rainbow Road

Weitere Infos gibt es in den Shorties. Wir hoffen, daß Ihr viel Spaß beim Lesen unserer Mario Kart 64-Reportage hattet ...



Hallo! Es ist unglaublich, aber die Erde dreht sich, ständig passieren unvorhergesehene Dinge. Nachdem der Titel *Zelda IV – Link's Awakening* nunmehr seit Ausgabe 12/94, also seit sattem 25 Ausgaben, die Game-Boy-Charts anführte, stahl ihm *Donkey Kong Land 2* nun souverän den Thron. Dabei ist *DKL 2* überhaupt erst seit dem Vormonat in Eurer Hitliste – alle Achtung! Überhaupt scheint die Kong-Familie die Charts ganz gut im Griff zu haben, denn beim SNES sieht es ähnlich aus.



DER GEWINNER AUS TOTAL! 1/97:



Im vorangegangenen Monat verlost wir *Izzy's Quest for the Olympic Rings*. Der glückliche Gewinner ist **Franz Mayer** aus Wien (Österreich). Viel Spaß!

SNES

1	DIXIE KONG'S DOUBLE TROUBLE J&R • Note: 1- • Test 12/96	VORMONAT ●	
2	SUPER MARIO KART Rennspiel • Note 1 • Test 10/93	VORMONAT ▲ 4	
3	DIDDY'S KONG QUEST J&R • Note 1- • Test 1/96	VORMONAT ▼ 2	
4	TERRANIGMA Act./Adv. • Note 2+ • Test 1/97	NEU!	
5	INTERN. SUPERSTAR SOCCER DELUXE Sport • Note 1 • Test 11/95	VORMONAT ▲ 6	
6	STREET FIGHTER ALPHA 2 Prügelsp. • Note 1- • Test 1/97	NEU!	
7	SUPER MARIO ALL-STARS J&R • Note 1 • Test 9/93	NEU!	
8	YOSHI'S ISLAND J&R • Note 1+ • Test 10/95	VORMONAT ▼ 5	
9	CASTLEVANIA X VAMPIRE'S KISS Act./J&R • Note 2- • Test 10/95	NEU!	
10	SUPER STREET FIGHTER II Prügelsp. • Note 1 • Test 9/94	VORMONAT ▼ 7	

TOTAL! Aufruf

Wer hätte gedacht, daß Ihr so musikalisch seid? Obwohl wir diesen Monat zunächst das Spiel mit der höchsten Langzeitmotivation ausgewertet haben, trafen bereits etliche Karten zum Thema beste musikalische Untermalung ein ... doch darüber mehr im kommenden Monat. Für die übernächste TOTAL! würden wir gerne erfahren, von welchem Spiel Ihr Euch am liebsten eine Fortsetzung wünscht, unabhängig davon, ob bereits ein Sequel in Arbeit ist oder noch nicht. Also, laßt von Euch hören!

GB

1	DONKEY KONG LAND 2 J&R • Note 1- • Test 12/96	VORMONAT ▲ 4	
2	ZELDA IV – LINK'S AWAKENING Act./Adv. • Note 1 • Test 11/93	VORMONAT ▼ 1	
3	MYSTIC QUEST Act./Adv. • Note 2+ • Test 2/95	VORMONAT ▲ 6	
4	SUPER MARIO LAND J&R • Note 2 • Test 7/94	VORMONAT ▲ 7	
5	WARIO LAND J&R • Note 1- • Test 6/94	VORMONAT ▼ 4	
6	TETRIS ATTACK Puzzlespiel • Note 1- • Test 1/97	NEU!	
7	DONKEY KONG LAND J&R • Note 2- • Test 9/95	VORMONAT ▲ 8	
8	TETRIS Puzzlespiel • Note 1- • Test 8/94	VORMONAT ▼ 2	
9	DONKEY KONG J&R/Strat. • Note: 1- • Test 9/94	●	
10	METROID II Act./J&R • Note: 2+ • Test 12/94	●	

Redaktionstip

Jungle Strike

ist ohne jeden Zweifel eines der besten Action/Strategie-Spiele, die es für den Game Boy gibt. In einem Hubschrauber, einem F-117 Stealth Fighter, auf einem Motorrad oder sogar in einem Luftkissenboot müßt Ihr Eure taktischen Qualitäten unter Beweis stellen.



Jungle Strike • Note: 2 • Test 4/95



TOTAL!









**Spietip von
Kiryll
Kulakowski
Sim City
(SNES)**

Zugegeben, *Sim City* ist schon ein älteres Spiel. Aber selbst nach zwei Jahren macht es immer wieder jede Menge Spaß, seine eigenen Städte zu bauen. Ein Grund dafür ist mit Sicherheit der optimal abgestimmte Schwierigkeitsgrad, der nicht zu einfach, aber auch nicht zu schwierig geraten ist. Kurz gesagt: *Sim City* ist der absolute Strategieknüller.



**Spietip von
Philipp
Hannappel
ISSD (SNES)**

Fußball, wie ihn das Leben schreibt! Mich fasziniert die Beweglichkeit der Spieler, die vielen Mannschaften die man auswählen kann und die Möglichkeit, die eigene taktische Aufstellung frei zu bestimmen. Auch der Stadionsprecher hört sich sehr gut an. Besonders dann, wenn man *International Superstar Soccer Deluxe* mit Freunden spielt, bietet es grenzenlosen Dauerspaß.



**Spietip von
Roland Kube
Terranigma
(SNES)**

An *Terranigma* gefällt mir besonders gut, daß es sehr schwierig ist. Die Aufgaben sind nicht so leicht zu lösen. Außerdem ist es auch sehr abwechslungsreich, und genau aus diesem Grunde wird es mir nicht langweilig, auch wenn ich es mehrmals durchspiele. Gut gefällt mir daran auch, daß man nicht so lange spielen muß, bis es endlich eine Speichermöglichkeit gibt. Und deshalb ist es mein Lieblingsspiel.



**Spietip von
Stefan Eder
StarWing
(SNES)**

StarWing ist nicht nur etwas für die Nostalgiker unter den Videospielern! Auch heute noch steht dieses Weltraum-Spektakel uneingeschränkt seinen Mann. Eine rasante Grafik, viel Abwechslung und ein wirklich toller Sound zeichnen dieses Top-Vip-Super-Hitspiel aus. Bleibt abzuwarten, was uns *StarWing 64* bescheren wird, aber den ersten optischen Eindrücken nach darf man wohl sehr optimistisch sein.

In den letzten Wochen haben wir verstärkt Zusendungen bekommen, in denen Eure persönlichen Nintendo⁶⁴-Charts aufgeführt waren. Das macht uns ein wenig stolz. Hatten sich schon viele von Euch ein Gerät importieren lassen, bevor es hier erhältlich war? Oder habt Ihr Eure Charts danach zusam-

mengestellt wie Ihr meint, daß Euch die Spiele gefallen werden? Denn erstaunlicherweise waren auch immer wieder Spiele dabei wie *Turok - Dinosaur Hunter*, *F-Zero 64*, *Zelda 64*, *Doom 64* oder auch *Blast Corps*. Titel also, die bis zum damaligen Zeitpunkt noch garnicht erschienen waren, bzw. es jetzt noch nicht

sind, egal auf welchem Fleckchen dieses Planeten. Wie dem auch sei, sobald genügend Software auf dem hiesigen Markt zur Verfügung steht (fünf Spiele sollten es schon sein), bekommen die Nintendo⁶⁴-Charts auch ihren Stammplatz auf diesen Seiten. Voraussichtlich in zwei Monaten ist es soweit. Bis dann!

NES

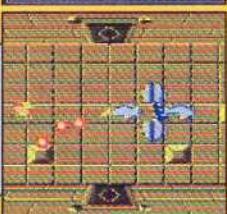
1 SUPER MARIO BROS. 3

J&R • Note: 1 • Test 6/95



2 ZELDA I

Act./Adv. • Note: 2 • Test 3/96



3 PROBOTECTOR II

Act./J&R • Note 2+ • Test 4/94



4 SUPER MARIO BROS. 1

J&R • Note 2+ • Test 7/94



5 PIRATES!

Strategie • Note 2 • Test 6/93



VORMONAT 3

VORMONAT 4

Special

Jetzt wissen wir endlich, mit welchen Spielen Ihr am liebsten Eurer Freizeit zu Leibe rückt. Wir hätten kaum eine bessere Auswahl treffen können.

1 SUPER MARIO KART

Rennspiel • Note 1 • Test 10/93



2 SECRET OF MANA

Action/Adv. • Note 1- • Test 12/93



3 DIDDY'S KONG QUEST

J&R • Note 1- • Test 1/96



4 SUPER STREET FIGHTER II

Prügelsp. • Note 1 • Test 9/94



5 SIM CITY

Strategie • Note 1- • Test 2/94



GEWINNEN MIT TOTAL!

Diesen Monat verlosen wir *Star Trek - The Next Generation*



Unter allen Charts-Teilnehmern verlosen wir jeden Monat ein SNES-Modul. Damit Ihr teilnehmen könnt, braucht Ihr nichts weiter zu tun, als uns Eure persönliche Chartsliste oder den Titel Eures Lieblingsspiels zu schicken. Wer einen Spietip abgeben, oder uns seine selbstgemalten Werke zukommen lassen möchte, ist dazu herzlich eingeladen.

Bitte notiert auf der Rückseite jedes Fotos, jedes Bildes und Eurer Briefbögen noch einmal Namen und Adresse, damit es keine Verwechslungen gibt. Vielen Dank und viel Glück bei der Verlosung!

Ciao, bis kommenden Monat!

X-plain Verlag
TOTAL!-Charts
Friedensallee 41
22765
Hamburg

Hallo, TOTAL!-Freunde!

Nun, da alle Welt zu Hause vor dem Nintendo⁶⁴ sitzt und Mario oder eines der anderen Mega-Games spielt, ist es natürlich von hohem Interesse zu sehen, was die Redaktion der TOTAL! individuell über die aktuell getesteten Spiele denkt. Als besonderen Leckerbissen für alle Nintendologen und -jünger geben wir unsere Statements zum Uralt-Modul *Ice Climber* ab, das damals dem NES kostenlos beilag und somit weite Verbreitung gefunden haben dürfte. Für Sammler der mittlerweile fast schon antiken NES-Games ist das frostige Spiel sicherlich unumgänglich ...

Unsere persönliche Meinung zu:	Super Mario 64 (N64), S. 32/33	PilotWings 64 (N64), S. 34/35	Turok – Dinosaur Hunter (N64), S. 26–31	Kirby's Fun Pak (SNES), S. 59	Ice Climber (NES) S. 60
Klaus-D.  Bevorzugte Genre: Action- und Rollenspiele derzeitiges Lieblingsspiel: Mario Kart 64 (N64)	 Was soll man noch sagen über ein Spiel, das praktisch im Alleingang das N64 verkauft hat, das heute schon Dutzende Spiele beeinflusst hat und über das bereits alles gesagt worden ist?	 <i>PilotWings 64</i> steht leider ein wenig im Schatten der anderen N64-Spiele. Dennoch bietet das Spiel endlosen Fun – vor allem, wenn die Spielstände zwischendurch gelöscht werden ...	 Inspiriert von <i>Super Mario 64</i> hat Iguana noch unzählige Verbesserungen an <i>Turok</i> vorgenommen, so daß das Spiel beim Action-Fan nun kaum noch Wünsche offenläßt.	 Der knuddeligen Bonbon-Grafik kann ich überhaupt nichts abgewinnen, doch darunter verbirgt sich ein witziges, rasantes, innovatives und vor allem äußerst umfangreiches Spiel.	 Als das NES in Deutschland (viel zu spät) auf den Markt kam, konnte ich den ersten Uralt-Spielen wenig abgewinnen. Damals stand ich noch mehr auf Master System und Amiga. Mea culpa!
Thomas  Bevorzugte Genre: Renn- und Prügelspiele derzeitiges Lieblingsspiel: Ice Climber (NES)	 Marios Abenteuer sind ein Meilenstein der Videospielgeschichte. Dem potentiellen Nintendo-User werden mit dem N64 und diesem (Super-) Jump&Run neue Wege aufgezeigt.	 Up, up and away ... Der zwanglosen Herumfliegerei über herrliche Landschaften steht nichts mehr im Wege. Allerdings ist <i>PW 64</i> nicht jedermanns Sache.	 <i>Turok</i> ist zweifelsohne der König der First-Person-Shooter. Acclaim liefert ein überaus abwechslungsreiches Spiel mit satter Action und mitreißender Grafik ab.		 <i>Ice Climber</i> war eines der ersten Spiele, die mir Nintendos Schuhkarton (das NES) ans Herz wachsen ließen. Mag das Gameplay auch noch so simpel sein, damals hat's mich gefesselt.
Klaus  Bevorzugte Genre: Shoot 'em Ups, Prügelspiele derzeitiges Lieblingsspiel: Mario Kart 64 (N64)	 Selten hat mich ein Videospiel derart in seinen Bann gezogen wie <i>Super Mario 64</i> . Nicht nur die toll Grafik, sondern auch die Playability macht das Miyamoto-Game zu einem Evergreen.	 Die Zusammenarbeit mit Paradigm Simulation hat sich gelohnt. <i>PilotWings 64</i> verbindet die Spielbarkeit eines typischen Nintendo-Titels mit der Präzision und Technik einer High-End-Simulation.	 First-Person-Shooter gehören definitiv zu meinen favorisierten Genres. Endlich gibt es auch auf einer Konsole ein spielerisch durchdachtes und technisch phantastisches 3D-Action-Game.	 Die Spielesammlung von acht Kirby-Games überzeugt auf der ganzen Linie. Nintendos rosarotes Knuddelmonster macht in allen acht Disziplinen eine sehr gute Figur.	 <i>Ice Climber</i> ist eines der Games, bei denen es einzig und allein auf die Spielidee ankommt. Diese war damals innovativ und hat bis heute kaum etwas von ihrem Reiz verloren.
Christian  Bevorzugte Genre: Jump&Run, Rennspiele derzeitiges Lieblingsspiel: Mario Kart 64 (N64)	 Shigeru Miyamoto hat sich wieder einmal selbst übertroffen. Realer kann ein Spiel nicht sein. Mario for President!	 Ich persönlich stöbere lieber durch die Welten von <i>Super Mario 64</i> , doch auch <i>PilotWings 64</i> macht mir viel Spaß. Die zarteste Versuchung seit es Luftschokolade gibt.	 Endlich mal ein First-Person-Shooter mit Stil. <i>Turok – Dinosaur Hunter</i> überzeugt durch gigantische Level und genial animierte Gegner.	 Während wir noch ein wenig auf Kirby's Air Ride warten müssen, kann sich der geneigte Kirby-Fan mit diesem Modul begnügen.	 Mein Einstieg ins NES-Zeitalter begann mit diesem Spiel. Scheinbar endlos lange kämpfte ich mich mit einem Freund an jede Bergspitze, und auch heute noch weiß ich <i>Ice Climber</i> zu schätzen. Kult!
Frederic  Bevorzugte Genre: Renn- und Prügelspiele derzeitiges Lieblingsspiel: Turok – Dinosaur Hunter (N64)	 Ich war nie ein großer Fan von Mario&Rs, die Donkey Kong-Serie gefiel mir wesentlich besser. Doch SM 64 hat mich sofort aus den Socken gehauen, und je tiefer man eindringt, desto mehr Spaß macht es.	 Noch immer hält sich das Gerücht, ich hätte die <i>PW 64</i> -Spielstände gelöscht – alles gelogen, oder nicht? So durfte ich wenigstens nochmal alle Missionen spielen, ohne als arbeitsfaul zu gelten!	 Gute Spielbarkeit und ein phantastisches Spieldesign zeichnen diesen Action-Knaller ebenso aus wie die spektakuläre, effektvolle Präsentation. Für mich ist <i>Turok</i> der ultimative First-Person-Shooter.	 <i>Kirby's Fun Pak</i> bietet dem geneigten Jump&Run-Fan alles, was das Herz begehrt. Innovative Ideen und jede Menge Abwechslung lassen so schnell keine Langeweile aufkommen. Zugreifen!	 Dieser Oldie hat den meisten NES-Usern die ersten Stunden mit ihrem Gerät versüßt, schließlich wurde er mit der Konsole im Bundle verkauft. Technisch überholt, besitzt er dennoch seinen Charme.
Die Wertungserklärung:	 TOTAL! genial! Mehr davon!	 Gutes und interessantes Spiel!	 Noch gut, aber nicht mein Ding!	 Lahme Gurke! Brauche ich nicht.	 Spiele, die die Welt nicht braucht!

**Neulich in Hamburg
Altona vorne rechts**

Ordnung ist das halbe Leben – doch was macht die andere Hälfte aus? Richtig, es kann sich nur um das Chaos handeln – um das totale Chaos. Und da in der TOTAL!-Redaktion neben Genialität auch eine gesunde Abneigung gegen Freizeit feste Einstellungsvoraussetzung ist, haben wir mit heillosem Durcheinander auch nicht die geringsten Probleme. Denn das Genie überblickt bekanntlich das Chaos. Manchmal muß der Genialität zwar durch ein paar

Vitamintabletten auf die Sprünge geholfen werden, doch insgesamt – das beweist dieses Foto nur allzu deutlich – weiß der ambitionierte Volontär, aber natürlich auch der erfahrene Redakteur haargenau, unter welchem Stapel sich der Schmierzettel befindet, auf dem steht, wo sich die gesuchten Notizen versteckt halten. (Übrigens: Die vielen, vielen Mineralwasserflaschen auf diesem Bild sorgen dafür, daß ein flüssiger Arbeitsablauf gewährleistet ist und neue Impulse und Ideen zwanglos sprudeln können.)



Neues aus dem TOTAL! -Labor!

- Die Evolution des Videospiele -



Immer bestrebt, Ihnen wichtige Hintergrund Informationen sowie Fakten, Fakten, Fakten zu bieten, haben wir Ihnen im Zeichen der Nürnberger Spielwarenmesse die Meilensteine in der Geschichte des Spiels – insbesondere des Videospiele – zusammengestellt:

• 64103 v. Chr. / Neandertal: In seiner Wohnhöhle entdeckt Urmensch Bonus erstmals einen geheimen Zusatzlevel.

• 1250 v. Chr. / Berg Sinai: Moses verkündet die ersten zehn, bis heute gültigen Spielregeln.

• 776 v. Chr. / Olympia: Athlet Marjos rennt, springt über eine Hürde,

rennt und springt, rennt und ... – das Jump&Run ist geboren.

• 50 v. Chr. / Kleines gallisches Dorf: Ein Druiden braut den ersten Zauberspruch, der ein Extraleben verleiht.

• 49 v. Chr. / Rubicon: Julius Caesar läßt beim Überschreiten desselben seine Würfel fallen und entdeckt ein neues Spielprinzip.

• 997 / Damaskus: Der geniale arabische Mathematiker Al Gebr Ibn Tegral entwickelt die bahnbrechende Formel $64 \text{ Bit} = 32 \text{ Bit} \times 2$.

• 1492 / Amerika: Columbus erfindet die Kartoffel und beseitigt fatale Engpässe in der Chip-Produktion.

Hallo, im TOTAL!-Labor!

In Ausgabe 2/97 führten wir Euch in die Mnemotechniken der Nintendo-Pressestelle ABC Frankfurt ein. Unser Wunsch nach einem weiteren Merkblatt dieser Art wurde tatsächlich erhört, und so dürft Ihr Euch (nachträglich) an der Pressemitteilung vom 28. Januar '97 erfreuen: Noch 32 Tage bis Nintendo⁶⁴ ...

• 1886 / Mannheim: Carl Benz ermöglicht mit seiner neuesten Erfindung endlich Autorennspiele in Echtzeit und 3D.

• 1942 / Casablanca: In Rick's Café scheitert Sam am ersten Level. Ingrid Bergmann ermutigt ihn: „Play it again, Sam!“

• April 1996 / Bitburg: Ein Braumeister äußert sich zur Krise des Videospiele: „64 Bit! – Das halte ich für unmöglich!“

• 29. Januar 1997 / Nürnberg, Internationale Spielwarenmesse: Die Revolution des Videospiele ist da. Augenzeugen entdecken, was sie so nie erwartet hätten: Die Erde ist bunt – und dreidimensional – und sie dreht sich um das Nintendo⁶⁴.

Die Kreativen der Nintendo-Pressestelle bewiesen einmal mehr, daß solche Mitteilungen auch eine lustige

Seite haben können. Wir Danken der Agentur für Kommunikation, ABC Frankfurt, für dieses vortreffliche Merkblatt und hoffen natürlich auch weiterhin, durch harte Fakten und Hintergrundinfos rund um die Videospielebranche und Nintendo im besonderen unterhalten zu werden.

Die glücklichen Gewinner des Wettbewerbs aus TOTAL! 1/97 (TOTAL!-Labor) erhalten jeweils einen handsignierten TOTOTAL!-Sonderband 3/96 und heißen:

Matthias Jacker, Laatzen, Arne Jödicke, Worms, Philipp Bormuth, Breisach, Franz-Josef Holz, Stuttgart, Ute Böttcher, Bremerhaven, Sven Perterßen, Bremen, Christian Lüdde, Haldensleben, Christian Wolf, Winterbach, Leonardo Aquino, Frankfurt, Mario Eybe, Dortmund

Die richtigen Antworten sind:

1) b, 2) b, 3) c, 4) b, 5) c

Das TOTAL!-Team wünscht Euch viel Spaß beim Lesen!

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
Mario Kart*	dt	99,95
NBA Hang Time*	dt	129,95
Pilotwings	dt	119,95
Star Wars*	dt	129,95
Turok (angeblich ab 1. März)	dt	149,95
Wave Race*	dt	99,95
Wayne Gretzky's Hockey*	dt	129,95

SuperNintendo

Actraiser 2	dt	49,95
Aerobiz Supersonic	us	149,95
Asterix & Obelix	pal	109,95
Bass Masters Classic	dt	119,95
Big Sky Trooper	dt	99,95
Claymates	dt	99,95
Cybernator	pal	59,95
Donald Duck Maul M...	pal	59,95
Donkey Kong 2	dt	129,95
Donkey Kong 3	dt	114,95
Earthworm Jim 2	dt	129,95
FIFA Soccer '97	pal	69,95
	dt	119,95

Intern. Sup. Soccer Deluxe	dt	119,95
Jimmy Connors Tennis	dt	99,95
Judge Dredd	pal	59,95
Kirby's Fun Pack	dt	119,95
Lemmings 2	dt	99,95
Lufia*	dt	119,95
Mario All Stars	dt	59,95
Mario Kart	dt	59,95
NBA Live '97	dt	119,95
NHL Hockey '97	dt	119,95
Pac Man 2	dt	99,95
Pinball Phantasies	pal	69,95
Punch Out	dt	109,95
Road Runner	dt	69,95
Secret of Evermore	dt	119,95
Secret of Mana	dt	119,95
Schlümpfe 2 - reisen ...	dt	129,95
Sim City 2000	da	129,95
Star Wars I	dt	59,95
Streetfighter alpha 2	dt	129,95
Terranigma	dt	119,95
Tetris Attack	dt	89,95
Tetris&Dr Mario	dt	59,95
Theme Park	pal	89,95



119,95*

Tiny Toon	pal	49,95
Toy Story	dt	129,95
Turrican	pal	69,95
Waterworlds	dt	89,95
Weapon Lord	us	99,95
Worms	dt	109,95
WWF Wrestlemania	pal	69,95
Yoshi's Island	dt	109,95
Zelda 3	dt	59,95
Zoop	dt	99,95

PlayStation

Command&Conquer	dt	109,95
Rebell Assault 2*	dt	99,95
Resident Evil 2*	dt	99,95

Saturn

Bug Too*	dt	89,95
Fighters Megamix*	dt	89,95



129,95



129,95

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

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.



399,95



119,95

99,95

Game Boy

1 Spieler

Infogrames

Juni

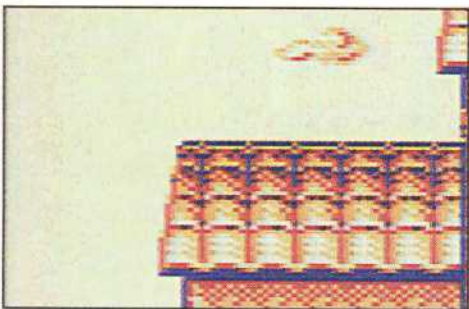
LUCKY LUKE

Lucky Luke, die vier Daltons, der intelligente Jolly Jumper, Rantanplan, Calamity Jane, Billy the Kid und Jesse James, sie alle sind legendäre Helden zahlreicher Zeichentrick-Serien.

Nun haben sie eine neue Gemeinsamkeit: ein Abenteuer in der Keksdose. Und Sunnyboy Lucky schießt wie immer schneller als sein (dürerer) Schatten.



In diesem Haus könnte es demnächst etwas zugig sein, denn Luckys Bombe hat mächtig eingeschlagen. Die Sprengung aller mit großen Rissen versehenen Wände ist Voraussetzung, um in den Bonuslevel zu gelangen



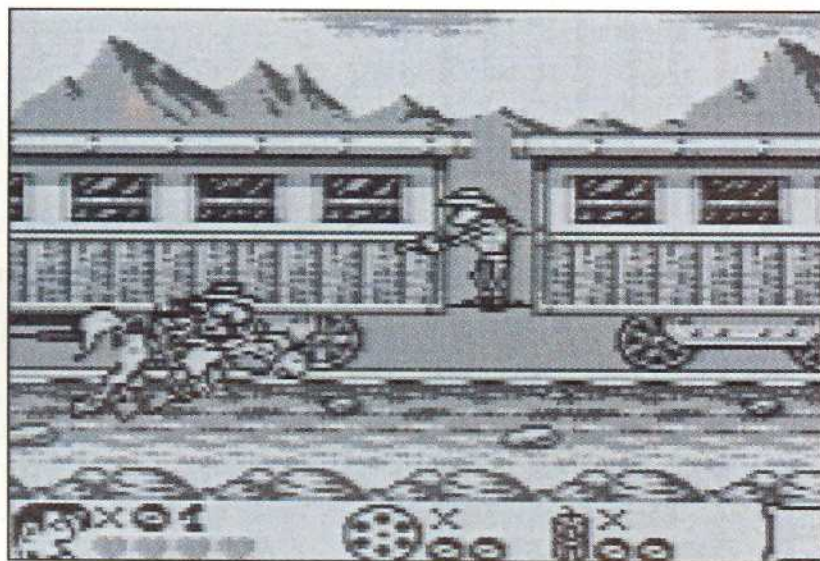
In dieser Stage erwarten den Helden neben bösen Indianern auch tieffliegende Geier



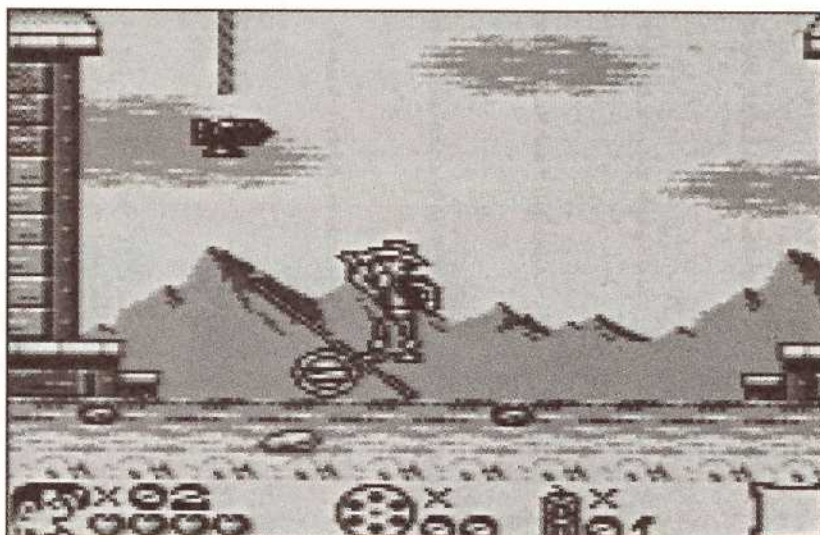
Die Flaschen im Regal sind nicht etwa zum Austrinken gedacht, in diesem Bonuslevel ist vielmehr eine sichere Hand vonnöten



zenzen erworben hatte, ist auch bei *Lucky Luke* der Schwierigkeitsgrad sehr hoch. Noch liegt die endgültige Version aber nicht auf dem Tisch, und es bleibt abzuwarten, ob sich das französische Software-Haus vielleicht letzten Endes doch für Fairplay entscheidet. Ob auf den Hügeln von Arizona, in einem mexikanischen Dorf oder auf einem fahrenden Zug, Lucky Luke



Nicht zu Fuß, sondern hoch zu Jolly Jumper geht es in diesem Level mit irrem Tempo zur Sache. Es gibt zwei Möglichkeiten, den Level mit dem fahrenden Zug zu schaffen: entweder den Schüssen ausweichen oder selbst aus allen Rohren feuern



Erst müßt Ihr Lucky auf die Wippe stellen, dann auf den Strick feuern. Das Gewicht fällt herab und katapultiert den Cowboy auf das Dach des nächsten Hauses

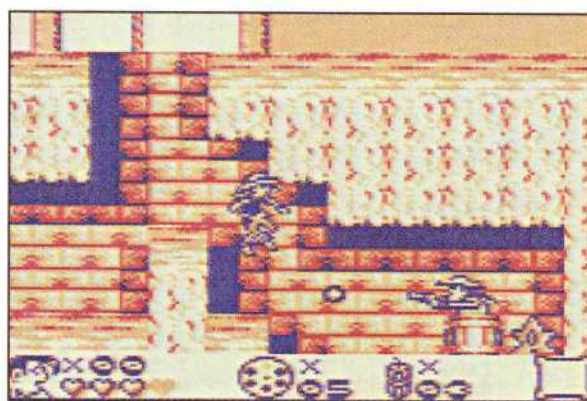
Wollt Ihr wissen, wer in diesem Jahr 50sten Geburtstag feiert? Es ist Lucky Luke, der Mann, der schneller schießt als sein Schatten und noch gar nicht so aussieht, als wäre er ein halbes Jahrhundert alt. Pünktlich zu seinem Geburtstag bringt Infogrames ein Game-Boy-Action-Adventure auf den Markt, in dem Lucky die Hauptrolle spielt. In weiteren Rollen spie-

HERZLICHEN GLÜCKWUNSCH, LUCKY LUKE!

len all jene eingangs erwähnten Helden mit, die nicht nur Messer auf Luke werfen, sondern auch gewaltig ihre Colts rauchen lassen. Wie bei den Zeichentrickumsetzungen *Die Schlümpfe*, *Asterix & Obelix*, *Tim und Struppi* und *Spirou*, für die Infogrames ebenfalls die Li-

jagt die Schurken, um sie dahin zurückzubringen, wo sie hingehören; ins Zuchthaus. Klar, daß es bis dahin endlos Kugeln hagelt, doch in jedem Level ist auch ein kleines Rätsel versteckt.

Von grafischer Seite wird das Spiel sehr detailliert, mit vielen Animationen und flüssigem, schnellem



Scrolling präsentiert. Lustige Bonuslevel, wie beispielsweise das Flaschenschießen, bieten eine willkommene Abwechslung zum sonst sehr actionreichen Geschehen. Wer es partout nicht abwarten kann, den Cowboy im Game Boy

LUCKY LUKE BIETET EINE MENGE ABWECHSLUNG

(eine SNES-Version ist ebenfalls in Arbeit) zu sehen, kann sich ja derweil mit einem der 77 Alben des französischen Zeichners Morris die Zeit vertreiben, oder die 29-teilige Video-Reihe anschauen. Damit dürfte sich die Zeit bis zum Erscheinungstermin im Juni wohl ohne weiteres füllen lassen.

Sandra Alter

Mole Mania

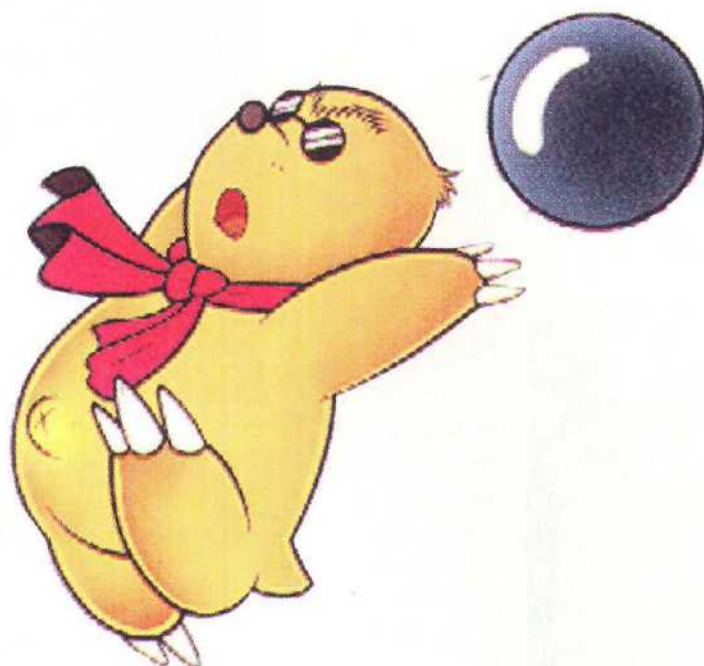
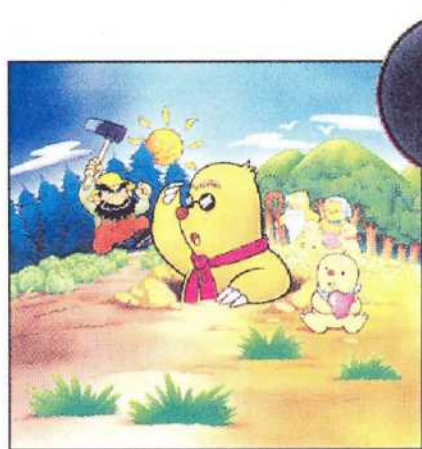
Der Gärtner könnte so ein schönes Leben haben, wäre da nicht einer, der seine Arbeit ständig untergräbt: Nintendos neuer Maulwurf.

Game Boy

1 Spieler

Nintendo

ab April



Sollte der Weg durch Hindernisse versperrt sein, müßt Ihr den Maulwurf unterirdisch Tunnel buddeln lassen. Unter Tage findet sich oft auch der eine oder andere nützliche Gegenstand



Mit den schwarzen Kugeln kann sich der Maulwurf entweder den Weg freisprengen, oder sie als Waffe gegen Widersacher benutzen

Selbst im 64-Bit-Zeitalter geraten die guten alten Spielgeräte nicht in Vergessenheit. Das beweist Nintendo wieder einmal mit einem neuen, aufwendigen Spiel für den Game Boy.

Mole Mania ist der Titel des gerade in Arbeit befindlichen Spiels für die Keksdose, auf das die Fachpresse während der Nürnberger Spielwarenmesse schon mal einen Blick werfen durfte. Mole Mania mag im ersten Moment vielleicht sehr schlicht und wenig verheißungsvoll klingen. Doch das Spiel mit dem Maulwurf verspricht, demnächst so manchen Game-Boy-Besitzer in seinen Bann zu ziehen. Der Spieler hat die Aufgabe, eine Kugel quer durch einen Garten zu einem bestimmten Zielpunkt zu befördern. Um dies zu schaffen, bedarf es einer Menge Knobelarbeit, und Ihr müßt stets mehrere Spielzö-

ge vorausdenken, damit Ihr Euch nicht selbst den Weg verbaut. Der eigentliche Clou an der Geschichte ist jedoch, daß das Spielgeschehen auf zwei Ebenen stattfindet, zwischen denen Ihr hin und

MOLE MANIA, IST EIN SPIEL MIT SUCHTCHARAKTER

her schalten könnt. Zur Verfügung stehen der für einen Maulwurf typische, unterirdische Weg und der oberirdische durch den Garten. Eure Aufgabe ist es nun, beide Wege möglichst geschickt miteinander zu kombinieren. Zu Nintendos ausgefallener Spielidee mit den zwei Ebenen kommt die wirklich witzige Aufmachung. Neben einem wütenden Gärtner ist die Sonne des Maulwurfs ärgster Feind, gegen deren gleißend helles Antlitz er sich mit einer Sonnenbril-



Puh, endlich ein Kohlkopf! Das Grünzeug wird dem schwarzen Tierchen nicht nur gut schmecken, sondern auch ein Viertel des Energieherzens (rechts unten im Bild) wieder auffüllen

le schützen muß. Der feindliche Wärmesponder taucht nicht nur während des Spielgeschehens immer wieder auf, sondern muß sogar als Endgegner erhalten. Insgesamt sieht es sehr stark danach aus, als hätte das Spiel einen hohen Suchtcharakter. Noch im

April soll Nintendos Maulwurf-Knochelei endgültig fertiggestellt werden. Sollte in den nächsten Wochen ein Mole-Mania-Fieber ausbrechen, wird Euch TOTAL! natürlich sofort davon berichten.

Sandra Alter

SNES

1 Spieler

Natsume

ab April



Die schöne Christina Ricci spielte außer in Casper und der Adams Family, u.a. auch neben Michael J. Fox in The Hard Way (1991)



CASPAR

Es spukt auf dem SNES. Und wer könnte es anderes sein, als Casper, der kleine lustige Geist, der vielen von Euch schon einmal auf der Kinoleinwand begegnet sein dürfte.



Steven Spielbergs Produktionsfirma Amblin Entertainment zeichnete für den Kinofilm Casper verantwortlich. Der Streifen handelt von der Freundschaft zwischen einem kleinen Gespenst und dem Mädchen Kat. Und eben dieser Stoff diente, mit Spielbergs freundlicher Genehmigung, als Grundlage für Natsumes SNES-Spiel.

Caspers Verwandtschaft ist nicht ganz ohne. Sie hat es tatsächlich gewagt, Kats Vater in eine wabernde Blase aus glibberigem Plasma einzuschließen. Casper ist ein freundlicher Geist und somit gerne bereit, dem kleinen Mädchen bei der Suche nach

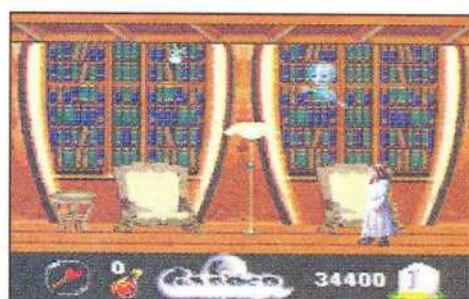
gen oder durch Wände gehen kann, verschafft ihm auf dem Weg durch das unheimliche Haus enorme Vorteile. Die kleine Kat ist kein Geist, sondern aus Fleisch und Blut, deshalb muß der gute Geist stets dafür Sorge tragen, daß auch das Mädchen problemlos von einem in den anderen Raum gelangen kann.

DAS KLEINE MÄDCHEN AUF DER REISE MIT DEM GUTEN GEIST

So findet sich gleich in einem der ersten Räume beispielsweise ein Kissen, und spätestens wenn Ihr in dem Raum mit dem riesigen Loch im Boden an-



Der Trick mit dem Zauberspiegel: Ihr müßt das Mädchen und ihren Freund direkt davor stellen und den X-Button drücken, und schon werden die beiden in einen anderen Raum gebeamt



CHRISTINA RICCI MUßTE BEI DEN DREHARBEITEN INS BLAUE HINEINSPIELEN



So sah das Geisterhaus im Kinofilm aus, und Kat hatte sicherlich Mühe, sich in ihre ...



... Rolle hineinzuspielen, denn die Spukkulisse ist in Wirklichkeit nur ein Bluescreen

Kat kann gegen die fliegenden Bücher nicht kämpfen und duckt sich lieber, bis ihr Begleiter die Sache erledigt hat (links). Die spukenden Elche könnten Casper gefährlich werden (rechts)

ihrem Papa zu helfen. Und nun liegt es ganz in Eurer Hand, ob die beiden es schaffen, den Verschollenen wieder unter die Lebenden zu bringen. Die Reise von Kat und Casper beginnt hoch oben auf dem Dachboden eines riesigen Hauses. Raum für Raum müssen sich die beiden nun Richtung Keller durcharbeiten. Natürlich hat Casper als Gespenst die besseren Voraussetzungen, Hindernisse zu überwinden. Schon allein, daß er flie-

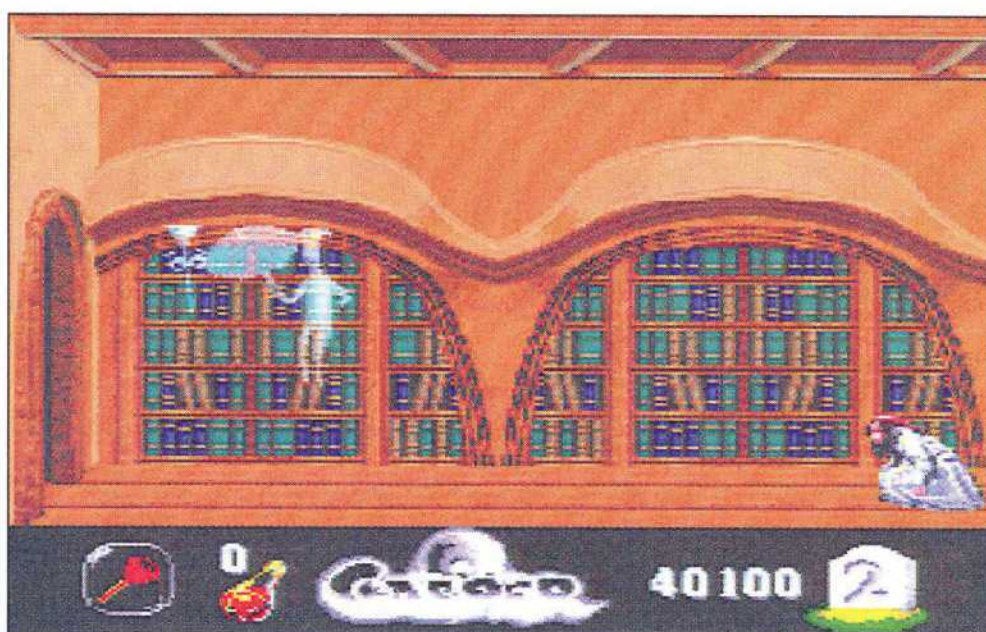


Die beiden sind unzertrennlich, denn sie können nicht einzeln gesteuert werden

gekommen seid, wird klar, wofür man die weiche Unterlage gebrauchen könnte. Auf Knopfdruck verwandelt sich der Minigeist in ein Kissen, und nun zögert Kat nicht mehr lange, sich in die weichen Federn fallen zu lassen.

CASPER KÄMPFT MIT DEN UNMÖGLICHSTEN MITTELN GEGEN BÖSE GEISTER

Rätsel solcher Art hat Casper en masse zu bieten. Actionlastig wird das Spiel immer dann, wenn es im Haus anfängt zu spuken. Da fliegen schon mal Teller oder Bücher durch die Luft. Bevor Casper den lästigen Spuk nicht beseitigt, gibt es für die beiden Freunde kein Weiterkommen. Natürlich taucht ständig die streitsüchtige Verwandtschaft von Kats fliegendem Beschützer auf, um die beiden mit allen Mitteln an der Suche nach dem verlorenen Vater zu hindern. Dem kleinen Gespenst bleibt bei einem solchen Zusammentreffen



Casper hat sich in einen Abflußpömpel verwandelt und will seinen Verwandten damit an der Nase ziehen. Der aber wehrt sich dagegen, indem er kurzerhand einen Regenschirm aufspannt

nur eines, es muß sich zum Kampf stellen. Während Kat geduckt am Eingang des Zimmers wartet, verwandelt sich ihr lustiger Freund beispielsweise in einen Abflußpömpel, mit dem er einen Widersacher dreimal kräftig an der Nase ziehen muß, bevor er endlich das Weite sucht.

Für den Spieler gibt es während die-

ser Aktionen eine Menge zu lachen, etwa auch dann, wenn einer von Caspers Onkels auftaucht, um ständig lautstark in die Runde zu rülpfen. In



Die Zwei können sich entscheiden, entweder abwärts durch das Loch oder zurückgehen

zum Erscheinen im April sehr wünschenswert. Ganz besonders ist zu hoffen, daß die Programmierer der



UND SO SIEHT DAS GRUSELIGE GEISTERHAUS IM SPIEL VON AUßEN AUS:



Da muß Kat im Haus warten: Das kleine Gespenst fliegt mal eben an die frische Luft



Die Übersicht (mit Select) zeigt, welche Räume und Flure bisher erspielt wurden

diesem Fall greift Casper erneut in die Trickkiste, verwandelt sich in eine Sprühdose und gibt dem unanständigen Kerl drei kostenlose Runden Mundspray aus.

Was Story-technisch witzig klingt, ist optisch bisher noch nicht ganz ausgereift. Eine detaillierte Grafik und ein ausgefeilter Sound, wären bis

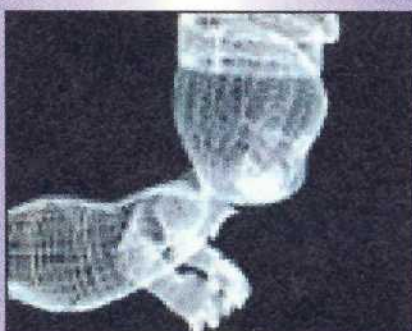
kleinen Kat außer einem Profil vielleicht auch ein Gesicht geben. Wer Casper im Kino gesehen hat, weiß, daß Kats Rolle von der wunderschönen Christina Ricci (Addams Family) gespielt wurde. Wäre doch wirklich ein bißchen schade um das hübsche Mädel!

Sandra Alter

DIE TRICKS BEIM KINOFILM



Was in dem spannenden Kinofilm wie ein echter Spuk aussah ...



... wurde per Computer berechnet. Das Gittermodell wurde von der Special-Effects-Firma ILM entworfen und erinnert nur schwach an Casper

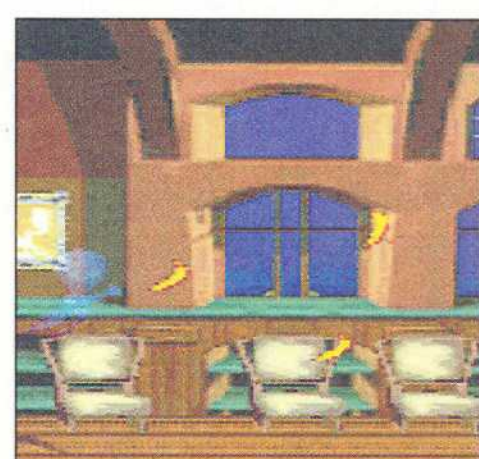
Kasper hat sich in ein weiches Kopfkissen verwandelt. So kann er seine Freundin durch Öffnungen im Boden in das Zimmer darunter tragen. Doch wenn er dabei nicht stillhält, kann das Mädel auch daneben fallen



Eine Menge Ideen hat Casper auf jeden Fall zu bieten. Es gibt Geister mit starkem Mundgeruch (unten), fliegende Äxte und Spiegel durch die Kat und ihr Freund verschwinden können



In vielen Räumen gibt es leider nur wenig zu sehen, mehr Action wäre angebracht



Vorsicht, die Bananen greifen an! Caspers Kampf mit dem Obst erfordert Treffsicherheit

SNES

1-2 Spieler

Konami/Bandai

ca. DM 130

DRAGON BALL Z

Hyper Dimension

Langsam, aber sicher erobert die Manga-Welle aus Japan den westlichen Markt. In den USA und Frankreich genießt die Serie Dragon Ball Z schon Kultstatus, und auch in Deutschland gibt es eine feste Fan-Gemeinde, die sich nun auf eine Videospielumsetzung aus dem Hause Bandai freuen darf.



Der massige Boubou verfügt über mächtige magische Kräfte, scheut aber auch nicht davor zurück, im Kampf seine Körperfülle als Waffe einzusetzen



Während des Aufladens der Lebensenergie umgibt die Kämpfer eine Flammen-Aura. Ein guter Zeitpunkt für einen Überraschungsangriff



Wer etwas über den Hintergrund dieses Spiels und den Kult um Dragon Ball in Japan erfahren möchte, sollte sich die Anime-Reportage auf den Seiten 54/55 etwas genauer anschauen. Jedes weitere Wort darüber würde an dieser Stelle nur für Verwirrung sorgen.

Hyper Dimension ist ein klassisches Prügelspiel im Stil von Street Fighter II. Habt Ihr Euch für einen der zehn Dragon Ball-Charaktere entschieden, dürft Ihr die Stage für den kommenden Kampf bestimmen und ein individuelles Handicap für jeden Kämpfer festlegen.

Während des Kampfes stehen Euch dann zahlreiche Aktionsmöglichkeiten offen. Jede Figur beherrscht mindestens acht verschiedene Special-Moves. Neben den obligatorischen Feuerbällen und Schlag-Combos ist mit Hilfe der L- und R-Buttons auch eine 3D-Technik anwendbar. Eure Figur kann so in den Hintergrund auswei-



Die Ausführung bestimmter Special-Moves kostet einen kleinen Teil der Lebensenergie



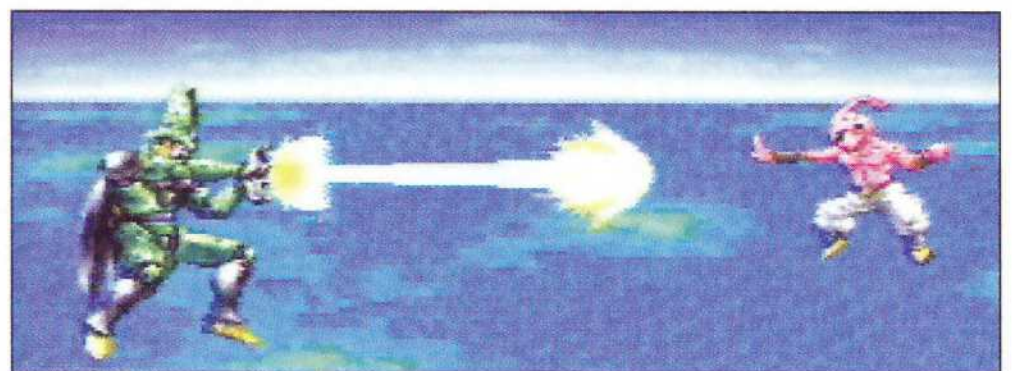
Vier der zehn anwählbaren Kämpfer unterscheiden sich äußerlich kaum. Sie gehören alle der gleichen außerirdischen Krieger-Rasse der Saiya-jins vom Planeten Vejiita an

▲ POSITIV! ▲

Viele Aktionsmöglichkeiten, gute Steuerung, innovative Spielelemente

▼ NEGATIV! ▼

Kein Story-Modus, nur zehn Kämpfer, durchschnittliche Grafik



Die Steuerung der Kämpfer in der Luft gestaltet sich deutlich schwieriger als am Boden

chen und kurz darauf den Gegner mit einem Tritt von der Seite attackieren. Dies ist eine gute Möglichkeit, einen Gegner zu überrumpeln, wenn er sich in Sicherheit wiegt. Eine weitere Innovation im Genre der Prügelspiele ist der durch eine Steuerkreuzkombination und X-Taste ausführbare Spezialschlag, der den Kontrahenten aus der Stage schleudert, so daß die Auseinandersetzung in einem anderen Level fortgesetzt wird. Abhängig von der Stage in der man sich gerade befindet, ist das in bis zu vier Richtungen, also auch nach oben und unten hin, möglich. Werdet Ihr Richtung Himmel geschleudert, wird eben fliegend weitergekämpft.

Aufgrund der ungewöhnlich großen Energiebalken und der Möglichkeit, durch gleichzeitiges Drücken der Y- und B-Tasten die eigene Energie aufzuladen, dauern die Kämpfe recht lange. Ihr habt also genug Zeit, alle

Tricks der Kämpfer auszuprobieren, was besonders im Duell gegen einen menschlichen Mitspieler viel Spaß macht. Leider hat es Bandai aber versäumt, einen Story-Modus zu integrieren, so daß Ihr Hyper Dimension niemals durchspielen könnt, sondern nach jedem Kampf, egal, ob gewonnen oder verloren, wieder von vorne anfangen müßt. Es besteht allerdings die Möglichkeit, mit insgesamt acht Spielern, von denen beliebig viele der Computer übernimmt, ein Turnier im K.O.-System auszutragen. Im Practice-Modus dürft Ihr zudem an einem wehrlosen Dummy Eure Kampfkunst perfektionieren.

Wer auf Mangas steht, wird sicher seine Freude an der Japano-Action haben, zumal die Charaktere ihre typischen Comic-Kampfstile beherrschen. Leider ist die grafische Präsentation nicht ganz auf der Höhe der Zeit, so daß manche Hintergründe zu trist

wirken. Prügelspiel-Fans kommen aber dank des variantenreichen Gameplays voll auf ihre Kosten. Allerdings sollte man für Hyper Dimension einen Mitspieler zur Hand haben, denn aufgrund des fehlenden Story-Modus erschläft auf Dauer die Motivation im Spiel gegen den Computer.

Marco Häntsch

Gameplay 2+

Saubere und gut kontrollierbare Steuerung mit abwechslungsreichen Schlagrepertoire und einigen neuen Ideen.

Dauerspaß 3-

Der fehlende Story-Modus nimmt ein wenig die Motivation aus dem Spiel. Erst zu zweit kommt Laune auf.

Grafik 3-

Die meisten der Charaktere sehen sich sehr ähnlich, und die Hintergründe sind nur recht spärlich animiert.

Sound 2

Typische Anime-Melodien und zahlreiche Sound-Samples vermitteln eine actiongeladene Kampf Stimmung.

TOTAL-CHECK

Genre Prügelspiel
Level 10 Kämpfer
Schwierigkeit 4 Stufen
Continues keine
Speicherkapazität 16 MBit
Erhältlich im Handel

FAZIT

3+

Alle **DRAGON BALL** - Spiele im Überblick

R
E
P
O
R
T
A
G
E

Die Auswahl an Dragon Ball-Spielen für die Nintendo-Konsolen ist recht umfangreich, allerdings sind fast alle Titel nur in Japan erschienen und in Europa kaum aufzutreiben. Wer also im Besitz eines solchen, z. T. zu Sammlerpreisen gehandelten Moduls ist, darf sich glücklich schätzen. Alle anderen mögen sich damit trösten, daß die Qualität der meisten Spiele mäßig ist. Diese Auflistung erhebt keinen Anspruch auf Vollständigkeit.



SNES

1 Dragon Ball Z: The Legend of the Saiyan

1992 erschien das erste Dragon Ball-Spiel für das SNES – eine unorthodoxe Mischung aus Rollen- und Kartenspiel mit recht schlichter Grafik.



2 Dragon Ball Z: Super Goku Den 1 + 2

1995 erschienen diese beiden Rollenspiele, die sich stark an die Manga-Vorlage anlehnen. Inhalt der Spiele ist das möglichst exakte Nachspielen der Comic-Inhalte. Beide Titel sind sehr textlastig und gelten daher für Unkundige der japanischen Schrift als unspielbar.



3 Dragon Ball Z: Super Fighting Story 1-3

Die drei Teile der Super Fighting Story, die vor vier Jahren auf den Markt kamen, sind die direkten Vorläufer von Hyper Dimension. Dank einiger innovativer Spielelemente und guter Steuerung waren sie ein recht großer Erfolg. Entfernen sich die beiden Kämpfer bis an



den Bildschirmrand voneinander, wird der Screen geteilt.



NES

1 Dragon Power

Dieses mittlerweile schon elf Jahre alte Spiel ist auch in den USA erschienen und gilt selbst unter eingefleischten Fans als kaum lohnenswerte Investition, weil die Texte schlecht ins Englische übersetzt wurden und den Inhalt der Anime-Serie kaum wiedergeben.



2 Dragon Ball Z: The Attack of the Saiyain



3 Dragon Ball Z: The Battle against Freeza

4 Dragon Ball Z: The Battle against the Androids

5 Dragon Ball Z: Barcode Battler

Das 1992 erschienene Beat 'em Up unterstützt das Barcode-Lesegerät für das NES. Durch Einlesen der auf praktisch allen Verkaufsverpackungen aufgedruckten Strichcodes kann das Spiel über 20 verschiedene Charaktere mit individuellen Fähigkeiten generieren.



GB

1 Dragon Ball Z: Goku Hishouden

Das einzige uns bekannte Dragon Ball-Spiel für den Game Boy ist das traditionelle Rollenspiel Goku Hishouden, das dem Konzept der Super Goku Den-Spiele für das SNES ähnelt.

DRAGON BALL

Der Anime-Klassiker von Akira Toriyama



Dragon Ball ist die erfolgreichste und bekannteste Manga-Serie in Japan. Seit ihrem Start im Jahre 1983 erschienen unzählige Manga-Hefte, drei TV-Serien mit insgesamt über 400 Folgen, 16 Zeichentrickspielfilme sowie Spieladaptionen für alle gängigen Videospiel-systeme, einschließlich Game Boy, NES und Super Nintendo. Die Palette reicht dabei von klassischen Rollenspielen bis zu *Street Fighter*-ähnlichen Prügelspielen. Bis heute ist diese gewaltige Popularität ungebrochen. Jede Woche kann an den Kiosken Japans ein neuer Band der Serie erworben werden, und selbstverständlich gibt es schon Pläne für das erste *Dragon Ball*-Spiel für das Nintendo⁶⁴. Als die Anime-Serie *Dragon Ball Z* 1995 eingestellt wurde und ihr Schöpfer Akira Toriyama das Projekt ver-

ließ, machte sich allgemeiner Unmut in der Fangemeinde breit, so daß Bandai schon im Februar '96 die Nachfolge-Serie *Dragon Ball GT* (Grand Tour) ohne die Beteiligung Toriyamas startete. Falls Ihr von diesem ganzen Rummel nichts mitbekommen habt oder mit dem Namen *Dragon Ball* nur spärliches Wissen verknüpfen könnt, liegt es nicht an Eurer oder vielleicht unserer Nachlässigkeit, sondern an dem Umstand, daß sich der Lizenzinhaber Bandai bisher fast ausschließlich auf den japanischen Markt konzentriert hat. Zwar wurde die Anime-Serie unregelmäßig in einigen Staaten Südostasiens und den USA ausgestrahlt, bis nach Europa schaffte sie es jedoch nicht. Übersetzungen der Comics ins Englische gibt es kaum und ins Deutsche gar nicht. Wer also versucht, an entsprechendes Material heranzukommen, wird große Probleme bekommen. Videos in dem in Deutschland gängigen PAL-Format sind bisher nur in Hong Kong erhältlich, wer einen SECAM-tauglichen Videorecorder und Fernseher sein eigen nennt, kann sein Glück in Frankreich versuchen, wo einige Tapes auf den Markt gekommen sind.

Marco Häntsch



Dragon Ball - Wie alles begann

Als *Dragon Ball* vor 14 Jahren startete, war die Geschichte noch als eine Mischung aus Abenteuer- und Comedy-Elementen angelegt und enthielt viele Anleihen aus der chinesischen Folklore. Im Laufe der Zeit änderte sich dieser Stil in die heute bekannte Form, die sich als Superhelden-Epos mit vielen Kampf- und Actionszenen gestaltet. Das *Dragon Ball*-Epos nimmt seinen Anfang vor ca. 40 Jahren, als die außerirdische Rasse der Saiya-jins im Auftrag des mächtigen Eiswesens Freeza damit beginnt, sämtliche Bewohner verschiedener Planeten zu töten, um in den Besitz

der dort versteckten Dragon Balls zu gelangen. Als dieser teuflische Plan fast beendet ist, wendet sich Freeza gegen seine Verbündeten und läßt alle Saiya-jins bis auf vier Überlebende umbringen. Es sind dies Son Goku, der Sohn des Anführers der Saiya-jins, Radditz, dessen älterer Bruder sowie sein Freund Vejita. Son Goku wird kurz vor der Zerstörung seines Heimatplaneten auf die Erde gebracht und dort von Son Gohan gefunden und großgezogen. Im Alter von fünf Jahren tötet Goku unwissentlich seinen Ziehvater, als er sich während des Vollmondes in ein Affenwesen verwandelt.



Son Goku vom Planeten Vejiita und sein Sohn San Gohan (beide mit blondem Haar-schopf) sind die Helden der DBZ-Serie



Dragon Ball Z – Das größte aller Abenteuer

Die Hauptfigur Son Goku erfährt von ihrem Bruder, daß sie Mitglied einer wilden, ehemals das Universum beherrschenden Kriegerasse ist, und perfektioniert daraufhin ihre besonderen Kampfkünste. In der Form eines Super-Saiya-Jin kämpft er fortan für die Menschen und gegen die Interessen des bössartigen Freeza. Dabei kommt es auf verschiedenen Planeten immer wieder zu Auseinandersetzungen mit dem Eiswesen. Ein etwas für Verwirrung sorgendes Element dabei ist, daß getötete Kämpfer in einer anderen Welt weiterleben und sogar aus eigenem Antrieb wieder zurückkehren können. So unternehmen Son Goku, seine Frau Chi Chi, ihr Sohn San Gohan und einige befreundete Charaktere wie Go-trunks, der Sohn Vejiitas oder der Wrestler Satan Reisen durch das All und kämpfen gegen Androiden wie Perfect Cell, Dä-monen und Außerirdische, die sich die Macht der sieben Dra-gon Balls zu eigen machen wollen. Die Bedeutung dieser Dra-gon Balls wird während der Geschichte nie hinreichend ge-klärt. Ursprünglich reichte der Besitz einer unbestimmten Zahl dieser Bälle, um einen Drachen zu beschwören, der seinem Besitzer Wünsche erfüllt. In späteren Folgen der Serie tauch-te dieses aus der chinesischen Mythologie stammende Element nicht mehr auf, und die Macht ging direkt auf den Besitzer der Bälle über.



Kamisama vom Planeten Namek wird auf der Erde als Gott verehrt. Er ist der mächtigste Charakter in DBZ



Was ist das Besondere an Dragon Ball?

Trotz der Vielzahl auftretender Personen haben es die Schöpfer der Serie verstanden, Charaktere zu erschaffen, die ungeachtet ihrer äußerlichen und namentlichen Ähn-lichkeiten ein sehr individuelles Eigenleben haben. Im Laufe der Jahre entwickelten sich die Figuren wie richtige Menschen weiter, gewannen an Erfahrung und reiften, ga-ben dabei aber nie ihre ursprüngliche Identität auf. Zwei-ter wichtiger Faktor des Erfolges ist die Zeichenkunst von Akira Toriyama, der den heute bekannten Manga-Stil mit seiner Dragon-Ball-Serie prägte. Besonders die Mi-schung aus kindlich-naivem und heroisch dynamischen Zei-chenstil ist mittlerweile typisch für japanische Anime-Fil-me. Einer der Gründe, warum Dragon Ball in Japan so er-folgreich ist, aber bisher kaum im Ausland gezeigt wurde, ist der in Asien so beliebte Slapstick-Humor, der im Westen üblicherweise als grotesk oder kindisch empfunden wird.



Die Anime-Serie lebt in erster Linie von den z. T. extrem langen und detailliert dargestellten Kampfszenen



Während der ersten Dragon Ball-Serie (153 Folgen) waren die Hel-dencharaktere im Kin-desalter, in der DBZ-Se-rie (170 Folgen) sind sie erwachsen, und die Handlung gestaltet sich wesentlich actionreicher und weniger kindlich



Akira Toriyama

Akira Toriyama ist eine der be-kanntesten Persönlichkeiten in der japanischen Manga-Szene. Schon während seiner Ausbildung zum Grafik-Designer verkaufte er ei-nige seiner Kurzgeschichten an Verlage. Mit der später auch als Anime verfilmten Serie *Dr. Slump* gelang ihm der Durchbruch, bevor er mit *Dragon Ball* zum Star wurde. To-riyama zeichnet außerdem verantwortlich für das Cha-racter-Design verschiedener Nintendo-Spiele, wie der Rollenspiel-Serie *Dragon Quest*, *ChronoTrigger* und dem PlayStation-Prügelspiel *Tobal No. 1*.



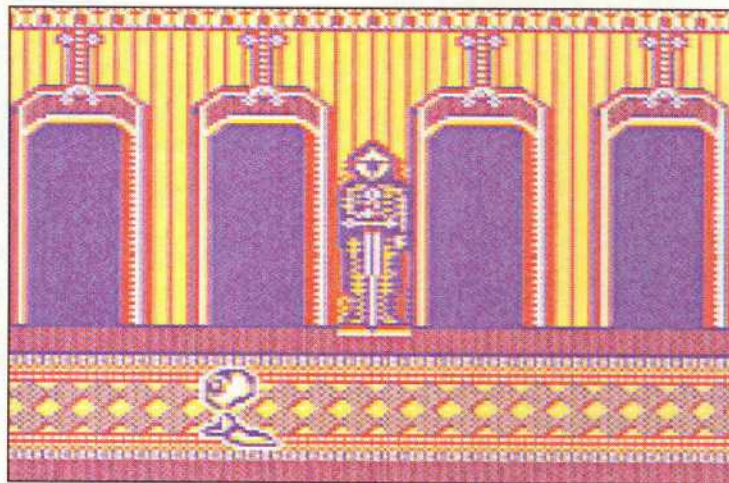


CASPER

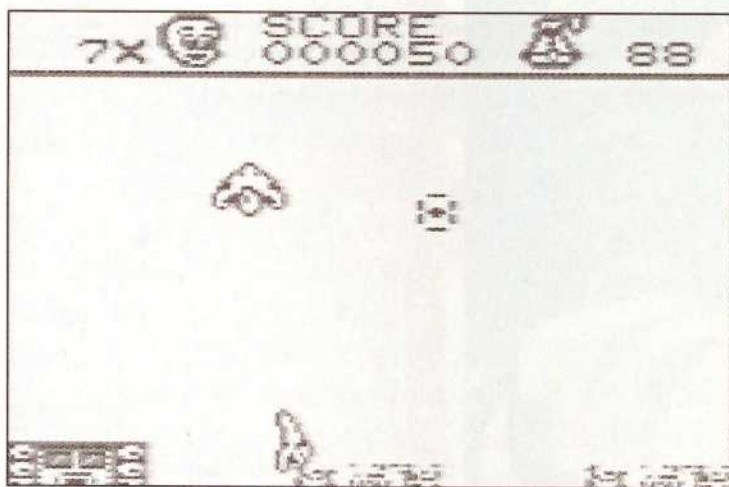
Steven Spielbergs Kinofilm Casper diente Natsume als Vorlage für ein SNES- und ein Game-Boy-Spiel. Ersteres ist noch in Arbeit, während die Version für die tragbare Konsole schon längst erhältlich ist.



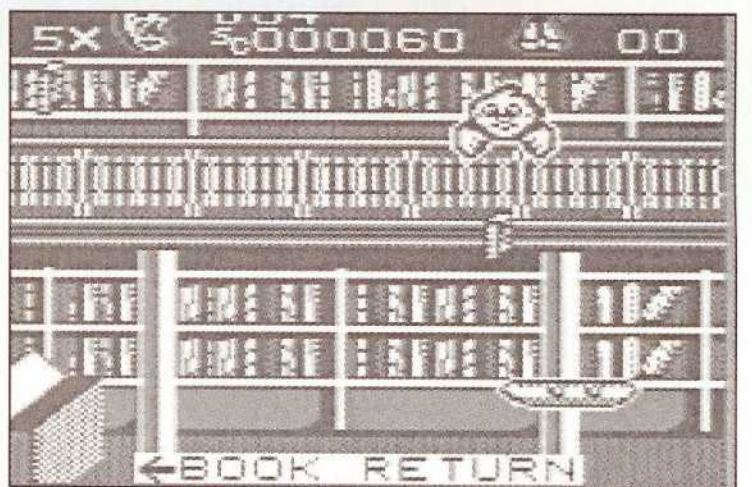
Das hübsche Titelbild (oben) und die gelungene Intro (unten) versprechen ein gutes Spiel. Doch leider ist dies nur ein leeres Versprechen



Hinter diesen Eingängen verstecken sich Spiele. Es wäre gut, wenn die Türen beschriftet wären, so daß der Spieler weiß, was auf ihn zukommt



In der Shooting Gallery tut sich wirklich nicht viel. Es ist für den Spieler absolut keine Schwierigkeit, sieben fliegende Geister zu treffen



Dieses Spiel ist zwar grafisch detailliert dargestellt, doch spielerisch genauso langweilig – Bücher in eine Kiste werfen, wer will das schon?

▲ **POSTIV!** ▲

Casper beinhaltet vier Spiele in einem, schöne Hintergrundstory

ner erinnert, sondern im Grunde nichts anderes ist. Auf der Hut vor den bösen Geistern müssen Leiter auf, Leiter ab vier Eimer mit Ooz eingesammelt werden, und schon geht Ihr als Sieger aus diesem Spiel hervor. Öffnet Ihr die

▼ **NEGATIV!** ▼

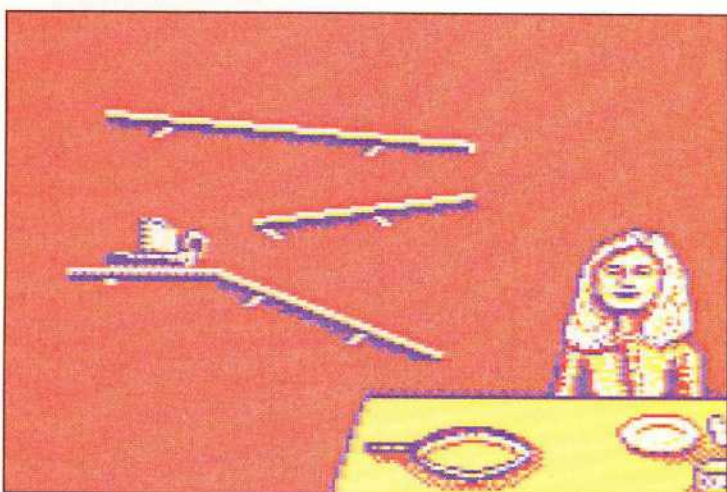
Wenig Spiel fürs Geld, die Grafik läßt einiges zu wünschen übrig

dritte Tür, findet Ihr dort ein Bücherregal, an dessen oberem Ende ein Gespenst nichts Besseres zu tun hat, als die alten Schinken aus dem Regal zu nehmen und sie fallen zu lassen. Auf Knopfdruck verwandelt Ihr Casper

in ein Trampolin, und fällt eines der Bücher darauf, müßt Ihr nur noch richtig zielen, damit das gute Stück rechts in einer Kiste landet. Schließlich bleibt noch Tür numero vier. Wer bis dahin noch nicht gähnen mußte, tut es spätestens dann. Aus verschiedenen Gebrauchsgegenständen müssen vier herausgesucht und so angeordnet werden, daß ein Frühstück damit zubereitet werden kann. Habt Ihr alle vier Spiele erfolgreich abgeschlossen, kommt

Ihr in den nächsten Level und dürft von vorne beginnen. Einfallsloser geht es wohl kaum, und Kats Vater würde sich im Ektoplasma umdrehen, wenn er das sehen könnte.

Sandra Alter



Kat wartet hungrig auf ihr Frühstück. Ihr sollt allerdings auf dem Gestänge vier Gegenstände so platzieren, daß sich eine funktionierende Maschine daraus ergibt, die selbsttätig eine Mahlzeit bereiten kann. Eine Erklärung zu jedem Gebrauchsgegenstand gibt es auf Knopfdruck (siehe rechts)

PLACE ALL THESE
ITEMS CORRECTLY TO
MAKE KAT BREAKFAST!



AN EGG CRACKER
CORRECT NOW=0

Gameplay

4-

Das gab es alles schon einmal, und es wurde endlos von Klassikern abgekupfert. Die Steuerung ist ausgesprochen zäh.

Dauerspaß

4

Casper bietet zwar vier Spiele in einem, dennoch fehlt eindeutig die Action und so kommt schnell Langeweile auf.

Grafik

4-

Außer im eher unwichtigen Titelscreen, zeigt das Spiel nur wenig Liebe zum Detail, und das Scrolling ist ruckelig.

Sound

4-

Die Musik klingt sehr düster und einfallslos, vereinzelt wird sie von scheppernden Soundeffekten unterbrochen.

TOTAL-CHECK

Genre Action/Knobelspiel
Level 3 Level à 4 Stages
Schwierigkeit
Continues unendlich
Speicherkapazität 2 MBit
Erhältlich im Handel

FAZIT

4-



Vielleicht war Kirby in einem seiner früheren Leben ja mal ein Staubsauger. Auf jeden Fall ist er in der Lage, seine Gegner aus der Nahdistanz einzusaugen



Plötzlich ist er da, wie aus dem Nichts. Keine Vorankündigung, kein Wort über das bevorstehende Comeback. In einer Nacht-und-Nebel-Aktion landete Kirby klammheimlich in den Verkaufsregalen der europäischen Geschäfte.

KIRBY'S FUN PAK

**Sehr gut spielbar, neun
Spiele in einem, viele neue
Ideen**

gesehen davon, dürfte vielen von Euch der gute Kirby ohnehin vertraut sein. Für den europäischen Markt



Nach einer kurzen Unterhaltung springt dieser unangenehme Zeitgenosse ins Bild hinein



Dieser Endgegner vollführt beeindruckende artistische Einlagen. Ihr solltet ihn aber auf keinen Fall unterschätzen, er ist brandgefährlich

wurde der Titel *Kirby Super Star Deluxe* in *Kirby's Fun Pak* umbenannt. Dies ist, neben der übersetzten Spielanleitung, jedoch auch die einzige Veränderung. Unverständlicherweise hat Nintendo es nicht für nötig gehalten, die vielen

**UNMENGEN
KNUDD**

UNMENGEN SPASS MIT DEM KNUDELHELDEN

Bidschirmtexte einzudeutschen, obwohl Kirby naturgemäß eher die jüngeren Videospieler als Zielgruppe anvisiert. Diese Schludrigkeit paßt eigentlich nicht so recht zu Nintendos sonst so sorgsamem Umgang mit Konvertierungen. Offenbar scheint man sich bei Big N angesichts der N64-Veröffentlichung doch weitaus weniger intensiv um die 16-Bit-Produkte zu kümmern als in der Vergangenheit immer wieder behauptet. Von diesem faden Beigeschmack einmal abgesehen, bietet Kirby's Fun Pak jedoch eine Unmenge Spaß. Die große Stärke des neuesten Knud- delheldenabenteuers ist die Vielseitigkeit. Das Modul beherbergt offizi-

ell acht verschiedene Spiele, ein neues ist versteckt. Zu Anfang sind lediglich vier der Spiele anwählbar, die anderen müssen durch gute Leistungen freigelegt werden. Die einzelnen Abenteuer, die Kirby unter anderem gegen König Nickerchen (King Dedede), Fat-Fat den Wal oder auch Raubvogel Dyna Blade zu bestehen hat, sind sehr abwechslungsreich ausgefallen und bieten echte Innovationen. Kirby

▼ **NEGATIN!** ▼

Mäßige Soundtracks, die Grafiken sind manchmal etwas zu bunt

kann wie Yoshi seine Gegner verschlingen, und braucht sich nicht allein darauf zu beschränken, sie in Wurfgeschosse zu verwandeln. Er kann die individuellen Fähigkeiten der Verspeisten annehmen und sogar



Zu Gast in Kirbys Kochstudio. Die kleine rosa Knautschkugel hat einige Vögel in den Kessel gelockt und gart sich ein leckeres Süppchen

einen Helfer produzieren, der fortan neben ihm herläuft und ihm zur Seite steht. Im Einspieler-Modus wird dieser Helfer vom Computer gesteuert, im Zweispieler-Simultanmodus kann dieser von einem Freund gelenkt werden. Insgesamt hat HAL ein sehr gutes und umfangreiches Spiel abgeliefert, das dank SA-1-Chip mit einigen hervorragenden Grafikeffekten aufwartet. Wen die englischen Bildschirmtexte und die poppige Niedlich-Grafik nicht stören, der kann bei diesem exzellenten Jump&Run bedenkenlos zugreifen.

Frederic Berg

Gameplay

Kirby-Erfinder HAL schuf eine nahezu perfekte Steuerung – die fast an Mario-Niveau heranreicht.

Dauerspaß 1-

Die acht bzw. neun wirklich guten Spiele bieten garantiertes Spielvergnügen für einige Wochen.

Grafik **2+**

Die Umgebungen sind zwar sehr bunt, doch dafür werden auch viele, richtig gute SNES-Effekte geboten.

Sound 2

Etwas uninspiriert düdeln nette Melodien vor sich hin.
Die Soundeffekte sind dagegen deutlich besser.

TOTAL-CHECK

Genre Jump&Run
Level 9 Spiele
Schwierigkeit mittel
Continues Batteriespeicher
Speicherkapazität 32 MBit
Erhältlich im Handel

FAZIT

1.

ICE CLIMBER

1-2 Spieler

Nintendo

ca. DM 30-50

Als das NES 1985 in Deutschland auf den Markt kam, war Ice Climber eines der wenigen erhältlichen Spiele. Die Abenteuer der hammerschwingenden Eskimos wurden somit für viele der erste Kontakt mit der Nintendo-Welt.

Ice Climber ist ein Klassiker der ersten Stunde und sollte bei jedem Nintendo-Fan nostalgische Gefühle an gute alte Zeiten wachrufen. So simpel das Spielprinzip heute erscheinen mag, vor zehn Jahren lieferten sich unzählige, konzentriert dreinblickende Spieler harte Duelle im Steineklopfen, Bergsteigen und Extraseinsammeln. Ziel des Spiels ist die Besteigung von 32 Bergen, die

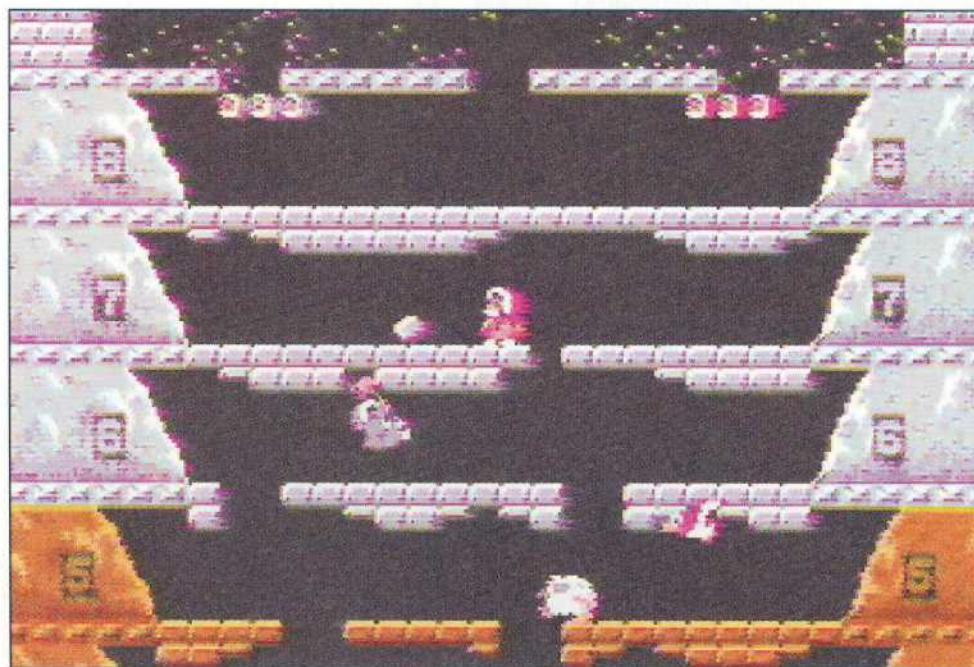
ZWEI ESKIMOS AUF DEM WEG NACH OBEN

jeweils in acht Ebenen und eine Bonus-Stage unterteilt sind. Mit Hilfe eines Hammers müssen Löcher in die Böden der höheren Ebenen geklopft werden, durch die man dann springen und somit Schritt für Schritt den Gipfel des Berges erreichen kann. Da-

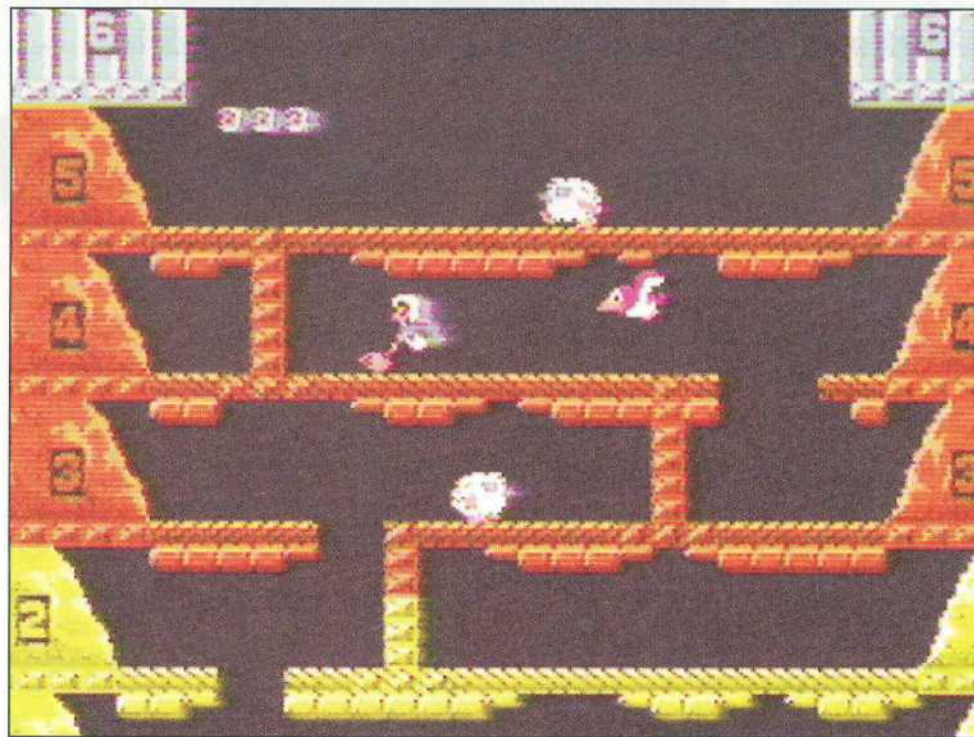


In der Bonus-Stage zeigt ein Timer die Restzeit, die zum Erreichen des Berggipfels bleibt

bei ist Vorsicht geboten, denn einige Ebenen sind mit Laufbändern bestückt und andere vereist. An einigen Stellen ist sogar nichts anderes möglich, als seinen Weg über schwebende Wolken fortzusetzen. Stürzt Ihr dabei durch ein Loch aus dem nur nach oben scrollenden Bildschirm heraus, geht ein Leben verloren.



Im actiongeladenen Zweispieler-Modus gewinnt Ice Climber viel an Unterhaltungswert



Laufbänder, Eiszapfen, Vögel und die pelzigen Toppis erschweren die Aufgabe des Eskimos

Die kleinen pelzigen Toppis kontrollieren in unregelmäßigen Abständen die einzelnen Etagen der Berge und versiegeln alle Löcher mit Eisblöcken oder Steinen. Normalerweise sollte man diese Gesellen mit einem Hammerschlag unschädlich machen, aber

kommt Ihr in einen Bonus-Abschnitt ohne Gegner. Dort müßt Ihr innerhalb von 40 Sekunden so viele Extras wie möglich einsammeln, den Gipfel des Berges erreichen und Euch dann mit einem gezielten Sprung an einem vorbeifliegenden Condor fest-



klammern.

Der besondere Reiz dieses simplen Spielprinzips eröffnet sich erst im Zweispieler-Modus, wenn es darauf ankommt, schneller als der Gegner den Gipfel zu erreichen. Dabei darf geschubst, gedrängelt und dem Widersacher sogar der Boden unter den Füßen weggeschlagen werden; es ist aber auch Teamarbeit möglich. Spieler eins kümmert sich um



Nach Ablauf einer gewissen Zeit erscheint der Eisbär und stampft die Böden nach unten



die Gegner, der andere klopft den Weg frei und wartet auf den Mitspieler. Erst ganz oben geht dann der Kampf um die Mitfluggelegenheit am Condor los.

Ice Climber ist einer der Nintendo-Klassiker, dessen Qualitäten nie richtig gewürdigt wurden. Obwohl das Spielprinzip recht simpel ist, weiß das Modul aufgrund seines exakt ausbalancierten Schwierigkeitsgrades und des Zweispieler-Modus auch noch heute zu überzeugen.

Marco Häntsch



Beim Weg über die dahingleitenden Wolken besteht erhöhte Absturzgefahr für den Eskimo

Gameplay

2

Mit etwas Geschick und Konzentration geht auch die gewöhnungsbedürftige Steuerung gut von der Hand.

Dauerspaß

3

Allein sind die 32 Level recht schnell durchgespielt, erst zu zweit kommt richtiger Spaß auf.

Grafik

3

Die Darstellung der Level ist sauber und sehr übersichtlich dabei ohne grafische Feinheiten.

Sound

3

Kaum ein anderes Spiel hat eine derart prägnante Soundkulisse und Musikuntermalung.

TOTAL-CHECK

Genre Jump&Run/Strategie
Level 32
Schwierigkeit mittel
Continues keine
Speicherkapazität 4 MBit
Erhältlich seit 1985

FAZIT
2

THEO KRANZ VERSAND & LÄDEN

Laden
97070 Würzburg:
Juliuspromenade 11

WWW.LOGON.DE/KRANZ

& LÄDEN

Laden
94032 Passau:
Bahnhofstraße 28

0180 5211844

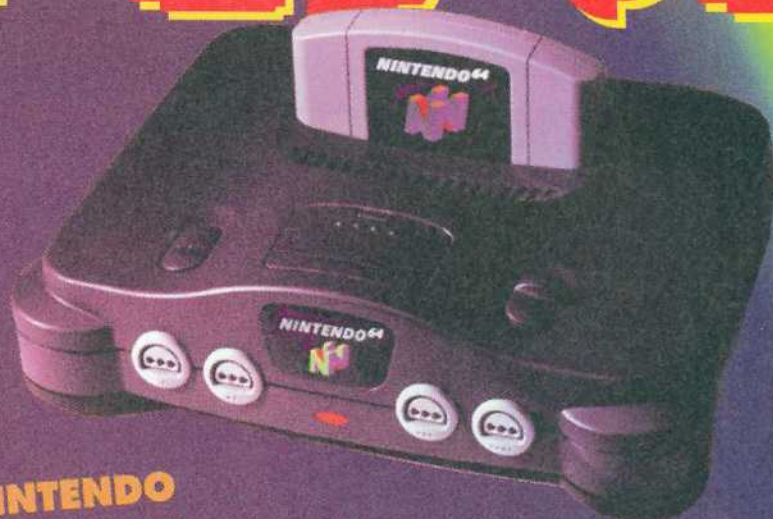
09 31 / 57 16 01



NINTENDO 64

DT. VERSION, INKL. CONTROL PAD,
AV-KABEL UND SCART-ADAPTER
WER ZUERST BESTELLT, SPIELT ZUERST

399,-



FARBIGE JOYPADS:

CONTROL PAD - GRAU	59,-
CONTROL PAD - GRÜN (MAI)	59,-
CONTROL PAD - GELB (MAI)	59,-
CONTROL PAD - ROT (MAI)	59,-
CONTROL PAD - BLAU (MAI)	59,-
CONTROL PAD - SCHWARZ (MAI)	59,-
CONTROL PAD-VERLÄNGERUNG	19,-
GAME BUSTER - ACTION REPLAY	99,-
GAME KILLER	79,-

CONTROLLER PAK - ORIG. (JUN.)	39,-
MEMORY CARD 1 MEG	69,-
MEMORY CARD 8 MEG	89,-
ANTENNENKABEL	49,-
GOEMON (MÄR.)	139,-
INT. SUPERSTAR SOCCER (MÄR.)	139,-
NBA HANG TIME (JUL.)	139,-
PILOTWINGS 64	119,-
SHADOWS OF THE EMPIRE (MÄR.)	139,-
SUPER MARIO 64	99,-
MARIO SPIELEBERATER (APR.)	24,80
SUPER MARIO KART 64 (JUN.)	99,-
TUROK DINOSAUR HUNT. (MÄR.)	139,-
WAVRACE 64 (APR.)	99,-
W. GRETZKY 3D HOCKEY (JUL.)	139,-

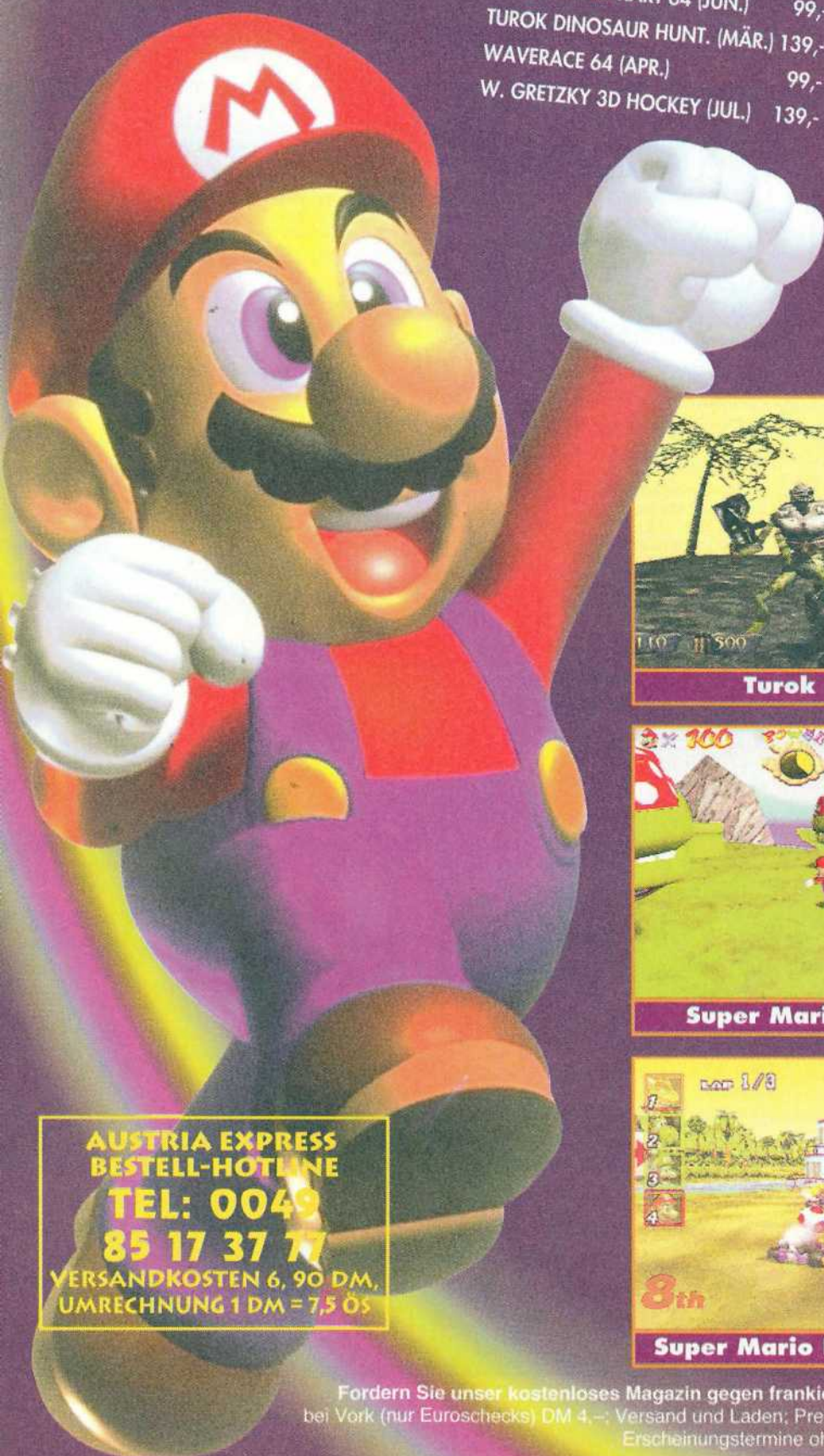
SUPER NINTENDO

AIR CAVALRY	74,-
CASPER (MÄR.)	119,-
DONKEY KONG COUNTRY 3	129,-
DSCHUNGBUCH CLASSICS (APR.)	74,-
F-ZERO	39,-
FIFA SOCCER 97	119,-
INT. SUPERSTAR SOCCER DELUXE	129,-
KIRBY'S DREAM COURSE	74,-
KIRBY'S GHOST TRAP	74,-
KÖNIG DER LÖWEN CLAS. (APR.)	74,-
LOST VIKINGS 2	69,-
LUFIA (ANFANG APRIL)	114,-
MARVEL SUPER HEROES (MÄR.)	119,-
NBA LIVE 97	119,-
NHL 97	119,-

PGA EUROPEAN TOUR	129,-
PINBALL DREAMS	74,-
SCHLÜMPFE REISEN UM DIE WELT	129,-
SIM CITY 2000	129,-
STREET FIGHTER ALPHA 2	129,-
SUPER BC KID	39,-
SUPER MARIO KART CLASSICS	59,-
SUPER SOCCER	39,-
SUPER STAR WARS	59,-
SUPER TENNIS	39,-
TERRANIGMA	114,-
ZELDA III CLASSICS	59,-

GAME BOY

GAME BOY POCKET	119,-
NETZTEIL GB POCKET (MÄR.)	39,-
DSCHUNGBUCH - CLAS. (APR.)	44,-
F-1 RACE	29,-
GARGOYLE'S QUEST	29,-
K-NIG DER LÖWEN - CLAS. (APR.)	44,-
LAMBORGHINI	29,-
MEGA MAN	29,-
MOLE MANIA	44,-
STAR WARS	44,-
TENNIS (APR.)	29,-



Turok 119,-



Super Mario 64 99,-



Super Mario Kart 64 99,-

SCHNELL, SCHNELLER THEO KRANZ VERSAND

UNSER BESONDERER SCHNELL-SERVICE: IHRE BIS 16.30 UHR BESTELLTE WARE VERLASST NOCH AM GLEICHEN TAG UNSER HAUS UND IST IN DER REGEL SCHON AM NÄCHSTEN MORGEN BEI IHNEN. BEIM VERSENDEN VON 3 ARTIKELN SOGAR PORTOFREI. NUTZEN SIE UNSEREN VORBESTELL-SERVICE: SIND BEI IHRER BESTELLUNG NICHT ALLE ARTIKEL LIEFERBAR, ZAHLEN SIE NUR PORTO FÜR DIE ERSTE LIEFERUNG, DIE NACHLIEFERUNG ERFOLGT PORTOFREI. BESTELL-ANNAHME BIS 20.00 UHR. SIE KÖNNEN AUCH UNSER KOSTENLOSES PREISLISTEN-MAGAZIN MIT FRANKIERTEM (3 DM) UND ADRESSIERTEM RÜCK-UMSCHLAG ANFORDERN. BEI BESTELLUNGEN LIEGT DIESES NATÜRLICH BEI.

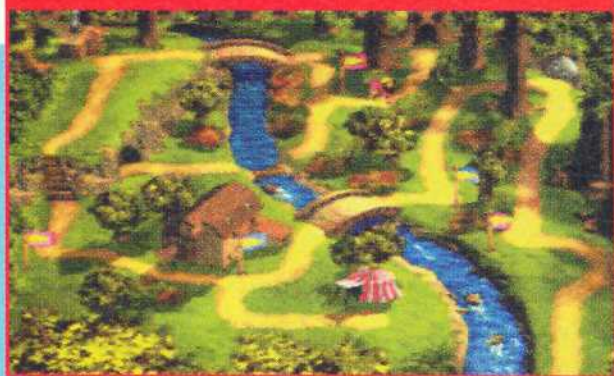
AUSTRIA EXPRESS
BESTELL-HOTLINE

TEL: 0049
85 17 37 77

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

Fordern Sie unser kostenloses Magazin gegen frankierten (DM 3,-) und adressierten Rückumschlag an. Versand per NN DM 6,90 zzgl. Nachnahmegebühr; bei Vork (nur Euroschecks) DM 4,-; Versand und Laden; Preisirrtümer, Änderungen vorbehalten; UPS DM 15,-; Porto Ausland DM 18,-; *Ladenpreise können abweichen. Erscheinungstermine ohne Gewähr. HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT. FAX 0931/571602.

Fragen Sie auch nach unseren Neuheiten für Saturn, Playstation und Mega Drive.



Die zweite Welt ist in einem malerischen Wald gelegen, durch den ein kleiner Bach fließt. Die meisten Gegner sind Ratten und die gefürchteten Zinger

DIXIE KONG'S DOUBLE TROUBLE



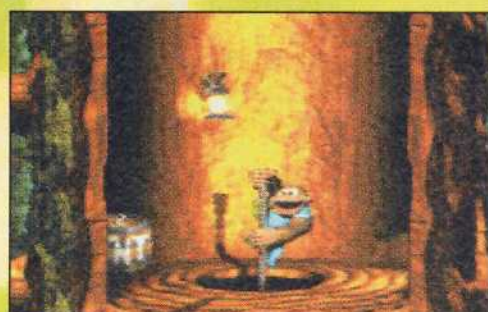
KOMPLETTLÖSUNG - TEIL 2

Das Abenteuer geht weiter

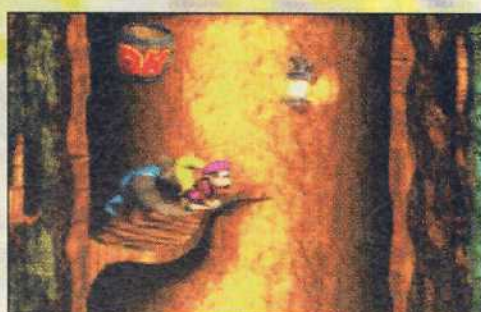
Nachdem wir für Euch in der vergangenen Ausgabe die kleinen Geheimnisse der ersten Welt lüfteten, nehmen wir uns auf den folgenden sechs Seiten die Welten zwei bis vier vor. Kiddy und Dixie müssen viele Gefahren bestehen, um ihre Freunde aus den Fängen der Kremplings zu befreien. Auf geht's! ch



Das erste Bonusfaß ist nicht schwer zu finden. Lauft im zweiten Riesenbaum durch ein Astloch nach links, und Ihr könnt es bereits sehen. Zur besseren Orientierung verhilft Euch der doppelte Boden rechts im Bild



Ganz oben auf der Zielgeraden steht ganz links ein einsames TNT-Faß. Werft es gegen die linke Wand des Baumes und klettert links-außen weiter nach oben ...



... bis Ihr an diese Stelle gelangt! Nun ist Dixies Propellersprung gefragt. Laßt Sie durch das obere Loch weiter nach rechts schweben ...



... bis hinter den rechten Riesenbaum! So gelangt Ihr direkt in den zweiten Bonusraum des Levels. War doch leicht, oder?



Dieses DK-Faß liegt direkt auf dem Weg und ist an sich auch nichts Besonderes. Doch wenn Ihr Dixie mit einen Huckepackwurf – wie auf dem oberen Bild gezeigt – nach links oben befördert, kommt Ihr der DK-Münze immer näher



Vom Ast über dem DK-Faß könnt Ihr bereits den Hüter der DK-Münze und ein Metall-Faß sehen, mit dem Ihr dem Bösewicht das begehrte Gold abnehmen könnt



Für diejenigen unter Euch, die sich nicht durch den gesamten Level kämpfen möchten, verraten wir Euch ausnahmsweise einmal eine kleine Abkürzung. Der Boden des zweiten Riesenbaums des Levels hält nicht nur eine Bärenmünze ...



... für Euch bereit, sondern auch ein Warp-Faß! Alles, was Ihr tun müßt, um zum Ende des Levels teleportiert zu werden, ist an die Stelle zu springen, an der Ihr das Faß auf diesem Bild sehen könnt. Viel Spaß, Drückeberger!



Wenn Ihr die Zeit des schnellen Bären Bash in der flotten Fluß-Flitzerei unterboten habt, ist er so sauer, daß sein Wutanfall Euch den Weg zu einem Bananenvogel ebnet



Kiddys Platscher-Sprung ist in diesem Level sehr hilfreich. Er bringt die Affen nicht nur schnell übers Wasser, sondern verschafft den beiden Helden auch Zutritt zum ersten Bonus-Faß



Um in die zweite Bonus-Stage des Levels zu gelangen, müßt Ihr in die linke Ecke des Tümpels tauchen, über dem das N schwebt. Dort findet Ihr ein !-Faß, das Euch für kurze Zeit unbesiegt macht. So könnt Ihr mit etwas Geschick ...



... unbeschadet über die roten Zinger hüpfen und auf diese Weise zum begehrten Faß gelangen. Doch Vorsicht! Ihr habt nur einen einzigen Versuch, da die Zinger nach ihrem Ableben nicht wieder neu erscheinen



Die DK-Münze ist diesmal gut versteckt. Ihr müßt bis zum Ende des Levels laufen und dann plötzlich kehrtmachen, um dem Bienenschwarm zu entgehen. Hüpf mit Kiddy über den letzten Tümpel nach links und holt sie Euch

LEVEL 3 – Allerlei Geschrei

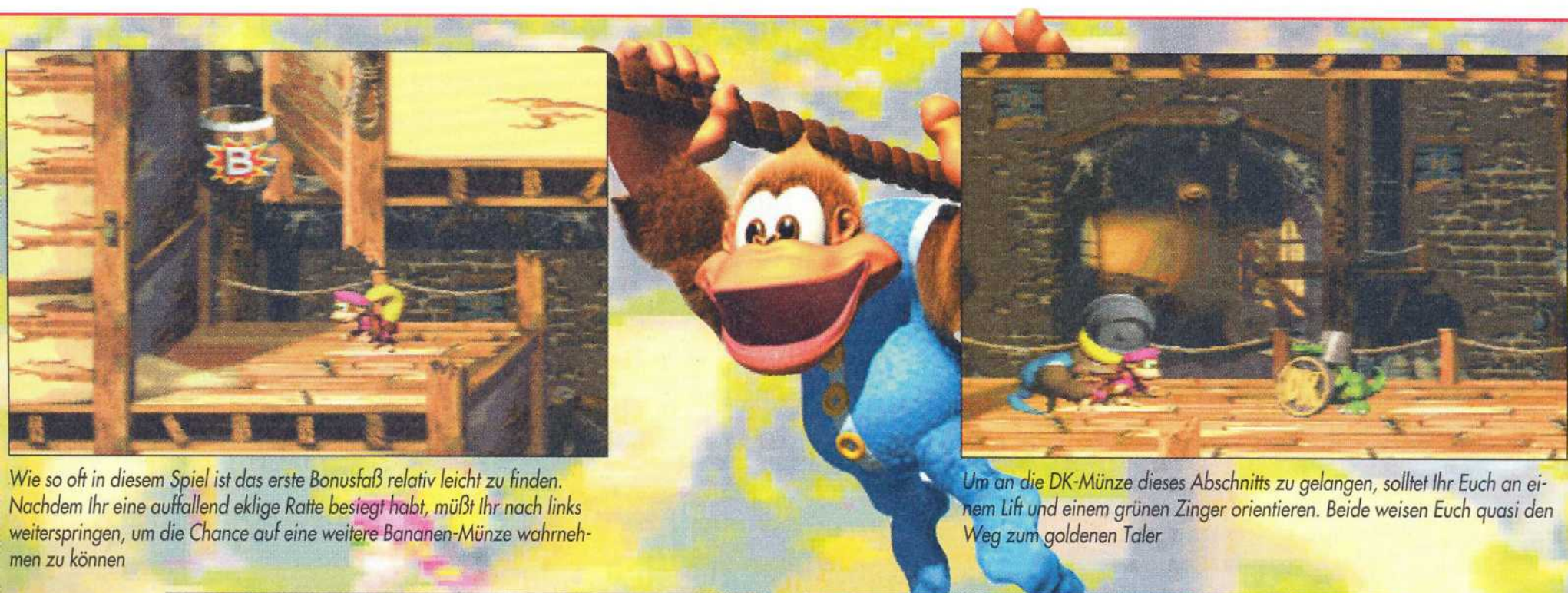
LEVEL 4 – Springende Spinnen

LEVEL 5 – Fässer Flasko

...oder „Keine Ahnung, was der Titel zu bedeuten hat“

...oder „Springende Spinner wäre passender“

...oder „Wer denkt sich eigentlich diese Namen aus?“

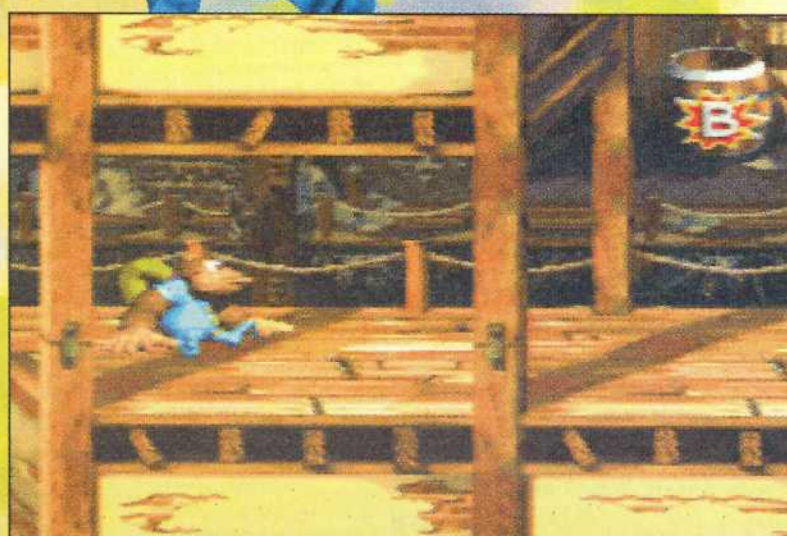


Wie so oft in diesem Spiel ist das erste Bonusfaß relativ leicht zu finden. Nachdem Ihr eine auffallend eklige Ratte besiegt habt, müßt Ihr nach links weiterspringen, um die Chance auf eine weitere Bananen-Münze wahrnehmen zu können

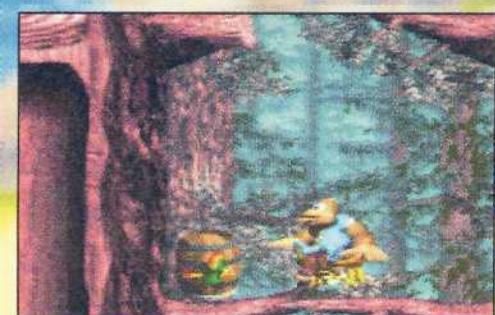
Um an die DK-Münze dieses Abschnitts zu gelangen, solltet Ihr Euch an einem Lift und einem grünen Zinger orientieren. Beide weisen Euch quasi den Weg zum goldenen Taler



Nach einem beschwerlichen Weg durch den rattenverseuchten Holzschuppen gelangt Ihr endlich zum Restart-Faß und somit zur Mitte des Levels. Das zweite Bonus-Faß ist nun ganz in der Nähe. Springt mit der Huckepack-Technik von einem Laufrad zum Nächsten und ...



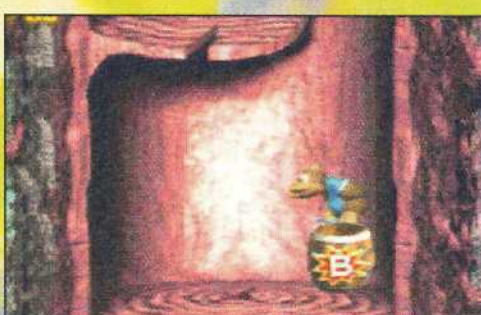
... schon steht Ihr vor dem Eingang der Bonus-Stage. Wer die Huckepack-Wurftechnik mit Kiddy beherrscht, hat bei solchen Aufgaben keine Probleme



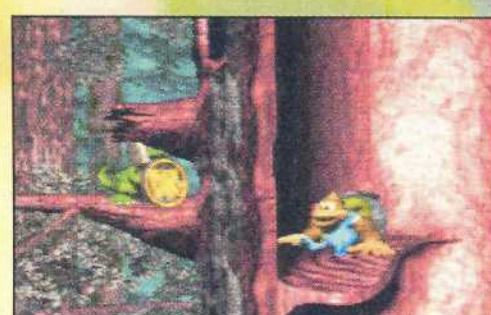
Zwischen zwei Riesenbäumen hüpfte eine kleine gelbe Spinne auf und ab. Laßt Euch von Ihr nach unten befördern, und Ihr seht bereits das Faß Eures alten Freundes Squaks



Als wendiger Papagei könnt Ihr nun den gesamten Level erkunden. Ihr werdet bald auf das erste Bonus-Faß stoßen



Das zweite Bonus-Faß ist im Grunde ebenfalls kinderleicht zu finden. Nach dem ein kleiner Specht an Euch vorbeigeflogen ist, wißt Ihr, daß Ihr dem Faß nicht mehr fern seid



Der rechte Riesenbaum enthält ein Katapult-Faß, das Euch zu der hier gezeigten Position befördert. Kiddys vollschlanker Körper verdeckte leider gerade das „zierliche“ Metall-Faß

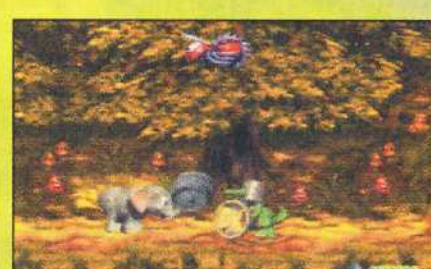


Um in das erste Bonus-Faß zu gelangen, bedarf es einer Kettenreaktion. Tankt zunächst ein paar Tropfen Wasser – bleifrei versteht sich. Springt als Ellie – der einsamen Banane folgend – in das Katapult-Faß.

Auf diese Weise gelangt Ihr auf den rechten Absatz. Dort müßt Ihr den dicken Vogel naßspritzen, der daraufhin ein TNT-Faß auf den roten Zinger fallen läßt. Jetzt ist der Weg frei



Da Ellie nicht tauchen kann, müßt Ihr bis zum Ende des Levels laufen, um Euch wieder in Affen zu verwandeln



Die DK-Münze ist leicht gefunden, aber um an das Faß zu gelangen, müßt Ihr es mit dem Rüssel ansaugen

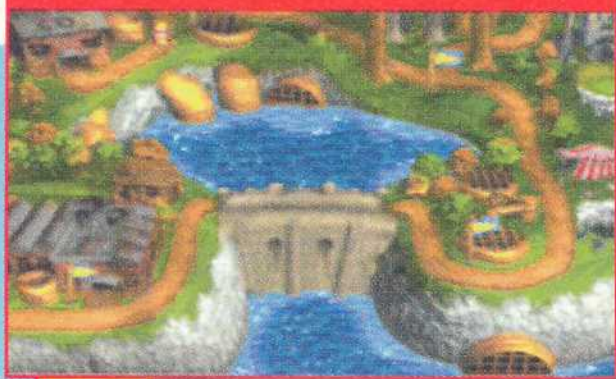
2. BOSS

Die Riesenspinne Archi ist genauso finster, wie sie dreinschaut. Oben rechts steht ein unbegrenzter Fässervorrat für Euch bereit



TIPS & TRICKS

WELT 3



Die dritte Welt ist ein gigantisches Industriegebiet, das der Natur leider nur noch wenig Platz zur Entfaltung übrigließ

DIXIE KONG'S DOUBLE TROUBLE



Der erste Bonus wartet kurz hinter dem Restart-Faß unten links auf Euch. Vorsicht vor dem Lavakessel!



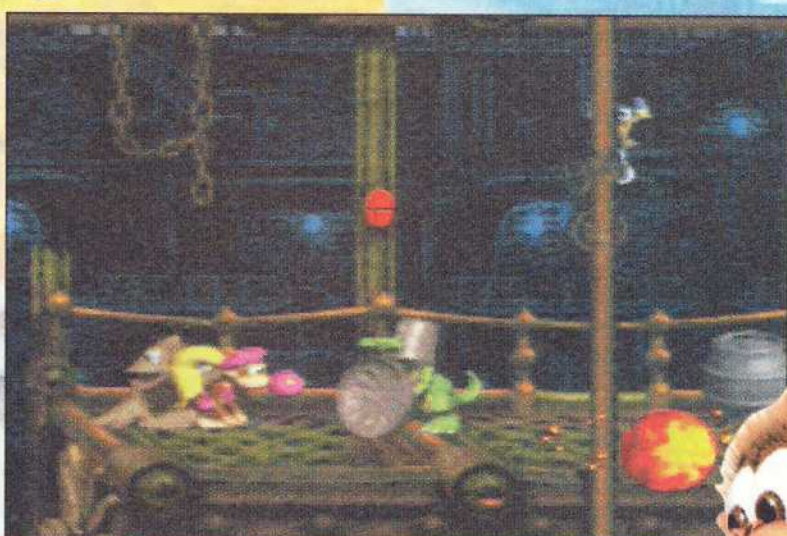
Aus unserer beliebten Sendereihe „Die einsame Banane weist den Weg“ sehen Sie heute: Das zweite Bonus-Faß im Level ist oben rechts in der Ecke versteckt. Wir wünschen Ihnen gute Unterhaltung. Mittels Huckepackwurf gelangt Ihr auf eine Plattform



Von dieser Plattform müßt Ihr einen gewagten Sprung nach rechts ausführen, um zum Bonus-Faß zu gelangen



Na also! Das war doch gar nicht schwer. Verglichen mit dem, was Euch im Laufe dieses Spiel noch erwartet, war diese Übung sogar kinderleicht



Um zur DK-Münze zu gelangen, müßt Ihr Euch zunächst nach oben links kämpfen und dann nach rechts weiterlaufen. Der Weg ist einfacher, als es sich hier anhört. Ihr stoßt fast von selbst drauf



Auf der dritten oberen Schiene wird eine einsame Banane (aha) von einem grünen Zinger bewacht. Laßt Euch von dem Vieh nicht abschrecken und düst einfach weiter drauflos. Ein Knall, ein Fall, und schon seid Ihr im Bonuslevel



Der harmlose rote Käfer kann Euch unter Umständen um den Besuch des zweiten Bonusraumes bringen. Springt auf gar keinen Fall auf den Käfer, sondern fahrt weiter auf den Abgrund zu, denn ...



... auch dort erscheint urplötzlich ein Bonus-Faß, sobald die beiden Affen es berühren.



Die DK-Münze ist in dieser Stage viel einfacher zu finden als die Bonusräume. Springt kurzerhand links über das Katapult-Faß, also in die dem Ziel entgegengesetzte Richtung, und Ihr seht sie schon

LEVEL 1 — Feuerball-Knall

... oder „Feuerball? So hieß doch mal 'n Bond“

LEVEL — 2 Handrohr-Terror

... oder „Aktion rohrfrei“

LEVEL 3 — Rege Säge

... oder „Und die Säge, die hat Zähne“

LEVEL 4 — Furioses Flinten-Feuer

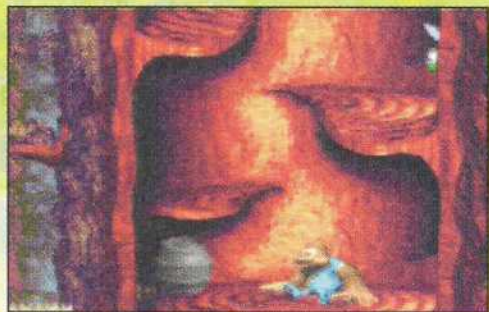
... oder „Spiel mir das Lied vom Feff“

LEVEL 5 — Laues Labyrinth

... oder „Was soll hierdrau lau sein?“



Die Bonus-Fässer sind in diesem Level leicht versteckt, allerdings müßt Ihr sehr schnell sein, um zu ihnen zu gelangen. Die rege Säge macht bekanntlich niemals halt. Also Tempo!



Und noch einmal ist Schnelligkeit gefragt. Schnappt Euch das Metall-Faß und räumt damit den grünen Zinger aus dem Weg! ...



... Dieser garstige Zeitgenosse versperrt Euch nämlich den Zugang zum zweiten Bonus-Faß



Puh, das wäre geschafft. Da ist das Ziel, und die DK-Münze ist auch schon zu sehen. Aber Moment mal, da fehlt doch noch was. Hey, wo ist das Faß geblieben?!



Unter dem Buchstaben G ist eine einzelne Banane, die sich bei Kontakt in ein Katapult-Faß verwandelt und Euch nach oben befördert



Dort wartet schon ein !-Faß auf Euch, und Ihr könnt von nun an auf der Säge spazieren gehen, ohne Schaden zu nehmen



Greift Euch das herumliegende Metall-Faß und wiederholt die Ich-hol-mir-jetzt-die-DK-Münze-von-dem-grünen-Kaoten-Prozedur!



Das erste Bonus-Faß wird von einem kleinen Wicht mit Kanone bewacht. Squitters Netze sind jedoch stärker als die feindlichen Projektile, und wild um Euch schießend gelangt Ihr sicher zur Bonus-Stage



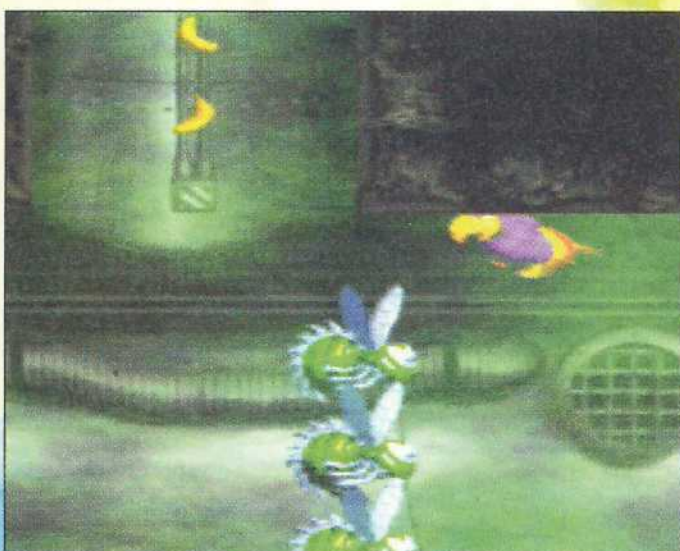
Beim zweiten Bonus-Faß ist Euch der Typ mit der Mega-Bazooka sogar eine echte Hilfe. Sucht den, der mit normalen Fässern von rechts nach links schießt, und hüpf von einem Faß zum nächsten



Aha, ein TNT-Faß mit einem großen S darauf. Schießt eins von Squitters Netzen ab, und Ihr verwandelt das Faß zu Metall ...



... Nun könnt Ihr seelenruhig auf den Netzen nach rechts laufen und dabei zusehen, wie der DK-Münzen-Wächter von seinem Kollegen hinterrücks (wie im Wilden Westen) erlegt wird



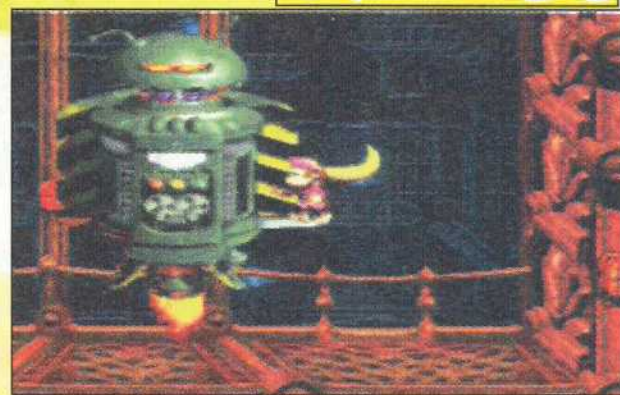
Auf das erste Bonus-Faß sind drei Bananen gerichtet, und drei grüne Zinger fliegen darunter Patrouille. Laßt erst einmal weiter nach rechts zum Restart-Faß, dahinter wartet der lila Squawks schon auf Euch. Zwar kann er die Bösewichter nicht vertreiben, aber er kann über sie hinweg zum Bonus-Faß flattern



Der untere grüne Zinger auf diesem Bild bewegt sich sehr schnell. Seht schneller und fliegt an ihm vorbei nach unten! Zur Belohnung gibt's das zweite Bonus-Faß



Wenn sich der Papagei am Verbotsschild von Euch verabschiedet, hinterläßt er Euch noch ein Metall-Faß, damit Ihr Euch die DK-Münze schnappen könnt. Nett, was?



Diese Rostbeule ist halb so gefährlich wie sie aussieht. Nur vor dem Feuer und den Laser-Augen solltet Ihr Euch in acht nehmen. Springt auf den rotierenden Plattformen nach oben, und hüpf Kaos ein paarmal auf dem Kopf herum

3. BOSS

TIPS & TRICKS

WELT 4

DIXIE KONG'S DOUBLE TROUBLE



Die Barboon-Bucht ist ein schönes Wasserreich, das vor allem für seine riesigen Wasserfälle bekannt ist



... Um dorthin zu gelangen, müßt Ihr Euch nach unten durch schlagen, wenn Ihr die grünen länglichen Fische mit dem grimmigen Grinsen zum vierten Mal seht



An dieser Stelle schwimmen die grünen Fische ausnahmsweise von links nach rechts, was die Korallenhürde nur noch erschwert. Gebt Euch einen Ruck, und nutzt eine Pause der Fische aus, um zum zweiten Bonus-Faß zu gelangen



Mit einem großen Platscher landen die beiden Al im Meer. Sie müssen nicht weit schwimmen, um bereits das erste Bonus-Faß sehen zu können ...



Halt! Bevor Ihr nun munter auf den Ziel-Mast hüpf, lauft erst einmal nach rechts weiter, um die DK-Münze in diesem Level zu bekommen



Diese kleine Karte erklärt sich eigentlich von selbst. Die gezeigte Stelle findet Ihr kurz vor dem Restart-Faß. Falls es beim ersten Mal nicht klappt, nur nicht den Mut verlieren

Um in den Besitz der DK-Münze zu gelangen, müßt Ihr, nachdem Ihr das Faß über den Wächter geworfen habt, hochspringen. Ein Katapult-Faß erscheint und schleudert Euch in eine andere Richtung



Nach dem Ihr Euch von Eurem gefiederten Freund wieder getrennt habt, müßt Ihr nach rechts unten gehen. Dort wartet das zweite Bonus-Faß in diesem Level

LEVEL 1 — Bazzas Blockade

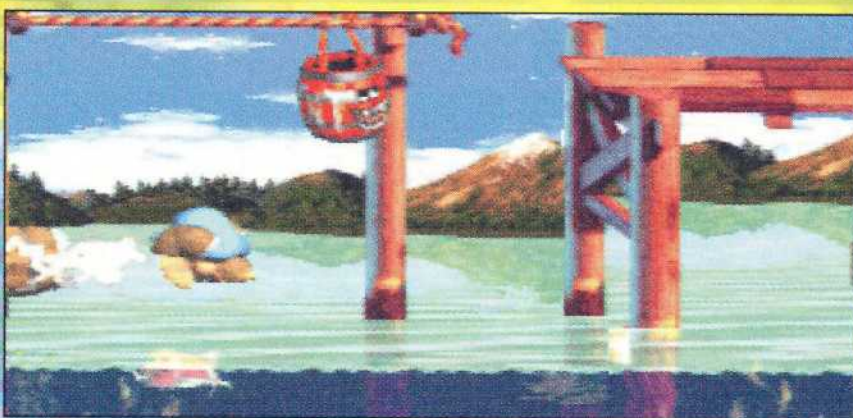
oder „Augen zu und durch“

LEVEL 2 — Fässer-Feuerwerk

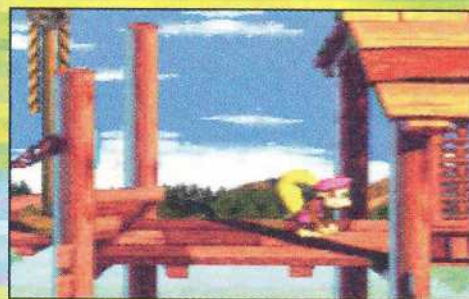
oder „Hat jemand 'ne Kopfschmerztablette?“



Ui, Kiddy fühlt sich in der Gesellschaft der beiden Zinger sichtlich unwohl. Ein Grund mehr, sich zu beeilen



Laßt Euch an den hängenden TNT-Fässern nach unten fallen. Das erscheinende Kartapult-Faß schleudert Euch direkt ins zweite Bonus-Faß



Um die DK-Münze zu bekommen, müßt Ihr das Metall-Faß hinterm Ziel benutzen



Diese Stelle ist nicht weit vom Anfangspunkt gelegen. Achtet einfach auf die einsamen Bananen. Toller Trick, was?



Als Orientierungshilfe sollten Euch zwei Muskel-Kremlings dienen, die direkt unter dieser Stelle auf und ab laufen. Bespritzt die Zinger mit Wasser, um ins zweite Bonus-Faß zu gelangen



Kleine Geschenke erhalten die Freundschaft. Ellie hinterläßt Euch ein Metall-Faß, mit dem Ihr Euch die DK-Münze erobern könnt



Schwimmt von oben nach unten links, dann wieder hoch und daraufhin nach rechts, schon seid Ihr so gut wie in der ersten Bonus-Stage

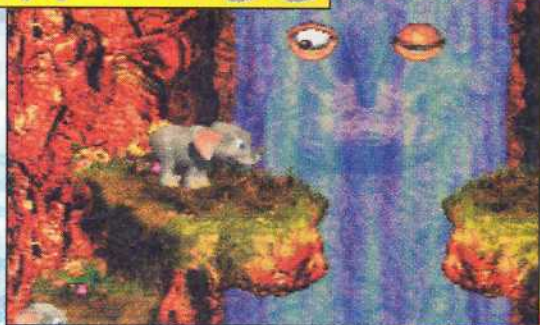


Die dritte Muschel vorm Ziel bewacht das zweite Bonus-Faß. Achtet auf den gefräßigen Nibla!



Ein Bild sagt mehr als 1000 Worte. Springt an der gezeigten Stelle mit einem Huckepackwurf nach links, und holt Euch die DK-Münze

4. BOSS



Squirt ist einer der simpelsten Endgegner des Spiels. Spritzt ihm dreimal Wasser in die Augen, wenn sie vor dem Wasserfall erscheinen, und wiederholt die Prozedur ein paar Mal



Die possierlichen Bananenvögel zu bekommen, ist gar nicht so schwer, wenn man weiß, wo man suchen soll. Deshalb findet Ihr hier in Kurzform die Welten und Abschnitte, in der die verbleibenden 13 Vögel zu finden sind.

Kremwood-Forest, Archis Vorrat; Mekanos, Himmlische Hatz; Baboon-Bucht, Bounty Bay; K3, Gletscher-Grotte; Gipfelgrad, Gipfel-Kitzel; Kaos, Karacho-Kanal; Oberwelt, Kong-Höhle (Hoovercraft), Geheime Bucht (Turboski), Belchas Versteck, Ks Schatz und Gipfel-Hort (Die drei letzten Flattermänner können nur mit dem Gyrocopter erreicht werden!)

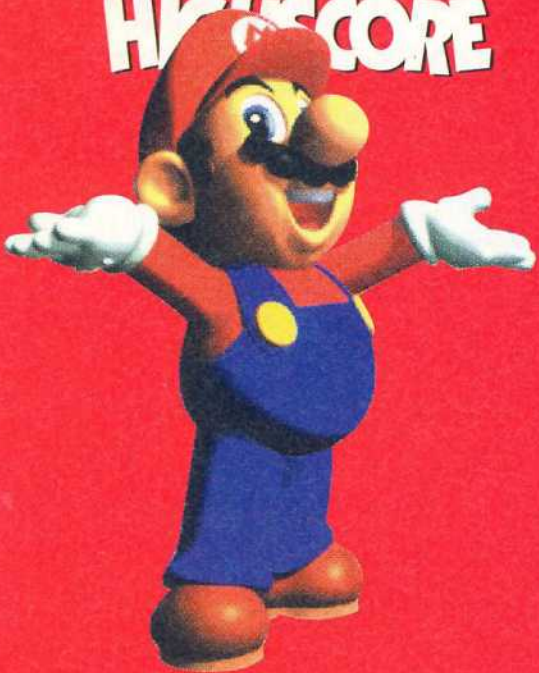
to be continued

LEVEL 3 — Hiechende Hasps
... oder „Mas hiteschön ist ein Hasp?“

LEVEL 4 — Fässer-Gewässer
... oder „Mit allen Wasser gewaschene Fässer“

LEVEL 5 — Fisch-Filepitz
... oder „Pille-Palle Häp'n Igu ist der coolste“

HIGHSCORE



Super Mario Kart und kein Ende. Anscheinend haben sich viele von Euch auf diesen 16-Bit-Klassiker spezialisiert ...

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 plazierte sind! Wir würden uns freuen, wenn Ihr uns auch noch einen Brief beilegen könntet, in dem Ihr Euren Namen samt Adresse und Telefonnummer gut leserlich notiert. **Eure Bestzeit 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 ChristianLackner	1:59:53
2 Frank Klocke	1:53:90	4 Andre Niendorf	2:03:63
		5 Stephan Simeth	2:05:13

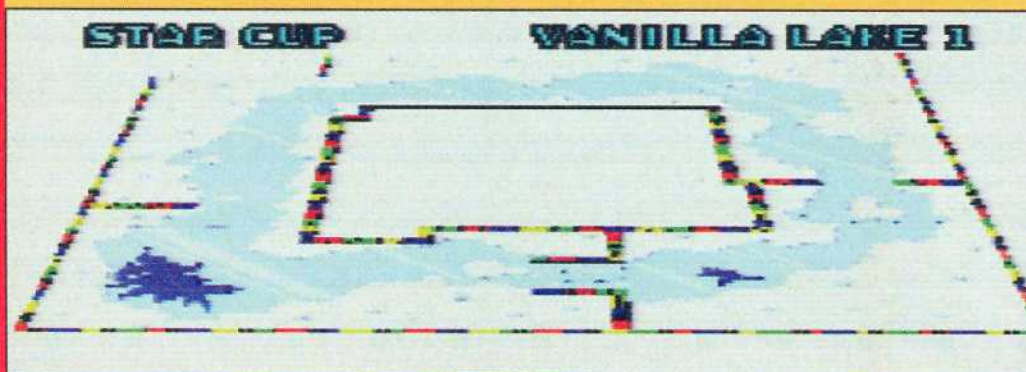
Track No. 3:



Vanilla Lake 1:

1 Sascha Dragomirov	57:13	3 Karsten Schmitz	1:07:32
2 Lars Lorenz	1:05:48	4 Andre Niendorf	1:08:99
		5 Christian Lackner	1:15:06

Track No. 4:



Ghost Valley 3:

1 Mike Gimmer	1:15:54	3 Christian Nolte	1:17:11
2 Sven Reimers	1:15:78	4 Andre Niendorf	1:17:59
		5 Sascha Dragomirov	1:17:92

HIGHSCORE

F-Zero

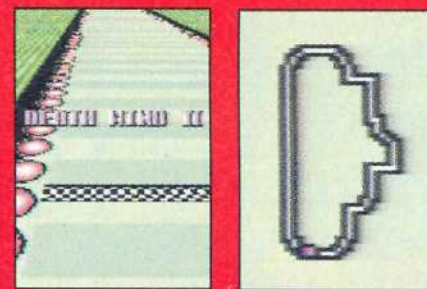
Neben der Super Mario Kart-Raserei läuft natürlich auch weiterhin unser F-Zero-Highscore-Wettbewerb. Damit dieser auch richtig spannend wird, brauchen wir natürlich Eure tatkräftige Unterstützung. Also laßt Eure Antigravitationsgleiter warmlaufen und los geht's!

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

Im Heft-Shop könnt Ihr TOTAL!-Ausgaben nachbestellen. Füllt dazu einfach den Coupon aus und schickt ihn an untenstehende Adresse!



TOTAL! 3/96



Specials: NintendoTM Software, Killer Instinct 2, Star Wars-Poster
SNES-Tests: FIFA Soccer '96
NES-Test: The Legend of Zelda
Tips&Tricks: DKC 2, WeaponLord, Chrono Trigger
Sammelkarten: zwei Super Mario 64-Daumenkinos

TOTAL! 4/96



Specials: Breath-of-Fire-II-Guide
SNES-Tests: Toy Story, Breath of Fire II, Final Fight 3
GB-Tests: Worms, M. Machines 2
NES-Tests: Elite
Tips&Tricks: DKC 2, Chrono Trigger
Sammelkarten: Earthworm Jim, Secret of Evermore

TOTAL! 5/96



Specials: Mega Man-Report, Die 50 besten SNES-Spiele (Teil 1)
SNES-Tests: Civilization, Kirby's Dream Course, Mega Man X3
GB-Tests: Killer Inst., Mega Man 5
Tips&Tricks: Secret of Ever., DKC 2
Sammelkarten: Breath of Fire II, Killer Instinct 2

Achtung!
 Ältere Jahrgänge können leider nicht mehr nachbestellt werden.
 Wer Informationen aus alten TOTAL!-Ausgaben sucht, kann sich an einen der vielen Nintendo-Clubs wenden. Fast alle Clubs besitzen eine vollständige Bibliothek und helfen Euch sicherlich gern weiter.
 Entsprechende Adressen findet Ihr z. B. in der Börse!

TOTAL! 6/96



Specials: Drei Jahre TOTAL!, Interview mit Mario-Erfinder Shigeru Miyamoto, Secret-of-Mana-2-Report, Die 50 besten SNES-Spiele (Teil 2)
SNES-Tests: S. Bomberman 4
GB-Tests: Toshinden, Wave Race
NES-Test: Star Wars
Tips&Tricks: Toy Story (Teil 1)

TOTAL! 7/96



Specials: E3-Messe-Report, Die 50 besten SNES-Spiele (Teil 3)
SNES-Tests: Super Mario RPG, Star Trek: Deep Space Nine
GB-Tests: Probotector
NES-Test: Pirates!
Tips&Tricks: Toy Story (Teil 2), B.-A.-Toshinden-T&T-Poster

TOTAL! 8/96



Specials: Interview S. Miyamoto, N64-Special, SM 64 (Teil 1), Die 50 besten SNES-Spiele (Teil 4)
SNES-Tests: Donald in Maui Mallard, Pinocchio
GB-Tests: Toy Story, Kirby's B. Ball
Tips&Tricks: S. Mario RPG (Teil 1)
Sammelkarten: Toy Story, KI 2

TOTAL! 9/96



Specials: SM 64 (Teil 2), PW 64 (Teil 1), Turok-Interview, DK-Biographie (Teil 1)
SNES-Tests: Olympic Summer Games, Actraiser
GB-Test: Game-Boy-Classic-Reihe
Tips&Tricks: S. Mario RPG (Teil 2)
Sammelkarten: Turok, DKC 3

TOTAL! 10/96



Specials: SM 64 (Teil 3), PW 64 (Teil 2), Virtual-Boy-Rep., DK-Biographie (Teil 2), FX-Spiele, Lufia II (Teil 1)
SNES-Tests: Lufia & The Fortress of Doom, Super R-Type
GB-Tests: Sword of Hope II
Sammelk.: 2 PW-64-Daumenkinos

TOTAL! 11/96



Specials: Super Mario 64 (Teil 4), Wave Race 64 (Teil 1), PilotWings 64 (Teil 2), Lufia II (Teil 2)
SNES-Tests: Die Schlümpfe reisen um die Welt, Tetris Attack, Spirou
GB-Tests: Schlümpfe, Street Racer
Tips&Tricks: Mega-Man-Cheats
Sammelkarten: Lufia II, Spirou

TOTAL! 12/96



Specials: Super Mario 64 (Teil 5), Wave Race 64 (Teil 2)
SNES-Tests: DKC 3, Worms
GB-Tests: Donkey Kong Land 2
Tips&Tricks: T&T-Register, Secret of Mana 2 (Teil 1)
Sammelkarten: Wave Race 64, Secret of Mana 2

TOTAL! 1/97



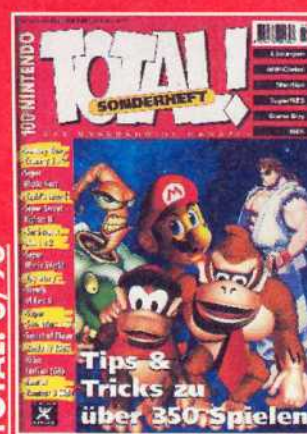
Specials: SM 64 (Teil 6), Shoshinkai '96 Messe-News, Wayne Gretzky's 3D Hockey, Killer Instinct Gold
SNES-Tests: Terranigma, Street Fighter Alpha 2, Winter Gold
Tips&Tricks: GB-T&T-Register, Secret of Mana 2 (Teil 2)
Sammelk.: Shigeru Miyamoto

TOTAL! 2/97



Specials: SM 64 (Teil 7), Mario Kart 64 (Teil 1), KI Gold, Star Wars: SotE, Jahresrückblick '96
SNES-Tests: Lufia, Sim City 2000
GB-Tests: Pocahontas
Tips&Tricks: DKC 3 (Teil 1), KI Gold, Super Mario 64
Sammelkarten: Marvel S. Heroes

TOTAL! 3/97



Das **Tips&Tricks-Special des Jahres '96** bietet die besten Kniffe zu über 350 verschiedenen Spielen für GB, NES und SNES, umfangreiche Komplettlösungen, z. B. zu den SNES-Hits DKQ, Breath o. F. II, Secret of Evermore und Toy Story sowie einige Hundert Action-Replay-Codes.

Stck.

- ☐ SONDERHEFT
 3/96 DM 5,80
☐ 3/96 DM 6,80
☐ 4/96 DM 6,80
☐ 5/96 DM 6,80
☐ 6/96 DM 6,80
☐ 7/96 DM 6,80
☐ 8/96 DM 6,80
☐ 9/96 DM 6,80
☐ 10/96 DM 6,80
☐ 11/96 DM 6,80
☐ 12/96 DM 6,80

Stck.

- ☐ 1/97 DM 6,80
☐ 2/97 DM 6,80



Garantie: Ich weiß, daß ich diese Bestellung innerhalb von 10 Tagen schriftlich widerrufen kann. Zur Wahrung der Widerrufsfrist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs (Poststempel). Die Widerrufsfrist beginnt mit Absendung des Bestellcoupons (Poststempel). Die Kenntnisnahme dieses Hinweises bestätige ich durch meine zweite Unterschrift.

Name _____
 Straße _____
 PLZ/Ort _____
 Datum/Unterschrift _____
 (Bei Jugendlichen unter 18 Jahren Unterschrift des Erziehungsberechtigten.)

Datum/Unterschrift
 (Bei Jugendlichen unter 18 Jahren Unterschrift des Erziehungsberechtigten.)

Achtung! Bitte vergeßt die Versandkosten nicht!
 Lieferung per Nachnahme nicht möglich.

☐ per Euro-Scheck zur Verrechnung
 (Kartenummer bitte nicht vergessen!)

Bitte keine Überweisung!

Für Mehrfachbestellungen bitte Stückzahlen eintragen! Die Lieferung erfolgt schnellstmöglich nach Vorratslage. Mit Erscheinen dieser Ausgabe verlieren alle anderen Preislisten ihre Gültigkeit. Briefmarken werden als Zahlungsmittel nicht angenommen! Die Ware bleibt bis zur vollständigen Bezahlung Eigentum des Verlages.

Versandkosten
 Inland DM 5,- / Ausland DM 12,-

ADRESSE:
 TOTAL! Heft-Shop,
 Friedensallee 41, 22765 Hamburg

TIPS & TRICKS WANTED!

**Hallo, im schönsten
Monat des Jahres!**

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! 2/97 heißen:
Heiko Handereit, Bonn
Beate Kleemann, Hannover
Thomas Glodde, Leichingen

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

TIPS &

NINTENDO 64

Mario Kart 64

Wie Ihr unserem Mario Kart 64-Report entnehmen könnt, birgt die



Nintendo⁶⁴-Raserei zahlreiche Geheimnisse. Eines werden wir Euch hier kurz erklären. Time-Trial-Fanatiker können sich an einer ganz besonderen Überraschung erfreuen.



Wenn Ihr folgende Zeiten auf den entsprechenden Kursen unterbietet, dürft Ihr gegen den jeweiligen Namensgeber der Strecke antreten. Auf der Mario-Circuit-Strecke erwartet Euch beispielsweise der motorisierte Superklempner.

Strecke	Zeit
Luigi Circuit	1:20:00
Mario Circuit	1:30:00
Princess Circuit	1:40:00

Wichtig: Dieser Trick funktioniert ausschließlich im Time-Trial-Modus.



Und noch ein weiterer Tip: Auf der Rainbow Road im Special Cup gibt es eine äußerst praktische Abkürzung. Bereits kurz nach dem Start könnt Ihr, bevor das starke Gefälle beginnt, durch einen beherzten Sprung nach links über die Streckenbegrenzung gelangen. Nach einem tiefen Fall landet Ihr wieder auf dem Track. Auf diese Weise könnt Ihr einen großen Teil der Strecke abkürzen.

SUPER NES

Secret of Mana

Statt sich nach einem verlorenen Kampf vom Sessel erheben zu müssen, um das Spiel zu reseten, könnt Ihr auch ganz bequem L + R + Select + Start drücken, wonach ebenfalls wieder von vorne begonnen werden kann. Auf diese Weise habt Ihr mehrere Versuche, einen Gegner zu besiegen.
Peggy Petzold, Benndorf

Earthbound

Eine der Grundregeln in einem Rollenspiel ist, jeden Menschen und jedes Tier, jedes Monster und jede

TRICKS

Shorties



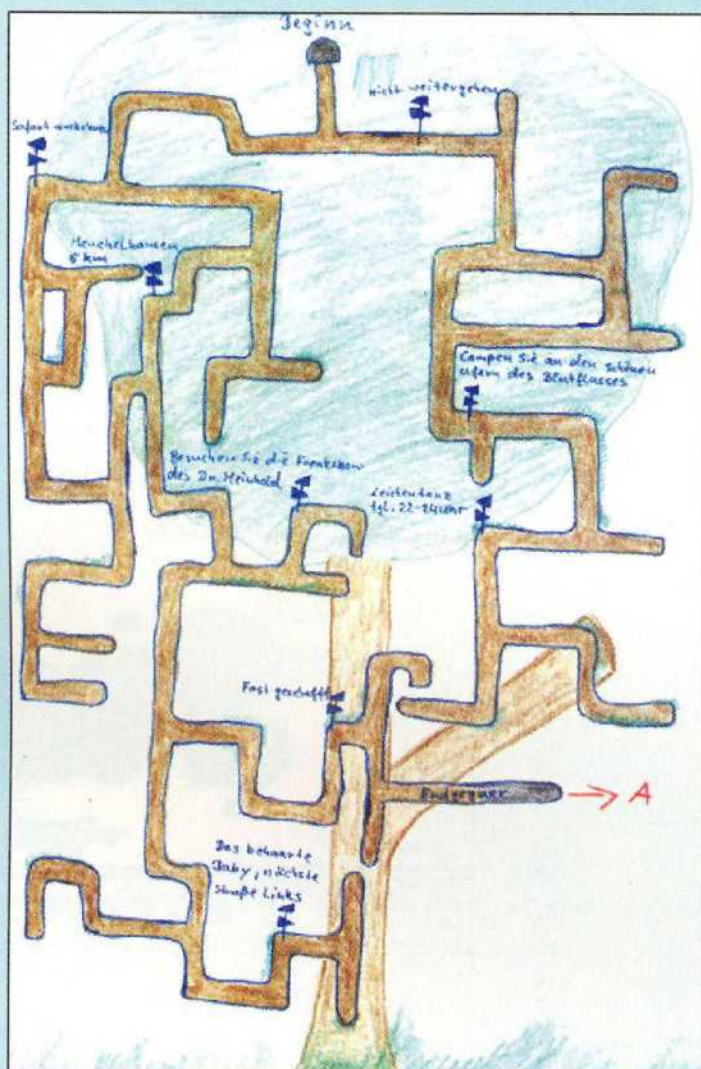
Statue anzusprechen, um Informationen oder anderes zu bekommen. Denn bekanntlich liegen die Lösungen vieler Rätsel im Detail bzw. eben in solchen Informationen versteckt. Doch reicht es manchmal nicht aus, nur einen Versuch in dieser Richtung zu starten. Deshalb ist es besonders bei Earthbound ratsam, speziell wenn der Gesprächspartner beim zweiten Ansprechen anders antwortet, noch mehrmals mit ihm zu sprechen, bis sich weitere Infos erfahren lassen. Nach einer gewissen Anzahl von Gesprächen erhaltet Ihr entweder 50 \$, eine large Pizza, einen Su-



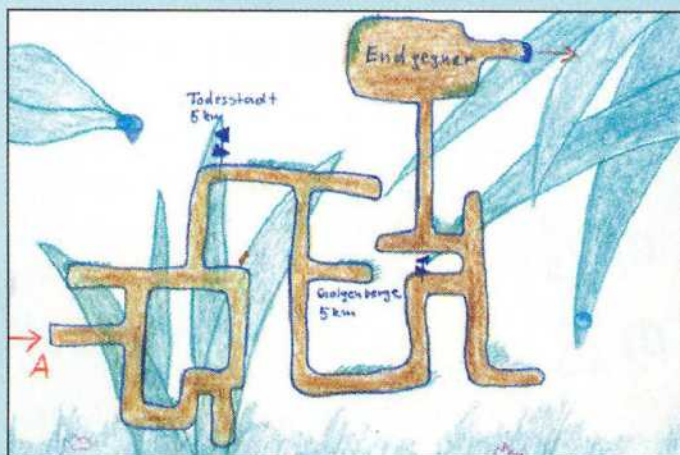
per Plush Bear oder weitere Nützlichkeiten. Die Orte, an denen mehrere Gespräche mit dem gewünschten Erfolg möglich sind, solltet Ihr Euch für spätere Spiele vormerken, denn so erleichtert Ihr Euch das Fortkommen doch erheblich.
Jürgen Kandomeit, München

Secret of Evermore

Es soll ja immer noch Leute geben, die sich im Schattenwald verlaufen. Klar, ist ja auch nicht so einfach, sich in dem labyrinthartigen Terrain auf Antrieb zurechtzufinden. Peggy Petzold hat zur Hilfestellung zwei nützliche Karten daheim an-



gefertigt, zudem gibt sie aber auch noch einen simplen, aber sehr nützlichen Tip. Verfahrt einfach wie folgt: Begegnet Euch nach dem Einschlagen eines neuen Weges kein Oglin (sitzt auf einem Baum,



das häßliche Viech), so ist die Richtung falsch. Nur wenn Ihr einen Oglin zu Gesicht bekommt, könnt Ihr den eingeschlagenen Weg bedenkenlos weiterverfolgen. Die Orientierung im Wald ist somit nun im Grunde äußerst unkompliziert und natürlich zeitsparend.
Peggy Petzold, Benndorf

Street Fighter Alpha 2

Frank und Claude Hansen aus Luxemburg – schönen Gruß an unsere Fans im Ausland! – haben ein paar Nettigkeiten für Prügel-spiel-Freunde zusammengetragen.

Neuer Hintergrund: Um im Versus Modus einen neuen Hintergrund zu bekommen, müßt Ihr folgendes tun: Ruft den Versus-Bildschirm auf und dann den Screen, in dem die Hintergründe an-

gewählt werden können! Bewegt den Cursor auf Sagat und drückt für fünf Sekunden den Start, danach noch X! Laßt den Startknopf nicht los, bevor die neue Stage erscheint! Nun könnt Ihr in Australien antreten.

Neuer Kämpfer:

Es gibt auch noch einen Leckerbissen für alle Street Fighter-Erfahrenen. Chun-Li ist anwählbar, und zwar im alten Kostüm aus Super Street Fighter II. Ruft den Versus-Bildschirm auf und dann den Screen, in dem die Kämpfer



weg den Cursor dann auf Chun-Li und drückt für fünf Sekunden den Start, danach noch X! Laßt den Startknopf nicht los, bevor die Kampfarena erscheint! Nun könnt Ihr mit der Kultfigur antreten.

Neue Farben:

Wem die vorgegebenen Farben nicht so recht zusagen, der kann neue anwählen. Bei der Auswahl eines Fighters haltet Ihr dazu einfach zwei beliebige Tritt- oder Schlag-Buttons gedrückt bis der Kampf beginnt.

Frank und Claude Hansen, Hivange – Luxemburg

Secret of Mana 2

Fortsetzung aus TOTAL! 2/97:

Nachdem Ihr das Schloß durchsucht habt, gelangt Ihr ins Freie. Links werdet Ihr einen Raum entdecken, der jedoch unwichtig ist. Neben dem Raum gibt es einen Tunnel, in dem sich ein geheimer Durchgang befindet. Nach einer Weile werdet Ihr auf eine Abzweigung treffen. Der rechte Weg führt direkt zu einer Statue, der linke Weg bringt Euch zum Endgegner. An dieser Stelle könnt Ihr Euch noch einmal versorgen lassen und natürlich auch abspeichern. Geht nun weiter nach links, und Ihr werdet feststellen, daß Eure Verbündete von Ninjasoldaten angegriffen und auch verletzt wurde. Greift schnell ein, damit die beiden Bösewichter fliehen. Bevor Ihr sie je-



TIPS & TRICKS

Shorties

doch verfolgt, solltet Ihr die Gelegenheit nutzen und mit der Verbündeten sprechen. Nun rennt Ihr den Ninjas zur Tür hinterher und betretet den Raum. Dort befindet sich ein Kamin, der sich als Endgegner entpuppt. Mit einigen kräftigen Schlägen und ein wenig magischem Zauber sollte das Ungetüm besiegt werden können. Nach dem Kampf entdeckt Ihr einen Durchgang im Raum. Geht hinein, und Ihr trefft auf die beiden Soldaten, die sich sofort in zwei große Samurais verwandeln. Auch sie fordern Euch zum Kampf, in dem sich schnell herausstellt, daß die beiden nicht zu unterschätzen sind. Doch mit ein wenig Geschick könnt Ihr sie beseitigen. Anschließend begeben sich Euch nach oben zur Königin des Schlosses. Redet kurz mit der königlichen Hoheit und sie wird sich in Luft auflösen. Danach findet Ihr Euch in einem Thronsaal wieder, in dem auch Eure Verbündete wartet. Sprecht mit Ihr!

Nun geht Ihr vom Fuße des Schlosses weiter in die nächste Höhle, in der Ihr den magischen Stein gesehen habt. Geht mit jedem Partymitglied an den Stein heran und drückt jeweils den A-Button! Um neue Stärke und ein anderes Aussehen zu bekommen, sucht Ihr eines der nun anwählbaren Zeichen aus. Nehmt ruhig das allererste! Es bedeutet, daß Ihr ab sofort mehr Schlagkraft besitzt. Das zweite Zeichen verleiht mehr magische Kräfte. Ihr werdet sehen, daß Ihr eine neue Power-Leiste bekommen habt. Allerdings sind die genauen Auswirkungen eines Zeichens noch nicht vollständig gelöst, denn alle sieben werden ja leider nur in Japanisch erklärt. Am Ende drückt Ihr den B-Button, wenn alle sieben Zeichen grün aufleuchten. Frisch und voller Energie stapft Ihr nun los

zur Stadt. Dort angekommen, bemerkt Ihr, daß sich keine Soldaten mehr in der Stadt aufhalten. Am Stadtrand werdet Ihr nun ungewollt Zeuge folgender Szene: Die aufgebrachten Bürger schubsen einen Freund von Euch hin und her. Natürlich solltet Ihr gleich eingreifen, damit die Leute ihn in Ruhe lassen und es nicht zum Kampf kommt. Nun sprecht Ihr kurz mit ihm und übernachtet in einem Zimmer. Abspeichern nicht vergessen!

Am nächsten Morgen sucht Ihr den Waffenshop auf und kauft Euch eine Superrüstung. Danach wandert Ihr zum Hafen und bezahlt den geforderten Preis für eine Überfahrt. Auf dem Weg in die nächste Stadt schreckt Ihr durch einen lauten Schrei auf. Sucht nach der Ursache! Monster haben das Schiff überfallen, und Ihr müßt gegen zwei Geister antreten. Danach findet Ihr hinter der ersten Tür einen Shop. Geht nun die Treppe hinauf zur nächsten Tür (Dort ist ein wichtiger Zettel mit Symbolen angebracht.)! Der Raum dahinter kann allerdings nicht ohne weiteres betreten werden. Lest darum den Zettel!

Folgende vier Zeichenfolgen sind darauf abgebildet:

Ⅲの△ ㄥの△
 ㄥの△ ㄥの△

Im Anschluß rennt Ihr nach rechts in einen Raum, in dem Ihr von Monstern angegriffen werdet. Erledigt sie und begeben sich zurück in den Raum, in dem Ihr zuvor geschlafen habt! Dort ruht Ihr erneut und speichert ab.

Fortsetzung folgt ...

Maik Martin, Meerane

GAME BOY

True Lies

Da es ja durchaus passieren kann, daß Ihr wieder einmal *True Lies* für den Game Boy in Händen haltet und ausgerechnet dann die Waffen



strecken müßt, wenn sich eines der beiden Paßwörter ankündigt (z. B. verliert Ihr das letzte Leben in Level drei), werden Euch sicherlich diese beiden Paßwörter helfen:

Der Park RSSHLS
 Die Betriebsfeier QFFCSS
 Joshi aus Zandt

Kirby's Dream Land

Um in ein geheimes Menü mit Soundtest, Lebenspegel und anderen Nettigkeiten zu kommen, drückt Ihr im Titelschirm einfach gleichzeitig unten + B + Select. Es gibt auch noch ein zusätzliches Spiel,

das Ihr folgendermaßen aufruft: Drückt im Titelschirm gleichzeitig oben + A + Select! Nun erscheint der Schriftzug 'EX-TRAGAME'.
 Joshi aus Zandt



Mystic Quest

Falls jemand die Samurai-Ausrüstung samt Helm nicht finden kann, sei ihm hiermit geholfen. An der Stelle, wo Ihr die Wasserfälle hochgezogen werdet, solltet Ihr so viele Monster wie nur möglich besiegen. Nach einer ganzen Weile

geben die Samurais Schatztruhen mit wertvollem Inhalt frei. Mit ein wenig Glück kommt Ihr so auch schnell an die begehrte Rüstung und den Helm.

Sollte noch jemand den Aegisschild suchen, dann empfiehlt Joschi: Nachdem Ihr Excalibur er-



halten habt, müßt Ihr Euch immer wieder mit den elefantenähnlichen Wesen herumschlagen. Irgendwann geben sie den Schild frei.

Joshi aus Zandt

Game

Castle

NEU

Game Castle
Kurze Mühren 4
20095 Hamburg
Hamburg Hauptbahnhof)
Tel. : 040 / 331623

Angebot des Monats :

Command & Conquer SAT - 79,90 DM

Sowiet Strike PSX - 79,90 DM

&

Game Castle
Bahrenfelderstr. 187
22765 Hamburg
(Hamburg Altona)
Tel. : 040 / 390 50 61
Fax : 040 / 390 50 62

INZAHLUNGSNAHME VON SPIELE

Ankauf - Verkauf - Tausch

Versand : 040 / 390 50 62 - 040 / 390 50 81

Helpline TIPS &

Fragen

Gun Hazard Front Mission II (SNES)

Ewald Lubenik würde gern erfahren, wie das Missionsziel im zweiten russischen Level lautet. Außerdem sucht er nach einer Möglichkeit, den Endgegner in der Basis am Ende des Levels zu besiegen. Sein Mech ist auf Level 34, Ausbaustufe III, die Hauptwaffe auf 04, z. B.: SG-04, LG-04, VG-04. Die Zusatzwaffen, drei an der Zahl, stehen alle auf Level 30 bis 40.

Primal Rage (SNES)

Samurai Misel sucht sämtliche Fatalities. Wer kann ihm behilflich sein?



Cliffhanger (SNES)

Maik Arendt interessiert sich brennend für Cheats und ARP-Codes. Wer etwas in dieser Art in petto hat, soll sich bitte melden.

T2 - Judgment Day (SNES)

Marc Dziersk fragt, wie er im ersten Level an die Beförderungsmittel kommt, um im zweiten Level weiterzumachen. Es wäre schön, wenn ihm jemand helfen könnte.

Secret of Evermore (SNES)

Torben Müller fehlen die Diamantenaugen, die er für die Rakete braucht. Er kämpft endlos gegen die Oglie, aber sie nehmen kein Ende. Wer hat einen Tip für ihn?



Antworten

Jurassic Park (SNES)

Markus Franke kann Daniel ein gehöriges Stück weiterhelfen. Ellie Sattlers ID-Karte befindet sich auf dem Schiff in der untersten Etage, allerdings benötigt man Sicherheitsstufe 2, um dorthin zu kommen – die entsprechende Autorisation findet man im Unterlevel 2 des Schiffes. Ebenfalls auf dem Schiff gibt es die Karte von Wu, eine gründliche Erforschung von Unterlevel 1 bringt sie an den Tag. Der Kontrollraum ist im Unterlevel des Besucherzentrums, weiterhin gibt es zwei Funkräume zu entdecken. Aus dem Ersten kann man zum Schiff funken, allerdings wird Sicherheitsstufe 1 benötigt und Wus ID-Karte, um die entsprechenden Räumlichkeiten im Erdgeschoß des Raptorengeheges betreten zu können. Der zweite Funkraum im Unterlevel 3 des Schiffes stellt den Kontakt mit dem Festland her, dort sind die Zutrittsbedingungen ähnlich komplex: Sicherheitsstufe 2 ist ebenso ein Muß wie die ID-Karte von Arnold, und diese gibt es ganz unbürokratisch in der Strandhütte.

Illusion of Time (SNES)

Florian Rills Problem bei der Suche nach dem Endgegner im 50-Juwelen-Bonuslevel ist recht schnell gelöst: Auf halbem Wege muß eine Treppenbrücke überquert werden – und unter einer Brücke befindet sich normalerweise auch etwas. Beispielsweise ein hübsch getarnter Untergang, durch den man mit der Slide-Attacke hervorragend auf die andere Seite hindurchrutschen kann. Der Weg zum Boß ist dann anschließend nicht mehr weit.

Super Mario RPG (SNES)

Jason Heil kann bei seiner Suche nach dem versteckten Casino geholfen werden: Als Eintrittskarte wird unbedingt die Bright Card benötigt. Diese erhält man im Booster Tower, wenn man den



LESER HELFEN LESERN

● Alle kennen ihn, den Frust, einem Gegner ausgeliefert zu sein, nach Stunden keinen Ausgang gefunden zu haben oder einfach nicht weiterzukommen ...

Doch das muß nicht sein!

HELPLINE – LESER HELFEN LESERN

● Stellt uns die Frage, die Euch bedrückt. Wenn wir Euch helfen können, werden wir nicht nur Eure Frage, sondern auch gleich die Antwort veröffentlichen.

● Falls wir mit Blindheit geschlagen sind, werden wir die Fragen an die anderen Leser weitergeben – und zwei Ausgaben später solltet Ihr die Antwort lesen können. Das funktioniert aber nur, wenn Ihr auch fleißig schreibt. Also:

● Schreibt uns, wenn Ihr eine Frage habt – wir drucken sie.

Wenn Ihr auf eine Frage die Antwort habt, schreibt uns ebenfalls!

Eure Post geht an: **X-plain Verlag • TOTAL! Helpline**
Friedensallee 41 • 22765 Hamburg

Bis dann, wir warten voller Spannung auf Eure Zuschriften!!!

Jongleur auf der Treppe etwa acht- bis zehnmal bei seinem Spielchen schlägt. Anschließend sucht man in einer der fünf Röhren vor dem Aufstieg ins Cloud Kingdom nach einem Raum, in dem links oben ein Schnapper angekettet ist. Dieser wird besiegt und an dieser Stelle einige Male in die Luft gesprungen. Es erscheint eine Plattform, die zum Casino führt.

Claymates (SNES)

Patrick Dennechaud hat nützliches für Jennifer Röhle:

Warzone 1: In Clayton's Yard muß man bei der ersten Blume viermal hochspringen und kommt so in den Pacific.
Warzone 2: Dort gilt es, bei einem Magnetkasten in Cape Clayneveral viermal hochzuspringen, und sofort öffnet sich der Weg nach Japan.

Warzone 3: Für diesen Trick muß der dritte Level noch einmal durchgespielt werden. In Lily Pods muß man dann ganz nach rechts laufen, um dort auf den Monster-

macher zu treffen. Das letzte Mal muß auf den Monstermacher draufgesprungen werden, danach viermal hochspringen.

Zelda III (SNES)

Dominic Pollinger beantwortet Sascha Schielkes Frage: Zuerst den östlichsten Raum im Obergeschoß aufgesuchen. Nun wirft man eine Bombe in den Kasten und sprengt den Boden. Anschließend wird das Mädchen aus dem Keller befreit und mit ihr zusammen der Endgegner aufgesucht. Sören Bielow hat dazu noch anzumerken: Es empfiehlt sich, den vierten Palast als zweites zu spielen, da man dann den stärkeren Krafthandschuh bekommt und somit früher sein Schwert härten kann. (Dazu in der Schattenwelt dort hingehen, wo in der Lichtwelt die Bibliothek ist.)



TRICKS

Action Replay

ACTION-REPLAY-CODES

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

Die auf dieser Seite abgedruckten Parameter funktionieren nur in Verbindung mit einem Action Replay Modul.
Unsere Aktion „Vermeiste Codes“ geht selbstverständlich weiter. Wer also noch bestimmte ARP-Codes sucht, kann sich an uns wenden, und wir werden versuchen, sie für Euch aufzutreiben. Beteiligt haben sich: Klaus Kollhoff, Antonio Bloise, Marcel Kiel, A. Petersen und Jens Krause. Vielen Dank an Euch!

Donkey Kong Country 3 - Dixie Kong's Double Trouble

Achtung! Diese Codes funktionieren nur mit dem Action Replay MK II. Das MK III löst den Kopierschutz des Moduls aus, woraufhin alle Spielstände gelöscht werden.

7E05 DB05 unendl. Leben
7E05 D999 99 Bananen
7E05 D163 99 Bonusmünzen

7E05 D529 41 DK-Münzen
7E05 CF63 99 Bärenmünzen
7E05 D30F 15 Bananenvögel
7E1C D1XX Art der Fortbewegung frei wählbar gehen
XX = 00 Motorboot
XX = 01 Hovercraft
XX = 02 Turboski
XX = 03 Gyrocopter
7E05 B640 zweiter Affe

Secret of Mana

7E00 4D05 Levelskip

Super B. C. Kid

7E10 1E02 unendl. Leben

Toy Story

7E00 1FXX Levelanwahl
XX = 00 Das alte Armee-Spiel
XX = 01 Alarmstufe Rot!
XX = 02 Ego-Probe
XX = 03 Alptraum Buzz
XX = 04 Schubs den Buzz
XX = 05 Die Rache der Spielzeuge
XX = 06 Lauf, Rex, lauf!
XX = 07 Buzz-Kampf
XX = 08 Das alte Armee-Spiel
XX = 09 Im Greifer-Automaten

XX = 10 Reketen-Mann
XX = 11 Ende
XX = 0A Automaten
XX = 0B Labyrinth
XX = 0C Die Krallen
XX = 0D Sids Werkbank
XX = 0E Kampf den Mutanten-Spielzeugen
XX = 0F Roller-Bob
XX = 0F Gib Gummi

7E29 E209 unendl. Zeit (Alarmstufe Rot!)

Incantation

7E08 4603 unendl. Leben
7E11 1530 unendl. Energie
7E0E 6903 3 Halme

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

Tel.: 02504 - 9330 - 0

Persönliche Bestellannahme

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

FREAK'S SHOP

Bernd Herfurth

An- und Verkauf von Gebrauchtspielen

Tel.: 02504 - 9330 - 12 & 14

Alfred-Krupp-Str. 24 48291 Telgte

SUPER NINTENDO
PAL VERSION

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> 139,95
CIRCUS MYSTERY 79,95
Donald Duck Maui Mailard 109,95
DONKEY KONG COUNTRY 99,95

Donkey Kong Country 2
<mit deutscher Anleitung> 99,95

Donkey Kong C. 3 119,95

EARTH WORM JIM 2 69,95
Eye of the Beholder <us> 59,95
FIFA SOCCER '96 89,95
FIFA SOCCER '97 119,95
ILLUSION OF TIME 99,95
INCANTATION 89,95
INT. SUPERSTAR SOCCER 89,95
ITCHY & SCRATCHY 59,95
IZZY'S QUEST OLYMPIC 69,95
JOE & MAC 3 59,95
JUSTICE LEAGUE Task Force 59,95
KAWASAKI SUPERBIKES 89,95

KIRBY'S FUN PACK 89,95

KIRBY'S GHOST TRAP 69,95

KÖNIG DER LÖWEN <us> 69,95

LUFIA 4.87 109,95

LUFIA 2 <us> 129,95

MARIO'S PICROSS <j> 69,95

MICKEY & MINNI 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

PINOCCHIO 89,95

PUZZLE BOBBLE 59,95

SECRET OF MANA 109,95
SIN CITY 2000 129,95
SPIROU 89,95
STAR TREK N.G. <ausführliche 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

SUPER TURRICAN 2 <us> 89,95

SWAT KATS <us> 69,95

TERRANIGMA 109,95

TETRIS & DR. MARIO 69,95

TEYIN ATTACK 79,95

TICK, THE <us> 69,95

Tim im Sonnentempel 109,95

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 79,95

WEAPON LORD <a> 69,95

WILD SNAKE <us> 69,95

WINTER GOLD 109,95

WORLDMASTER GOLF 59,95

WORMS 109,95

Wrestlemania Arcade 69,95

WWF Raw & Video 59,95

ZELDA CLASSIC 69,95

ZUBEHÖR:

5 Spieler Adapter 29,95

6 BUTTON PAD 19,95

ADAPTER US / PAL 29,95

ANTENNENKABEL 19,95

ANTENNEN-UMSCHALTER 2,95

JOYPAD 2in1 <SN & MD> 39,95

JOYPAD mit Card 49,95

NETZTEIL 19,95

RGB / AV Kabel "Cinch" 19,95

RGB / SCART Kabel 19,95

Spielberater "diverse" ab 19,80

UMBAU 50/60 Hertz 79,95

TOP-ANGEBOT über Finanzierung

SATURN & Sega Rally

Wordwide Soccer '97 <449,00>

Rate DM 39,65 mtl.

Laufzeit 12 Monate bei

10,9 % effektive Jahreszins.

SUPER NINTENDO
PAL VERSION

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!!!

PREHISTORIK MAN 49,95

PUTTY SQUAD <a> 49,95

REVOLUTION X 49,95

RISE OF THE ROBOTS 39,95

SHAQ 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

NINTENDO 64

NINTENDO dt <3.97> 399,95

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

FIFA SOCCER 64 <4.97> 139,95

Int.S.Soccer Deluxe <4.97> 139,95

NBA Hangtime <us> 159,95

Perfect Eleven "Striker" <j> 219,95

PILOTWINGS 64 <j> 109,95

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

Super Mario 64 <3.97> 89,95

Super Mario 64 <j> 119,95

TUROC: Dinosaur <us/2.97> 179,95

TUROC <dt & a/uncut/4.> je 129,95

WAR GODS <us/2.97> 179,95

WAVE RACE 64 <3.97> 89,95

W. Gretzky Ice Hockey us 159,95

GAMEBOY

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. & a> 39,95

4 in 1 <Dominoes, Yacht & a> 39,95

ADVENTURE ISLAND 2 29,95

ALIENS 3 34,95

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 <a> 29,95

CASINO FUN PACK <a> 24,95

CASPER <a> 59,95

CHASE H.Q. 29,95

COLLEGE SLAM <a> 49,95

DAFFY DUCK <a> 59,95

DARUMAN BUSTERS 29,95

DEFENDER & JOUST 39,95

DEMON DARKNESS, The 29,95

DESERT STRIKE 49,95

DONKEY KONG <a> 49,95

DONKEY KONG LAND 2 49,95

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

HUGO 49,95

Incredible Crash Dummies 29,95

INDIANA JONES 44,95

JEOPARDY! <a> 39,95

Jimmy Connors Tennis 44,95

JUDGE DREDD 39,95

KING OF THE RING 34,95

KIRBY'S DREAMLAND <a> 39,95

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

Milon's Secret Castle <a> 29,95

MR. DO 39,95

MS Pacman <a> 39,95

NBA All Star Chall. 1 & 2 je 24,95

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

POCAHONTAS 59,95

PREHISTORIK MAN 39,95

PRIMAL RAGE 29,95

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 24,95

SPACE INVADERS 29,95

STAR WARS 49,95

REGISTER!

Was für eine Note hat damals eigentlich mein Lieblingsspiel bekommen? Wo finde ich den Report über Wave Race 64? Und was ist PilotWings 64 für ein Genre? Auf den folgenden Seiten werden diese und andere Fragen in unserem Register beantwortet. Viel Spaß!

Game-Boy-Classics

B.C. Kid	Jump&Run	95.06	2-
Bomb Jack	Action	96.06	2-
Boulder Dash	Puzzelspiel	95.07	2
Burger Time Deluxe	Action/Strat.	95.04	2-
Dynablaster	Action	94.10	2-
F-1 Race	Rennspiel	95.09	2
Gargoyle's Quest	Action/Adv.	96.12	2-
Golf	Sport	95.05	2-
Mystic Quest	Action/Adv.	95.02	2+
Parodius	Shoot 'em Up	94.06	2+
Probotector	Action/J&R	96.07	2
R-Type	Shoot 'em Up	95.08	2
Race Drivin'	Rennspiel	97.01	2
Revenge of the Gator	Flipper	94.08	2
Super Mario Land	Jump&Run	94.07	2
Super Mario Land 2	Jump&Run	94.09	1-
Super R. C. Pro-AM	Rennspiel	95.01	2
Tetris	Puzzelspiel	94.08	1-

NES-Classics

Bucky O'Hare	Jump&Run	94.06	2
Castlevania III -			
Dracula's Curse	Action/J&R	94.03	2+
Dynablaster	Action	94.09	2-
Elite	Action/Strat.	96.04	1
Gauntlet II	Action/Adv.	96.05	2-
Goonies II, the	Action/Adv.	95.01	2-
Kid Icarus	Jump&Run	95.03	2
Life Force	Shoot 'em Up	94.10	2
Mega Man 3	Action/J&R	95.09	3+
Mega Man 4	Action/J&R	94.05	2-
Metroid	Action/J&R	94.06	2+
Pirates!	Strategie	96.07	2+
Probotector II	Action/J&R	94.04	2+
Snake Rattle N Roll	Action	95.04	2
Solomon's Key	J&R/Strat.	94.08	2
Solstice	Action/Adv.	95.05	2-
Star Wars	Action/J&R	96.06	3+
Super Mario Bros.	Jump&Run	94.07	2+
Super Mario Bros. 2	Jump&Run	94.08	2
Super Mario Bros. 3	Jump&Run	95.06	1
Zelda II -			
The Adventure of Link	Action/Adv.	95.02	2-
Zelda, the Legend of	Action/Adv.	96.03	2

SNES-Classics

Actraiser	Action/Strat.	96.09	2+
Another World	Action/Adv.	95.04	3-
Axelay	Shoot 'em Up	94.06	2-
Blazing Skies	Action	96.06	2-
E.V.O. -			
Search for Eden	Action/Adv.	96.11	2
F-Zero	Rennspiel	94.10	2+
Final Fantasy II	Rollenspiel	96.05	2+
Gradius 3	Shoot 'em Up	95.02	2
Jimmy Connors Pro			
Tennis Tour	Sport	96.12	1-
Lagoon	Action/Adv.	95.01	2-
Lost Vikings, the	J&R/Strat.	96.09	1-
Lufia & the F. of Doom	Rollenspiel	96.10	2-
Parodius	Shoot 'em Up	94.06	1-
Pilotwings	Sport	94.06	2-
Populous	Strategie	95.06	2+
Rock 'n' Roll Racing	Rennspiel	96.08	1-
Sailormoon	Action	96.06	3+
StarWing	Shoot 'em Up	94.09	1-
Street Fighter II	Prügelspiel	94.10	1
Super Castlevania IV	Action/J&R	94.07	2-
Super Mario World	Jump&Run	94.08	1
Super Probotector	Action/J&R	94.04	1-
Super R-Type	Shoot 'em Up	96.10	2-

Super SWIV	Shoot 'em Up	95.05	3+
Turtles in Time	Action	96.08	2-
U.N. Squadron	Shoot 'em Up	95.03	3+
Young Merlin	Adventure	96.11	2-
Zelda III -			
A Link to the Past	Action/Adv.	94.08	1

Specials

Cruis'n USA	Rennspiel	97.02	
Intern. S. Soccer 64	Sport	97.02	
Killer Instinct Gold	Prügelspiel	97.02	
Mario Kart 64	Rennspiel	97.02	
PilotWings 64	Sport	96.08	
PilotWings 64	Sport	96.09	
PilotWings 64	Sport	96.10	
PilotWings 64	Sport	96.11	
Star Wars: Shadows			
of the Empire	Action	97.02	
Super Mario 64	Jump&Run	96.08	
Super Mario 64	Jump&Run	96.09	
Super Mario 64	Jump&Run	96.10	
Super Mario 64	Jump&Run	96.11	
Super Mario 64	Jump&Run	96.12	
Super Mario 64	Jump&Run	97.01	
Super Mario 64	Jump&Run	97.02	

Reportagen

Killer Instinct Gold	Prügelspiel	97.01	
Wave Race 64	Rennspiel	96.11	
Wave Race 64	Rennspiel	96.12	
Wayne Gretzky's			
3D-Hockey	Sport	97.01	
Lufia II -			
Rise of the Sinistrals	Rollenspiel	96.10	
Lufia II -			
Rise of the Sinistrals	Rollenspiel	96.11	

Game-Boy-Tests

4-in-1 Funpack Vol. II	Sampler	93.11	4
Adventure Island 2	Jump&Run	93.07	3-
Adventures of Lolo	Puzzelspiel	96.07	3+
Aladdin	Jump&Run	94.11	2
Alfred Chicken	Jump&Run	93.08	2
Alien 3	Action	93.06	3-
Alien vs Predator -			
The Last of his Clan	Prügelspiel	94.11	5+
Animaniacs	Jump&Run	95.07	3+
Arielle -			
The Little Mermaid	Action	94.08	4+
Asterix	Jump&Run	93.07	3+
Asterix & Obelix	Jump&Run	95.09	3+
Asteroids & Missile			
Command	Shoot 'em Up	95.11	2-
B.C. Kid 2	Jump&Run	95.05	2-
Baby T-Rex	Jump&Run	93.08	3
Bart & the Beanstalk	Jump&Run	94.05	3-
Batman Forever	Action	95.09	3-
Batman -			
The Animated Series	Jump&Run	93.11	2-
Battle A. Toshinden	Prügelspiel	96.06	2+
Battle of Olympus	Action/Adv.	93.12	3+
Battletoads	Action	93.08	3
Battletoads -			
Double Dragon	Prügelspiel	94.10	4-
Beavis and Butt-Head	Jump&Run	95.11	3-
Bionic Commando	Action/J&R	94.06	3
Blues Brothers -			
Jukebox Adventure	Jump&Run	94.11	4-
Bomberman 2	Action/Strat.	95.11	3-
Bomberman	Action/Strat.	96.02	3+
Boxxle II	Strategie	93.08	4
Brainbender	Strategie	95.04	3-

Bram Stoker's Dracula	Jump&Run	94.02	4-
Bubble Bobble 2	Action	93.10	2+
Bubble Bobble Part 2	Jump&Run	95.01	2
Castle Quest	Strategie	94.01	1-
Choplifter III	Shoot 'em Up	94.12	2
Chuck Rock	Jump&Run	94.02	3+
Cliffhanger	Action/J&R	94.04	5+
Cool Spot	Jump&Run	94.07	2
Cutthroat Island	Prügelspiel	96.04	5
Daffy Duck	Jump&Run	94.10	3-
Darkwing Duck	Jump&Run	93.06	2
Defender & Joust	Action	96.06	2
Desert Strike	Action/Strat.	95.01	2-
Die Schlümpfe			
reisen um die Welt	Jump&Run	96.11	2-
Donkey Kong	J&R/Strat.	94.09	1-
Donkey Kong Land	Jump&Run	95.09	2-
Donkey Kong Land 2	Jump&Run	96.12	1-
Dr. Franken II	Jump&Run	93.11	3+
Dragon Heart	Action/Adv.	96.08	3+
Dschungelbuch, das	Jump&Run	94.05	2
Earthworm Jim	Action/J&R	95.08	2+
Empire Strikes Back	Action	94.05	4+
F-15 Strike Eagle	Shoot 'em Up	93.06	4
F1 Pole Position	Rennspiel	94.01	3-
Felix the Cat	Jump&Run	93.10	2
Fidgets, the	Jump&Run	94.02	2-
FIFA '97	Sport	97.01	2
FIFA Soccer '96	Sport	96.01	2
Final Fantasy Leg. III	Rollenspiel	93.11	1
Fire Fighter	Jump&Run	93.08	3+
Foreman For Real	Prügelspiel	95.11	5+
Galaga & Galaxian	Shoot 'em Up	96.03	3+
Game Boy Gallery	Action	95.05	4-
Garfield Labyrinth	Jump&Run	93.11	3
Gear Works	Strategie	94.01	3+
Golf Classic	Sport	95.02	4+
Great Greed	Adventure	94.01	2+
Hammerin' Harry	Action/J&R	94.01	3+
Hook	Jump&Run	93.11	4
Humans, the	Action/Strat.	93.06	2-
Hyper Dunk	Sport	94.04	4+
Indiana Jones 3	Action/J&R	94.01	5+
Iron Man /			
X-O Manowar in			
Heavy Metal	Action/J&R	96.10	2-
Itchy & Scratchy	Jump&Run	95.02	4+
Jelly Boy	Jump&Run	95.03	2-
Jimmy Connors Tennis	Sport	93.12	3+
Judge Dredd	Action/J&R	95.08	4-
Jungle Strike	Action/Strat.	95.04	2
Jurassic Park	Action	93.09	2-
Jurassic Park 2:			
The Chaos Continues	Action/J&R	95.03	3-
Kid Dracula	Jump&Run	93.06	2-
Killer Instinct	Prügelspiel	96.05	3+
King of Fighters '95	Prügelspiel	96.08	2+
Kirby's Block Ball	Action	96.08	2
Kirby's Dream Land 2	Jump&Run	95.08	2
Kirby's Pinball Land	Flipper	94.03	1-
Konami Golf	Sport	94.04	2
L.U.C.I.E.	Strategie	94.09	3+
Lamborghini			
American Challenge	Rennspiel	94.09	4
Last Action Hero	Action	94.01	4+
Lawnmower Man	Action	94.03	3-
Lethal Weapon	Action/J&R	93.06	5
Madden '95	Sport	95.03	3+
Madden NFL '96	Sport	96.01	3
Mario's Picross	Lernspiel	95.08	2
Max	Action/J&R	94.04	3-
Mega Man 3	Action/J&R	93.06	2
Mega Man 3	Action/J&R	95.06	2-
Mega Man 4	Action/J&R	95.11	2-
Mega Man 5	Action/J&R	96.05	2-

Megalit	Puzzelspiel	95.01	3-
Metroid II -			
Return of Samus	Action/J&R	94.12	2+
Mickey Mouse	J&R/Strat	94.12	3+
Mickey Mouse V -			
Zauberstäbe	Jump&Run	96.05	3
Micro Machines	Rennspiel	95.02	2
Micro Machines 2	Rennspiel	96.04	3
Mighty Morphin			
Power Rangers	Action	95.01	6+
Monster Max	J&R/Adv.	94.12	2+
Monster Truck Wars	Rennspiel	95.02	5+
Mortal Kombat*	Prügelspiel	93.10	3-
Mortal Kombat 3	Prügelspiel	96.05	5+
Mr. Nutz	Jump&Run	95.01	2
Ms. Pac-Man	Action	94.10	4+
Muhammad Ali	Prügelspiel	94.01	4
NBA All-Star Chall. 2	Sport	93.07	3-
NBA Jam	Sport	95.02	2-
NBA Jam -			
Tournament Edition	Sport	95.08	2
NBA Live '96	Sport	96.01	5-
NFL Quarterback	Sport	94.02	6
NFL Quarterback			
Club '96	Sport	96.03	3
NHL Hockey	Sport	95.10	4+
Nigel Mansell's			
World Championship	Rennspiel	93.12	2-
Olympic			
Summer Games	Sport	96.09	3-
Out to Lunch	Jump&Run	94.02	4+
Pac in Time	J&R/Strat.	95.09	3
Pagemaster, the	Jump&Run	95.01	4+
Palamedes	Strategie	94.11	4-
Pang!	Action	94.01	2
PGA European Tour	Sport	95.10	2-
Pinball Deluxe	Flipper	95.10	3
Pinball Dreams	Flipper	93.11	3+
Pinball Mania	Flipper	96.01	3
Pinocchio	Jump&Run	96.06	3+
Pocahontas	J&R/Adv.	97.02	4-
Pop 'n Twinbee	Shoot 'em Up	94.04	3+
Popeye 2	Jump&Run	93.08	3
Primal Rage	Prügelspiel	96.05	4
Probotector 2	Action/J&R	94.10	2+
Prophecy Viking Child	Jump&Run	94.02	5-
Pugsley's			
Scavenger Hunt	Jump&Run	93.12	4
Quarth	Strategie	94.11	2+
R-Type 2	Shoot 'em Up	93.08	2+
Race Days	Rennspiel	94.10	3
Raging Fighter	Prügelspiel	93.09	4+
Riddick Bowe Boxing	Prügelspiel	95.11	3-
Rodland	Jump&Run	93.07	3-
Samurai Shodown	Prügelspiel	95.02	2-
Schlümpfe, die	Jump&Run	94.09	2
seaQuest DSV	Action	95.04	4+
Sensible Soccer	Sport	94.01	2-
Space Date	Action	94.01	3-
Speedball 2	Action/Sport	93.06	3
Speedy Gonzales	Jump&Run	93.12	2-
Spirou	Jump&Run	96.11	2
Spy vs. Spy	Action/Strat.	96.10	3-
Star Trek Generations	Sampler	96.01	5+
Star Trek -			
The Next Generation	Action/Strat.	93.09	3
StarGate	Strategie	95.03	2+
Street Fighter II	Prügelspiel	96.02	1-
Street Racer	Rennspiel	96.11	2-
Super Battletank	Action/Strat.	96.02	4
Super Chase H. Q.	Rennspiel	95.02	3-
Super Mario Land 3 -			
Wario Land	Jump&Run	94.06	1-
Super Ret. of the Jedi	Action/J&R	96.02	3+
Super Space Invaders	Shoot 'em Up	95.02	3
Sword of Hope II	Rollenspiel	96.10	2+
Tale Spin	Action	93.06	2-
Talespin	Action	94.07	4
Tarzan	Jump&Run	94.12	3-
T. M. H. T. III -			
Radical Rescue	Action	93.11	2
Tesseract	Strategie	93.12	3-

Tetris 2	Puzzelspiel	94.04	2
Tetris 2	Puzzelspiel	95.11	2-
Tetris Attack	Puzzelspiel	97.01	1-
Tetris Blast	Puzzelspiel	96.06	2+
Tim in Tibet	Jump&Run	96.08	3
Tiny Toons 2:			
Montanas M. Mad.	Jump&Run	93.11	2
Tiny Toons: Wild &			
Wacky Sports	Sport	94.12	4-
Titus the Fox	Jump&Run	93.11	3+
Tom & Jerry:			
Frantic Antics	Jump&Run	93.09	2-
Top Ranking Tennis	Sport	96.05	3-
Toy Story	Jump&Run	96.08	3-
Track & Field	Sport	96.07	2-
True Lies	Action	95.09	2
Tumble Pop	Jump&Run	93.06	3+
Turtles II -			
Back from the Sewers	Jump&Run	95.03	2
Urban Strike	Action/Strat.	96.11	3-
Wario Blast	Action/Strat.	95.04	2+
Waterworld	Action/J&R	96.02	4
Wave Race	Rennspiel	96.06	2
WCW -			
The Main Event	Prügelspiel	94.01	3+
Winter Gold	Sport	95.03	4-
Winter Olympics	Sport	94.05	4
Wordtris	Strategie	94.02	3-
World Cup Striker	Sport	94.06	2
World Cup USA '94	Sport	94.10	3
World Heroes 2 Jet	Prügelspiel	95.09	3
Worms	Action/Strat.	96.04	2-
WWF -			
King of the Ring	Prügelspiel	94.01	4-
WWF Raw	Prügelspiel	95.01	3
Yogi Bear's			
Gold Rush	Jump&Run	94.10	3
Yoshi's Cookie	Puzzelspiel	93.11	3+
Zelda IV -			
Link's Awakening	Action/Adv.	93.11	1
ZEN -			
Intergalactic Ninja	Action	93.09	3+
Zool - Ninja of the			
ninth dimension	Jump&Run	93.12	3+
Zoop	Puzzelspiel	96.03	2-

NES-Tests

Action in New York	Action	93.08	2
Alfred Chicken	Jump&Run	93.10	2
Alien 3	Action/J&R	93.06	2+
Asterix	Jump&Run	93.11	3+
Banana Prince	Jump&Run	94.11	3-
Batman Returns	Action/J&R	93.06	3
Battleship	Strategie	94.01	5
Blues Brothers	Jump&Run	93.07	4
Chip 'n Dale 2 -			
Rescue Rangers	Jump&Run	95.04	3-
Cosmic Spacehead	Adventure	93.11	2
Darkwing Duck	Jump&Run	94.01	3
Die Schöne			
und das Biest	Jump&Run	96.04	3-
Dschungelbuch, das	Jump&Run	94.10	2-
Duck Tales 2	Jump&Run	95.06	2-
Excite Bike	Rennspiel	94.11	2
Fantastic Adventures			
of Dizzy, the	Jump&Run	93.07	3-
Firehawk	Shoot 'em Up	93.09	3+
Formula One Sens.	Rennspiel	93.06	3+
Hook	Jump&Run	93.11	4-
Indiana Jones 3	Action/J&R	94.01	5-
Jimmy Connors Tennis	Sport	93.12	3
Kirby's Adventure	Jump&Run	94.06	2
Mario & Yoshi	Strategie	94.05	5+
Micro Machines	Rennspiel	93.08	2+
MiG 29	Shoot 'em Up	93.09	3
Mighty Final Fight	Prügelspiel	94.06	4
N. Mansell's			
World Championship	Rennspiel	94.01	3-
Over Horizon	Shoot 'em Up	94.12	2+
Pac-Man	Action	94.09	3-
Pirates!	Strategie	93.06	2+

Rackets & Rivals	Sport	93.08	3
Schlümpfe, die	Jump&Run	95.05	2
Star Trek	Action/Adv.	93.08	3
Street Gangs	Action	93.08	4-
Super Adventure Q.	Jump&Run	93.12	3+
Super Sports			
Challenge	Sport	93.07	2-
T. M. H. T. -			
Tournament Fighters	Prügelspiel	93.12	3
Tiny Toons:			
Cartoon Workshop	Kreativprog.	93.09	3-
Tiny Toons II -			
Trouble in Wackyland	Jump&Run	93.09	3+
Trolls in Crazyland	Jump&Run	93.10	4+
Ultimate Stuntman	Action	93.09	3+
Wario's Woods	Puzzelspiel	95.07	3+
WWF -			
King of the Ring	Prügelspiel	94.02	4+
ZEN -			
Intergalactic Ninja	Action	93.09	2

SNES-Tests

7th Saga, the	Rollenspiel	93.12	2+
90 Minutes			
European Prime Goal	Sport	96.02	3-
Aaahh! Real Monsters	Jump&Run	96.03	3
ACME			
Animation Factory	Kreativprog.	95.07	4+
Actraiser 2	Action	94.02	3+
Addams Family Values	Action/Adv.	95.06	3-
Adventures of			
Batman & Robin, the	Action	94.12	2-
Adventures of			
Dr. Franken, the	Jump&Run	94.04	3-
Aero the Acro-Bat	Jump&Run	93.12	3+
Aerobiz Supersonic	Strategie	95.03	3+
Aguri Suzuki F-1			
Super Driving	Rennspiel	93.07	4-
Al Unser Jr.'s			
Road to the Top	Rennspiel	95.07	4
Aladdin	Jump&Run	94.01	2
Alfred Chicken	Jump&Run	94.01	3
Alien 3	Action/J&R	93.06	2+
Alien vs. Predator	Action	93.10	4-
Amazing Tennis	Sport	93.07	2-
Animaniacs	Jump&Run	94.12	3+
Art of Fighting	Prügelspiel	94.02	3-
Asterix	Jump&Run	93.08	3-
Asterix & Obelix	Jump&Run	95.08	2
Astro Go! Go!	Rennspiel	94.08	3-
B.O.B.	Action/J&R	93.07	2
Barkley:			
Shut Up and Jam!	Sport	95.02	4+
Bassin's Black Bass	Sport	95.10	3-
Batman Forever	Action	95.09	2
Batman Returns	Action	93.07	1-
Battle Cars	Rennspiel	94.05	4+
Battletoads -			
Double Dragon	Prügelspiel	94.01	4+
Battletoads in			
Battlemaniacs	Action/J&R	93.10	3
Beethoven's 2nd	Jump&Run	93.12	6+
Best of the Best	Prügelspiel	93.08	4+
Big Sky Trooper	Action/Adv.	95.08	2
Biker Mice from Mars	Rennspiel	95.01	3-
Blackhawk	Action/Adv.	95.01	1-
Bass Master Classic			
Pro Edition	Sport	96.11	3
Bonkers	Jump&Run	95.06	4
Boogerman	Jump&Run	96.03	3-
Boxing Legends			
of the Ring	Sport	94.02	4-
Brain Lord	Adventure	95.02	3
Bram Stoker's Dracula	Jump&Run	94.02	5
Break Thru!	Puzzelspiel	95.07	3
Breath of Fire	Rollenspiel	94.10	2
Breath of Fire II	Rollenspiel	96.04	2+
Brett Hull Hockey	Sport	94.01	3
Brutal - Paws of Fury	Prügelspiel	95.03	3-
Bubsy	Jump&Run	93.08	2
Bubsy II	Jump&Run	96.03	3

Bugs Bunny – Rabbit Rampage	Jump&Run	94.06	2	FIFA 97	Sport	97.02	3	Kirby's Ghost Trap	Puzzelspiel	96.05	3+
Bulls vs. Blazers	Sport	93.07	3-	FIFA Intern. Soccer	Sport	94.07	2-	Knights of the Round	Action	94.11	5+
Cacoma Knight in Bizzyland	Action	93.09	4+	FIFA Soccer '96	Sport	96.03	3+	König der Löwen	Jump&Run	95.01	4-
Cal Ripken jr. Baseball	Sport	93.08	4+	Final Fantasy III	Rollenspiel	95.02	1	Lamborghini			
Captain America and the Avengers	Action	93.10	4	Final Fight 2	Prügelspiel	94.06	4	American Challenge	Rennspiel	94.02	3+
Captain Commando	Action	95.07	5+	Final Fight 3	Prügelspiel	96.04	2-	Last Action Hero	Action	94.01	5-
Castlevania X – Vampire's Kiss	Action/J&R	95.10	2-	Firemen, the	Action	95.06	2-	Lawnmower Man	Action	94.03	4+
Champions World Class Soccer	Sport	94.07	4-	Firepower 2000 (Super SWIV)	Shoot 'em Up	93.06	3+	Legend	Action	94.12	4-
Championship Pool	Sport	93.12	4+	First Samurai	Action/J&R	93.08	4-	Legend of the			
Chaos Engine, the	Action/Strat.	94.07	2-	Flashback	Action/Adv.	94.01	1-	Mystical Ninja, the	Action/Adv.	94.04	1-
Choplifter 3	Action	94.09	3-	Flintstones	Jump&Run	95.06	4+	Lemmings 2	Strategie	95.01	2
Chrono Trigger	Rollenspiel	95.11	1-	Flintstones, the	Jump&Run	94.04	2-	Lester the Unlikely	Jump&Run	94.05	4
Chuck Rock	Jump&Run	93.12	2-	Foreman For Real	Prügelspiel	95.11	4-	Lethal Weapon	Action/J&R	93.06	5
Civilization	Strategie	96.05	1-	Frank Thomas				Looney Tunes			
Clayfighter	Prügelspiel	94.05	2+	Big Hurt Baseball	Sport	96.03	3+	Basketball	Action/Sport	95.06	2-
Clayfighter 2	Prügelspiel	95.05	2	Frantic Flea	Jump&Run	96.06	4	Lost Vikings, the	J&R/Strat.	93.07	1-
Claymates	Jump&Run	94.05	2-	Front Mission	Action/Strat.	95.07	2+	Lothar Matthäus			
Cliffhanger	Action/J&R	94.01	5+	Full Throttle Racing	Rennspiel	94.12	5	Super Soccer	Sport	95.10	4+
Congo's Caper	Jump&Run	93.08	2	Fun 'n Games	Kreativprog.	94.10	5+	Lufia	Rollenspiel	97.02	1-
Cool Spot	Jump&Run	93.11	1-	Ghoul Patrol	Action	95.01	2-	Lufia & The Fortress			
Cool World	Jump&Run	93.06	3+	Goemon 5	Action/Strat.	96.07	2	of Doom	Rollenspiel	94.04	2-
Cosmo Gang – The Video	Shoot 'em Up	93.09	3	Goof Troop	Action/Adv.	93.11	2	Madden NFL '94	Sport	94.03	1-
Cutthroat Island	Action/J&R	96.04	4+	GP-1	Rennspiel	93.09	3-	Madden NFL '95	Sport	95.02	1-
Cybernator	Action/J&R	93.06	3+	Great Circus				Magic Boy	Jump&Run	94.10	3-
Daffy Duck	Jump&Run	94.01	3+	Mystery, the	Jump&Run	95.10	2-	Magical Quest – starring M. Mouse	Jump&Run	93.06	1-
Dead Dance	Action	93.10	3-	Hagane	Action/J&R	95.05	3+	Major League			
Death and Return of Superman	Action	94.11	4+	Hammerlock	Prügelspiel	95.03	5+	Baseball	Sport	94.05	2-
Demolition Man	Action/J&R	95.11	3	HardBall 3	Sport	94.09	3-	Major Title	Sport	94.01	2-
Demon's Crest	Action/J&R	95.04	2+	Hebereke's Popoitto	Puzzelspiel	95.11	3-	Mario Basler präs.:			
Desert Fighter	Shoot 'em Up	94.09	2	Hebereke's Popoon	Puzzelspiel	95.01	3+	Fever Pitch Soccer	Action/Sport	95.08	2
Die Schlümpfe reisen um die Welt	Jump&Run	96.11	2-	Herr der Ringe, der	Adventure	94.12	3-	Mario is Missing	Strategie	94.05	3
Die Schöne und das Biest	Jump&Run	95.02	4-	Hook	Jump&Run	93.11	3	Mario's Time			
Dino Dini's Soccer	Sport	94.12	3	Hulk, the Incredible	Action/J&R	94.10	3	Machine	Lernspiel	94.08	5+
Dirt Racer FX	Rennspiel	95.07	5	Humans, the	J&R/Strat.	94.01	2	Mark Davis' –			
Dirt Trax FX	Rennspiel	96.02	2	Hungry Dinosaurs	Puzzelspiel	96.01	2-	The Fishing Master	Sport	96.07	3
Donald Duck in Maui Mallard	Jump&Run	96.01	2+	Hyper V-Ball	Sport	94.07	3-	Marko's Magic Footb.	Jump&Run	95.10	3+
Donald Duck in Maui Mallard	Jump&Run	96.08	2+	Illusion of Gaia	Action/Adv.	95.02	2-	Marvel Super Heroes			
Donkey Kong Country	Jump&Run	95.01	1-	Illusion of Time	Action/Adv.	95.08	2-	in War of the Gems	Action	97.02	2-
Donkey Kong Country 2 – Diddy's Kong Quest	Jump&Run	96.01	1-	Incantation	Jump&Run	97.01	3+	Mask	Jump&Run	96.03	3+
Donkey Kong Country 3 – Dixie Kong's Double Trouble	Jump&Run	96.12	1-	Incredible Crash Dummies, the	Action	94.02	4	Maximum Carnage	Action/J&R	94.11	3-
Double Dragon V – The Shadow Falls	Prügelspiel	95.02	4-	Indiana Jones – Greatest Adventures	Action/J&R	94.12	2	MechWarrior	Action	93.11	2
Dragon – The Bruce Lee Story	Prügelspiel	94.11	2+	International				Mechwarrior 3050	Action	96.02	2-
Dragon View	Action/Adv.	95.02	3+	Superstar Soccer	Sport	95.03	2	Mega Man 7	Action/J&R	96.01	2-
Dschungelbuch, das	Jump&Run	94.09	1-	International Superstar				Mega Man Soccer	Sport	94.06	4+
Dungeon Master	Rollenspiel	93.09	2+	Soccer Deluxe	Sport	95.11	1	Mega Man X	Action/J&R	94.05	2
E.V.O. – Search for Eden	Action/Adv.	93.10	2+	Izzy's Quest for the Olympic Rings	Jump&Run	96.03	3+	Mega Man X2	Action/J&R	95.11	3+
Earthbound	Rollenspiel	95.08	2+	James Pond – Crazy Sports	Action/Sport	93.08	3	Mega Man X3	Action/J&R	96.05	2
Earthworm Jim	Action/J&R	94.12	1	James Pond II: Robocod	Jump&Run	93.10	3	Mega-Lo-Mania	Strategie	94.02	3+
Earthworm Jim 2	Action/J&R	96.01	1-	Jelly Boy	Jump&Run	95.03	2	Metal Marines	Strategie	94.04	3
Eek! The Cat	J&R/Strat.	94.10	4-	Jim Power – The Lost Dimension	3D Action/J&R	94.04	4+	Metal Warriors	Action	95.07	2+
Equinox	Action/Adv.	94.03	3	Jimmy Connors Pro				Michael Jordan: Chaos in the			
ESPN – Baseball Tonight	Sport	94.12	3-	Tennis Tour	Sport	93.06	1-	Windy City	Jump&Run	95.02	3
Exhaust Heat 2	Rennspiel	93.08	1-	Joe & Mac 3	Jump&Run	94.12	3-	Mickey Mania – The			
Eye of the Beholder	Adventure	94.08	2-	John Madden				Timeless Adventures			
F1 Pole Position 2	Rennspiel	94.12	2-	Football '93	Sport	93.07	2-	of Mickey Mouse	Jump&Run	94.12	2-
F1 Pole Position	Rennspiel	93.12	2-	Judge Dredd	Action/J&R	95.08	2	Micro Machines	Rennspiel	95.01	4
Championship	Rennspiel	95.08	4	Jungle Strike	Action/Strat.	95.09	2+	Micro Machines 2 –			
Fatal Fury	Prügelspiel	93.07	3+	Jurassic Park	Action	93.11	4	Turbo Tournament	Rennspiel	96.02	2
Fatal Fury 2	Prügelspiel	94.09	3	Jurassic Park 2: The Chaos Continues	Action	95.02	3	Might & Magic II	Rollenspiel	94.03	2-
Fatal Fury Special	Prügelspiel	95.06	3+	Justice League	Prügelspiel	95.08	3	Might & Magic III –			
Fievel goes West	Jump&Run	94.12	5+	Karl-Heinz Rummenigges				Isles of Terra	Rollenspiel	95.05	2+
				Player Manager	Strategie	93.12	4-	Mighty Morphin			
				Kawasaki Superbikes	Rennspiel	96.04	4+	Power Rangers	Action	95.01	5-
				Kick Off 3 – European Challenge	Sport	95.02	3	Milon's Secret Castle	Jump&Run	95.02	2
				Kid Klaw				MM Power Rangers –			
				in Crazy Chase	Jump&Run	95.03	2+	The Fighting Edition	Prügelspiel	96.02	2-
				Killer Instinct	Prügelspiel	95.10	2+	Monday Night Footb.	Sport	94.03	3-
				King Arthur's World	Strategie	93.06	2+	Mr. Do!	Action	97.02	2-
				King of Dragons	Prügelspiel	94.06	3-	Mr. Nutz	Jump&Run	94.03	1-
				Kirby Super Star Deluxe	Jump&Run	96.12	1-	Mr. Tuff	Jump&Run	95.07	3
				Kirby's Dream Course	Action	96.05	2+	Mystic Quest Legend	Rollenspiel	93.12	2-
								Mystical Ninja III	Jump&Run	95.07	1-
								NBA All-Star			
								Challenge	Sport	93.07	4
								NBA – Give N Go	Sport	96.01	3+
								NBA Jam	Action/Sport	94.04	1-
								NBA Jam –			
								Tournament Edition	Action/Sport	95.03	1-
								NBA Live '95	Sport	95.01	2
								NBA Live '96	Sport	96.03	3+

NBA Live '97	Sport	97.02	3+	Sim Ant	Strategie	94.01	2-	T2 -				
NBA Showdown	Sport	94.03	3+	Sim City	Strategie	94.02	1-	The Arcade Game	Action	94.06	4+	
Newman/Haas				Sim City 2000	Strategie	97.02	3+	Tecmo Super				
Indy Car Challenge	Rennspiel	95.02	4+	Skyblazer	Action/J&R	94.03	2-	NBA Basketball	Sport	93.07	2+	
NFL Football	Sport	94.04	4-	Smash Tennis	Sport	94.07	1-	Terranigma	Adventure	97.01	2+	
NFL Quarterback Club	Sport	95.05	2	Soccer Shootout	Sport	95.07	3+	Test Drive 2	Rennspiel	93.07	4	
NFL Quarterback Club '96	Sport	96.01	2+	SOS	J&R/Adv.	94.07	5+	Tetris 2	Puzzelspiel	94.10	2-	
NHL '97	Sport	97.01	3-	Soul Blazer	Action/Adv.	93.10	2+	Tetris 2	Puzzelspiel	95.11	2-	
NHL Hockey '94	Sport	94.03	1-	Space Ace	Interakt. Film	94.06	6+	Tetris Attack	Puzzelspiel	96.11	2+	
NHL Hockey '95	Sport	95.01	2	Spanky's Quest	Jump&Run	93.08	3-	Tetris Battle Gaiden	Puzzelspiel	94.04	2	
NHL Hockey '96	Sport	96.02	3	Sparkster	Action/J&R	94.11	2+	Tetris & Dr. Mario	Puzzelspiel	95.04	2	
Nigel Mansell's				Spawn	Action/J&R	96.04	3+	Theme Park	Strategie	95.07	1-	
World Championship	Rennspiel	93.10	2-	Spectre	Action	94.06	5	Tim in Tibet	Jump&Run	96.01	2+	
Ninja Warriors	Action	95.07	4+	Spider-Man	Action/J&R	95.04	2-	Time Trax	Action	94.08	4	
Olympic				Spindizzy Worlds	Action	93.09	2-	Timecop	Jump&Run	96.03	5	
Summer Games	Sport	96.09	4-	Spirou	Jump&Run	96.11	3+	Tiny Toons:				
Operation Logic Bomb	Action	93.12	3	Spunky's				Wild & Wacky Sports	Sport	94.12	4+	
Operation Starfi5h	Jump&Run	95.07	4	Dangerous Day	J&R/Strat.	94.07	3+	Tom & Jerry	Jump&Run	93.06	3-	
Oscar	Jump&Run	97.02	4+	Star Trek:				Top Gear 2	Rennspiel	94.01	2-	
Out to Lunch	Jump&Run	93.10	2-	Deep Space Nine	Action/J&R	96.07	3-	Top Gear 3000	Rennspiel	95.04	3-	
Outlander	Rennspiel	93.07	5	Star Trek -				Toy Story	Jump&Run	96.04	2	
Pac in Time	Jump&Run	95.01	3	Starfleet Academy	Action/Strat.	95.03	4	Toys	Action	93.07	4	
Pac-Attack	Strategie	94.01	2-	Star Trek - The				Troddlers	Action/Strat.	93.08	3+	
Pac-Man 2	Action/Strat.	95.05	4-	Next Generation	Action/Strat.	95.07	3+	Troy Aikman				
Pagemaster, the	Jump&Run	95.01	3-	StarFox	Shoot 'em Up	93.06	1-	NFL Football	Sport	94.12	4	
Paladin's Quest	Rollenspiel	94.02	2+	StarGate	Action/J&R	95.07	3+	True Lies	Action	95.04	2-	
Peace Keepers, the	Prügelspiel	94.06	4-	Street Fighter Alpha 2	Prügelspiel	97.01	1-	Turn and Burn	Shoot 'em Up	94.10	3-	
PGA European Tour	Sport	97.01	3	Street Fighter II Turbo	Prügelspiel	93.10	1	Ultima -				
Phantom 2040	Action/J&R	96.01	3+	Street Racer	Rennspiel	94.12	2-	Runes of Virtue II	Action/Adv.	95.02	4-	
Pinball Dreams	Flipper	94.03	3-	Striker	Sport	93.09	1-	Ultima VI -				
Pinball Fantasies	Flipper	95.03	3-	Stunt Race FX	Rennspiel	94.08	2+	The False Prophet	Rollenspiel	94.08	2+	
Pink goes				Sunset Riders	Action	93.10	3+	Unirally	Rennspiel	95.06	2+	
to Hollywood	Jump&Run	94.06	4+	Super Adv. Island 2	Action/Adv.	95.01	2	Untouchables, the	Action	94.11	3	
Pinocchio	Jump&Run	96.01	2	Super Air Diver	Shoot 'em Up	93.12	2-	Urban Strike	Action/Strat.	96.02	3-	
Pinocchio	Jump&Run	96.08	2	Super Aleste	Shoot 'em Up	93.09	1-	Utopia -				
Pirates of				Super B.C. Kid	Jump&Run	95.05	2	Creation of a Nation	Strategie	94.08	2+	
Dark Water, the	Action/J&R	94.08	4+	Super Baseball 2020	Action/Sport	93.11	3+	Val d'Isère				
Pitfall -				Super Battleship	Action/Strat.	94.04	4-	Championship	Sport	94.12	5	
The Mayan Adventure	Action/J&R	95.01	2+	Super Battletank 2	Shoot 'em Up	94.10	3	Venom/Spider-Man -				
Plok	Jump&Run	93.12	2+	Super Bomberman	Action/Strat.	93.09	2	Seperation Anxiety	Action	96.01	4	
Pocky & Rocky	Action	93.10	2-	Super Bomberman 2	Action/Strat.	94.12	2	Virtual Bart	Sampler	94.11	4+	
Pocky & Rocky 2	Action	95.05	2	Super Bomberman 3	Action/Strat.	95.11	2+	Virtual Soccer	Sport	94.03	2+	
Pop 'n Twinbee	Shoot 'em Up	93.06	2-	Super Bomberman 4	Action/Strat.	96.06	2+	Vortex	Action	94.12	4+	
Pop 'n Twinbee -				Super Conflict	Strategie	93.07	1-	Wario's Woods	Puzzelspiel	95.07	3	
Rainbow Bell Adv.	Jump&Run	94.04	2+	Super Dropzone	Shoot 'em Up	94.12	3+	Warlock	Action/J&R	95.05	3-	
Populous II	Strategie	94.08	1-	Super Family Tennis	Sport	93.09	1-	Waterworld	Action	96.03	3	
Power Drive	Rennspiel	95.03	3-	Super Formation				Wayne's World	Action	93.06	5	
Power Piggs of				Soccer II	Sport	93.09	3-	We're Back	Jump&Run	93.10	3+	
the Dark Age	Action/J&R	96.12	4-	S. Ghouls 'n' Ghosts	Action/J&R	94.11	2	WeaponLord	Prügelspiel	96.02	2	
Powermonger	Strategie	93.08	2	Super Godzilla	Prügelspiel	94.10	5+	Where in the World				
Prehistorik Man	Jump&Run	96.06	2-	Super Mario All-Stars	Jump&Run	93.09	1	is Carmen Sandiego?	Adventure	93.10	5	
Primal Rage	Prügelspiel	95.10	3-	Super Mario Kart	Rennspiel	93.10	1	Whizz	Jump&Run	97.02	4+	
Prince of Persia 2	J&R/Adv.	96.11	4-	Super Mario RPG	Rollenspiel	96.07	1	Wild Guns	Action	95.07	2-	
Pugsley's				Super Metroid	Action/J&R	94.08	1	Wing Comander -				
Scavenger Hunt	Jump&Run	93.07	4+	Super Morph	Action/Strat.	95.02	3+	Secret Missions	Shoot 'em Up	93.10	2-	
Putty Squad	Jump&Run	95.07	2	Super Nova	Shoot 'em Up	94.02	3+	Winter Gold	Sport	97.01	3-	
Puzzle Bobble	Puzzelspiel	95.06	2+	Super Off Road	Rennspiel	93.09	3	Winter Olympics	Sport	94.04	3+	
Radical Rex	Jump&Run	94.12	2	Super Pang	Action	94.08	4+	Wizardry V - Heart				
Realm	Action/J&R	97.02	3-	Super Pinball -				of the Maelstrom	Rollenspiel	94.06	2-	
Ren & Stimpy:				Behind the Mask	Flipper	95.02	4-	Wolverine	Action/J&R	95.01	4+	
Time Warp	Jump&Run	95.03	-	Super Punch-Out	Prügelspiel	95.04	2-	Wordtris	Strategie	93.06	3	
Revolution X	Action	96.03	4-	Super Putty	Action/J&R	94.01	2-	World Cup Striker	Sport	94.06	1-	
Rise of the Robots	Prügelspiel	95.02	4-	Super R-Type III	Shoot 'em Up	94.02	2-	World Cup USA '94	Sport	94.08	2	
Road Runner	Jump&Run	93.07	2	Super Ret. of the Jedi	Action/J&R	94.12	2-	World Heroes	Prügelspiel	94.01	3-	
Robotrek	Rollenspiel	95.03	3+	Super Slap Shot	Sport	93.10	3-	World Masters Golf	Sport	96.02	2-	
Rock 'n Roll Racing	Rennspiel	94.02	1-	Super Solitaire	Strategie	94.03	3+	Worms	Action/Strat.	96.12	2-	
Rocky Rodent	Jump&Run	93.12	2	Super Star Wars	Action/J&R	94.12	2	WWF Raw	Prügelspiel	95.01	2	
Run Saber	Action/J&R	94.02	3+	Super Street Fighter II	Prügelspiel	94.09	1	WWF -				
Samurai Shodown	Prügelspiel	94.11	2	Super Strike Eagle	Shoot 'em Up	93.06	2-	Royal Rumble	Prügelspiel	93.07	2-	
Saturday Night				S. Tetris 2 & Bombliss	Puzzelspiel	93.10	2+	WWF Wrestlemania	Prügelspiel	96.01	3+	
Slammasters	Prügelspiel	94.10	2	Super The Empire				X-Kaliber 2097	Prügelspiel	95.01	5	
Schlümpfe, die	Jump&Run	94.09	3-	Strikes Back	Action	94.03	2	X-Men -				
Secret of Evermore	Action/Adv.	96.02	2	Super Tiny Toons -				Mutant Apocalypse	Action	95.07	3	
Secret of Mana	Action/Adv.	93.12	1-	Buster Bust's Loose	Jump&Run	93.06	2	Yogi Bear	Jump&Run	94.10	4	
Secret of the Stars	Rollenspiel	95.09	2-	Super Troll Islands	Jump&Run	94.02	3+	Yoshi's Island	Jump&Run	95.10	1+	
Sensible Soccer	Sport	93.12	2	Super Turrigan	Action/J&R	93.11	2+	Young Merlin	Action/Adv.	93.11	2+	
Shadowrun	Action/Adv.	93.08	1-	Super Turrigan 2	Action	95.07	1-	Zero - The				
Shanghai II -				Suzuka 8 Hours	Rennspiel	94.11	4	Kamikaze Squirrel	Jump&Run	95.07	2-	
Dragon's Eye	Strategie	93.07	2	Syndicate	Action/Strat.	95.01	3+	Zombies	Action	93.10	2-	
Shaq-Fu	Prügelspiel	94.12	3	T. M. H. T. -				Zool	Action/J&R	94.01	3+	
Side Pocket	Sport	94.03	3	Tournament Fighters	Prügelspiel	93.12	2	Zoop	Puzzelspiel	96.01	2-	
				T2 - Judgment Day	Action	94.05	3-					

SNES

VERKAUFE

Achtung! Verkauft SNES mit 2 Joypads und 11 Spielen, z.B. SMW, F-Zero, Zelda, SF 2 Turbo, S. Probotector, ISSD, SMK usw., alles original verpackt, für DM 350. Tel.: 0041-41-3707322, Sebastian

Achtung! Verkauft SNES (9 Monate alt) mit 2 Pads + 10 Spiele, z. B. Yoshi's Island, Illusion of Time, Zelda, Mario Kart, Prince of Persia u. v. m. Komplette nur DM 470 Tel.: 02151-300512, Loris

Chrono Trigger, S. o. E., The Terminator (beide US), sowie Secret of Mana, Theme Park und Power Rangers (alle PAL). Suche Yoshi's Island und Super Conflict. Tel.: 06401-220146, Mark

DKC 1, SMW 2, S.o.E., S.o.M., Ill. of Time, Super GB, WWF RR, Super Soccer, Theme Park, SMW 1, Bart Simpsons Nightmare, Final Fight III, Lemmings, SM Kart, Jimmy Connors Tennis (US), 2 Pads, 1 ASCII-Pad und ARP 3, Preis nach Vereinbarung, nur zusammen. Tel.: 069-657410, Mirko

King Arthurs World DM 40, NHL Hockey 94 DM 40, Super Metroid DM 40, Mario Allstars DM 40, Prince of Persia DM 40, NFL 94 DM 20 und NFL 95 DM 30. Tel.: 08821-57648, Christian

NBA Jam DM 65, DKC 2 + Spieleberater DM 70, Unirally DM 60, SF2 Turbo DM 30, Action Replay 2 DM 50, 1 Pad DM 10, Game Boy Transparent DM 70, Soccer DM 25, Metroid 2 DM 22, Tiny Toon DM 30. Tel.: 035341-10387, Christian

Super-Mario 2, SM Kart, Tennis, Asterix 1, Crash Dummies, Super Ghouls'n'Ghosts, Heberekes Popoon, Super Metroid. Tel.: 09654-718, Peter oder Theo, Mo-Do., ab 14.00 Uhr

Super-NES mit 2 Controllern und Super Game Boy für 250 DM VB. Spiele: EWJ 1 + 2, Donkey Kong Country 1 + 2, Star Wars 1 + 2, Zelda, Indiana Jones und Starfox, jeweils DM 50. Alles zusammen VB DM 650. Tel.: 06173-6451, Sebastian

Verkaufe Breath of Fire 2 + Lösung DM 75, Flashback DM 40. Addams Family, Shaq Fu, SF 2, Hurricanes und Dr. Franken je DM 27. SNES-Spieleberater 1 + 2 DM 24. Goof Troop DM 30. 5-Pinball DM 33. Tel.: 06023-970045, Michael

Verkaufe ca. 50 SNES-Spiele, z.B. Rollen-, Sport-, Action- und Kinderspiele, schon ab DM 20 oder auch im Tausch, z. B. DKC 3 usw. Ruft einfach mal an. Tel.: 030-3418661, Claudia

Verkaufe EWJ 1 für DM 40, StarWing und Mario-Allstars für DM 35. Alle Spiele mit Original-Verpackung und Anleitung. Tel.: 02307-83274, Marius

Verkaufe F1 Pole Pos., Exhaust Heat 2, Sup. Battle Tank, Sup. Conflict, UN Squadron je DM 40. Jagd na. Roten Oktober und Axelay je DM 45. Super R-Type DM 35, Act. Replay 1 für DM 50. Verschiedene TOTAL! je DM 3. Tel.: 09231-2532, Marco

Verkaufe für SNES: Weaponlord, Illusion of Time, Secret of Mana, Secret of Evermore und Die Maske, sowie diverse, günstige, Game-Boy-Spiele. Tel.: 035201-70869, Kai

Verkaufe Kick Off 3 und Brutal (Karate). Game-Boy-Spiele: Mickey Mouse 1 DM 40, Marios Picross DM 55. SNES-Spiel je DM 70. Tel.: 0228-234952, Kurt

Verkaufe Mega Drive CD 1 + div. Spiele und Sony PSX-Spiele. Suche alle möglichen Game-Boy-Spiele, zahle DM10-30. Tel.: 06041-251, Mirko

Verkaufe More Fun-Set mit 14 Spielen (SMW 2, DKC, SM Kart, StarWing,...) auch einzeln. Komplette mit 2 Joypads und 4 Spieleberatern für DM 600. Tel.: 04932-2251, Philipp

Verkaufe More-Fun-Set, StarWing, ISS-Deluxe und Fighter-Pad für DM 300. Auch einzeln! Habe auch noch Game Boy-Sachen im Angebot. Bitte Liste anfordern! Bis dann... Ralph Murray, Schweisdorfer Straße 13, 96110 Schesslitz

Verkaufe neuwertiges SNES mit Megaspiele wie Yoshi's Island, Donald in Maui Millard und Super-Mario Kart für DM 290, Spiele sind neu! Tel.: 08762-3176, Fabian

Verkaufe Populous 1, The Brainies, Bubsy, Putty Squad, King Arthurs World, The Humans, Earthworm Jim 2 für je DM 50. Suche Super Bomberman 3 für Super Nintendo! Tel.: 0611-87568, Manuela

Verkaufe Prince of Persia für DM 45, Madden 95 für DM 40 und Blackhawk für DM 60. Alle Spiele in gutem Zustand, nur bei Prince of Persia fehlt die Anleitung. Tel.: 02368-55680, Karol

Verkaufe Secret of Mana, Secret of Evermore und Terranigma, alle mit Spieleberater für je DM 80. Breath of Fire II DM 70, alle zusammen für DM 300. Tel.: 02161-665632, Pierre

Verkaufe SNES (1 Monat alt) mit einem Joypad + 1 Programmpad + 15 Games, z. B. SF Alpha 2, Terranigma, Secret of Mana, The Jetsons (US, mit Adapter) u. a. für nur DM 850! Tel.: 0511-2330006, Kenneth

Verkaufe SNES mit 2 Pads, ARP und 12 Spielen, z. B. NHL 97, Sim City, NBA LIVE 96, ISS Soccer für DM 530. Wer komplett kauft, kriegt einen Game Boy! Alles Top-Zustand! Tel.: 0211-403558, Alex

Verkaufe SNES mit 2 Pads, Super-Game-Boy und 6 Spielen (DK 1, DK 3, Flashback, Mario-Kart 1 usw.) für DM 400. Tel.: 04122-55244, Friso

Verkaufe SNES mit 2 Pads + ARP II + 11 Spiele, z. B. NBA Jam T.E.,

Super Mario Kart, U.-World, R.R.Racing, Zombies, StarWing, Tetris & Dr.Mario und Royal Rumble. Alles mit Anl. und Verp. für DM 450. Tel.: 030-6224234, Michael, ab 17.30 Uhr

Verkaufe SNES mit 19 Spielen (Yoshi's Island, NBA Jam T.E., Super Metroid, EWJ, Mario Kart, FIFA Soccer, Probotector, Axelay) + 1 Pad + SGB und 1 Spiel für DM 450 VB. Tel.: 07541-26433, Daniel

Verkaufe SNES mit 6 Spielen, 2 Controllern und Tips-und-Tricks-Buch für DM 450. Tel.: 04851 1772, Christian

Verkaufe SNES mit 17 Spielen, 3 Pads, 1 Supermultiadapter, 1 Spieleberater und einem Super Game Boy für DM 800. Tel.: 02324-202985, Nico

Verkaufe SNES mit 10 Top-Spielen, z. B. Blackhawk, Shadowrun, S. of Mana und Zelda. Topzustand! Außerdem 30 Ausgaben TOTAL! von 94-96 + 2 Pads für DM 400. Tel.: 039386-51274, Roland

Verkaufe SNES mit zwei Pads, Board, US-Adapter, Koffer und 8 Spielen (Yoshi's Island, ISS Deluxe, Mario Kart, Weaponlord u. a.) für DM 500. Nur komplett! Tel.: 0611-432929, Daniel

Verkaufe SNES, 1A Zustand und 15 Spiele, z. B. König der Löwen, Schlümpfe, Mario World, Allstars, Mickey Mania, alle mit Originalverpackung, komplett für DM 600. Tel.: 03871-212271, Karl-Heinz

Verkaufe SNES-Spiele ab DM 40 bis DM 60. Tel.: 05323-83963, Dirk, ab 14 Uhr

Verkaufe SNES-Spiele (Secret of Mana, Aladdin, Super Mario Kart u. a.), Preis nach Vereinbarung. Tel.: 030 9494286, Sebastian, ab 16 Uhr

Verkaufe SNES-Spiele: Illusion of Time DM 50 VB, Donkey Kong 1 DM 50 VB + Spieleberater. Tel.: 06128-951219, Sven

Verkaufe SNES, Theme Park, Batman Ret., Turtles 4 für DM 40-50. GB: Terminator 2, DM 20, SML 1 + 2 DM 30, Kirby's Dreamland DM 30 und Tetris DM 10, evtl. Tausch. Tel.: 05181-82283, Ralf

Verkaufe Soul Blazer, Equinox, Shadowrun, S.o.M., Mystic Quest, Zelda, Utopia, Lost Vikings, Mystic Ninja, Wing Com, Hook, Dragon, Syndicate, Aladdin, Fin. Fan. 1 + 2, Star Wars 2 und King of Dragon für je DM 50. Tel.: 06283-50419, Karl-Heinz

Verkaufe Super Metroid (mit Spieleberater) für DM 75, Aladdin (mit Verpackung und Anleitung) für DM 65 und Stunt Race FX (ohne Verp. und Anleitung) für DM 55. Tel.: 03521-734970, Michael

Verkaufe Super Probotector DM 40, Parodius DM 30 usw. Tel.: 030-9443183, Steven, nur Sa.

Verkaufe Syndicate, F-Zero, Theme Park und International Superstar Soccer, Preis nach Vereinbarung. Tel.: 02382-85123, Sven

Verkaufe Terranigma DM 80, Secret of Mana DM 60, Theme Park DM 30, Sim City DM 40, Donkey Kong 3 DM 80 und Yoshi's Island

DM 60. Alle Original verpackt und in Deutsch. Tel.: 02191-40825

Verkaufe Tips & Tricks-Bücher für MD und SNES. ARP-Codes, Paßwörter, Cheats u. v. m. von 250 Spielen auf über 350 DIN-A4-Seiten für nur DM 35 und, neu SNES Teil 2. Tel./Fax.: 0821-437995, Ralph

Verkaufe 14 Spiele ab DM 40 pro Stück. SMW 2, Theme Park, F1 Pole Position u. v. m. Auch TOTAL! und Nintendo-Club-Zeitschriften ab 1991. Tel.: 0171-3827879, Tommy, ab 20.00 Uhr

Verkaufe Warlock ohne Verpackung, Syndicate DM 40, EWJ 1 DM 50, Alien 3 DM 40, Mechwarrior 1 DM 40 und 3050 DM 70, S. o. E. (US) DM 70, R-Type DM 40, Pinball Dreams (US) DM 30, Space Megaforce (US) DM 35. Tel.: 0821-527143, Dominic

Verkaufe 10 SNES-Spiele, komplett für DM 250 plus Nachnahmegebühr. Tetris 2, Pac Man 2, Unirally, Plok, Tiny Toon, Pac Attack, Super Soccer, Wario Woods, Real Monsters und W.C. Soccer. Tel. und Fax.: 06424-4230, Isolda

Verkaufe 10 Spiele für SNES und 10 Spiele für NES. Preis nach Vereinbarung. Tel.: 06021-24574, Horst, nach 18.00 Uhr

Wahnsinn! Jetzt ist es da, Tips & Tricks-Buch, Teil 2 für SNES (Paßwörter, Levelcodes, ARP-Codes, Cheats...) von 350 Spielen. Auf 550 Seiten, für nur DM 50. Tel./Fax.: 0821-437995, Ralph

Wow! Verkauft SNES, ein ASCII-Pad, ein SGB, ein ARP 3. PP 1 + 2, Shadowrun, Theme Park ..., 3 GB-Spiele, z. B. Mystic Quest. Tausche auch! Alles zusammen für ca. DM 900. Tel.: 06133-59879, Manuel. Suche Powerm. und Populous 2.

TAUSCHE

Tausche Final Fantasy 3 (US) gegen MM X3, suche auch MM X2, MM 7 und MM (NES), habe S.o.M., S.o.E., M.Q.L. und Theme Park. Ronny Nätsch, Aug.-Bebel-Platz 3, 18225 Kühlungsborn

Tausche F-Zero, Plok, Street Fighter 2 und mehr Spiele gegen andere. Angebote schriftlich an: Robert Schramm, Wustrower Straße 23, 13051 Berlin

Tausche irgendein Spiel von mir gegen Mega Man X2 von Dir. Bitte melde Dich schnell!!! Tel.: 02331-87998, Sascha

Tausche SNES-Spiele. Habe Secret of Evermore, Earthworm Jim 2, Yoshi's Island. Suche Donkey Kong 3 und Terranigma. Tel.: 09161-60110, Olaf, ab 13.00-18.00 Uhr

Tausche SNES-Spiele: RRR, SSF2, Unirally, Asterix und Obelix, Biometal, Demons Crest, u. a. gegen Breath of Fire 2, Donald in M.M., B.o.Fire, Toy Story, Int. S.S. Deluxe, NBA JAM T.E., Action R. III usw. Verkauft NES mit Zub. und 20 Spielen für DM 300 oder tausche gegen Gebot. Tel.: 09402-3264, Günter

Tausche SNES-Spiel Secret of Mana. Suche für SNES Super Mario World oder Die Schlümpfe. Tel.:

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

PlayStation
NEO GEO
Panasonic Goldstar

Video und Computergames

NATURER STR. 20
49076 OSNABRÜCK
Fax.: 0541-66015

Langenfeld

Just!

WARENVERTRIEBS GmbH
NORDSTRASSE 18
40764 LANGENFELD

RESTPOSTEN
SONDERPOSTEN
JOYPADS
ACCESSOIRES

SUPER NES
PLAYSTATION
GAME BOY

Nur für
WIEDERVERKÄUFER!

Fax mit Gewerbenachweis an:
0 21 73 / 220-27

München

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

VIDEOGAMES AUS ALLER WELT
SÖHNKE STORBECK
Versand • Verkauf

Diagramm:
Videogames
PINNBERGER CHAUSSEE
HOLST. CHAUSSEE
EIDELSTEDTER MARKTPLATZ
KIELER STRASSE
ELBGAUSTRASSE 28

BUSLINIEN
EIDELSTEDTER MARKTPLATZ
184, 185, 281, 182, 183, 39

S-BAHN VERBINDUNG
ELBGAUSTRASSE

AUTOBAHNVERBINDUNG
A7 ABFAHRT STELLINGEN

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

VOR SCHAU

Erwin freut sich gar mächtig
über das teutonische N64,
denn fortan ist es vorbei
mit dem japanischen Buchstabenbrei.

Ausgepackt und angeschlossen,
macht es ihn alsbald verdrossen,
daß Mario der Klempnerwicht
weiterhin nur Englisch spricht.

Wer Nintendo diese Nachlässigkeit ver-
zeiht und weiterhin alle Neuigkeiten
über Mario und Konsorten erfahren
möchte, darf auf keinen Fall
TOTAL! 4/97 verpassen,
die am **4. April** er-
scheint.

Verschollene Wikinger

Sicherlich werdet Ihr Euch beim Durchblättern
dieses Heftes gefragt haben, wo der Test von
The Lost Vikings II abgeblieben ist. Wie es aus-
sieht, verzögert sich der Erscheinungstermin
dieses heißerwarteten SNES-Spiels noch um ei-
nen weiteren Monat. Aber was lange währt ...



The Lost Vikings II (SNES)



Spielenachschub für Euer Nintendo⁶⁴

Im Gegensatz zu den japanischen Nintendo-Fans braucht Ihr
keine vollen drei Monate zu warten, bevor neue Spiele für
das N64 auf den Markt kommen. Schon in der kommen-
den Ausgabe könnt Ihr den Test zu dem Jetski-Spektakel
Wave Race 64 nachlesen und alles über die Qualitä-
ten von Konamis *International Superstar Soccer 64* er-
fahren. Außerdem haben wir das kurz vor seinem Re-
lease stehende Rennspiel *Rev Limit* von Seta für Euch unter die Lupe genommen.
Übrigens hat GT Interactive angekündigt, *Doom 64* und *Hexen 64* in Deutschland
herauszubringen. Was daraus wird, könnt Ihr natürlich in der TOTAL! nachlesen.



Wave Race 64 (N64)



International Superstar Soccer 64 (N64)



Rev Limit (N64)



Doom 64 (N64)



Hexen 64 (N64)

TOTAL!

I M P R E S S U M

Chefredaktion: Klaus-Dieter Hartwig (ViSDP),
stellv. Chefredaktion: Thomas Hellwig (th),
Sandra Alter (san)

Redaktion: Michael Anton (man), Frederic Berg (fb),
Marco Häntsch (mc), Christian Henning (ch),
Klaus Kock (kk)

Grafikleitung: Britta Jakobsen, Sibyll Jakobsen

Grafik: Nicole Bischof, Heinke Vogt

Verlagsleiter: Torsten Weber

Anzeigen: Jakobsen & Gremliza Verlagsvertretung,
Behringstraße 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: © Acclaim

Druckauflage: 71.200 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 Patentamt geschützt sind.

Große Leserumfrage

Wir wollen es mal wieder ganz genau
wissen. Was gefällt Euch an der TOTAL!,
was weniger? Habt Ihr Kritik oder Ver-
besserungsvorschläge für Euer Nintendo-
Magazin, oder seid Ihr rundum zufried-
en? In der kommenden Ausgabe erwar-
tet Euch ein Fragebogen, mit dem Ihr uns
ganz genau mitteilen könnt, was Ihr über
die TOTAL! denkt. Bei gewissenhafter
Ausfüllung könnt Ihr so Einfluß auf die Ge-
staltung zukünftiger Ausgaben nehmen
und schon bald eine TOTAL! in den Hän-
den halten, die sich noch mehr nach Eu-
ren Wünschen richtet. Laßt Euch diese
einmalige Gelegenheit nicht entgehen,
denn schließlich gibt es auch etwas zu
gewinnen!

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 Clas.	dt	119.99
Big Bad Bee Fighter	dt	129.00
Bombberman 3	dt	109.00
Breath of Fire 2	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. 2	dt	119.00

Donkey Kong Count. 3	dt	129.00
Fifa Soccer 97 GO.ED	dt	119.99
Hebereke 2	dt	79.00
Incarnation	dt	79.99
Int.S.Soccer Deluxe	dt	119.00
Int.Superstar Soccer	dt	89.00
Jimmy Connors Tennis	dt	99.99
Kid Clown Crazy Cha.	dt	79.00
Kirbys Ghost Trap	dt	84.99
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 97	dt	109.99

NHL Hockey 96	dt	109.00
Oscar	dt	84.99
PGA Europ. Golf 97	dt	119.99

Pinocchio	dt	129.00
Power Piggs	dt	79.99
Power Rangers ZEO	dt	129.00

Prince of Persia 2	dt	79.99
Realm	dt	84.99
Schlümpfe 2	dt	119.99

Secret of Evermore	dt	109.00
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

Theme Park (kp.dt.)	dt	99.00
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

Actraiser 2	dt	69.00
Aero the Akrobat 2	uk	49.00
Alien 3	dt	39.99

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

Lost Vikings 2	dt	69.99
Mickey & Minnie	dt	69.99
NBA Allstar Challen.	dt	39.99

Newman-H. Indy Car	dt	39.99
Pierre le Chef	dt	69.00
Porky Pig's H.Hol.	dt	59.99

Revolution X	dt	49.99
Rise of the Robots	dt	49.00
Spiderman / X-Men	dt	39.99

Stargate	dt	39.00
Terminator 2 (Judgme)	dt	39.99
Terminator 2 Arcade	dt	39.99

Turbo Toons	dt	59.00
Turrican 2	dt	69.00
Vortex	dt	39.00
Vortex	us	49.00
WWF Wrestlemania	dt	39.99

Super NES-Zubehör

Antennenkabel SNES	dt	19.00
Cinch Kabel SNES	dt	19.00
Cinch - Scart Adapt.	dt	10.00
Game Mage Mogelm.	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.2dt	dt	239.00
Top-Fighter Joystick	dt	69.99
Verlängerung Joypad	dt	15.00
WWF Raw Video VHS	dt	9.00

Gameboy

Casper	dt	* 59.00
Donald in Maui Ma.	dt	59.99
Donkey Kong Land 2	dt	59.99
Donkey Kong Land	dt	49.99
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
Jimmy Conn. Tennis	dt	44.99

King of Fighters 95	dt	49.99
Matthias Samm. Soc.	dt	* 59.99
Pocahontas	dt	59.00
Race Drivin	dt	44.99

Schlümpfe 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	29.99

Alleyway	dt	39.99
Casino	dt	24.99
Ferrari: Grand Prix	dt	34.99

Game Boy Gallery	uk	39.00
Loopz	dt	29.00
Mario & Yoshi	dt	39.00

NBA Allstar Challeng	dt	24.99
NBA Jam	dt	29.99
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	29.99
Terminator 2 (Judgme)	dt	29.99
WWF King of Ring	dt	29.99

WWF Superstars	dt	24.99
Xenon 2	dt	29.00
Yoshi's Cookie	uk	39.00

Gameboy-Zubehör

Gameboy Energ.Pack	dt	29.00
Game Boy Pocket	dt	119.00
Game Boy Licht + Lup	dt	24.99

TOP ANGEBOT DES MONATS



N64 + Mario64 dt 479.00
N64 + Mario64 + Pilot Wings64 dt* 579.00

Nintendo 64

Cruisin' in USA	jp	184.00
Fifa Soccer	dt	*139.00
Goemon	dt	*139.00
Int. S. Soccer Deluxe	dt	*139.00
Mario Kart inkl.Joyp	jp	279.00
Mario Kart	jp	219.00
Pilot Wings	jp	169.99
Pilot Wings 64	us	139.00
Pilot Wings 64	us	*109.00
Star Wars - Sha.o.E	dt	*129.00
Star Wars - Shadow..	us	189.00
Super Mario 64	dt	* 89.00
Super Mario 64	jp	139.00
Turok	uk	149.00
Turok	dt	149.00
Wave Racer 64	jp	184.00
Wave Racer 64	dt	* 89.00
Wayne Grazky Hockey	us	164.00

Nintendo 64-Zubehör

Antennenkabel N64	dt	* 49.00
Joypad JT 376 Tride.	dt	49.00
Joypad Nintendo 64	dt	* 54.00
Joypad JT 377 Tride.	dt	59.00
Joypadverlängerung	dt	24.99
Memory Card N64	dt	59.00
Nintendo 64 o.Spiel	dt	399.00
N64+Mario 64	dt	479.00
N64+Mario+Pilot W.	dt	*579.00
S.Mario 64 Spiebers.	dt	* 24.00
Super Mario 64 Hintb	us	29.00

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 Sport	dt	* 89.00
Battle A.Toshinden 2	dt	99.00
Beyond the Beyond	dt	* 99.00
Blazing Dragons	dt	84.99
Bubble Bobble	dt	79.99
Casper	dt	84.00

Space Jam	dt	89.00
Supersonic Racer	dt	89.00
Syndicate Wars	dt	* 89.00
Tekken 2	dt	99.00
Tempest X3	dt	89.00
Theme Hospital	dt	89.00
Tilt	dt	84.00
Tomb Raider komp.dt.	dt	89.00
Top Gun - Fire at W.	dt	89.00
Total NBA 96	dt	99.00
Tunnel B1	dt	89.99
Viewpoint	dt	89.00
Virtual Pool	dt	89.00
Wing Commander 3	dt	94.00
Wipe Out 2097	dt	99.00
WWF in Your House	dt	79.99
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
Extreme Pinball	dt	44.99
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
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 Card 8 Meg	dt	77.99
Memory Card Sony	dt	39.99
Memory Disk Drive	dt	169.00
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
Battle Sport	dt	* 89.00
Blazing Dragons	dt	84.99
Casper	dt	84.00
Castlevania - Bloodl	dt	* 89.00
Command & Conquer	dt	99.00
Crow: City of Angels	dt	89.00
Cyberia	dt	79.99
D (Dining Table)	dt	84.00
Daytona USA Cha.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
Frankenstein	dt	89.00
Frank Thomas Baseb.	dt	84.00
Galactic Attack	dt	79.99
Gex	dt	89.00
Iron & Blood	dt	89.00
Iron Man XO	dt	79.99
Lemmings 3D	dt	84.00
Lost Vikings 2	dt	89.00
Magic the Gathering	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
Night Warriors	dt	99.99
Nights (ohne Pad)	dt	89.00
Off World Intercept.	dt	84.00
Primal Rage	dt	89.00
Pro Pinball the Web	dt	84.00
Psychic Force	dt	* 89.00
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	79.99
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
Space Jam	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
Tempest 2000	dt	89.00
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	74.99
Valora Valley Golf	dt	89.00
Virtua Fighter Kids	dt	79.99
Virtual Baseball	dt	* 89.00
Virtual Golf	dt	89.00
Virtual Pool	dt	* 89.00
Virtua Cop 2+Pistole	dt	139.00
Virtua Cop 2	dt	89.00
Waterworld	dt	* 89.00
Worldwide Soccer 97	dt	89.00
WWF in Your House	dt	79.99
WWF Wrestlemania	dt	79.99
X-Men:Children o.t.A	dt	79.99
Zork Nemesis	dt	* 89.00

Saturn-Sonderangebote

Bust a Move 2	dt	64.99
Clockwork KnightOEM	dt	39.95
Fifa Soccer 96	dt	44.99
Hi Octane (DA)	dt	39.99
NBA Jam Tournament	dt	69.00
Panzer Dagoon	dt	49.00
Parodius Deluxe	dt	44.99
Shock Wave Assault	dt	39.99
Theme Park (kp.dt.)	dt	49.99
Victory Goal	dt	49.00
Virtua Fighter 1 OEM	dt	34.99
Virtua Racing	dt	39.99

Saturn-Zubehör

Antennenkabel	dt	54.00
Joypad Eclipse SV461	dt	44.00
Joypad Saturn	dt	39.00
Memory Card 8 Meg	dt	79.00
Programm Pad Sun	dt	59.00
Saturn incl. Fifa 96	dt	439.99
Saturn+Com.&Conq.	dt	449.00
Saturn & Sega Rally	dt	449.00
Sega Saturn o. Spiel	dt	419.00
Universal Adapter	dt	44.99
Verlängerung Joypad	dt	19.00
Voyager Pad JT481	dt	29.00

Ladenverkauf

KEIN Versand

Preise variieren

Munich Software Center

Theresienstr. 152, 80333 München

Tel. 089/52 27 87

Grillparzerstr. 42, 81675 München

Tel. 089/4 70 21 22

- Versand Fa Playcom, Leibnizstr. 30, D-80686 München, Tel. 089/546 0 300
- Blitzservice: Bestellungen vor 16 Uhr werden am selben Tag versandt.
- Vorbestellung möglich.
- Fordern Sie unseren kostenlosen Gesamtkatalog an
- Wir führen auch: IBM-PC und CD-ROM Spiele
- Versandkosten per Post DM 7,- zzgl. Nachnahme.
- Ab DM 250,- Versandkosten frei.

Bist Du mächtiger als das Böse?

Lufia^{TM*}



Mit 76 seitigem Spieleberater



Mit deutschem Bildschirmtext

Nichts deutete auf die bevorstehende Katastrophe hin. Die Fürsten der Finsternis kamen und mit ihnen Verzweiflung und Zerstörung. Das Böse wurde stärker und stärker – bis das Schicksal Dich auserkor, die Welt zu retten. Denn Du bist Maxim. Und nur Du hast die Fähigkeiten, der dunklen Macht zu trotzen. Wähle Deine Waffen, denn die Zeit der großen Kämpfer ist gekommen! Wer wird die Erde beherrschen? Bist Du Held genug für dieses Abenteuer-Rollenspiel? Lufia^{TM*} – exklusiv für Super NintendoTM.

Nintendo[®]