

TOTAL!

DAS UNABHÄNGIGE MAGAZIN

NINTENDO⁶⁴ **S**UPER NINTENDO **G**AME BOY **N**ES

Specials

- 64DD aktuell – alle Infos zur geplanten Hardware
- Interview mit der BPJS
- Die Technik des N64



Tests & Infos

- Wave Race 64 (N64)
- The Lost Vikings II (SNES)
- Mole Mania (Game Boy)
- The Legend of Zelda 64 (N64)
- Yoshi's Island 64 (N64)

ALLES ÜBER TUROK

Interview,
Cheats & Levelkarten



**N64-Vorschau
1997/98**

Das erwartet Euch im
kommenden Jahr – über
30 Nintendo⁶⁴-Highlights
in dieser Ausgabe



EXPLOSIV FÜR DAS N64

BLAST CORPS



TESTS ^I ^N ^F ^O ^S ^{NEWS} TIPS & TRICKS

SEGA SATURN ACTION PACK

GET IT NOW!



ACTION PACK



Laut
COMPUTERBILD 25/96:



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*

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

Media Point

030 - 794 72 111
Bismarckstr. 63 • 12169 Berlin
weitere Filialen:
Berlin, Hamburg, Bremen, Dortmund, Koblenz

**Theo Kranz
Versand**

0931-571601
Juliuspromenade 11 • 97070 Würzburg

dynatex

0231-557500-0
Brückstr. 42-44 • 44135 Dortmund

Playcom

089-5460300
Leibnizstr. 30 • 80686 München

Test 'N Take
Computer & Videospiele

030-62709154
Mainzer Str. 11 • 12053 Berlin

Wer zuerst kommt, liest zuerst!

Der TOTAL!-Vorverkauf hat begonnen. Ab dem 2. Mai 1997 treffen die TOTAL!^{5/97}-Magazine beim Zeitschriftenhändler ein. Bitte beachtet, daß anfangs nur limitierte Mengen zur Verfügung stehen. Wer also zu den ersten in Deutschland, Österreich und der Schweiz gehören will, sollte jetzt 68 Pfennig an uns schicken, sich dies von seinem Vertrauenslehrer bestätigen lassen und den Bestellcoupon essen – aber dies nur unter der Aufsicht seiner Erziehungsberechtigten, und nicht ohne zuvor einen Arzt oder Apotheker zu fragen. Eine frühe Vorbestellung hat eine entsprechend frühe Auslieferung zur Folge. So seid Ihr mit Sicherheit einer der ersten stolzen TOTAL!^{5/97}-Besitzer. Einsendeschluß war der 1. April 1997.

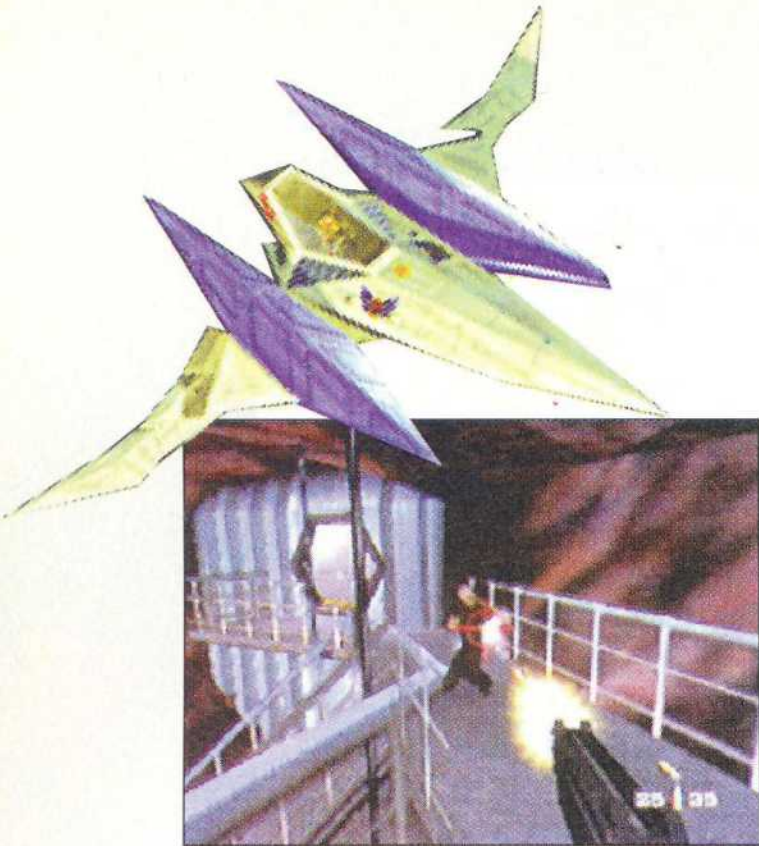
Kommen wir nun zu einem ernsthaften Thema. Die Markteinführung zum 1. März teilte die Nintendo⁶⁴-Fangemeinde in zwei Lager. Alle, die ein Gerät vorbestellt hatten und dies in Empfang nehmen konnten, waren offenbar rundum zufrieden – soweit wir das Anhand des ausschließlich positiven Feedbacks in Form von Leserpost beurteilen können. Allerdings sorgte es auf der anderen Seite für Enttäuschung, daß viele, die ein N64 per Anzahlung vorbestellt hatten, Anfang März keines bekamen und auf Ende des Monats vertröstet wurden. Zum Teil liegt die Schuld sicherlich bei den Händlern, die mehr Vorbestellungen entgegengenommen hatten, als ihnen Kontingente von Nintendo zugesagt wurden. (Wer schickt schon Kunden, die 64 DM auf den Tisch legen, mit den Worten „Alle Konsolen, die wir bekommen, sind schon vorbestellt. Aber versuchen sie es doch mal bei einem anderen Händler ...“ wieder aus dem Geschäft?) Auch scheint bei einigen großen Kaufhaus- oder Spielwaren-Ketten die Koordination der Filialen untereinander nicht ganz geklappt zu haben. Andererseits ist es schon auffällig, daß Nintendo für die Vorbestellcoupons recht schwammige Formulierungen gewählt hat (daß man *ab dem* (und nicht *am*) ersten März zu den ersten Besitzern gehören wird) und somit rechtlich aus dem Schneider ist. Inzwischen dürfte dieses Problem allerdings gelöst sein, da Mitte März und Anfang April weitere Lieferungen erfolgten und somit nun endlich genügend Nintendo⁶⁴-Konsolen zur Verfügung stehen sollten.

Zurück bleibt lediglich ein bitterer Beigeschmack und die Frage, ob es wirklich nötig war, daß Nintendo die Geduld der treuen Fans nach einer unerträglich langen Wartezeit noch einmal zusätzlich strapazieren mußte. Eine befriedigende Erklärung für diesen Mißstand wird es vermutlich nie geben.

Immerhin gibt es für Nintendo-Fans auch Grund zum Schmunzeln. Den unfreiwilligen Anlaß dazu liefert Sony, deren aktuelle Werbekampagne für die PlayStation zur Zeit nach hinten losgeht. Jeder, der in den vergangenen Wochen den Fernseher einschaltete, wurde geradezu bombardiert mit der Meldung, daß der Preis für die PlayStation zum 1. März um ganze 100 DM gesenkt wurde. Die Tatsache, daß Sony Nintendo lediglich einen „Kampfpreis“ (O-Ton Sony) entgegensetzen hat, läßt tief blicken. Außerdem stellt sich die Frage, ob frischgebackene PSX-Besitzer, die kurz zuvor mal eben 100 DM in den Wind geschrieben haben, sich nicht etwas veralbert vorkommen. Interessant ist auch der offensichtliche Seitenhieb auf Nintendo, man habe nicht nur zwei, sondern 200 Spiele. Für alle älteren Konsolen gibt es 200 Spiele, auch für das SNES, Mega Drive, Game Boy usw. Dies als Kaufargument herauszustellen, erübrigt sich eigentlich von selbst. Denn wenn es um die Qualität von Videospielen geht, hat der Satz „Die Masse macht's!“ keine Gültigkeit.

Viel Spaß mit dieser Ausgabe (und der aktuellen Fernsehwerbung) wünscht Euch





BLAST CORPS

Wir nehmen Rares zweites exklusives Nintendo⁶⁴-Game unter die Lupe. Die starke Spielidee wird nur noch durch die tolle Grafik übertroffen. Ob *Blast Corps* für neue Maßstäbe im Action-Genre sorgen wird, könnt Ihr im ausführlichen Preview nachlesen – ab Seite ...

22



FIFA 64

Die Erfolgsserie aus dem Hause Electronic Arts wird nun auch für das N64 umgesetzt. Fußball vom Feinsten soll es sein. Und nach den Erfolgen auf dem PC ist dies den Kanadiern auch ohne weiteres zuzutrauen.

28



WAVE RACE 64

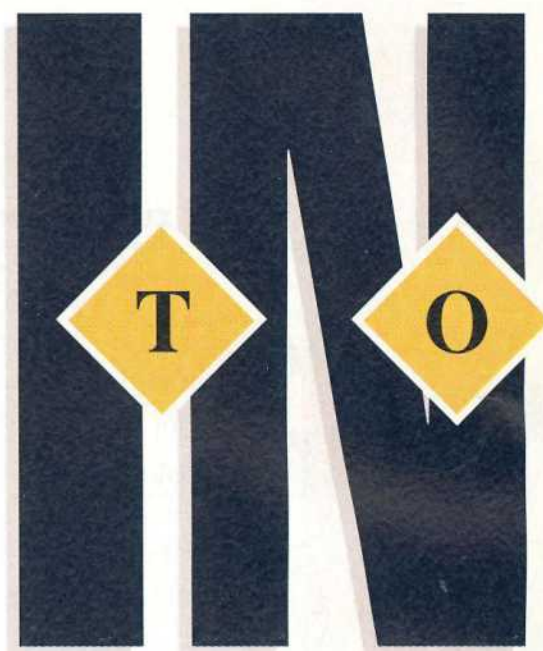
Nach vielen Vorschußlorbeeren muß sich die Jetski-Simulation nun den kritischen Augen der Redaktion stellen. Wie gut das Spiel wirklich ist, steht im ausführlichen Bericht ab Seite ...

30

N64 – ALLE SPIELE DIESES SOMMERS

Das N64 ist in aller Munde. Doch was nützt die tollste Spielekonsole, wenn es dafür keine Spiele gibt? Wir haben uns für Euch bei den Firmen umgehört und die angekündigten Spiele gecheckt. Neben den Highlights von Miyamoto-san, Setas *Rev Limit*, Rares *GoldenEye 007*, Oceans *Mission Impossible* und GT Interactives *Doom 64* und *Hexen 64* stehen noch zahlreiche weitere Spielknighte bekannter Hersteller bis zum Sommer zur Veröffentlichung an. Was diese Spiele inhaltlich zu bieten haben, könnt Ihr im großen N64-Spiele-Special-Report ab Seite 32 nachlesen.

32



SPECIALS

N64 – Die kommenden Spiele 32

Von wegen „Nur zwei Spiele“! Bereits jetzt sind schon Dutzende von Spielen für Nintendos neue Konsole angekündigt. Wir haben für Euch die wichtigsten und besten der kommenden Spiele in einem Special auf zehn prall gefüllten Seiten zusammengefaßt. Kurze Beschreibungen sollen Euch helfen, die Spreu vom Weizen zu trennen.

REPORTAGEN

64DD 10

Alle Daten und Fakten über Nintendos geplantes Massenspeichermedium. Das 64DD eröffnet Software-Entwicklern völlig neue Perspektiven bei der Programmierung von Spielen.

Videokult Anime 48

In Fernost sind Animes seit Jahren Kult, in Deutschland tauchen sie neuerdings auch verstärkt in den Videotheken auf. Einen einsteigerfreundlichen Einblick in das Thema Anime bekommt Ihr mit unserem Special, das die Hintergründe durchleuchtet.

N64 – die technische Seite 54

Wir haben die Innereien der Spielekonsole einmal genauer unter die Lupe genommen.

Genre-Durchblick: Flugsimulationen 66

Das auf PCs so erfolgreiche Genre ist auf SNES und Game Boy nicht gerade übermäßig vertreten. Welche Spiele man dennoch unbedingt gesehen haben sollte, könnt Ihr nun nachlesen.

INTERVIEWS

Turok – Dinosaur Hunter 50

Chefentwickler David Dienstbier im Gespräch.

BPjS 56

Die Bundesprüfstelle nimmt Stellung.

PREVIEWS

NINTENDO⁶⁴

Blast Corps 22

FIFA 64 28

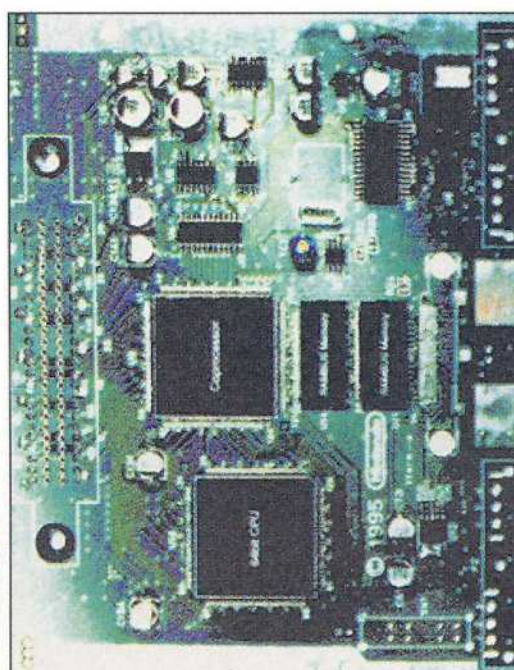
TESTS

NINTENDO⁶⁴

King of Pro Baseball (Import) 29

Fünf Baseball-Spiele sind derzeit für das N64 in Arbeit. Imagineers Japano-Variante mit knuddeligen Sportlern macht den Anfang. Ob sich eine Anschaffung von *King of Pro Baseball* für Genre-Fans lohnt und welche Features das Spiel hat,

N64 – DIE TECHNISCHE SEITE



Alle Magazine berichten über die neue Wundermaschine von Nintendo, aber nur wenige haben bisher einen Blick in das Innere der Konsole geworfen. Welche Fähigkeiten die Chips haben und warum man damit so starke Spiele auf den Fernseher zaubern kann, das könnt Ihr in dem großen Technikreport ab Seite 54 nachlesen. Natürlich erklären wir dort auch die wichtigsten Fachbegriffe, damit Ihr mitreden könnt.

54



HALT!

steht im Test, bei dem wir die japanische Originalversion unter die Lupe genommen haben.

Wave Race 64 30

Nachdem wir bereits des öfteren über die Jetski-Simulation berichtet haben, stand uns nun endlich die verkaufsfertige PAL-Version von Wave Race 64 für einen ausführlichen Test zur Verfügung.

SNES

The Lost Vikings II 58

GAME BOY

Mole Mania 60

CLASSIC-TESTS

NES

Boulder Dash 62

Wenn es eine Steigerung von Klassiker geben würde, wäre das Diamantensammeln in Boulder Dash mit Sicherheit ein heißer Kandidat dafür. Selbst auf dem 8-Bitter hat dieses Spiel immer noch seinen ganz eigenen Reiz.

SNES

Super Star Wars 64

Pünktlich zum Kinostart der digitalisierten Krieg der Sterne-Trilogie und zur Wiederveröffentlichung des SNES-Spiels stellen wir Euch das Actionspektakel noch einmal vor.



ANIME-REPORTAGE

In Japan und vielen anderen fernöstlichen Ländern gehören sie zum täglichen Leben – nun gewinnen sie auch in Deutschland so viele Fans, daß aus dem Geheimtip ein Kult geworden ist: Animes sind toll gezeichnete Zeichentrickfilme mit spannenden Stories. Ab Seite 48 berichten wir über diese Filme und die ebenso beliebten Mangas.

48

TIPS & TRICKS

DKC 3 – Komplettlösung – Teil 3	72
Turok – Karten und Cheats	76
Shorties	78
Helpline	80
Action-Replay-Codes	81

RUBRIKEN

Editorial	3
News	6
Leserbriefe	12
Auf diesen Seiten findet Ihr Meinungen, Informationen sowie viele Fragen und Antworten rund um Nintendo und die Videospielbranche, außerdem Termine der Hamburger Videospielbörse	
Leser-Umfrage	15
Leser-Charts	42
Poster: Blast Corps	44
TOTAL!-Intern	46
TOTAL!-Labor	47
Highscore	68
Sammelkarten	69
Heft-Shop	71
Börse	82
Händlerregister	84
Hotlines	84
Vorschau/Impressum	86



THE LOST VIKINGS II

58

Die beknackten Wikinger sind wieder da. Neue Level voller Rätsel und Logikpuzzles stehen bei der Fortsetzung von Interplays Knobelklassiker auf dem SNES-Spielplan. Wie die drei Wikinger wegkommen, könnt Ihr im Testbericht lesen.



INDEXWÄCHTER BPJS

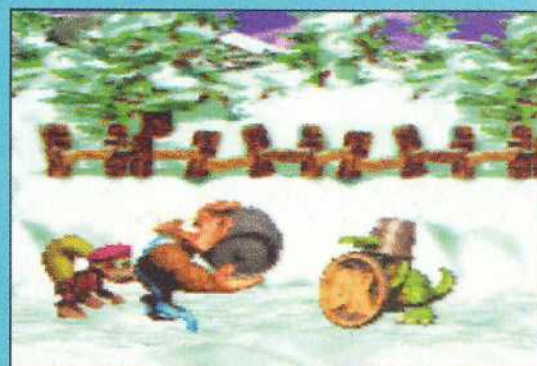
Nicht immer haben Videospiele so nette Inhalte wie Super Mario. Wird es in einem Spiel zu brutal und dies von zum Beispiel einem Jugendamt angezeigt, steht in Deutschland die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften (BPJS) auf dem Plan. Ihre Aufgabe ist es, diese Spiele zu prüfen, ggf. aus dem Verkehr zu ziehen oder zu indizieren. Wie das vor sich geht, steht im Interview ab Seite ...

56

TIPS&TRICKS

72

Nun gibt es den vorletzten Teil der Komplettlösung zu Donkey Kong Country 3. Wieder warten auf Euch Levelkarten und Lösungshilfen. Damit sollte das Bananensammeln bis einschließlich der sechsten Welt kein allzugroßes Problem mehr darstellen. Rechtzeitig zur Veröffentlichung von Turok – Dinosaur Hunter gibt es auch noch erste Cheats und Levelkarten zum Actionknaller von Acclaim. Wie immer stehen ebenfalls die beliebten ARP-Codes auf dem Speiseplan.



TOTAL! NEU



NINTENDO SCHLÄGT ZURÜCK!



Die Zeiten, in denen Big Ns Marktführerschaft in Japan unanfechtbar war, sind längst vorbei. Die PlayStation hat in Japan momentan eine größere Fangemeinde als jemals zuvor. Erzkonkurrent Sony setzt alles daran, die gute Position der hauseigenen Konsole weiter auszubauen. Vor allem Toptitel wie Squares *Final Fantasy VII* sollen dafür sorgen, daß sich potentielle Käufer für die PSX entscheiden.

Um dem entgegenzuwirken, senkte Big N vor kurzem die Preise des 64-Bitters um 33,3 % auf 16.800



Squares Rollenspiel Final Fantasy VII bricht in Japan momentan alle Verkaufsrekorde

Yen. Damit ist das N64 die preisgünstigste Next-Generation-Konsole auf dem heißumkämpften fernöstlichen Videospielemarkt. Darüber hinaus kündigte Nintendo auch eine Preissenkung der Spiele an, die bislang mit 9.800 Yen zu Buche schlugen. Als Grund für die Reduzierung gab Nintendo sinkende Herstellungskosten aufgrund starker Produktionssteigerung an. Deutsche Videospiele-Fans haben

jedoch das Nachsehen, hierzu-lande wird der Preis des 64-Bitters weiterhin 399 DM betragen. Zeitgleich mit dem Launch des Nintendo⁶⁴ senkte dagegen Sony ohne vorherige Ankündigung den Preis der PlayStation auf günstige 299 DM, obwohl eine solche Aktion noch einige Tage zuvor seitens des Herstellers heftig dementiert wurde. Es bleibt abzuwarten, ob Big N auf Sonys aggressive Marktpolitik reagiert ...

CONTROLLER PAK (N64)



Das N64-Controller-Pak erscheint überraschend früher in Deutschland

Ursprünglich war die Markteinführung erst für Juni dieses Jahres geplant, nun sind die Speicherkarten doch schon erhältlich. Da beispielsweise Acclaims 3D-Spektakel *Turok – Dinosaur Hunter* über keine Paßwortfunktion verfügt, wäre die sehr umfangreiche Dinojagd ohne eine Speichermöglichkeit folglich unspielbar.

Zum Preis von circa 40 DM können sich stolze Nintendo⁶⁴-Besitzer die unentbehrliche Peripherie zulegen.

Neben Nintendos offiziellen Controller Paks bieten auch diverse Fremdhersteller Speicherkarten für den 64-Bitter an. Einige dieser Memory-Packs verfügen mit bis zu 5 MBit sogar über deutliche höhere Speicherkapazitäten als das Nintendo-eigene Produkt.



Bei Acclaims Turok gibt es keine Paßwortfunktion. Das Memory Pak ist zum Abspeichern also dringend notwendig

LUCKY LUKE (SNES/GB)



Die französische Software-Schmiede Infogrames, die sich in der Vergangenheit besonders mit den beiden Schlümpfe-Games einen Namen gemacht hat, arbeitet zur Zeit an einem Jump&Run mit der Comic-Figur Lucky Luke in der Hauptrolle. In der vorangegangenen Ausgabe haben wir die Game-Boy-Fassung bereits im Rahmen eines Previews vorgestellt.

Nähere Details bezüglich des Gameplays der SuperNES-Version sind noch nicht bekannt, die Entwickler versprechen jedoch ein spannendes Wild-West-Abenteuer rund um den Revolverhelden. Super-Nintendo-User und Handheld-Fans dürfen sich im Juni dieses Jahres an einem interessanten Titel für ihr System erfreuen. Wir bleiben in Sachen *Lucky Luke* am Ball.

COMMAND & CONQUER (N64)

Auf dem PC ging das sensationell erfolgreiche Strategie-Epos vor kurzem in die zweite Runde. Alarmstufe Rot hat längst eine riesengroße Fangemeinde und wurde nach Angaben des Herstellers circa 450.000mal in Deutschland verkauft. Nun schickt sich Command & Conquer an, die Nintendo⁶⁴-Fangemeinde im Sturm zu erobern. Zwar ist zum jetzigen Zeitpunkt noch nicht bekannt, wann und in welcher Form die 64-Bit-Umsetzung erscheinen soll, eines steht jedoch fest: Das Westwood-Game soll frischen Wind in das auf dem Konsolensektor stark vernachlässigte Genre der Strategiespiele bringen.

Die Storyline von Command & Conquer spielt in nicht allzu ferner Zukunft. Auf der Erde streiten mehrere verfeindete Parteien um den ge-

heimnisvollen Rohstoff Tiberium und damit um die Vorherrschaft auf dem blauen Planeten. Ihr habt die Aufgabe, in den verschiedensten Einsätzen Euer strategisches Geschick unter Beweis zu stellen. Im Gegensatz zu zugbasierten Genvertretern, findet das Geschehen bei C&C in Echtzeit statt. So müßt Ihr beispielsweise Panzerverbände dirigieren, Infanteristen durch das Gelände leiten und Stützpunkte aufbauen.

Sehr detaillierte 2D-Grafik, eine Vielzahl verschiedener Kampfeinheiten und abwechslungsreiche Szenarien sollen den PC-Bestseller auch auf dem Nintendo⁶⁴ zu einem Hit machen.

Sobald es Neuigkeiten über die hitverdächtige Umsetzung von Command & Conquer gibt, seid Ihr die ersten, die sie erfahren.



Die Tiberium-raffinerie sowie das zugehörige Kraftwerk sind die wichtigsten Bestandteile der Infrastruktur einer Basis. Nach gegnerischem Beschuß können die einzelnen Gebäude sogar repariert werden



Die an dieser Stelle gezeigten Bilder stammen von der hervorragenden PlayStation-Umsetzung, die gegen Ende des vergangenen Jahres erschien

LADEN & VERSAND
NATURER STR. 20, 49076 OSNABRÜCK
TEL.:0541/66016+17

LADEN
JÖLLENBECKER STR. 50, 33613 BIELEFELD
TEL.:0521-124207

METROPOLIS VIDEO UND COMPUTERGAMES

PLAYSTATION GEBRAUCHTE SPIELE

	ANKAUF	VERKAUF
ACE COMBAT	15,00	29,90
ALIEN TRILOGY	25,00	49,90
BUST-A-MOVE 2	30,00	59,90
DESTRUCTION DERBY	25,00	49,90
DISCWORLD	25,00	49,90
FORMULA 1	40,00	69,90
FADE TO BLACK	30,00	59,90
HI-OCTANE	15,00	29,90
MICKY'S WILD ADV.	20,00	39,90
NBA JAM T.E.	20,00	39,90
NOVASTORM	15,00	29,90
PRIMAL RAGE	25,00	49,90
RIDGE RACER REV.	30,00	59,90
SHELLSHOCK	20,00	39,90
TEKKEN	20,00	39,90
TOHSHINDEN 2	30,00	59,90
WING COMMANDER III	30,00	59,90

OHNE SPIEL 399,90 DM
OHNE SPIEL 399,90 DM
55,- DM SPAREN!
MIT UMBAU & RGB KABEL 499,90 DM
PLAYSTATION UMBAU 125,- DM
Spielen Sie jetzt U.S. & JAPAN
Spiele ohne Wechsel-Tricks!

WEITERE NEUE & GEBRAUCHTE TITEL
FÜR ALLE SYSTEME AUF LAGER

PLAYSTATION NEUE SPIELE

	NEU
2EXTREME GAMES	89,90
ABIDAS POWER SC.2	89,90
CONTRA	89,90
COOL BOARDERS	99,90
DESTR' DERBY 2	99,90
INTERN.SS.SOCC.DLX	99,90
JET RIDERS	79,90
LEGACY OF KAIN	99,90
LOST VIKINGS 2	99,90
NBA IN THE ZONE 2	89,90
NHL'97	99,90
PGA TOUR'97	89,90
PORSCHE CHALLENGE	99,90
ROAD RAGE	99,90
RIOT	99,90
TOBAL NR.1	89,90
TOTAL NBA'97	99,90

	NEU
FIFA'97	129,90
LUFIA DT.	119,90
NBA LIVE'97	119,90
PGA '97	119,90
SIM CITY 2000	109,90
STREETFIGHTER ALP.2	139,90
SUPER BOMBERMAN	69,90
TERRANIGMA	119,90

SUPER NINTENDO GEBRAUCHTE SPIELE

	ANKAUF	VERKAUF
ACTRAISER	10,00	29,90
AERO THE ACROBAT	10,00	29,90
ALADDIN	30,00	59,90
CHESSMASTER	20,00	44,90
DIE SCHLÜMPFE	30,00	59,90
DONKEY KONG	30,00	59,90
DRAGON	20,00	44,90
F-ZERO	5,00	19,90
ILLUSION OF TIME	30,00	59,90
INT'SUPERST.SOCCER	30,00	59,90
LEMMINGS	20,00	44,90
MARIOWORLD	5,00	19,90
PARODIUS	10,00	29,90
ROCK'N ROLL RACING	30,00	59,90
STARWING	10,00	29,90
SUPER R'TYPE	5,00	19,90
WWF RAW	15,00	34,90

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

SEGA SATURN NEUE SPIELE

	NEU
ANDRETTI RACING	99,90
AREA 51	99,90
CASPER	99,90
CROW CITY OF ANGEL	99,90
DARK SAVIOR	99,90
FIFA'97	99,90
IRON & BLOOD	99,90
JEWELS OF THE ORAC.	99,90
LOST VIKINGS 2	99,90
NBALIVE'97	99,90
NHL'97	99,90
PROJECT OVERKILL	99,90
RETURN FIRE	99,90
SONIC 3D	99,90
SOVIET STRIKE	99,90
VIRTUA COP 2	99,90
VIRTUA ON	99,90

SEGA SATURN GEBRAUCHTE SPIELE

	ANKAUF	VERKAUF
3D LEMMINGS	25,00	49,90
ALIEN TRILOGY	30,00	59,90
BUG	20,00	39,90
DAYTONA USA	20,00	39,90
DISCWORLD	30,00	59,90
F1 CHALLENGE	25,00	49,90
GOLDEN AXE	15,00	29,90
MYSTARIA	20,00	39,90
PANZER DRAGON	15,00	29,90
PEBBLE BEACH GOLF	15,00	29,90
RAYMAN	20,00	39,90
SEGA RALLYE	25,00	49,90
SIM CITY 2000	25,00	49,90
THE HORDE	20,00	39,90
TOHSHINDEN REMIX	25,00	49,90
VIRTUA COP	40,00	69,90
X-MEN	25,00	49,90

0541 - 66016 & 66017
VERSAND & LADEN OSNABRÜCK

IMPORT



ANGEBOTE

	NEU		NEU
PLAYSTATION IMPORTE		SATURN IMPORTE	
A-TRAIN US	49,90	ANDRETTI RACING US	69,90
BUBSY 3D US	39,90	CRITICOM US	49,90
DECEPTION US	69,90	GALAXY FIGHT US	39,90
FIGHTING ILL. US	69,90	LODERUNNER JP	39,90
PROJECT OVERK. US	49,90	MR.BONES US	69,90
SIM CITY 2000 US	49,90	MYST US	49,90
SLAMSCAPE US	69,90	RAMPO JP	29,90
STAR GLADIATOR US	69,90	VICTORY GOAL JP	49,90

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

KIRBY'S STAR STACKER (GB)



Im Infenster erscheint die drohende Faust und kündigt mit einem lauten Krachen 31 neue Steine an. Wer jetzt keine ausgeklügelte Taktik hat, läuft Gefahr, das Spiel zu verlieren



Mit fortschreitender Schwierigkeitsstufe ändert sich auch die Farbgebung im Spiel



Wird ein Level erfolgreich abgeschlossen, gibt es als Belohnung Zwischensequenzen



Kirby fliegt um die ganze Welt – ob es tatsächlich so kommt, wird die Zukunft zeigen

Eine weitere Tetris-Variante für den Game Boy ist in den nächsten Wochen von Nintendo zu erwarten. Ganz im japanischen Stil präsentiert sich Kirby's Star Stacker, auf das Nintendo die Fachpresse schon auf der Nürnberger Spielwarenmesse einen Blick werfen ließ. Dieses Mal handelt es sich weder um verschieden geformte Bausteine, noch um farbige Klötze, die folgerichtig aneinandergereiht werden sollen. Vielmehr sind es unterschiedliche kleine Monster, die sich bei richtiger Anordnung auflösen sollen. Ein völlig neues Spielelement stellen die Sterne dar, die vom Computer automatisch eingefügt werden. Richtig eingesetzt, können sie ganze Kettenreaktionen hervorrufen. Bei Kirby's Star Stacker ist es also nicht damit getan, zu sortieren, sondern gleich mehrere Spielzüge vorzudenken. Es sieht ganz so aus, als würde dieses Game für alle Tetris-Freunde ein absolutes Muß werden.

GOEMON – MYSTICAL NINJA (N64) – UPDATE

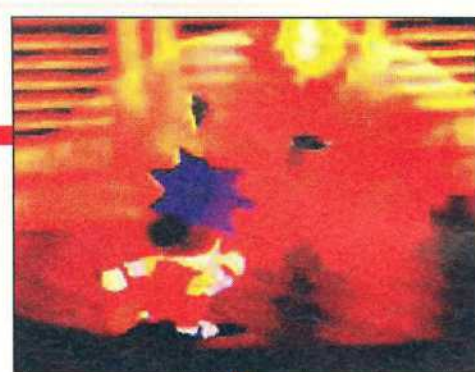
Langsam aber sich nähert sich Konamis erstes Action-Adventure für das N64 seiner Fertigstellung. Die Goemon-Reihe, deren fünf Teile für das SuperNES erhältlich sind, gehören bis heute zu den erfolgreichsten Videospielen in Japan. Auch hierzulande schickt sich der fernöstliche Software-Riese an, mit Gambare Goemon den Durch-



Die Helden greifen auf verschiedene Ausrüstungsgegenstände zurück



Die große Zahl der Figuren, die sich stets auf dem Screen tummelt, ist beachtlich



Für Abwechslung ist gesorgt! Neben teilweise recht kniffligen Adventure-Einlagen muß der Spieler in Jump&Run-Einlagen seine Geschicklichkeit unter Beweis stellen

bruch zu schaffen. Statt 2D-Optik, mit der die 16-Bit-Vorgänger aufwarten, präsentiert sich das Game in komplexer 3D-Grafik. Genrekenner werden sich sicherlich an die Helden Kid Ying und Dr. Yang erinnern, die erneut im Mittelpunkt des Geschehens stehen.

Gambare Goemon ist der vergleichsweise umfangreichste Teil der Serie. Die verschiedenen, äußerst abwechslungsreichen Szenarien bieten neben unzähligen Rätseln auch explosive Action-einlagen. Zudem muß sich der interessierte Spieler in zahlreichen Jump&Run-Sequenzen behaupten, die in puncto Gameplay Super Mario 64 nicht unähnlich sind.



Das sehr ausgefallene Charakterdesign ist ein Markenzeichen von Konamis Goemon-Serie

Nintendo⁶⁴-User dürfen sich auf ein tolles Action-Adventure freuen, das hierzulande voraussichtlich im Sommer erscheint. Laut den Anzeigen einiger Versandhändler soll das Game schon seit Anfang März in Japan erhältlich sein, das ist jedoch nicht der Fall. Auch fernöstliche Konami-Freaks müssen sich noch ein wenig gedulden.

VIELLEICHT MEHR ALS DU VERTRAGEN KANNST

"SOWAS GENIALES WIE TUROK HABEN
WIR BISLANG NOCH AUF KEINER
KONSOLE GESPIELT" - VIDEO GAMES

"NIE ZUVOR GAB ES
SPEKTAKULÄRERE EFFEKTE ZU
BESTAUNEN." - NEXT LEVEL

"BEI DIESEM TITEL HANDELT ES SICH
UM EINEN 3D-SHOOTER DER
EXTRAKLASSE." - TOTAL!

"TUROK IST OHNE ZWEIFEL DER
BESTE EGO-SHOOTER." - MEGA FUN

MIT KONKURRENZLOS REALISTISCHEN SZENARIEN UND
EINER FASZINIERENDEN SOUNDKULISSE IN DOLBY-SURROUND WIRD DIESES SPIEL
ZUR UNVERGESSLICHEN ZEITREISE.

TUROK

DINOSAUR HUNTER



TUROK DINOSAUR HUNTER © 1996 ACCLAIM COMICS, INC. TUROK IS A REGISTERED TRADEMARK OF
WESTERN PUBLISHING, INC. NINTENDO 64 AND THE 3-D "N" LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO OF
AMERICA, INC. © 1996 NINTENDO OF AMERICA, INC.

Acclaim[®]
Entertainment GmbH

Nintendo im Innovationsrausch: Nach dem erfolgreichen Start des Nintendo⁶⁴ in den USA, jedoch mit mittelmäßigen Verkaufszahlen in Japan konfrontiert, steht die Speichermedien-Zukunft der 64-Bit-Wunderkonsole in den Sternen. Modul oder Scheibe – das ist hier die Frage.

64DD

Mag man den Umfragen in Japan glauben – und ganz offensichtlich tut dies Nintendo-Boss Hiroshi Yamauchi – hängt Wohl und Wehe einer Spielkonsole im Land der aufgehenden Sonne von kleinen Scheiben ab. Nippons Videospieler halten Modultechnik für unzeitgemäß. Selbst schlagende Argumente wie *Super Mario 64*, *Wave Race 64* und *Mario Kart 64* können Japan nicht davon überzeugen, daß die Lebensuhr des Moduls abgelaufen ist. Das N64 startete im vergangenen Sommer zwar mit gewaltigen Verkaufszahlen, in jüngster Zeit hat al-



Schreibendes Speicherwunder oder

lerdings wieder die PlayStation die Nase vorn. Nicht zuletzt verdankt Sony den großen Erfolg der Konsole dem genialen CD-Titel *Final Fantasy VII*. In den Köpfen der Spieler sind die satten 640 Megabyte Speicherkapazität einer CD eng verknüpft mit der Qualität der Spiele im japanischen Lieblingsgenre, den Rollenspielen.

Just diese Lücke will Nintendo mit dem 64DD füllen. Sobald als möglich soll in Japan das viel diskutierte Zusatzlaufwerk erscheinen – Nintendos Antwort auf die CD. Betrachtet man die von Big N zur Zeit propagierte Speicherkapazität der 64DD-Disks,

Der Memory-Expansion-Port des N64 kommt mit dem 64DD zum Einsatz. Er bietet Platz für eine Speichererweiterung

hinkt der Vergleich mit der Silberscheibe: Mal gerade schlappe 64 Megabyte (ein Zehntel einer CD) passen auf eines der an Disketten erinnernden doppelseitigen magnetischen Medien. Full-Motion-Videoorgien werden uns also kaum erwarten, Echtzeitgrafik heißt weiterhin das Gebot der Stunde. Doch die Stärken des ungewöhnlichen Formats liegen in anderen Bereichen. Den heutzutage in Konsolen wie der PlayStation und dem Saturn üblichen Doublespeed CD-ROMs will Nintendo mit 4,9facher Geschwindigkeit Beine machen und so eine der Hauptschwächen, nämlich lange Ladezeiten, ausgleichen. Auch die sehr kurze Suchzeit des Lesekopfes von 75 bis 150 Millisekunden kann sich sehen lassen. Ein weiteres Manko der „anderen“ soll durch eine dem 64DD

DAS 64DD HAT SOWOHL GEGENÜBER MODULEN ALS AUCH CDS DEUTLICHE VORTEILE. DER SPEICHERPLATZ BLEIBT JEDOCH RELATIV GERING

beiliegende Speichererweiterung (zwei bis vier Megabyte) für die Hauptkonsole ausgeglichen werden. Dafür ist der Memory-Expansion-Port auf der

Oberseite des N64 vorgesehen. Durch die diskettenartige Konstruktion umgeht Nintendo natürlich zwei weitere Negativpunkte der CD: die leichte Kopierbarkeit und die extreme Empfindlichkeit gegen äußere Einflüsse wie Kratzer. (64DD-Medien sollen dank eingebauter vierfacher Fehlerkorrektur und dem starken Plastikmantel robust wie Module sein.) Da die 64DD-Medien keinem bekannten Standard entsprechen (obwohl sie deutlich an die von Computern bekannte Zip-Drive-Technologie der Firma Iomega erinnern), braucht Nintendo Kopierpiraten nicht so zu fürchten wie Sony und Sega.

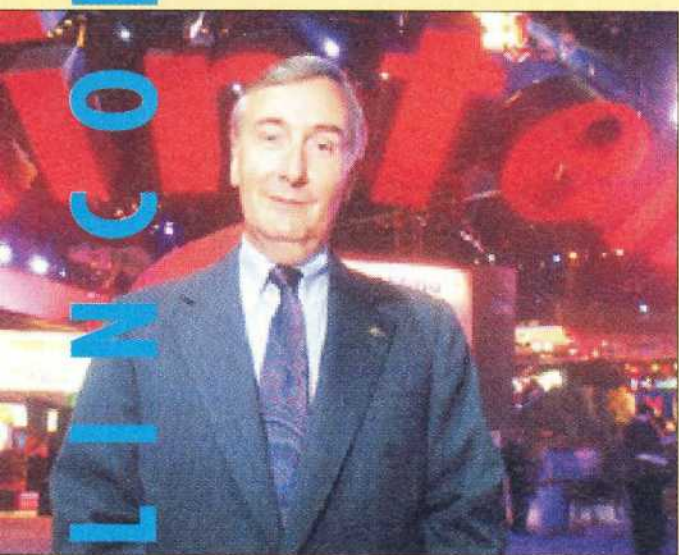


Fiktion oder Wirklichkeit?

SO ZUVERSICHTLICH NINTENDO JAPAN AUCH SEIN MAG, UND SO SEHR N64-ENTWICKLER DIE MÖGLICHKEITEN DES 64DD NUTZEN WOLLEN, DIE TOCHTERNIEDERLASSUNGEN IN DEN USA UND EUROPA MÖGEN VOM 64DD-

WUNDER NICHTS HÖREN: OFFIZIELLE STATEMENTS VERWEISEN AUF EIN „ZUKÜNFTIGES GERÄT IN PLANUNG“, UND WILL MAN MEHR WISSEN, WIRD AUF DAS HIER UND HEUTE VERWIESEN. INTERN FÜRCHTEN DIE NINTENDO-OBEREN AUS UNSEREN BREITEN DAS 64DD, DENN EIN ZUSATZGERÄT ZUR HAUPTKONSOLE HAT SICH NOCH NIE GUT VERKAUFT (SIEHE SEGAS 32X-

OST GEGEN WEST: WANN KOMMT DAS 64DD? WENN ES NACH NINTENDO JAPAN GEHT, SOBALD WIE MÖGLICH, ABER ...



Nintendo-of-America-Chairman Howard Lincoln hat gut lachen: Das Nintendo⁶⁴ feiert in den USA gigantische Verkaufserfolge und dürfte innerhalb weniger Monate die PlayStation überrunden. Deshalb werden seine Worte in Japan kaum ungehört verhallen – und alles deutet darauf hin, daß Mr. Lincoln das 64DD nicht vor 1999 bringen will

Zu guter Letzt ist ein Vorteil gegenüber Modulen nicht von der Hand zu weisen: Die Produktionskosten liegen deutlich niedriger, Drittanbieter gehen bei der Herstellung ein geringeres finanzielles Risiko ein. Ein geflopptes Modulspeil hingegen schlägt mit immensen Kosten zu Buche.

Doch all diese netten Features sind nur Beiwerk, wenn es um den echten Nutzen, den wirklich revolutionären Part des 64DD geht: Denn bis zu 32 Megabyte (maximal eine ganze Seite) der Disk sind beschreibbar und lassen damit die starre, unflexible CD potentiell im Regen stehen. Denken viele Spieler jetzt schlicht an besonders große und angenehme Spielspeicherstände in bester (oder

imposante Rollenspiel *Earthbound 64* von diesen Möglichkeiten gebrauch machen, darüber hinaus ist unter anderem das Evolutions-Animationsprogramm *Creator* (Software Creations zeigte schon 1995 auf der Shoshinkai erste Studien) sowie eine umfangreiche 64-Bit-Neuauflage von *Mario Paint* in Arbeit. Im Drittanbieter-Reigen äußerte Ocean die Idee, via 64DD neue Level zum Modulspeil *Mission: Impossible* auszuliefern. Momentan ist das allerdings nur ein Gedankenspiel, denn keiner Third-Party wurde von Nintendo bislang ein 64DD-Entwicklungssystem zur Verfügung gestellt. *Zelda 64* wird zwar voraussichtlich Ende dieses Jahres als 128-MBit-Modul erscheinen, dennoch soll Miyamotos Lieblingsprojekt nachträglich in den Genuß der 64DD-Features kommen. Eine Add-on-Disk soll das Spiel erweitern – wie das im Detail aussehen wird, ist allerdings noch nicht bekannt.

Doch hier macht Miyamoto-san nicht halt: Neben einer neuen Version von *Sim City* mit einer sich selbst verändernden, nach ökonomischen und ökologischen Gesichtspunkten wachsenden Metropole arbeitet Nintendos Spiele-Primus laut eigener Aussage an dem revolutionärsten 'Spiel' seiner Laufbahn – einem Programm, das sich selbst 'intelligent' weiterentwickelt und so unbegrenzt

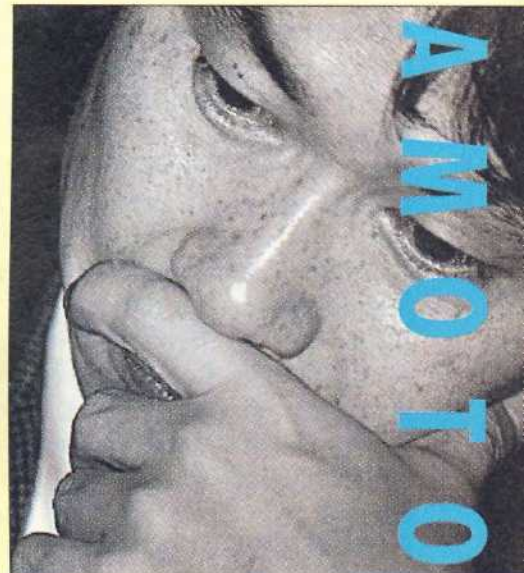
GEPLANTE 64DD-TITEL:
EARTHBOUND 64 (MOTHER 3)
SUPER MARIO 64 II
SUPER MARIO RPG 2
CREATOR
SIM CITY 64
MARIO PAINT 64
POCKET MONSTERS 64
FIRE EMBLEM 64



ZELDA ?

te laufen, sind viel zu hoch, einzig Nintendo könnte sich dieses kostspielige Abenteuer leisten.) und die verlockende Aussicht auf ein Modem im 64DD zwecks Internet- und Multiplayer-Kontaktaufnahme. So schön dieses Szenario auch klingen mag, angesichts eines wahrscheinlichen Preises für das 64DD zwischen 99 und 149 Dollar ist dies nicht zu erwarten. Sollte eine Veröffentlichung im Disk-wütigen Japan doch noch überraschend in diesem Jahr anstehen, werden die amerikanischen und europäischen Niederlassungen Nintendos so lange wie möglich versuchen, das 64DD zu meiden – denn Marketingtechnisch ist der dynamische Datenträger sicherlich ein Alptraum für unsere Breiten. Und vom Modul haben offensichtlich nur die Japaner die Nase voll.

Julian Eggebrecht



Shigeru Miyamoto ist begeistert von den Möglichkeiten, die sich durch die Features des 64DD eröffnen. Nach eigenen Angaben überwacht er zur Zeit zehn DD-Projekte. Dennoch wird er bei *Zelda 64* vorerst mit einer Modul-Lösung Vorlieb nehmen müssen

er schlechter CD-Ersatz?

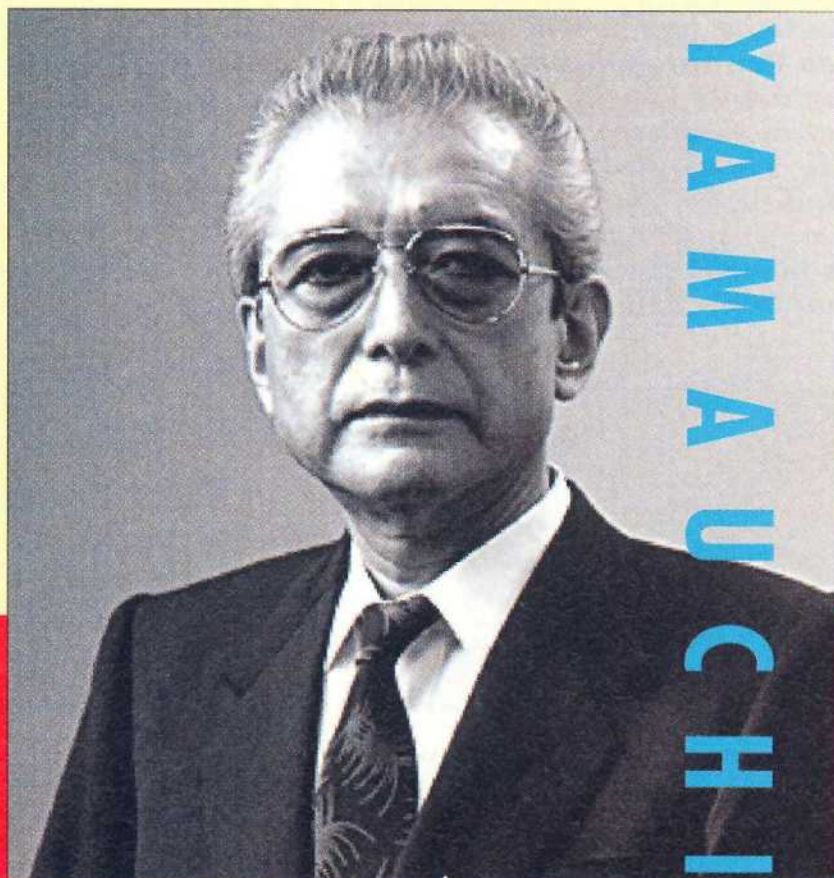
eher verschwenderischer) PC-Manier, hat Shigeru Miyamotos Entwicklertruppe ganz andere Pläne. Ganz offen spricht Nintendos kreativster Kopf im Zusammenhang mit den Schreibfähigkeiten des 64DD von der Möglichkeit, erstmals komplette Welten mit einer bisher nicht vorstellbaren Überzeugungskraft zu schaffen. Ein relativ simples Beispiel wäre eine Blume in einem Feld – pflückt sie und begeben Euch dann vier (Spiel-) Tage später wieder an diesen Ort – die Blume wäre erneut im Wachsen begriffen. Jeder Gegenstand im Spiel könnte an jede beliebige Position gebracht werden und dort auch bleiben, Charaktere könnten sich ihre jeweilige Stimmung 'merken' und somit eine viel überzeugendere und tiefere Atmosphäre schaffen – deutlich komplexere Puzzles inbegriffen. Als erste 64DD-Spiele sollen *Super Mario 64 II* (bei dem Luigi wieder mit von der Partie sein wird) und das grafisch

neue Spielsituationen schafft. Auch Miyamoto ist skeptisch, ob das Ziel eines Spiels mit künstlicher Intelligenz nicht etwas zu hoch gesteckt ist, unzweifelhaft ist jedoch, daß für solche Ambitionen ein Medium wie das 64DD unabdingbar ist.

Wie so oft bei Nintendos spielerischen Innovationen bleibt allerdings die Frage offen, wie die Dritthersteller auf den Wunderzusatz reagieren: Nichts wäre schlimmer, als das 64DD als billige Alternative zum Modul zu betrachten und dessen Potential zu mißachten – genau diese Tendenzen (neben schlichter Skepsis) sind aber zur Zeit zu bemerken.

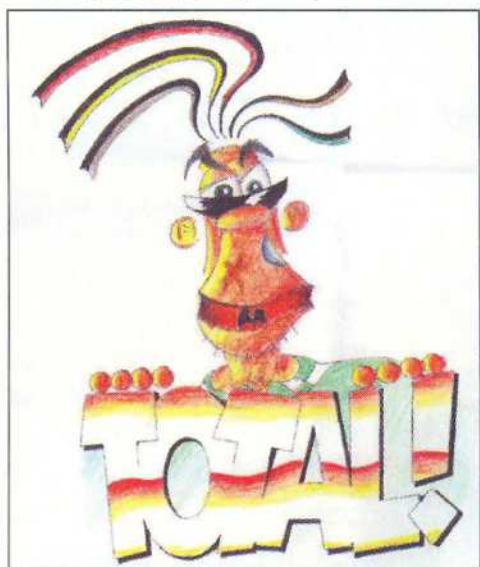
Haltlose Gerüchte sind reine Kombispiele aus Modul und Disk (Die Herstellungskosten für Spiele, die ausschließlich in Kombination beider Gerä-

Nintendo-Boss Hiroshi Yamauchi gerät unter Druck: Die N64-Verkäufe bleiben im Heimatland hinter den Erwartungen zurück. Eine völlig neue Erfahrung für den 69-jährigen, denn in der Vergangenheit hatte seine Firma in Japan mit bis zu 90 % Marktanteil quasi eine Monopolstellung. Das 64DD soll nun zusammen mit zahlreichen Rollenspielen für einen zweiten Boom sorgen



YAMAUCHI

DEBAKEL) – GESCHWEIGE DENN DIE VON NINTENDO ERHOFFTE 100PROZENTIGE AKZEPTANZ GEFUNDEN, DA DIE KÄUFER DIE ZUSÄTZLICHEN KOSTEN SCHEUEN. AUCH WENN DAS GERÄT (VORAUSSICHTLICH ZUSAMMEN MIT EARTHBOUND 64 UND SUPER MARIO 64 II) IN JAPAN 1998 KOMMT, IST IN UNSEREN BREITEN ERST ENDE 1998 ODER GAR 1999 MIT EINEM START IN DIE SCHREIBENDE ZUKUNFT ZU RECHNEN.



Es muß nicht immer Mario sein ... Dieser sympathische Herr nennt sich Gunter Bunt, von Nils Lange (15), Dortmund

Holerö!

Wie in der vorigen Ausgabe vorhergesagt, erhielten wir in den vergangenen Wochen viele Briefe begeisterter Super Mario 64-Besitzer. Dementsprechend konzentrieren wir uns diesmal auf Statements unserer Leser/-innen. Kommenden Monat wird sicherlich wieder die Beantwortung von Fragen im Vordergrund stehen.

Wie immer warten wir gespannt auf Eure Kritik, Meinungen, Anregungen, Zeichnungen und Bilder (möglichst nicht auf kariertem Papier) oder Fotos. Bitte notiert Euren Namen und Wohnort auch auf den Briefen und vor allem (möglichst zusammen mit Eurem Alter) auf der Rückseite Eurer Bilder. (kdh)

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

Für kurzentschlossene Norddeutsche haben wir noch einen Veranstaltungstip:

Am 6.4.97 von 12-17 Uhr findet in Hamburg die monatliche Videospielbörse in der Markthalle, Klosterwall 9-21, Hamburg-City statt. Infos gibt es telefonisch unter der Nummer 040 - 250 92 84.



Dieser bemalte Umschlag stammt von Bianca Schneider aus Augsburg

In eigener Sache

In TOTAL! 2/97 wurde auf Seite 66 der Bericht „Glücklichster Moment“ nicht beendet. Der letzte Satz lautete komplett: Nun hatten wir gleich zwei Gründe, den Rest des Abends mit einer gehörigen Portion Gerstensaft zu feiern.

Außerdem haben wir noch etwas bezüglich der Weihnachts-Competition auf dem Herzen. Zu Frage 1: Zugegeben, die Frage war nicht ganz einfach. Verwirrung entstand wohl vor allem bei den Lesern eines anderen Magazins, in dem Mario in einem Comic behauptet, Elektriker gewesen zu sein, bevor er sich zum Klempner umschulen ließ. Nun, daß mag dem Zeichner als ein Fall von künstlerischer Freiheit gegönnt sein, doch wurde Mario von Shigeru Miyamoto für Donkey Kong als Zimmermann erdacht. Daher konnte er passenderweise auch einen Hammer als Extrawaffe benutzen. Alle Infos dazu findet der langjährige TOTAL!-Leser in der Mario-Biographie in Ausgabe 11/95. Eine falsche Antwort zu Frage 1 allein war ohnehin kein Grund zum Ärgern.



Stefan Tonk (13) aus Pulheim baute auf seinem PilotWings-Umschlag ein paar hilfreiche Tips ein, damit die Bundespost auch die Briefmarke findet

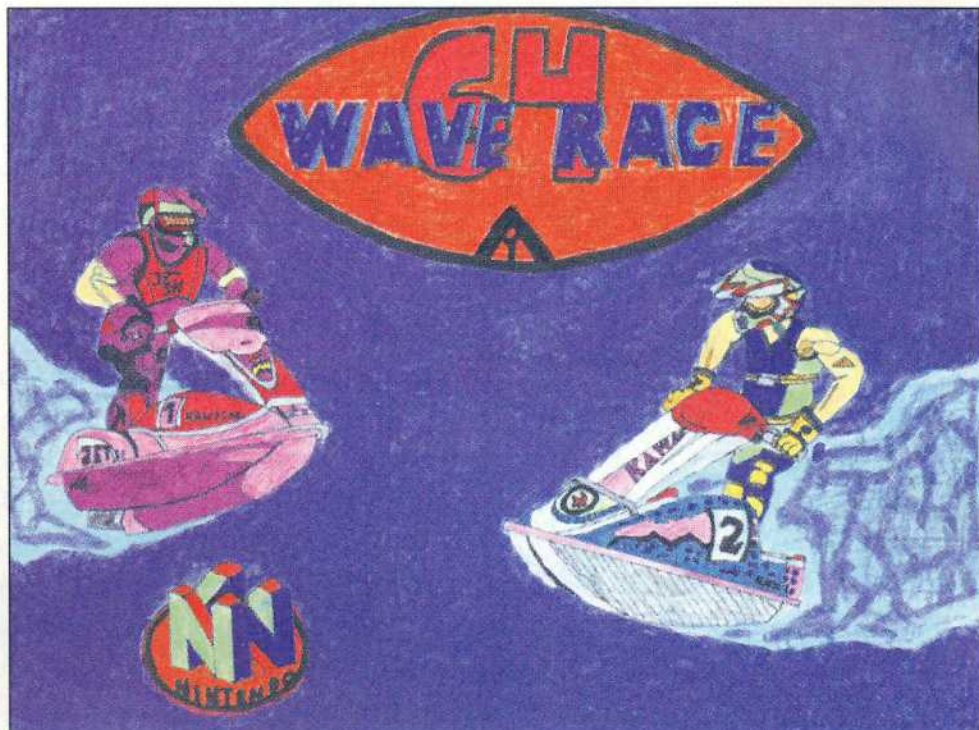
Zweithäufigste Fehlerquelle war übrigens Frage 11. Daß es Wave Race bereits für den Game Boy gab, hatten wir aber häufiger berichtet.

Die Info, daß Gumpi Yokoi der Erfinder des Virtual Boy ist, findet sich in der ausführlichen VB-Reportage in TOTAL! 10/96. Hiroshi Yamauchi hingegen ist der Chef von Nintendo.

Etwas verwirrt hat uns hingegen die häufige Antwort, es gäbe insgesamt fünf Street Fighter-Spiele für das Super Nintendo. Street Fighter II, Street Fighter II Turbo, Super Street Fighter II und Street Fighter Alpha 2 sind zusammen eigentlich nur vier ...

N64-Feedback, Teil 1

Ich gehöre zu den Glücklichen, die schon am 27.2. (!) das N64 bekamen, und ich kann nur sagen: Boah, is dat goil!! Der angestaute Ärger (wg. Terminverschiebungen) war im Nu verflogen, da die Spiele das Beste sind, was ich je gesehen bzw. gespielt habe.



Wave Race 64 ist derzeit eines der beliebtesten Motive. Auch Christian Stadler (13) aus Bienen konnte der rasanten Jetskiraserei nicht widerstehen

Doch jetzt zur Konkurrenz: Sonys PlayStation und Segas Saturn sind gute Konsolen und haben in ihrer Zeit ('94 bis '96) eine Revolution in puncto 3D-Spiele erreicht. Ab und zu gab es sogar gute Spiele (Tomb Raider). Da Sega an Platz

den Käufern die mangelnde Software vom N64 klarmachen möchte. Doch Mario 64 und PilotWings 64 sind besser als alle 200 Spiele der PlayStation zusammen. Zu den Fragen:

1. Können Spiele auf dem Index landen, wenn sie gar nicht in der BRD erscheinen? Wenn ja, warum?
2. Beinhaltet ein ARP für N64 auch eine Adapterfunktion für Import-Spiele?
3. Warum haben manche SNES-Module drei Kontakte im Modulschacht (z. B. Yoshi's Island) und andere nur einen?
4. Kann man alte Ausgaben auch über das Abo vom Konto abbuchen lassen und nach Hause geschickt bekommen?

Stefan Funk, Herten

TOTAL! antwortet:

1. Ja, und zwar um zu verhindern, daß dieses Spiel in Deutschland von Händlern an Minderjährige verkauft werden kann bzw. daß eine Firma diese Spiele doch noch in Deutschland auf den Markt bringt.

2. Genauso wie beim SNES wird das Action Replay sicherlich auch als Adapter fungieren. Die Frage ist nur, wie lange es dauert, bis Nintendo das ARP durch eine neue Abfragetechnik in den Modulen unwirksam macht.

3. Drei Kontakte haben alle SNES-Module, die einen Zusatzchip (Super FX oder SA-1) enthalten.

4. Das ist leider nicht möglich, da verwaltungstechnisch viel zu aufwendig.

N64-Feedback, Teil 2

Seit dem 1.3. bin ich stolzer Besitzer eines Nintendo⁶⁴ mit Super Mario 64. Dieses Spiel ist einfach soooo genial. Alles in allem bin ich heilfro, daß diese

Auch Christian Stöhr aus ? schwimmt derzeit auf der Anime-Welle



lange, längere, zu lange (langweilige) Wartezeit endlich vorbei ist und auch ich meine Next-Generation-Konsole besitze, denn ich habe nicht das Geld, mir noch zusätzlich eine PlayStation oder einen Saturn (den ich sowieso nicht haben will) zu kaufen. Auch wenn Sony ihre Konsole panisch zum Kampfpfeis verkauft – für mich spiegelt sich darin nur die Angst vor Nintendo wieder. Nun noch ein Fragebogen mit allem, was ich schon immer einmal wissen wollte, mir aber noch niemand beantworten konnte.

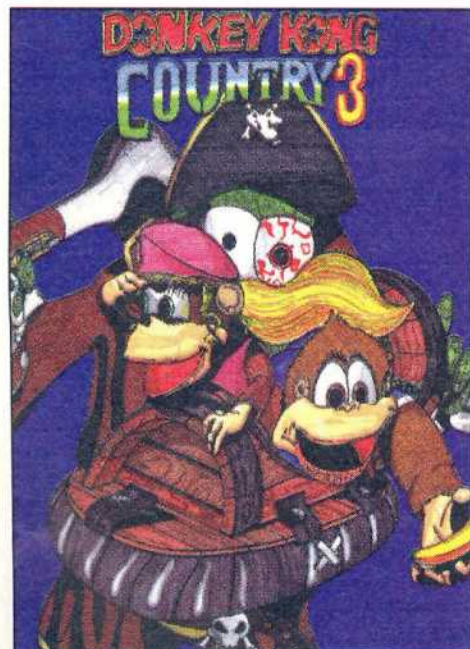
1. Fehlt auch in der Erstausslieferung deutscher N64-Geräte wie in den USA der sogenannte Länderkennungschip, der schon zu SNES-Zeiten soviel Ärger mit Importen machte?
2. Wird es eine SNES-Preissenkung geben?
3. Kann man Pads und Memory-Cards

stolze Besitzerin eines Nintendo⁶⁴ und seitdem im Mario-Fieber. Es macht wahnsinnig viel Spaß. Das ganze Spiel ist einfach toll, die Verwandlungsmöglichkeiten Marios – einfach genial. Besonders die als Marionator mit der Titankappe hat es mir angetan. Ebenso die Musik – passend zur jeweiligen Welt. Dazu würde mich interessieren, ob es den Soundtrack bald auf CD gibt, wie damals bei DKC.

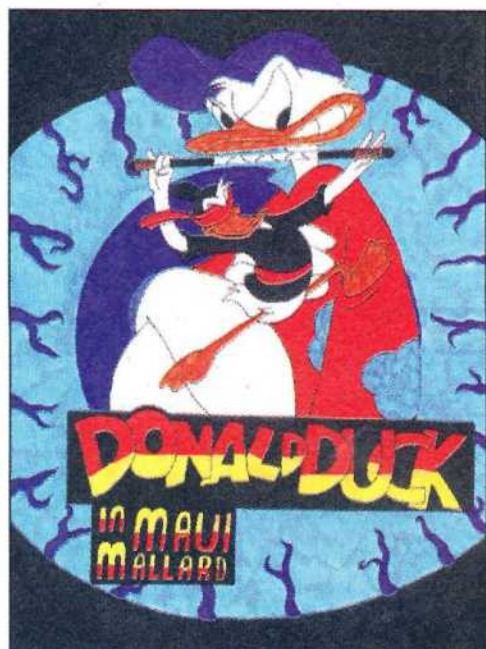
Regina Zuse, Leverkusen

TOTAL! antwortet:

Gibt es bereits, allerdings – wie sollte es auch anders sein – nur in Japan. Laut Nintendo ist keine Veröffentlichung in Europa geplant (Das Potential von Spiele-Soundtracks wird in unseren Breiten immer noch nicht erkannt.), allerdings bieten Import-Händler vereinzelt auch Spielesoundtracks an.



He's back! Ein neues Werk von Kai-Uwe Hoffmann (17 (oder inzwischen 18?)) aus Hamburg



Auch das Donald-Bild von Matthias Baldauf (14) aus Lindau zierte nun die Wand unserer Redaktionsräume

aus den USA und Japan auf PAL-Konsolen benutzen?

4. Wer von Euch ist Akte X-/X Files-Fan?

Daniel Hamrich, Wirzenborn

TOTAL! antwortet:

1. Nein. Sowohl in den PAL-Geräten als auch in den Modulen ist eine Abfrage nach der Länderkennung enthalten, genauso wie beim SNES. Es gibt aber bereits Adapter für Import-Spiele.
2. Mit Sicherheit wird der SNES-Preis im Laufe des Jahres auf unter 200 DM fallen. Wann es soweit ist, lässt sich natürlich nicht sagen, da Nintendo dies erst kurzfristig bekanntgeben wird.
3. Ja!
4. Klaus-D. und Julian lassen sich keine Folge entgehen, ansonsten hält sich das Interesse eher in Grenzen. Wer will schon jeden Donnerstag ab 20 Uhr Urlaub beantragen?

N64-Feedback, Teil 3

Waaaahnsinn! Seit dem 27.2. bin ich



Der putzig-grimmige Baby-Bowser stammt aus der Feder von Marcel Kastian (14) aus ?

mir mit zugekniffenen Augen und wild nickend DIE Konsole und Mario 64. Ich steckte PW 64 auch noch ein, bezahlte und hüpfte wie das kleine Rotkäppchen vor Freude jauchzend nach Hause. Die Stadt war überfüllt, und alle hatten einen N64-Karton unterm Arm.

Als ich endlich Mario an meinen Fernseher angeschlossen hatte und hörte „It's a me, Mario!“ wusste ich, es ist kein Traum, sondern the New Dimension of Fun. Und ich sagte zu mir: „The Vision ist clear – N64 is here!“ oder: „Wurde ja auch langsam Zeit!“

Arno Schatz, Bochum

TOTAL! meint:

Vielen Dank für diesen TOTAL! genialen Augenzeugenbericht (Hast Du Dich schon bei der Bochumer Filmhochschule als Drehbuchautor beworben?). Jetzt wissen wir auch endlich, warum es in einigen Läden keine N64 mehr am 1. März gab – sie sind alle in Bochum gelandet. Für andere hing der Himmel

an jenem denkwürdigen Tag nämlich ganz und gar nicht voller Geigen. Offensichtlich lag bei Nintendos glorreicher Vorbestellaktion einiges im Argen. Ein Beispiel erhielten wir in Kopie zur Information.

Vorbestellungsärger

Im Januar 1997 hat mein Sohn bei Karstadt in Iserlohn die nötige Anzahlung in Höhe von 64 DM geleistet, um sicherzugehen, ab 1. März '97 eine Nintendo⁶⁴-Konsole zu erhalten, wie es in der Werbung zugesichert wird. Zitat: „Wer zuerst kommt, spielt zuerst!“ Leider mußten wir heute morgen (Datum 1.3.97) erfahren, daß dort keine Konsolen zur Verfügung stehen! Wann überhaupt mit dem Eintreffen der ersten Konsolen gerechnet werden kann, konnte uns von dem zuständigen



Andreas Hild (15) aus Biedesheim schickte uns das passende Bild zum Anime-Bericht der vorigen Ausgabe

„Meine spannenden Erlebnisse vom 1. März“

Es war 7.00 Uhr morgens, als ich von lauten Schreien aus dem Bett gerissen wurde. Es war unglaublich. Sonderbahnen schaukelten die hungrigen Nintendo-Zombies Richtung Bochum Innenstadt. Die anderen liefen hinterher, wie im Bann mit ausgestreckten Armen und schreiend: „Wir wollen Mario 64!“ Ich zog mich laufend (also während des Laufens) um, stürmte aus dem Haus und sah ein wüstes Szenario. Auf der einen Seite flackerten Scheiterhaufen (für die 32-Bitter), und auf der anderen Seite regnete es bunte Blumen, und glückliche N64-Besitzer hüpfen nach Hause. Auch ich hüpfte vergnügt zu meinem N-Händler des Vertrauens. (Die Sonne schien rosa, und alle sangen den Mario-Song.) Mit einem breiten Grinsen stand ich anschließend im Laden und sagte: „Ich hätte gerne die erfolgreichste und beste Konsole der Welt.“

Der Verkäufer tanzte auf Zehenspitzen zu einem Haufen mit N64 und überreichte



Rocky-Yoshi und Baby-Mario beim Kauf der letzten TOTAL!-Ausgabe des Monats, lautet der Titel der Zeichnung von Kai Fahrenholz

Verkäufer auch nicht gesagt werden, es konnte nur vage der 1. März '97 in Aussicht gestellt werden.

Ich protestiere ganz energisch gegen dieses Geschäftsgebaren dieser Firma! Wenn sie auch mit der Aussage, ab 1. März, juristisch auf der sicheren Seite ste-

Nintendo oder bei den Händlern liegt (So erhielten wir z. B. einen Brief von einem Leser, dem bezüglich seiner Vorbestellung von seinem Händler mitgeteilt wurde, es sei Nintendo nach eigener Aussage nicht möglich, die Spielkonsole N64 zum vorgesehenen Termin, 1.

dacht, daß dieses Spiel süchtig machen kann. Allerdings habe ich noch ein paar Fragen:

1. Was ist der 1.000-Coins-Trick, der angeblich nur in der Japan-Version von *Super Mario 64* funktioniert?
2. Wieso wurde *Mortal Kombat 3* indiziert und *Resident Evil* (PlayStation) nicht?

Björn Blech, Gladbeck

TOTAL! antwortet:

1. Der sogenannte 1.000-Münzentrick stammt, wie so viele Gerüchte, aus dem Internet. Leider werden jene von vielen Kollegen ungeprüft abgedruckt. Er besagt, daß man, sobald beim ersten Kampf mit Bowser 1.000 Münzen einsammelt wurden, quasi unendliche Leben erhält. Genauer gesagt, daß man ein Leben dazubekommt, wenn man normalerweise eins verlieren würde, andererseits ein Leben abgezogen wird, wenn man ein Extraleben aufsammelt. Zusammen mit diesem Cheat wurde als Beweis ein Bild veröffentlicht, bei dem die Münzanzeige auf 1.000 steht. Dieses Bild war zwar unschwer als Retusche zu erkennen – mit einem Bildbearbeitungsprogramm läßt sich das ohne Probleme machen – fand sich aber nichtsdestotrotz in einigen Zeitschriften wieder. Wer bereits *Super Mario 64* gespielt hat, kann ungefähr abschätzen, daß es ewig dauert, bis bei Bowser 1.000 Münzen erscheinen. Natürlich hat sich niemand die Mühe gemacht, diesen vermeintlichen Cheat nachzuprüfen – als Ausrede muß dann immer die Japan-Version herhalten.

2. MK 3 war als Fortsetzung eines beschlagnahmten Spiels ein bevorzugter Indizierungskandidat. Daß *Resident Evil* allerdings bis heute nicht indiziert wurde, ist für die gesamte Videospielbranche Deutschlands ein Mysterium. Selbst der Hersteller hat seinerzeit nicht damit gerechnet, dieses Spiel länger als zehn bis vierzehn Tage verkaufen zu dürfen. Dementsprechend gab es sogar Radiowerbung nach dem Motto: Jetzt kaufen, solange es noch erlaubt ist!

32-Bit-SNES

Da ich mein SNES erst seit kurzem besitze, will ich mir jetzt kein N64 besorgen. Es wäre günstiger, die alte Konsole neu aufzurüsten. Deshalb meine Frage: Wird es bald einen 32-Bit-Aufsatz oder eine andere Erweiterung für das SNES geben?

Michael Renners, Ramsdorf

TOTAL! antwortet:

Um Himmels willen, nein! Schließlich hat Sega seinerzeit mit dem 32X-Aufsatz fürs Mega Drive ein absolutes Debakel erlebt – schlimmer noch als mit dem Mega CD. Erstens ist ein solcher Aufsatz in Relation zur Leistung relativ gering, zweitens mußte Sega seinerzeit die Er-

fahrung machen, daß außer ihnen selbst fast keine andere Firma Spiele für das 32X produziert hat. Im übrigen ist das SNES auch ohne Aufsatz ganz gut in der Lage, phantastische Spiele zu ermöglichen. (Es wäre schön, wenn es mehr Neue geben würde.)

Sony vs. Nintendo

Ich will mich jetzt mal kurz über die neue Werbung von Sony aufregen. Da machen sie sich doch tatsächlich über Nintendo lustig. Zwar nicht direkt, aber sie tun es. Da heißt es, Sony PlayStation für 299 DM, zwei Spiele, kleiner Scherz, über 200 Spiele. Womit eindeutig *Super Mario 64* und *PilotWings 64*, die mit dem N64 zusammen auf den Markt kamen, gemeint sind. Okay, 200 Spiele, aber wie viele bieten den Spielspaß, den man bei SM 64 oder PW 64 bekommt? Die meisten Spiele für die PlayStation sind am Fließband produziert worden. Viele davon sind entweder Prügelspiele, Rennspiele oder Umsetzungen von bekannten PC-Spielen. Nintendo bringt zwar am Anfang



Da grinst der Koopa, als könnte er kein Wässerchen trüben. Dabei gehört er doch immer noch zu Bowsters Schergen. Oder, Atila Pries (14) aus Kiel?

hen, so haben sie doch in der Werbung und auch in den entsprechenden Vorberichten der Presse die Erwartungshaltung aufgebaut, daß die Konsolen für diejenigen, die die Anzahlung geleistet haben, auch am 1. März zur Verfügung stehen.

Zumal es sich bei Nintendos Zielgruppe um Kinder und Jugendliche handelt, die sich mit diesen juristischen Spitzfindigkeiten nicht auskennen, die seit Januar 64 DM ihres Taschengeldes geopfert haben, die seitdem die Tage bis zum 1. März gezählt haben und die jetzt maßlos enttäuscht sind ...

Detlef Köpke, Iserlohn

TOTAL! meint:

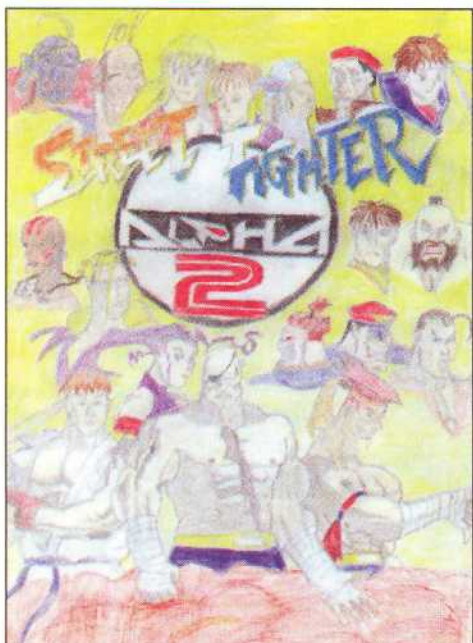
Zu der Vorbestellaktion haben wir bereits in den Editorials der vergangenen Monate wie auch in dieser Ausgabe Stellung bezogen. Natürlich läßt sich nicht ganz klären, ob der Fehler nun bei

März 1997, an den Handel auszuliefern. Es läßt sich jedoch nicht wegdiskutieren, daß es im Endeffekt peinlich für einen Mega-Konzern wie Nintendo ist, eine Zielgruppe, die vor allem aus Kindern und Jugendlichen besteht, derart zu enttäuschen.

Wir sind jedenfalls gespannt, ob es in den NichtFachmagazinen (wie Spiegel, Stern, diversen überregionalen Tageszeitungen), die in den vergangenen Wochen über die 64-Bit-Revolution berichtet haben, demnächst auch Berichte über diese Kehrseite der Medaille geben wird.

N64-Feedback, Teil 4

Heute habe ich zum erstenmal *Super Mario 64* gespielt, und ich muß echt sagen: Leute, kauft Euch den Kasten! Ich konnte mich ja schon vorher von der Genialität dieses Moduls mittels eures Videos überzeugen, aber ich hätte nie ge-



Eine Gemeinschaftsproduktion von Kai (graph. Gestaltung) und Hannes (farbl. Gestaltung) Gleisberg



Metroid erlebt derzeit ein Revival bei den Zeichnungen; diese stammt von Rudolf Hollermeier (15), Straubing

TOTAL!

LESERSPIEGEL

Teil 37



Um das fröhliche „Holerö“ aus den deutschen Versionen von *DKC 3*, *Lufia* und *Terranigma* als zukünftigen Kultgruß der Nintendo-Fangemeinde zu etablieren, wünschen auch Claude Moyse und sein *Club Nintendo*-Team (die z. T. auch für die deutschen Texte von Big N's Spielen zuständig sind), allen Leser/-innen eben dieses. Von uns ein traditionelles „Moin, moin!“ aus Hamburg nach Großostheim.

ein bißchen wenig Spiele auf den Markt, dafür geben sie sich aber richtig Mühe, qualitativ kaum zu übertreffende Spiele zu produzieren.

Michael Hundt, Rheinberg

TOTAL! meint:

Die PlayStation-Werbung ist nichts, worüber man sich aufregen sollte, wir finden sie eher amüsant (siehe auch Editorial auf Seite 3). Abgesehen davon gibt es für die PlayStation schon einige

sehr gute Spiele, die wir nicht missen möchten, gerne auch für N64 sehen würden und für die einige von uns ihre private PSX immer mal wieder gerne warmlaufen lassen. Andererseits gibt es dafür, daß der 32-Bitter in Japan seit Dezember 1994 auf dem Markt ist,



Dieses Bild schickte uns Cornelia von Teichman (14) aus Hamburg

wenige wirklich erstklassige Spiele vom Kaliber von Resident Evil, Tekken 2, Tomb Raider oder wipEout. Dafür liegen einige Genres völlig brach, z. B. Jump&Runs. Die wenigen nennenswerten Vertreter (Crash Bandicoot, Pandemonium!, Rayman) ersetzen die SNES-Highlights (DKC, Super Mario, Yoshi) keinesfalls, und es hat zwei Jahre gedauert, bis es ein geniales Rollenspiel gab (Final Fantasy VII gibt es in Japan seit Anfang Februar, in Deutschland ist es erst Weihnachten zu erwarten. Und dann wird es fürs N64 vermutlich auch schon Zelda 64 geben.)

PS: Seit dem 4. März trifft der Seitenhieb Sonys ohnehin nicht mehr zu, denn mit Turok – Dinosaur Hunter hat sich die Menge der erhältlichen Nintendo⁶⁴-Spiele auf einen Schlag um ganze 50 Prozent erhöht. (Das klingt doch spektakulärer als die Aussage: seitdem gibt es drei Spiele ...)

Turok NTSC vs. PAL

Ihr habt geschrieben, daß der Tausch der Menschen gegen Cyborgs bei Turok nicht den Spielspaß beeinflussen wird. Eigentlich stimmt das nicht. Turok spielt sich im Lost Land ab. Dort kommen Lebewesen aus den verschiedenen Zeitperioden zusammen. Mit Lebewesen sind eigentlich nicht Roboter, sondern Menschen gemeint. Es ist doch eigentlich egal, ob man eine Spielfigur in einem Spiel umbringt, es ist ja nur ein Spiel. Ich glaube, daß könnten sogar jüngere Kinder verstehen.

Marco Ostovic, Weinheim

TOTAL! antwortet:

Die Änderung hat aber keinen Einfluß auf den Spielspaß. Der einzige Haken ist, daß der Spielablauf in sich nicht mehr ganz stimmig ist. Im Original beginnt das Spiel im Lost Land mit Dinosauriern und Menschen als Gegner, erst wenn man sich in die Techno-Level vorkämpft, begegnet man dann logischerweise Robotern. Andererseits: Wenn man von dieser Änderung nichts wüßte, würde es sicherlich niemanden stören. Als Ausgleich dazu bietet die PAL-Version von Turok übrigens mehr unterschiedliche Gegnerarten, weshalb in amerikanischen Fachmagazinen zu lesen war, echte Fans des Spiels müßten

wurde versteckt erwähnt, daß Mortal Kombat Trilogy (N64) ein katastrophales Spiel wäre. Ich finde es unverschämte, daß ihr dies dem Leser nicht durch einen Test nahebringt. In einem Preview einer Konkurrenzzeitschrift wurde nichts Negatives über das Spiel be-



Kein Rollenspiel ohne fliegende Stadt, meint offensichtlich auch Manuela Poleno (14) aus Fünfhausen

richtet. Könnt ihr mir dies erklären? In dieser Hinsicht bin ich sehr enttäuscht von euch!

Dominic Mevißen (? , war leider schwer zu lesen), Herzogenrath

TOTAL! antwortet:

Das von Dir angesprochene Magazin war das einzige (von sieben) in Deutschland, das über Mortal Kombat Trilogy berichtet hat. Dies kann man für besonders cool halten (Mann, sind die mutig!) oder für besonders verzweifelt (Wenn man's nötig hat ...) Wir möchten unsere Sichtweise dazu außen vor lassen. Jede Redaktion in Deutschland weiß natürlich, daß es eine riesige Zielgruppe gibt, die begierig ist, etwas über dieses Spiel zu erfahren, und daß ein Bericht darüber zahlreiche zusätzliche Käufer garantiert. Allerdings ist die Rechtslage betreffs Berichten über Fortsetzungen oder Umsetzungen beschlagnehmter Spiele relativ unklar, so daß es nicht sonderlich vernünftig ist, es auf einen Versuch ankommen zu lassen. Warum es nichts Negatives über das Spiel zu lesen gab, läßt sich auch erklären. Man kann der Fangemeinde eines Spiels natürlich genau das erzählen, was sie gerne über das Spiel hören möchte (nämlich, daß das Spiel ihre Erwartungen erfüllt) – das erhöht die sogenannte Leser-Blattbindung natürlich ungemein. Das Prinzip der TOTAL!-Redaktion ist es jedoch, ein schlechtes Spiel nicht schönzureden – auch wenn wir uns dadurch bei einigen Fans oder Software-Firmen keine Freunde machen. MK Trilogy hat wie auch schon das vorangegangene Update Ultimate MK 3 dafür gesorgt, daß das Interesse an dieser Serie in den USA auf den Null-

punkt gesunken ist, da es sich ein ums andere Mal um ein geringfügig geändertes Update des alten Spiels handelt und somit nur noch Geldschneiderei ist. Bei MK Trilogy für das N64 kommt erschwerend hinzu, daß das Spiel programmiertechnisch dahingeschludert wurde, sämtliche Fähigkeiten der N64-Hardware ignoriert und sich nach Ansicht der meisten amerikanischen Fachmagazine auf 16-Bit-Niveau befindet. Dementsprechend war das Spiel fast schon ein Flop – während alle anderen N64-Spiele reißenden Absatz fanden.

Leserpost

Es ist eigentlich wirklich schade, daß ihr die Leserpost nicht beantwortet, aber irgendwie sehe ich es ja ein. Allerdings hat mich dieser Umstand lange davon abgehalten, euch mit einem Leserbrief zu beglücken – schließlich bekomme ich auch lieber Briefe, als daß ich sie schreibe. Ihr könnt euch aber sicher sein, daß ich die nächsten Ausgaben noch gründlicher lesen werde, um festzustellen, ob ihr die Leserfragen tatsächlich auch zwischen den Zeilen beantwortet, wie ihr es immer verspricht.

Ich habe mir ja vorgenommen, das N64 frühestens Weihnachten zu kaufen, doch jetzt hätte ich es am liebsten sofort. Deshalb meine Frage: Wird das N64 in der näheren Zukunft billiger werden, oder werde ich es dann in einem Jahr oder so resigniert zum selben Preis erstehen, wobei ich ein volles Jahr Spielspaß versäumt habe?

Maria Perfahl, Burglengenfeld

TOTAL! antwortet:

Zum Thema Leserbrief möchte wir noch einmal betonen, daß es uns durchaus klar ist, daß es ziemlich frustrierend ist, wenn man einen Brief an uns schickt und dann nie wieder etwas von uns hört. Allerdings ist es sehr wichtig für uns, Feedback zu bekommen (positiv oder negativ), oder wir anhand der Fragen sehen können, was Euch Leser interessiert oder welche Punkte unklar geblieben sind. Wir versuchen das möglichst zu berücksichtigen, andererseits ist dies natürlich auch nicht immer möglich. Es passiert z. B. sehr häufig, daß Fragen gestellt werden, die einige Ausgaben zuvor schon beantwortet wurden. Natürlich kommen jeden Monat neue Leser dazu, die ältere Ausgaben nicht gelesen haben, andererseits können wir aber nicht den Stammlesern zumuten, regelmäßig immer wieder die gleichen Berichte zu lesen. Zu Deiner Frage: Prinzipiell hält Nintendo die Preise so lange wie möglich auf einem Niveau. Allerdings bleibt abzuwarten, ob Nintendo auf die PlayStation-Preissenkung reagieren muß. Daß hängt natürlich davon ab, wie sich die Verkaufszahlen in Deutschland entwickeln. Derzeit sieht es nicht nach einer Preissenkung aus.



Das japanische Kult-Rollenspiel Dragon Quest VI von Enix inspirierte Krunoslav Seda (16) aus Kreuztal zu diesem Bild

sich auch die PAL-Version zulegen – ein absolutes Novum der Videospiel-Geschichte. (Eine Überschrift zu diesem Thema lautete: „Turok über alles“ – auf Deutsch, allerdings ohne Umlaut.)

Mortal Kombat

Ich finde eure Einstellung zu Mortal Kombat echt bescheiden. In einem Preview zu Cruis'n USA

Abo-Prämie 1

Das Dankeschön an alle
TOTAL!-Abonnenten:

Mega Mans Abenteuer auf Video!

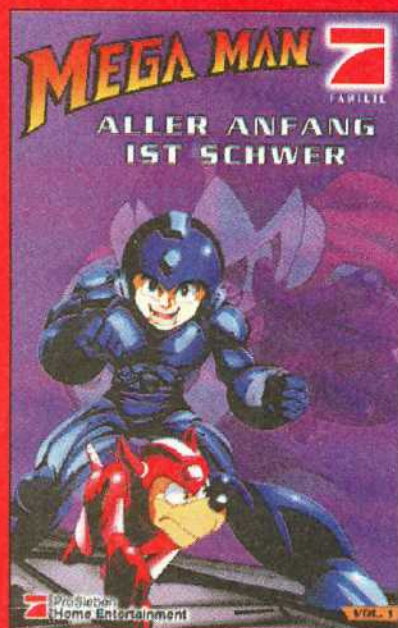
Abo-Aktion

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!)

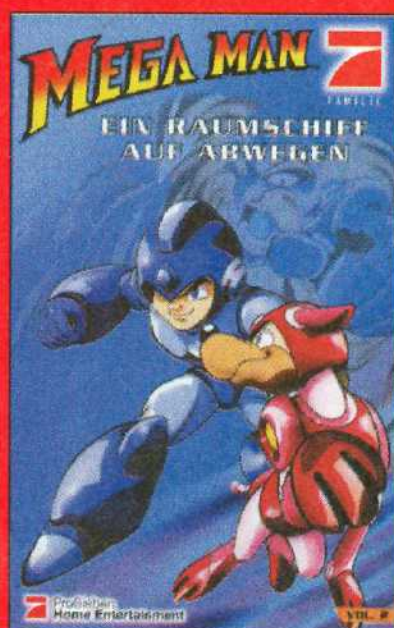
Wenn Ihr schon TOTAL!-Abonnent seid, könnt Ihr die Mega-Man-Collection selbstverständlich auch bestellen (siehe Sonderkarte).

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**

N64

1 Spieler

Nintendo/Rare

ab Sommer '97



Um sich zwischendurch einen Eindruck darüber zu verschaffen, wie nah sich der Atomtransporter bereits an der Gefahrenzone befindet, kann der Spieler in eine großzügige Vogelperspektive umschalten



BLAST

CORPS



Bei Rares neuestem Geniestreich sind spektakuläre Explosionen ein ständiger Begleiter. Doch Blast Corps ist kein reines Actionspiel

Seit Donkey Kong Country auf dem SNES gilt Rare als Garant für qualitativ hochwertige Software-Entwicklungen. Mit Killer Instinct Gold bewiesen die Programmierer, daß sie auch auf dem Nintendo⁶⁴ ihr Handwerk verstehen. Blast Corps unterstreicht diese Tatsache eindrucksvoll.



Hemmungslos die Umgebung zu zerstören, ohne rechtlich belangt zu werden, das war schon immer ein Traum vieler Menschen. Bei Blast Corps erhält der Spieler zusätzlich noch Preisgelder und Auszeichnungen für die erfolgreiche Entmaterialisierung verschiedener Gebäude. Klingt verlockend und macht in Anbetracht der Hintergrundstory sogar Sinn. Ein mit nuklearem Nitroglycerin beladener Schwertransporter fährt dank Autopilot auf einem unabänderbaren Kurs. Ungünstigerweise befinden sich auf der vorgegebenen Route diverse Hindernisse. Sollte der Transporter in irgendeiner Form mit einem anderen Objekt kollidieren, so hätte dies fatale, alles ver-

nichtende Folgen. Aus diesem Grunde hat die Regierung ihre Sondereinheit, das sogenannte Blast Corps, alarmiert. Der Spieler hat das Kommando über dieses und soll mit Hilfe aller ihm zur Verfügung stehender Mittel das Schlimmste verhindern. Hierzu ist es zum Beispiel notwendig, in einzelne Wohnkomplexe Schienen zu schlagen, unwegsames Gelände passierbar zu machen oder ganze Bahnhöfe rigoros zu zerstören. Doch das ist nur die Spitze des Eisberges, denn die Entwickler haben noch einige andere Missionsziele hinzugedacht.

EINE INNOVATIVE SPIELIDEE

DER KRAN



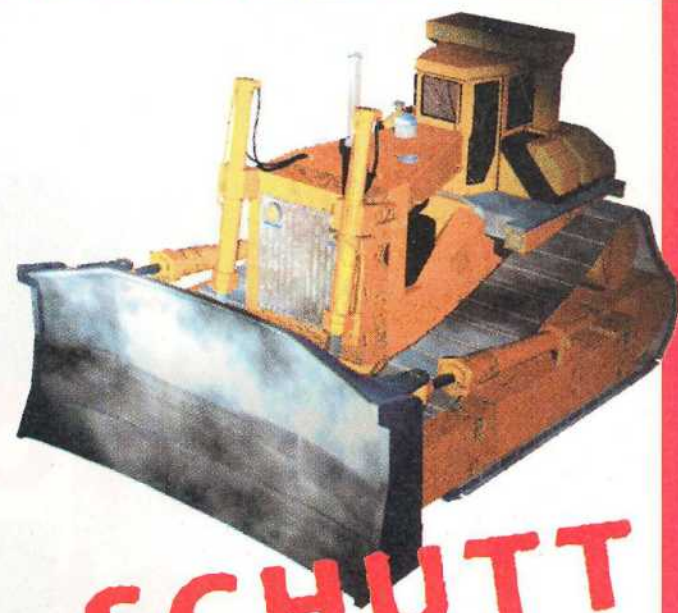
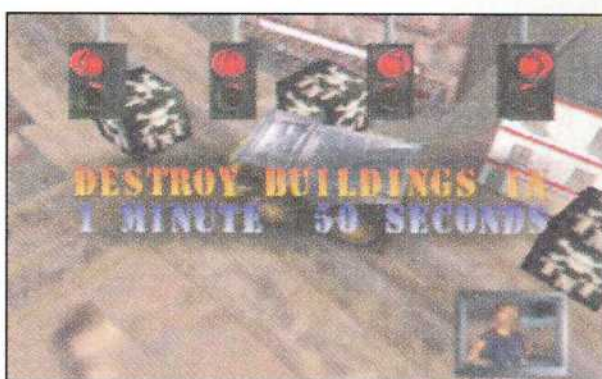
Nachdem der Spieler den Bagger auf der Ladefläche abgestellt hat, rennt er zu Fuß in das Führerhäuschen des Krans, um den Bagger über die Gleise zu heben



Das Auffinden der Radarstationen ist eine Grundvoraussetzung, um Zutritt zu den späteren Leveln zu erhalten. Im Inneren eines Vulkans gilt, es mit Hilfe des Raketenrucksacks Silberkugeln zu zerstören, dabei darf keine Wand berührt werden!



Durch einen Tunnel gelangt der Spieler in eine Unterwassergarage, in der er ein neues Fahrzeug finden wird. Die Transparenzeffekte, die es dabei zu bestaunen gibt, sind beeindruckend. Vor jeder Bonusstage gibt es ein Kurz-Briefing



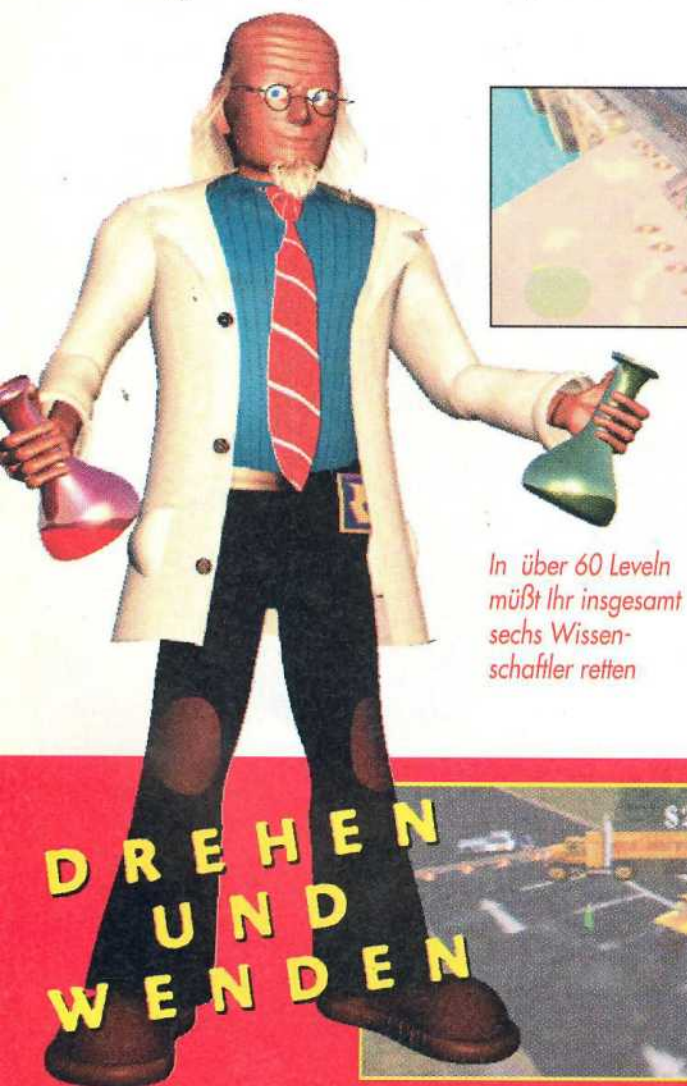
SCHUTT UND ASCHE



Nachdem in einem Level der Weg für den Atomtransporter komplett freigeräumt wurde, erhält der Spieler eine Gesamtwertung. Diese setzt sich daraus zusammen, wie viele Gebäude insgesamt zerstört wurden, wie viele Menschen aus den Gebäuden befreit wurden und wie viele der sogenannten RDUs entdeckt wurden. RDU ist die Abkürzung von Radiation Dispersal Unit, was soviel bedeutet wie Strahlungs-Streuungs-Einheit. Damit das Verstrahlungsrisiko so gering wie möglich gehalten wird, müssen sämtliche RDUs aktiviert werden, indem der Spieler sie schlicht und einfach berührt. Die Ergebnisse jedes einzelnen Missionsziels werden in Prozenten ausgedrückt. Die erste Goldmedaille wird demjenigen verliehen, der den Atomtransporter sicher durch den Level geschleust hat. Die zweite Goldmedaille bekommt man jedoch erst, wenn alle RDUs gefunden, sämtliche Gebäude zerstört und jeder Zivilist evakuiert wurde. Die Rettung der Bewohner geschieht praktisch von selbst, da sich die



In den Bonusleveln müssen die Missionen innerhalb einer bestimmten Zeit absolviert werden. Die Bestzeiten werden dank der integrierten Batterie gespeichert. Zusätzlich könnt Ihr einzelne Spielstände auf einem Controller Pak verewigen



In über 60 Leveln müßt Ihr insgesamt sechs Wissenschaftler retten

se ausschließlich in den Häusern aufhalten. Weil ein Helikopter die Obdachlosen jedoch vollautomatisch an Bord nimmt, wird logischerweise bei der Zerstörung aller Gebäude ohnehin jeder Mensch

gerettet. Doch selbst wenn alle Missionsziele mit 100 Prozent absolviert wurden, heißt dies noch lange nicht, daß der Spieler alle Geheimnisse entdeckt hat. So befinden sich unter Umständen noch Vehikel an versteckten Orten, die für die weiteren Level von Bedeutung sein können. Des weiteren gibt es viele Radarstationen zu entdecken, ohne deren Hilfe spätere Level nicht

ABWECHSLUNGSREICH UND KOMPLEX

geortet werden können. Ein weiterer wichtiger Aspekt ist die Rettung von insgesamt sechs Wissenschaftlern, die sich zu ihrer eigenen Sicherheit sehr gut versteckt halten.

Auf den ersten Blick mag *Blast Corps* wie ein Spiel wirken, bei dem es lediglich darum geht, sinnlos zu zerstören, doch dieser Eindruck trügt. Vielmehr handelt es sich um ein exzellentes Geschicklichkeitsspiel, welches sehr hohe Anforderungen an die taktischen Qualitäten des Spielers stellt. Derjenige, der nur darauf bedacht ist, unüberlegt auf dem Spielfeld zu wüten, wird schnell feststellen, daß er mit dieser Methode nicht sehr weit kommt. Immer wieder gilt es neu zu überlegen,

DREHEN UND WENDEN



Der Blickwinkel kann, ähnlich wie bei Super Mario 64, durch Drücken der C-Buttons gedreht und gezoomt werden



BLAST
CORPS



ZERSTÖRUNG IM AKKORD



Die Bonuslevel bestehen durch Abwechslung. Mal geht es darum, in bester Pac-Man-Manier ein Labyrinth voller RDUs abzufahren, dann wiederum muß ein Containerlager dem Erdboden gleichgemacht werden



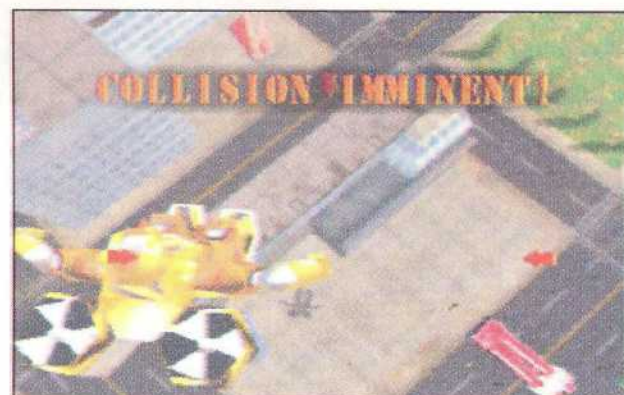
Die Lichteffekte auf der Metalloberfläche des Roboters lassen selbst den Marionator alt aussehen. Kräftige Stoßarme machen den Sattelschlepper zu einem sehr durchsetzungsfähigen Gefährt

wie die jeweilige Mission erfolgreich abgeschlossen werden kann, da sich viele Schwierigkeiten in den Weg stellen. Bestimmte Passagen sind beispielsweise nicht ohne weiteres zu erreichen, es muß also eine Lösung gefunden werden, während der Atomtransporter unbeeindruckt weiterrollt. Da verschiedene Fortbewegungsmittel zur Verfügung stehen, ergeben sich diesbezüglich viele Handlungsmöglichkeiten. Jedes Vehikel kann durch einen Druck auf den Z-Button verlassen werden. Der Spieler stieft dann zu Fuß weiter und kann ein anderes Fahr- oder Flugmobil besteigen. So muß zum Beispiel ein Bagger auf einen Kran geladen werden. Letzteren gilt es dann, fachmännisch zu bedienen, um den Bagger über nicht passierbares Gelände zu hieven. Nun schnell raus aus dem Kran, über die Fußgängerbrücke zum abgestellten Abbruchfahrzeug und schleunigst mit dem Einreißen des Bahnho-

PER JOLT PAK SPÜRT IHR DIE EXPLOSIONEN LIVE

fes beginnen. Andernorts ist es nötig, auf einem Zug eine Sprengladung zu plazieren und diese dann schnellstmöglichst an einen fernen Ort zu transportieren, wo sie benötigt wird. Da der Zündstoff, dargestellt durch TNT-Pakete, jedoch an einen Zeitzünder gekoppelt ist, der aktiviert wird, sobald der Spieler das Paket berührt, ist auch hier schnelles Handeln angesagt. Blast Corps ist insgesamt also eher ein Denk- und Geschicklichkeitsspiel als ein reinrassiges Actionspiel. Die Rätsel und Hindernisse werden in den mehr als 60 verschiedenen Missionen und Bonusleveln immer kom-

plexer und sorgen später auch bei hartgesottene Profis für rauchende Köpfe. Zudem steht der Spieler unter starkem Zeitdruck, da der Atomtransporter keine Gnade kennt. Genau aus diesem Grund ist es nicht nur wichtig, sich eine optimale Strategie zurechtzulegen, ebenso mitent-

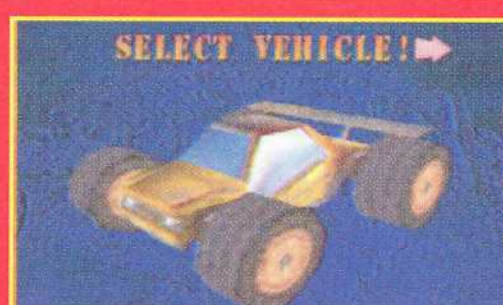


scheidend sind die qualitativen Fähigkeiten des Spielers im Umgang mit den einzelnen Fortbewegungsmitteln, die natürlich unterschiedliche Merkmale aufweisen. Der Bagger verfügt zwar über eine tatkräftige Schaufel, ist jedoch für eine Menge Missionen zu langsam. Der Laster ist da schon schneller, entwickelt seine volle Wirkung jedoch erst, wenn kurz vor einem Hindernis das Steuer herumgerissen wird und das Heck des Fahrzeuges in das Objekt driftet. Der perfekte Umgang mit dieser Schleudertechnik erfordert reichlich Übung, das Zeitlimit im Nacken sorgt für zusätzliche Schweißperlen auf der Stirn.

Das Motorrad ist mit sehr wirkungsvollen Raketen ausgestattet und zudem sehr rasant. Das Problem ist allerdings, daß nur begrenzte Raketenmengen zur Verfügung stehen, so daß durch Einsammeln immer wieder nachgeladen werden muß, sofern sich neue Raketen fin-



DIE WAHL DES FAHRZEUGES



Vor den Bonusleveln habt Ihr die Wahl, welches der Euch zur Verfügung stehenden Fahrzeuge Ihr benutzen möchtet. Während des Levels könnt Ihr nicht mehr wechseln

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

Big Bad Bee Fighter	dt	129.00
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. 3	dt	129.00
Donkey Kong Count. 2	dt	119.00

Fifa Soccer 97 GO.ED	dt	119.99
----------------------	----	--------

Hebereke 2	dt	79.00
Incanation	dt	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	79.99

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	79.99

NBA Live 97	dt	119.99
-------------	----	--------

NHL Hockey 96	dt	109.00
---------------	----	--------

NHL Hockey 97	dt	109.99
---------------	----	--------

Oscar	dt	79.99
PGA Europ. Golf 97	dt	119.99
Pinocchio	dt	129.00
Power Rangers ZEO	dt	129.00
Power Piggys	dt	79.99

Prince of Persia 2	dt	79.99
--------------------	----	-------

Realm	dt	79.99
-------	----	-------

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
Tim in Tibet	dt	119.99
Tim im Sonnentempel	dt	109.00

Toy Story	dt	119.00
-----------	----	--------

Waterworld	dt	79.99
Whizz	dt	79.99
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 Buttthead	dt	39.00
----------------------	----	-------

Bubsy 2	dt	69.00
Clay Fighter 2	dt	49.99
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
ACME Animation	dt	59.99
Lost Vikings 2	dt	69.99
Mickey & Minnie	dt	69.99
NBA Allstar Challenge	dt	39.99
Newman-H. Indy Car	dt	39.99
Pierre le Chef	dt	69.00
Porky Pig's H.Hol.	dt	59.99
Punch Out!	dt	49.00
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
Unirally	dt	59.99
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 M. Mogelmodul	dt	69.00
Infrarot Joypad	dt	39.99
Joypad JT 364 Action	dt	13.00
Joypad (Nintendo)	dt	39.00
Pro Pad SV-334	dt	29.00
Nintendo + Mario W.2	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
--------	----	---------

Donkey Kong Land 2	dt	59.99
--------------------	----	-------

Donkey Kong Classic	dt	49.00
Donkey Kong Land	dt	49.99
Dr. Mario	dt	49.00
Dschungelbuch	dt	* 44.99
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
Matth. Sammer 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
Track & Field	dt	44.00
Urban Strike	dt	59.00
Waterworld	dt	49.00

Gameboy-

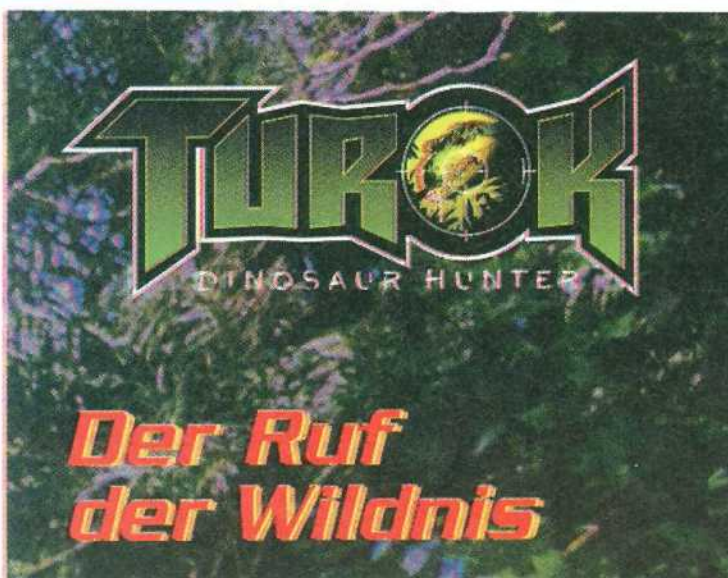
Sonderangebote

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
F1 Race	dt	29.00
Ferrari: Grand Prix	dt	34.99
Flintstones	dt	29.00
Game Boy Gallery	uk	39.00
Loopz	dt	29.00
Mario & Yoshi	dt	39.00
Mega Man 3	dt	29.00
NBA Allstar Challenge	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

Game Boy Pocket	dt	119.00
Game Boy Licht + Lup	dt	24.99

TOP SPIEL DES MONATS



Turok	dt	149.00
Turok	uk	149.00

Nintendo 64

Blade & Barrel	dt	*139.00
Clayfighter 3	dt	*149.00
Cruisin' in USA	jp	184.00
Descent 64	dt	*149.00
Fifa Soccer	dt	*139.00
Goemon	dt	*139.00
Hexen	dt	*159.00
Int. S.Soccer Deluxe	dt	*139.00
Mario Kart 64	dt	* 89.00
Mario Kart inkl.Joy	jp	249.00
NBA Hang Time	dt	*129.00
Perfect Eleven Socc.	jp	229.00
Pilot Wings	us	169.99
Pilot Wings 64	us	139.00
Pilot Wings 64	dt	*109.00
Reverse Limit	dt	*139.00
Robotec	dt	*149.00
Robotron X	dt	*159.00
Star Wars - Shadow..	us	189.00
Star Wars - Sha.o.E	dt	*129.00
Super Mario 64	jp	139.00
Super Mario 64	dt	* 89.00

Turok	uk	149.00
-------	----	--------

Turok	dt	149.00
-------	----	--------

Wargods	dt	*169.00
Wave Racer 64	dt	* 89.00
Wave Racer 64	jp	184.00
Wayne Great. Hockey	dt	*129.00
Wayne Grazky Hockey	us	164.00
Wild Choppers	dt	*139.00

Nintendo 64-Zubehör

5 Meg Memory Card	dt	* 79.00
Antennenkabel N64	dt	* 49.00
Cinch Kabel N64	dt	14.99
Gamekiller	dt	69.00
Joypad N64 blau	dt	* 54.99
Joypad JT 376 Tride.	dt	49.00
Joypadverlängerung	dt	24.99
Joypad Nintendo 64	dt	* 54.00
Joypad JT 377 Tride.	dt	59.00
Joypad N64 Grün	dt	* 54.99
Joypad N64 gelb	dt	* 54.99
Joypad N64 schwarz	dt	* 54.99
Joypad N64 rot	dt	* 54.99
Memory Card N64	dt	* 34.99
Memory Card N64	dt	59.00
N64+Mario 64	dt	479.00
N64+Mario+Pilot W.	dt	*579.00

Nintendo 64 o.Spiel	dt	399.00
S-Video Kabel N64	dt	29.00
Scart Kabel N64	dt	29.00
Steering Wheel 4x4	us	149.00
S.Mario 64 Spiebera.	dt	* 24.00
Super Mario 64 Hintb	us	29.00

Sony PSX

A-Train (AIV Global)	dt	89.99
----------------------	----	-------

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
Beyond the Beyond	dt	* 99.00
Black Dawn	dt	89.00
Blazing Dragons	dt	79.99
Bubble Bobble	dt	79.99
Casper	dt	79.99

Comm. & Conquer 1	dt	99.00
-------------------	----	-------

Contra	dt	99.00
Cool Boarders	dt	89.00
Crash Bandicoot	dt	109.00
Crow: City of Angels	dt	89.00
Crypt Killer	dt	* 99.00
Descent 2	dt	* 89.00
Destruction Derby 2	dt	99.00

Discworld 2	dt	* 89.00
-------------	----	---------

Disruptor	dt	79.99
-----------	----	-------

Dragonheart	dt	89.00
Need for Speed 2	dt	* 89.00
Dungeon Keeper	dt	* 89.00
Ecstataca	dt	* 99.00
Excalibur	dt	* 89.00

Exhumed	dt	* 89.00
---------	----	---------

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

Fifa Soccer 97	dt	84.00
----------------	----	-------

Gene Wars	dt	* 89.00
Int.Superstar Soccer	dt	89.00
Intern. Motocross	dt	89.00
Isnogud	dt	89.00
Killing Zone	dt	79.99
Last Dynasty	dt	89.99
Legacy of Kain	dt	89.00
Little Big Advent. 2	dt	* 89.00
Lost Vikings 2	dt	* 89.00
Magic the Gathering	dt	* 89.00
Magic Carpet	dt	89.00

Mechwarrior 2	dt	* 89.00
---------------	----	---------

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

Namco Museum P. 3	dt	79.00
-------------------	----	-------

Nascar Racing 96	dt	89.99
------------------	----	-------

NBA in the Zone 2	dt	99.00
NBA Jam Extreme	dt	79.99

NHL Hockey 97	dt	89.00
---------------	----	-------

Pandemonium	dt	79.99
-------------	----	-------

Perfect Weapon	dt	* 89.00
----------------	----	---------

Porsche Challenge	dt	* 79.99
-------------------	----	---------

Powerplay Hockey	dt	* 84.00
------------------	----	---------

Rage Racer	dt	*109.00
------------	----	---------

Rayman 2	dt	94.00
----------	----	-------

Rebel Assault 2	dt	89.00
-----------------	----	-------

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

Road Rage	dt	89.00
-----------	----	-------

Sampras Extreme Ten.	dt	89.00
----------------------	----	-------

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

Space Jam	dt	89.00
-----------	----	-------

Suikoden	dt	* 99.00
----------	----	---------

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

Total NBA 96	dt	99.00
--------------	----	-------

Tunnel B1	dt	89.99
-----------	----	-------

Viewpoint	dt	79.99
-----------	----	-------

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

Air Combat Platinum	dt	* 49.00
Battle A.Toshinden 1	dt	* 49.00
Cyberia	dt	69.99

Extreme Pinball	dt	44.99
-----------------	----	-------

Gex	dt	59.99
Infrarot Joypad PSX	dt	69.00
Jupiter Strike	dt	59.99
Parodius Deluxe	dt	39.99
Ridge Racer 1	dt	* 49.00
Tekken 1 Platinum	dt	49.00

Sony PSX-Zubehör

Joypad Sony PSX	dt	54.00
Mad Catz Lenkrad	dt	139.99
Memory Card 8 Meg	dt	77.99
Memory Disk Drive	dt	169.00
Memory Card PSX	dt	39.99
Per4mer Lenkr.m.Ped.	dt	109.00
Predator Gun JT 400	dt	69.00
Sony PSX o. Spiel	dt	389.00



Blast Corps verlangt von dem Spieler in jeder Situation absolute Konzentration. Schon ein einziger Fehler kann der Auslöser für den nuklearen Holocaust sein



den lassen. Des weiteren wäre da noch der Buggy zu nennen. Dieser ist sowohl flink als auch wendig, besitzt aber kein Waffensystem und keine Rammqualitäten. Um mit ihm erfolgreich zu Werke zu gehen, ist es nötig, kleine Erhebungen und Felsblöcke zu Sprungschanzen umzufunktionieren. Auf diese Weise können die zur Zerstörung ausgewählten Objekte dann mit voller Kraft aus der Höhe getroffen werden. Der Fuhrpark des Blast Corps zählt außerdem einen Sattelschlepper zu seinem Inventar. Dieser besitzt seitlich ausfahrbare Stoßarme, die alles in Staub verwandeln, was ihre nähere Bekanntschaft macht. Doch die Gasdruckpatronen, welche für diese Aktion sorgen, stehen ebenfalls nur begrenzt zur Verfügung. Hinzu kommt, daß der Sattelschlepper zu den langsamen Gefährten zählt und nicht besonders wendig ist. Die verschiedenen Roboter sollten auf keinen Fall verachtet werden, sie sind sehr sprintstark und sorgen mit Hilfe von Tritten gegen und Handstandsüberschlag auf Gebäude für mächtig Kleinholz. Einer der drei Blechtypen erinnert aufgrund seines Raketenrucksacks an Pilot Wings, hat jedoch etwas ganz anderes im Sinn als friedliche Flugakrobatik. Wenn er sich über einem Objekt befindet, kann per Knopfdruck eine Stampfattacke a la Yoshi oder Mario ausgeführt werden, welche jedes unter ihm befindliche Gebilde in Schutt und Asche zerfallen läßt. Aufgrund seines Jetpacks stellt sich der sogenannte J-Bomb-Roboter im übrigen schon sehr bald als unverzichtbare Hilfe heraus, wenn es darum geht, hoch gelegene Abschnitte zu erreichen.

NUR DAS DURCHKOMMEN DES TRANSPORTERS ZÄHLT

In den einzelnen Bonustages stehen dem Spieler zusätzlich verschiedene Fahrzeuge wie ein Polizeifahrzeug, mehrere Ami-Schlitten oder auch ein Van zur Verfügung.

Nicht nur die Zusatzlevel sind sehr abwechslungsreich, auch die Hauptlevel strotzen nur so vor Ideenreichtum. In einer Mission ist es zum Beispiel die Aufgabe des Spielers, die Landebahn für eine nahende Space Shuttle freizuräumen. Wurde diese Herausforderung erfolgreich bewältigt, so steht das Raumschiff fortan für Ausflüge ins All zur Verfügung. Verschiedene Missionen auf dem Mond, der Venus, dem Pluto etc. warten bereits.

Abgesehen von der Vielseitigkeit des Games und den hohen Anforderungen an Geschicklichkeit und Gehirnzel-

len, beeindruckt Blast Corps mindestens genauso mit seiner grafischen Pracht wie andere N64-Titel. Die Level sind sehr abwechslungsreich designt, scrollen einwandfrei und sorgen durch phantastische Explosionen für ein optimales Actionambiente. Die Perspektive kann in alle Richtungen gedreht und in drei Stufen gezoomt werden, wobei der Bildschirmausschnitt mitunter etwas größer hätte sein können. Dennoch liefert Rare mit Blast Corps ein überwältigendes Taktik-/Geschicklichkeitsspiel ab, welches sich im zeitgemäßen Actiongewand präsentiert.

Nintendo plant derzeit einen Deutschland-Release im Sommer. Sobald dieses überaus vielversprechende Game hierzulande auf dem Markt erscheint, präsentieren wir Euch selbstverständlich einen ausführlichen Test.

Frederic Berg

ES WACKELT

Blast Corps ist das erste Spiel, welches das Jolting Pak (in Amerika Force Pak genannt) unterstützt. Dieser Zusatz wird in den Slot an der Unterseite des Controllers eingesetzt und sorgt dank eines kleinen Motors bei Kollisionen für spürbare Erschütterungen am Joypad. Das Jolting Pak ist mit Sicherheit kein spielscheidendes, doch interessantes Feature und sollte maximal 25 DM kosten.



SPACE SHUTTLE



Nachdem die Landebahn des Space Shuttles erfolgreich freigeräumt wurde, kann sie zum Abflug zu anderen Planeten benutzt werden

THEO KRANZ VERSAND & LÄDEN

Laden
97070 Würzburg:
Juliuspromenade 11

WWW.LOGON.DE/KRANZ

Laden
94032 Passau:
Bahnhofstraße 28

0180 5211844

09 31 / 57 16 01



NINTENDO⁶⁴

DT. VERSION, INKL. CONTROL PAD,
AV-KABEL UND SCART-ADAPTER

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,-

MEMORY CARD 0,25 MEG ORIG.	39,-
MEMORY CARD 1 MEG	69,-
MEMORY CARD 5 MEG	89,-
ANTENNENKABEL	49,-
FIFA SOCCER 64	119,-
GOEMON (JUL.)	139,-
INT. SUPERSTAR SOCCER (MÄI)	139,-
NBA HANG TIME (JUL.)	139,-
PILOTWINGS 64	119,-
SHADOWS OF THE EMPIRE	139,-
SUPER MARIO 64	99,-
MARIO SPIELEBERATER (APR.)	24,80
SUPER MARIO KART 64 (JUN.)	99,-
TUROK DINOSAUR HUNTER	139,-
WAVERACE 64 (APR.)	99,-
W. GRETZKY 3D HOCKEY (JUL.)	139,-

SUPER NINTENDO

AIR CAVALRY	74,-
CASPER (APR.)	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	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,-
STAR TREK NEXT GENERATION	79,-
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,-

SONDERAKTION



GAME BOY

GAME BOY POCKET MIT MEGAMAN	129,-
GAME BOY POCKET	109,-
NETZTEIL GB POCKET	39,-
CASPER (APR.)	64,-
DSCHUNGBUCH - CLAS. (APR.)	44,-
F-1 RACE	29,-
GAME & WATCH GALLERY (MAI)	44,-
GARGOYLE'S QUEST	29,-
KIRBY'S STAR STACKER (MAI)	44,-
KÖNIG DER LÖWEN - CLAS. (APR.)	44,-
LAMBORGHINI	29,-
MATTHIAS SAMMER SOCCER (MAI)	64,-
MEGA MAN	29,-
MOLE MANIA	44,-
STAR WARS	44,-
TENNIS (APR.)	29,-
WAVE RACE (APR.)	64,-



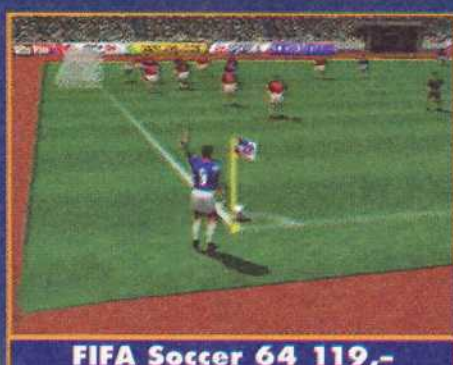
"DR. ERNST"
AUSZEICHNUNG FÜR
UNSERE VERSAND-
LEISTUNG AUF DER
E3N IN NÜRNBERG



Turok 139,-



Waverace 64 99,-



FIFA Soccer 64 119,-

AUSTRIA EXPRESS
BESTELL-HOTLINE

TEL: 0049

85 17 37 77

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

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 RÜCKUMSCHLAG ANFORDERN. BEI BESTELLUNGEN LIEGT DIESES NATÜRLICH BEI.

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 0931/671602.

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

N64

1-4 Spieler

Electronic Arts

2. Quartal

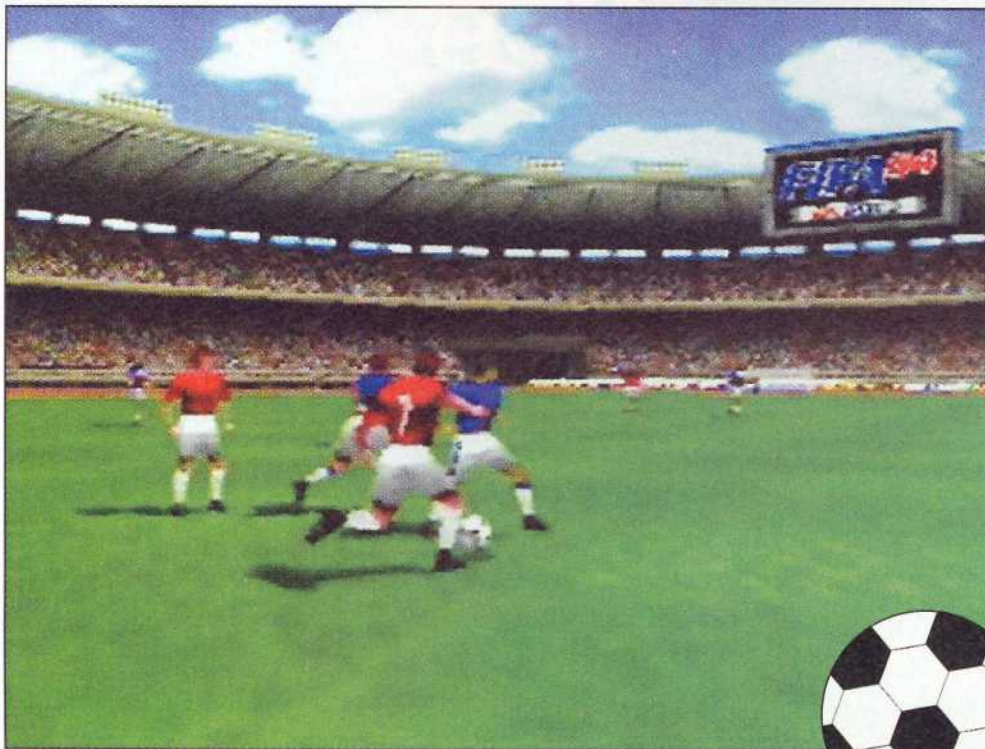


FIFA 64

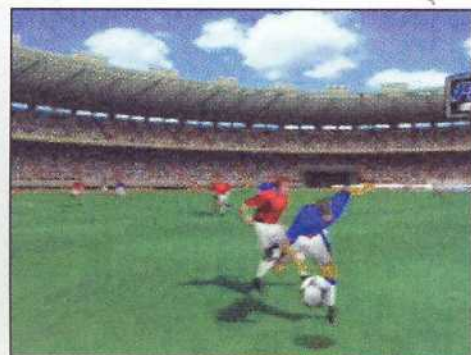
Kaum ist das N64 erhältlich, bringen viele große Hersteller auch die dazugehörigen Fußball-Simulationen auf den Markt. Zeitlich hatte Konami mit International Superstar Soccer 64 die Nase vorne. Doch wer die Sportabteilung von Electronic Arts kennt, weiß genau, was passieren wird. Die auf allen Konsolen und dem PC vertretene FIFA-Reihe spricht seit Jahren mit immensen Verkaufserfolgen für sich.



Fernab der digitalen Hektik in Japan sitzen die Programmierer von Electronic Arts Sports in Kanada und werkeln an ihrer Antwort auf den Knüller von Konami. *FIFA 64* soll auf jeden Fall zu den N64-Referenzprodukten der Jungs aus Vancouver gehören – zumindest vorerst. Man verspricht eine ähnliche Optik und ein ähnliches Gameplay wie beim sehr gut gelungenen *FIFA 97* für den PC, das dort ohne echte Konkurrenz die Spitze der Fußball-Simulationen im Sturm erobert hat. Die eigens entwickelte 64-Bit-Engine soll für die N64-Version eine tragende Rolle in Sachen Grafik bekommen. Dank Motion-Capturing



Mit einer völlig neuen Grafiktechnik will Electronic Arts die erfolgreiche FIFA-Reihe auch auf dem N64 fortsetzen und die Konkurrenz das Fürchten lehren



Die Kameraperspektive soll zwar actionorientiert, aber immer übersichtlich sein

so seien exakte Kontrollen über Distanz, Härte und Richtung von Schüssen und Pässen möglich, so ein Pressesprecher von Electronic Arts. Aber dies muß erst noch bei der fertigen Version unter Beweis gestellt werden.

Nirgends wird so viel mit der Perspektive herumprobiert, wie beim Thema Fußball. Bei *FIFA 64* setzt man auf eine bewegliche Kamera, die auf Spielfeldniveau um 180 Grad gedreht werden kann. Zudem soll es automatische Zooms auf Schlüsselbewegungen geben, während die Positionen der anderen Spieler mittels Bild-in-Bild-Technik im kleinen Fenster angezeigt werden.

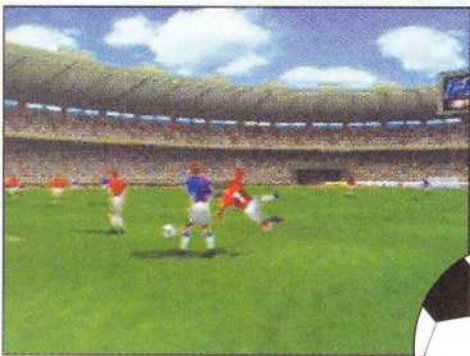
Natürlich wird es für *FIFA 64* haufenweise Mannschaften, Ligen und Stadien geben. Und selbstredend wird fast alles vom Spieler editierbar sein.

Der geplante Vierspieler-Modus erlaubt außerdem heiße Spiele in allen denkbaren Kombinationen – von Alle-gegen-den-Computer über Zwei-gegen-Zwei-Spieler bis hin zum unfairen Einer-gegen-den-Rest. Wir sind auf jeden Fall auf *FIFA 64* gespannt, das bereits im Frühsommer in den Handel kommen soll. Dort muß es gegen Konamis *International Superstar Soccer 64* antreten – keine leichte Aufgabe, denn das Konkurrenzprodukt präsentiert sich in bislang ungeschlagener Qualität.

Marcus Höfer



Taktische Signale vor dem Eckstoß gehören heutzutage zu einer sehr guten Simulation



Ob der Schiedsrichter diese kunstvolle Schwalbe anerkennt, ist sehr fraglich



Mit einer komplett neuen Programmierung will EA Sports den computergesteuerten Spielern eine Intelligenz geben, die sogar Bundesligaspielern neue Tricks zeigen kann

und die Verwendung von Motion-Blending-Technologie sollen die Bewegungen der Polygon-Spieler absolut realistisch aussehen. Und das ist EA Sports auch durchaus zuzutruhen, wenn man die Qualität der PC-Version als Vergleich nimmt. Aber auch an der künstlichen Intelligenz der computergesteuerten Spieler wurde anscheinend ordentlich herumgefeilt.

Clevere Paß- und Schußentscheidungen sollen so gut sein, daß sogar noch Bundesligaspieler von ihnen lernen können. Aber noch mal ein paar Worte zum Thema Spielergrafik: Damit die Spieler möglichst nett anzusehen sind, hat Electronic Arts

auf eine neue Technik zugegriffen, bei der die an sich sehr eckigen 3D-Polygone abgerundet werden. Dadurch soll die Muskulatur runder und die Körper insgesamt realistischer werden. In Sachen Steuerung setzen die Kanadier gnadenlos auf den analogen Stick. Nur

EIN HARTER KAMPF UM DIE BESTE FUSSBALL-SIMULATION STEHT IN DIESEM JAHR AN

KING OF PRO BASEBALL



N64

1-4 Spieler

Imagineer

ca. DM 200

Die traditionellste Sportart der Amerikaner ist Baseball – das ist bekannt. Kaum einer dagegen weiß, daß die Japaner noch viel verrückter auf diesen Sport sind. Kein Wunder also, daß es sehr schnell eine N64-Variante gibt.



Baseball ist eine ganz eigene Sportart mit einem ganz eigenen, für Laien nur schwer zu verstehenden Vokabular. Doch wenn wie bei King of Pro Baseball die schier unendlichen Optionen dazu

POSTIV!

Die komplexe Steuerung ist erstaunlich einfach gelöst und schnell zu erlernen

noch mit japanischen Schriftzeichen übersät sind, setzt so mancher Verstand vorübergehend aus. Hat man



Der Endstand einer heißumkämpften Partie, die erst im letzten Inning entschieden wurde

sich aber durch endloses Ausprobieren endlich zum Spiel durchgeklickt, wird die Mühe belohnt. Erstaunlich spielbar und in flüssigen Animationen macht sich das Game beim Spieler sofort beliebt. Die Steuerung ist leicht verständlich und führt schon beim ersten Spielen zu kleinen Erfolgserlebnissen. Übernimmt man die Steuerung des ganzen Teams, wird es aber schon ein bißchen hektisch, da nach dem Abschlag schnell zwischen verschiedenen Perspektiven hin- und hergeschaltet wird.

Wer sich noch nicht an ein komplettes Spiel wagen möchte, kann sich im Trainingscamp mit der Steuerung auf den einzelnen Positionen auseinandersetzen. Wer sein Lieblingsteam konsequent trainiert, wird übrigens mit besseren Werten im Ligaspiel belohnt. Und diese Werte sind ab-speicherbar. Selbstredend ist trotz der zahlreichen Menüs und Opti-

NIEDLICH-BASEBALL MIT REALISTISCHEN ANSÄTZEN

onsbildschirmen das wichtigste das Spiel selbst. Und damit haben die Macher spieltechnisch wirklich ein kleines Meisterwerk hingelegt. Vom Schlag bis zum Catch bleibt die Kamera immer im Zentrum des Geschehens. Bereits nach dem ersten Spiel hat man die Sache soweit im Griff, daß erste Siege durchaus erreichbar sein können. Nicht zuletzt gelingt dies dadurch, daß die Trefferquote weit über der der Realität liegt.

Foulballs, also Bälle, die der Batter neben das Feld spielt und im realen Spiel gang und gäbe sind, kommen so gut wie gar nicht vor. Dagegen steht die rollenspiel-ähnliche Formkurve eines jeden Spielers, die je nach Verlauf des Spieles sinkt oder steigt.

Unterm Strich bietet King of Pro Baseball viel Spielspaß. Die gute Steuerung und die optischen Feinheiten werden durch die vielen Stadien,

die komplette japanische Major League und eine Vielzahl an persönlichen Einstellungsmöglichkeiten komplettiert. Ein schönes, rundes Gesamtbild, bei dem man auch über ein paar kleine

NEGATIV!

Nicht hundertprozentig realistisches Gameplay und schwacher Sound

Fehler – oder die knubbeligen Spieler – hinwegsehen kann. Richtig viel Spaß bringt das Game im Mehrspielermodus. *Marcus Höfer*



Die Menüs sind bei diesem Japan-Import besonders schwierig zu durchschauen und ähneln einem sehr komplexen Puzzlespiel



Dies ist die Hauptperspektive im Spiel. Hier ist gutes Timing gefragt und vor allem auch ein bißchen Vorahnung über den Flug des Balles

Gameplay 1-

Die sehr einfache Steuerung ist einsteigerfreundlich, aber trotzdem komplex und anspruchsvoll.

Dauerspaß 2-

Habt Ihr die Menüs erst mal begriffen, lädt das Spiel immer wieder zu schnellen Matches ein.

Grafik 3

Trotz schöner Animationen paßt die schrillbunte Anime-Grafik nicht ganz zum Spiel.

Sound 4

Nervige Samples und lahme Musik schmälern den sonst durchweg guten Eindruck des Spiels.

TOTAL-CHECK

Genre Sport
Level 16 Teams
Schwierigkeit mittel
Continues unendlich
Speicherkapazität 64 MBit
Erhältlich als Import

FAZIT

2-

N64

1-2 (simultan)

Nintendo

ca. DM 100

Wolltet Ihr schon immer einmal mit einem waschechten Jetski in See stechen? Bei Wave Race 64, der neuesten Rennspielsensation aus dem Hause Nintendo, habt Ihr die Gelegenheit dazu ...



WAVE RACE 64

Eine außergewöhnliche Spielidee bringt frischen Wind in das Genre, das in der Regel von PS-starken Automobilen regiert wird. Nach Super Mario 64 und PilotWings 64 ist Wave Race 64 der dritte Titel, der im vergangenen Jahr für Nintendos 64-Bitter erschi-

WASSERSTRASSEN STATT ASPHALTPISTEN

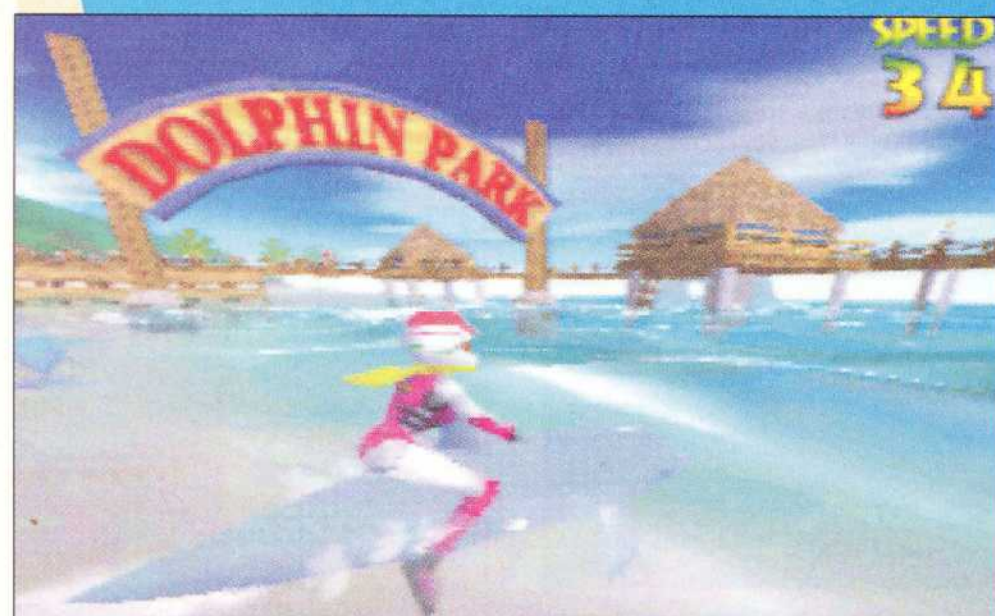
en. Durch die hohe Qualität der beiden ersten Releases war die Erwartungshaltung gegenüber Wave Race 64 sehr hoch.

Ab Mitte April ist das Game endlich auch in Deutschland erhältlich. Und besonders die Rennspielfreunde in der ständig anwachsenden Gemeinde der N64-Besitzer dürfen nun



Innovative Spielidee,
einwandfreie Technik und
hohe Spielbarkeit

Im Gegensatz zu den meisten anderen Rennspielen ist das Verhalten der Computergegner sehr realistisch. Sie fahren nicht perfekt, sondern machen gelegentlich auch Fehler



mit einem Jetski ihre Runden drehen. Dieser Titel unterscheidet sich bereits auf den ersten Blick von anderen bekannten Rennspielen. So werden statt asphaltierten Strecken bei Wave Race 64 feuchtfröhliche Parcours geboten. Diese sind in puncto Streckenführung jedoch mindestens genauso anspruchsvoll wie die Tracks genreverwandter Games. Die unterschiedlichen Wetterbedingungen in den Szenarien machen die Raserei zudem interessant. Während Ihr auf dem Drake-Lake-Track über

Via Cheat (siehe TOTAL!-Ausgabe 1/97) könnt Ihr sogar auf einem Delphin reiten

eine spiegelglatte Wasseroberfläche gleitet, machen Euch auf dem Port-Blue-Kurs beein-

druckende Wogen das Leben schwer. In den für ein Rennspiel recht umfangreichen Optionen kann darüber hinaus die Stärke des Seegangs eingestellt werden, was jedoch lediglich im Time-Attack-Modus Auswirkungen zeigt.

Bei der Auswahl des Fahrers, die vor dem Rennen ansteht, müßt Ihr das unterschiedliche Fahrverhalten der vier Charaktere berücksichtigen. Auf hohe Endgeschwindigkeit kommt es dabei nicht unbedingt an. Besonders bei starkem Wellengang ist gutes Handling von größter Bedeutung. Die analoge Steuerung, die durch das



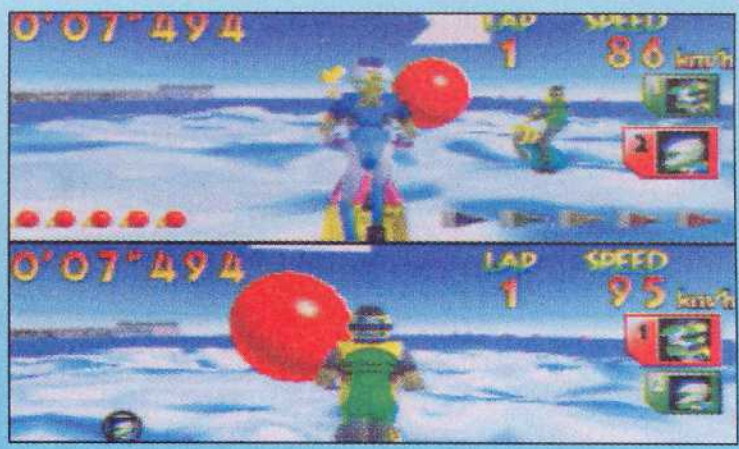


Man spricht Deutsch: Bei der PAL-Version von Wave Race 64 können sich N64-Freunde an komplett übersetzten Menüs und Bildschirmtextrn erfreuen

Nintendo⁶⁴-Pad ermöglicht wird, stellt einen großen Pluspunkt dar. Gleichmäßiges Durchfahren von Kurven und präzises Manövrieren in Schikanen sind dadurch kein Problem. Im Score-Attack-Modus ist die totale Kontrolle über das Gefährt gefragt. Es ist die Aufgabe des Spielers, möglichst schnell ins Ziel des jeweiligen Tracks zu gelangen, ohne das vorgegebene, recht knapp bemessene Zeitlimit zu überschreiten. Neben zahlreichen Ringen, die durchfahren werden müssen, können die Jetskipiloten über Sprungschancen haarsträubende



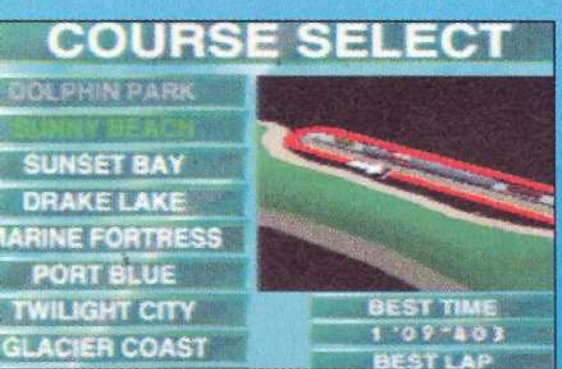
Angesichts der begrenzten Speicherkapazität des Moduls ist die Menge an Sprachsamples und Geräuscheffekten beachtlich. Mit Wave Race 64 definiert Big N den Begriff Rennspiel neu. Ein vergleichbares Spiel gibt es auch auf den 32-Bit-Konsolen nicht. Doch nicht nur die phantastische 3D-Grafik, sondern besonders die Spielbarkeit ist famos, wie man es von Nintendos In-house-Titeln mittlerweile schon gewohnt ist. Genre-Fetischisten sollten sich die feucht-fröhliche 64-Bit-Raserei auf keinen Fall entgehen lassen. Ein innovativeres und technisch beeindruckenderes Rennspiel ist momentan nicht in Sicht.
Klaus Kock



Der sehr unterhaltsame Zwei-Spieler-Simultanmodus ist nur eines der vielen interessanten Features, die Wave Race 64 bietet



Fingerspitzengefühl gefragt: Neben gewagten Sprüngen über Schanzen, können die Wassersportler auch unter Hindernissen wie beispielsweise Stege hindurchtauchen



Zwei der acht Strecken müssen im Championship-Modus eines höheren Schwierigkeitsgrades erst erfahren werden

Stunts ausführen. Aus der Anzahl der Ringe, die nacheinander durchfahren wurden, und der Qualität der gezeigten Kunststücke ergibt sich eine Punktzahl, die möglichst hoch sein sollte um eine gute Platzierung zu bekommen. Neben den Score-Attack-, Championship- und Time-Attack-Optionen bietet Wave Race 64 einen Zwei-Spieler-Simultanmodus. Via horizontal geteiltem Bildschirm können sich zwei

Jetskipiloten heiße Rennen liefern. Zwar müssen leichte optische Abstriche gemacht werden – der Aufbau der 3D-Grafik erfolgt etwas später als es im Einspieler-Modus der Fall ist –, das tut dem Spielspaß jedoch keinen Abbruch. Ungeübte Fahrer haben dank der optionalen Boost-Funktion, die dem zurückliegenden Jetskipiloten einen Geschwindigkeitsschub verleiht, auch eine faire Chance. Eine der großen Stärken von Wave Race 64 ist zweifelsohne die optische Präsentation. Derart liebevoll gestaltetes Level- und Charakterdesign sucht man bei den meisten genreverwandten Spielen vergebens. Zudem bot bis jetzt systemübergreifend noch

NEGATV!

Zweispielers-Modus ohne Computer-Gegner

kein Spiel eine derart realistische Darstellung der Wasseroberfläche. Diese besteht aus einem dynamischen Gitternetz, das mit transparenten Texturen überzogen wurde. Die Wellen wirken sich nach echten physikalischen Gesetzmäßigkeiten auf das Fahrverhalten der Jetskies aus. Auch die akustische Untermalung weiß zu gefallen. Neben passenden Kompositionen bereichert ein Online-Kommentator die Soundkulisse. Er versorgt Euch in englischer Sprache stets mit wichtigen Informationen wie beispielsweise Eurer aktuellen Position.

Gameplay **1-**

Die Jetskies lassen sich tadellos über die abwechslungsreichen Tracks manövrieren.

Dauerspaß **2+**

Acht verschiedene Strecken, vielseitige Spielmodi und umfangreiche Optionen sorgen für Langzeitmotivation

Grafik **1-**

Wave Race 64 bietet gute Animationen der Akteure und eine realistische Darstellung der Wasseroberfläche

Sound **2+**

Authentische Soundeffekte und ein praktischer Online-Kommentator zeichnen die Geräuschkulisse aus.

TOTALI-CHECK
 Genre Rennspiel
 Level 8 Strecken
 Schwierigkeit mittel/variabel
 Continues
 Speicherkapazität 64 MBit
 Erhältlich im Handel

FAZIT
1-

TOTAL! N64 WARE SOFT '97

Schöne Aussichten

Die beispiellose Qualität der ersten Spiele ist ohne Zweifel der Schlüssel zum Erfolg für Nintendos brandneue 64-Bit-Konsole. Allen voran natürlich Super Mario 64, das nicht nur allgemein als ‚bestes Spiel aller Zeiten‘ angesehen wird, sondern auch quasi im Alleingang für den bahnbrechenden Erfolg des Nintendo⁶⁴ in Japan und besonders den USA verantwortlich war. Doch auch die anderen Spiele der Anfangsphase wie PilotWings 64, Turok – Dinosaur

Hunter und Wave Race 64 müssen sich nicht vor dem großen Bruder Mario verstecken. Die zusammen mit dem führenden Grafikcomputer-Hersteller SiliconGraphics entwickelte Hardware ist derzeit ohnehin konkurrenzlos. Im Vergleich zu den etablierten 32-Bitern, wie z. B. Sonys PlayStation, ist die Auswahl an Spielen jedoch zwangsläufig noch relativ gering. Diese vermeintliche ‚Software-Armut‘ hervorzuheben, ist neben einer drastischen Preissenkung die

einzigste Möglichkeit, wie sich die Konkurrenz zur Zeit gegenüber der Qualitätsoffensive Nintendos behaupten kann. Doch der Software-Mangel ist nur ein Trugschluß. Neben den Spielen, die bis zum Sommer zu erwarten sind und die wir in den vergangenen TOTAL!-Ausgaben bereits ausführlich vorgestellt haben, sind zahlreiche Spiele in der Entwicklung, von denen nicht wenige unter der Leitung von Design-Guru Shigeru Miyamoto entstehen und somit kaum Wünsche offen bleiben sollten.

StarWing 64 Nintendo

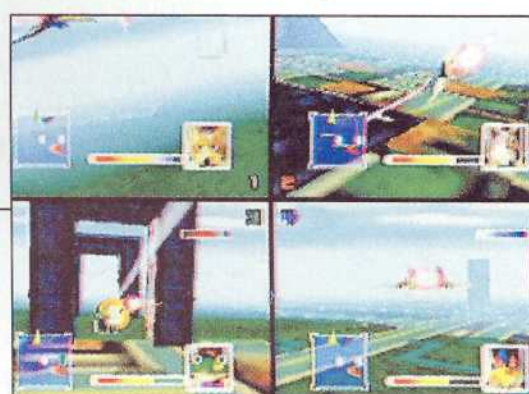
StarWing war 1994 Nintendos einziger Ausflug ins Shoot'em-Up-Genre. Obwohl die technischen Möglichkeiten trotz Super-FX-Chip-Unterstützung arg begrenzt waren, gelang es Shigeru Miyamoto, die Atmosphäre der Star Wars-Filme einzufangen und eine packende Science-fiction-Story zu erzählen – natürlich versehen mit dem Nintendo-typischen Niedlich-Touch, denn der Held Fox McCloud und seine Crew entstammen dem Tierreich. Auch im 64-Bit-Nachfolger (der diesmal ohne Beteiligung des FX-Chip-Entwicklers Argonaut Software entstand) müssen die wagemutigen Piloten an Bord der Arwing-Raumschiffe ihren Heimatplaneten Corneria vor

dem Imperator Andross retten. In einigen Levels steht darüber hinaus ein extrem wendiger Panzer zur Verfügung, um die feindliche Armada am Boden zu bekämpfen. Das Gameplay ist nun wesentlich variantenreicher: Je nachdem, wie gut oder schlecht Ihr einen Level meistert und Eure Kollegen beschützt, verändert sich der Ablauf des Spiels, so daß Euch bei jedem Spiel ein anderes Abenteuer erwartet. Filmreife Zwischensequenzen

inklusive Sprachausgabe sorgen für Atmosphäre, während die sensationelle Grafik praktisch jeder Beschreibung spottet und vergleichbare Spiele wie Star Wars: Shadows of the Empire wie Relikte des 16-Bit-Zeitalters erscheinen lassen. Das Weltraumspektakel erscheint in Kürze in Japan, in Deutschland unter geändertem Titel (möglicherweise Die Abenteuer des Fox McCloud) voraussichtlich im Herbst.



Innovativ: Das gepanzerte Bodenfahrzeug ist nur eine der zahlreichen Neuerungen



Der Vierspieler-Dogfight-Modus gehört zweifelsohne zu den interessantesten Features



Die tierischen Flügelmänner Slippy, Falco und Peppy stehen Fox wieder mit Rat und Tat zur Seite



Aus der optionalen Cockpitperspektive heraus lassen sich Gegner sehr präzise anvisieren

Das Jolt Pack / Vibration Pack wird in den Memory-Pak-Slot des N64-Joypads gesteckt. Dort soll die gleichzeitig mit StarWing 64 erscheinende Peripherie softwaregesteuert für Vibrationen des Pads sorgen. An weiteren Spielen, die das Jolt Pack / Vibration Pack unterstützen, wird bereits gearbeitet.



StarWing 64	S. 32
Yoshi's Island 64, Kirby's Air Ride	S. 33
Zelda 64, Earthbound 64	S. 34/35
Go! Go! Troublemakers, GoldenEye 007, Mission Impossible	S. 36
Doom 64, Hexen 64, Quake 64, Duke Nukem, Mortal Kombat 4	S. 37
Rev Limit, Multi Racing Championship	S. 38
Cruis'n World, Top Gear Rally, San Francisco Rush	S. 39
Body Harvest, Clay Fighter 63 1/3, Freak Boy und vieles mehr ...	S. 40/41

StarWing 64 nutzt die 64-Bit-Hardware-Power des Nintendo⁶⁴ stärker aus, als alle bisher erschienenen Spiele. Atemberaubende Grafikeffekte und ein pompöser Soundtrack werden das Spiel zu einem 3D-Erlebnis machen



Yoshi's Island 64

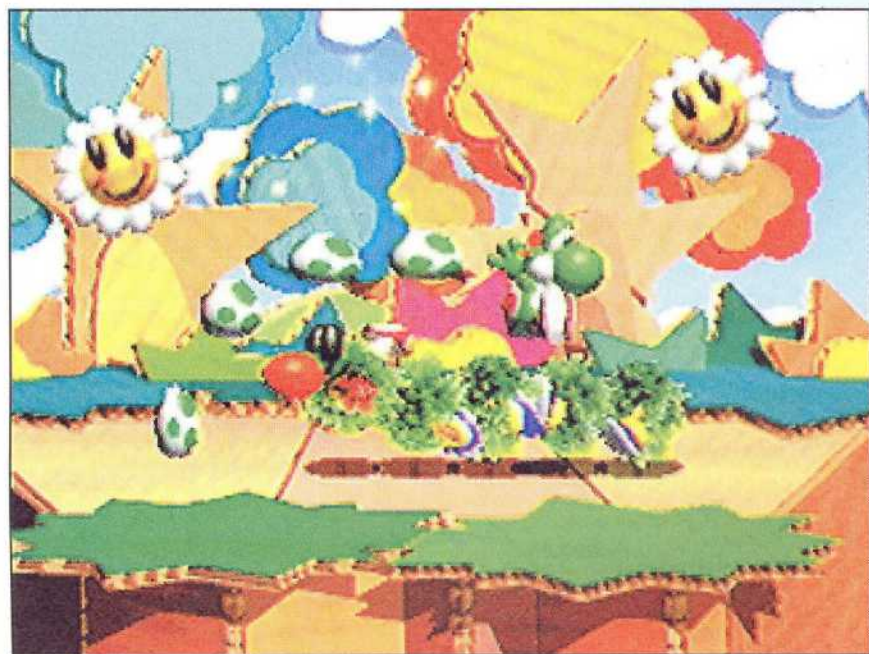
Nintendo



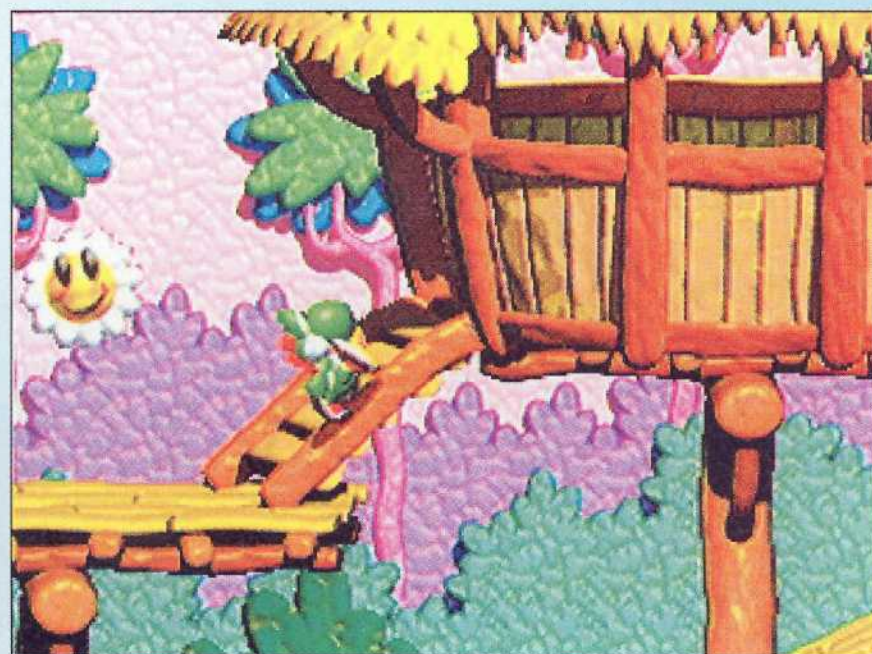
3D-Grafik wird bei fast allen N64-Spielen ganz groß geschrieben. Um zu demonstrieren, daß es auch anders geht, schickt Nintendo den Nachfolger des besten 2D-Jump&Runs ins Rennen. Nachdem Yoshi auf dem SNES mit nahezu perfekter Spielbarkeit glänzte, sollte der Analogstick des N64 eine noch detailliertere und pixelgenaue Steuerung ermöglichen.

Die Gefahr, daß Star-Designer Shigeru Miyamoto nach 16 Jahren Spieldesign langsam die Ideen ausgehen, besteht nicht im geringsten – ganz im Gegenteil. Yoshi's Island 64 soll laut Miyamoto-san der Höhepunkt traditioneller Plattformspele werden. Dank der

überragenden technischen Möglichkeiten des Nintendo 64 bietet das Spiel unzählige detaillierte Sprites, diverse Spezialeffekte wie Licht- und Transparenzeffekte und wunderbare Farben. Zudem wählte man erneut ein überaus ungewöhnliches Grafikdesign: Der Wachsmalstift-Stil des Vorgängers mußte einer Optik weichen, die wie 'Laubsägearbeiten' wirkt. Solch opulente gerenderte Optik hat natürlich ihren Preis, wenn es um Speicherplatz geht. Möglicherweise wird Yoshi's Island 64 das erste 128-MBit-Modul, ob es der große Weihnachtstitel in diesem Jahr wird, steht jedoch bis zum jetzigen Zeitpunkt noch nicht fest.



Derart liebevoll gestaltete 2D-Grafik sucht systemübergreifend ihresgleichen



Kirby's Air Ride

Nintendo / HAL

Das originelle Rennspiel rund um den rosa Knuddelstar war neben Super Mario 64 das einzige Spiel, das im Dezember 1995 auf der Shoshinkai in Tokio in spielbarer Form vorlag – damals noch unter dem Titel Kirby Bowl 64. Bis heute ist das Spiel immer noch nicht fertig, nach diversen Terminverschiebungen ist völlig unklar, wann Kirby's Air Ride denn nun erscheinen soll. Dabei mauserte sich das Spiel im Laufe der zweijährigen Entwicklungszeit zu einem überaus vielversprechenden Titel. Nintendos vielseitigster Superstar liefert sich dabei rasante Rennen durch kunterbunte Welten gegen King Dedede (König Nickerchen) und andere bekannte Kirby-Charaktere. Nicht nur, daß die vier Joystickports wieder einmal für heiße Gefechte zwischen bis zu vier Spielern sorgen werden, sondern vor allem die Ankündigung, einen Track-Generator zu integrieren, der unendlich viele Strecken nach dem Zufallsprinzip erzeugen kann, macht Lust auf dieses Rennspiel der etwas anderen Art.



Auf den Strecken besteht die Aufgabe des Spielers darin, Schikanen auszuweichen und möglichst viele Ringe zu durchfliegen



Die Grafik ist äußerst farbenfroh und rasend schnell. Bei Kirbys rasanten Abfahrten ist schnelles Reaktionsvermögen gefragt. Nur allzu leicht kann es passieren, daß der rosarote Vielfraß von der Strecke abkommt



The Legend of Zelda 64

N i n t e n d o

Auf kaum ein anderes Spiel wartet die Videospielerwelt momentan so sehr wie auf den fünften Teil der legendären Zelda-Reihe. Neuesten Informationen zufolge plant Nintendo *The Legend of Zelda 64* gegen Ende des Jahres in Modulform auf den japanischen Markt zu bringen. Eine erweiterte Add-On-Version für das 64DD soll pünktlich zum Release der Zusatz-Hardware erhältlich sein. Daß die Modulfassung hierzulande zum Fest der Liebe erscheint, ist zwar unwahrscheinlich, jedoch keinesfalls unmöglich.

Den zu Weltruhm gekommenen 8- und 16-Bit-Vorgängern ist die 64-Bit-Fortsetzung um Quantensprünge voraus. Statt in zweidimensionaler Grafik darf der Spieler Abenteuer in komplexen High-Tech-3D-Welten erleben, wie man sie auf einer Heimkonsole noch nicht gesehen hat.

Zelda-Kenner dürfen sich natürlich auf ein Wiedersehen mit dem Abenteurer Link freuen, der in dem geheimnisvollen Land Hyrule auf der Suche nach dem sagenumwobenen Triforce-Amulett ist. Auch der bitterböse Zauberer Ganon ist wieder angetreten, um dem zipfelmützigen Helden das Leben schwer zu machen.

Hinsichtlich des Gameplays setzt *The Legend of Zelda 64* auf die bereits bekannte Mischung aus Adventure- und Action-Einlagen. Im Gegensatz zu beispielsweise *Earthbound 64* werden Auseinandersetzungen in Echtzeit und nicht in RPG-typischen, zugbasierten Kampf-



The Legend of Zelda 64 ermöglicht echte Interaktion mit den Hintergrundgrafiken. So kann Link zum Beispiel Häuser betreten und sich mit Passanten unterhalten. Diese geben ihm nur allzuoft unentbehrliche Hinweise

sequenzen ausgetragen. Ein weiteres innovatives Feature, das sich Nintendos gestreifter Starproduzent Shigeru Miyamoto hat einfallen lassen, ist der realistische Wechsel der Tageszeiten. Die jeweilige Tageszeit nimmt direkten Einfluß auf den Spielverlauf. So las-

sen sich zum Beispiel einige Rätsel nur nachts lösen. Spätestens auf der Shoshinkai / Spaceworld '97, die im November in Tokio stattfindet, wird Nintendo voraussichtlich das wohlgeheute Geheimnis um *The Legend of Zelda 64* lüften. Wir können es kaum erwarten ...



Je nachdem ob gerade Tag oder Nacht im Land Hyrule herrscht, verändern sich die Schattenwürfe aller Akteure und Objekte. Leider kommen die Lichteffekte auf den Standbildern kaum zur Geltung



Um Auseinandersetzungen mit Gegnern siegreich zu beenden, kann Link auf diverse Waffen wie beispielsweise sein bewährtes Kurzschwert, Bomben oder Pfeil und Bogen zurückgreifen



Im Rahmen einer Presekonferenz, die am 9. September des vergangenen Jahres in Wiesbaden stattfand, wurde das Nintendo⁶⁴ der deutschen Fachpresse vorgeführt. Nach diesem Event trat Shigeru Miyamoto eine längere Reise an, um vor allem historische Schlösser und Fachwerkbauten zu besichtigen. Seine Eindrücke hat das Allround-Designer-Talent offensichtlich bei dem neuesten Zelda-Projekt verarbeitet ...



Earthbound 64/Mother 3: FOREST OF CHIMERA

Nintendo / HAL



Die Idylle der meisten Szenarien trägt. Über dem Land Chimera liegt ein Fluch ...

Rollenspielkennern dürfte das lediglich in Japan und den Vereinigten Staaten erschienene SuperNES-Game *Earthbound* (das Japan-Original hört auf den Namen *Mother 2*) ein Begriff sein (vgl. Import-Test in Ausgabe 8/95). Bereits auf der Shoshinkai '96 kündigte Nintendo die 64-Bit-Fortsetzung der fernöstlichen RPG-Reihe an. Der erste Teil der *Mother*-Reihe ist ein hierzulande und in den USA recht unbekanntes NES-Game, genießt jedoch im Land des Kirschblütenfestes seit Jahren Kultstatus. Dementsprechend hoch ist auch die Erwartungshaltung gegenüber dem Sequel, an dem Big N mit Unterstützung von HAL zur Zeit fieberhaft arbeitet. Neben dem im Vergleich mit genreverwandten Titeln revolutionären Umfang soll das 64DD erstmals nicht-lineare Handlungsstränge bieten. So kann der Spieler das Abenteuer auf den unterschiedlichsten Wegen durchspielen, was Langzeitmotivation garantiert. Shigesato Itoi, seines Zeichens Projektleiter, erläutert die Möglichkeiten, die das 64DD Software-Entwicklern eröffnet, anhand eines Beispiels: „Wenn eine der Heldenfiguren in einem Szenario zum Beispiel ein Lager-



feuer entzündet, werden die Überreste der Feuerstelle für immer an dieser Stelle vorzufinden sein. Ähnlich verhält es sich mit abgelegten Gegenständen. Entledigt sich ein Charakter seiner Ausrüstung, kann eine andere Figur im Laufe des Spiels an den Ort zurückkehren, um die Gegenstände aufzusammeln.“ Derartige Handlungsfreiheit bot bis heute noch kein vergleichbares Konsolenspiel. Zudem ist die Zahl der Akteure sehr hoch, was *Earthbound 64* zusätzlich hochinteressant macht. Genrekenner werden sehr schnell merken, daß sich *Mother 3* auch thematisch von bekannten RPGs unter-

Action-Einlagen, wie beispielsweise eine Rennspielsequenz sind fester Bestandteil des Gameplays



Um die Charaktere möglichst gelungen in Szene zu setzen, fertigen die Entwickler zuerst Skizzen von allen Akteuren an

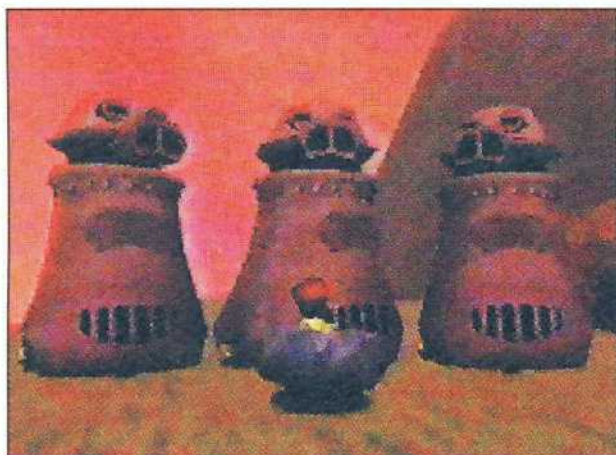


Im Laufe des Abenteuers trifft der Spieler auf die verschiedensten Charaktere. Doch Vorsicht, nicht alle sind freundlich gesinnt



scheidet. Die unkonventionelle Storyline und vor allem die zahlreichen, teilweise sehr skurrilen Charaktere machen dieses Nintendo-Abenteuer zu etwas ganz Besonderem.

Auch auf technischer Seite ist das Rollenspiel mehr als vielversprechend. Unmengen blendend animierter Figuren, gigantische Szenarien und unzählige Zwischenspannen sollen für das passende Ambiente sorgen. *Earthbound 64* wird neben *Super Mario 64 II* das erste Spiel für das geplante Massenspeichermedium 64DD sein (vgl. 64DD-Report in dieser Ausgabe).





Das erste 64-Bit-Release von Treasure zeigt, daß auf Nintendos 64-Bit-Konsole auch eindrucksvolle 2D-Spiele möglich sind



Go! Go! Troublemakers

Treasure / Enix

Mit diesem Titel meldet sich das hierzulande recht unbekannte, fernöstliche Kult-Programmierer-Team Treasure zurück. Unter anderem haben sich die Entwickler mit dem Action-Spektakel *Gunstar Heroes* für das Sega Mega Drive einen Namen gemacht. Und auch das erste N64-Release von Treasure ist nicht minder explosiv. Bei *Go! Go! Troublemakers* begleitet Ihr den weiblichen Androiden Marina, dessen Aufgabe es ist, den etwas seltsamen Professor Gumbel aus den Klauen der bösen Nendorianer zu befreien. In den verschiedensten Spielabschnitten werden Jump&Run-Elemente mit Shoot'-em-

Up-Einlagen geschickt kombiniert.

Zwar ist die Grafik in 2D gehalten, spektakuläre Effekte sowie liebevolle Animationen sämtlicher Charaktere sollen jedoch unter Beweis stellen, daß das N64 auch im 2D-Bereich erstaunliches zu leisten vermag.

Diesjenigen unter Euch, die schneller Action nicht abgeneigt sind, werden bei *Go! Go! Troublemakers* mit Sicherheit auf ihre Kosten kommen. In Japan erscheint Treasures vielversprechendes 64-Bit-Debüt im Laufe des Frühjahrs, ob und wann ein Deutschland-Release folgen wird, steht noch nicht fest.

GoldenEye 007

Rare / Nintendo

Nachdem der Hollywood-Blockbuster im vergangenen Jahr für gefüllte Kinokassen gesorgt hat, präsentiert Nintendo das erste hauseigene, auf einer Filmlicenz basierende Nintendo-Game.

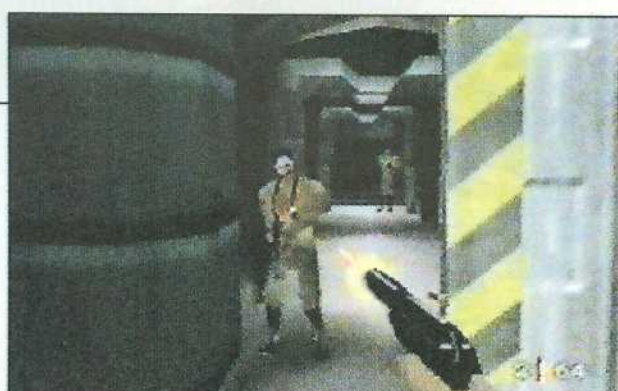
Ähnlich wie es bei Acclaims kürzlich erschienenem *Turok - Dinosaur Hunter* der Fall ist, betrachtet der Spieler bei dem N64-Spionage-Thriller das Geschehen aus der First-Person-Perspektive. In den diversen Missionen muß der geneigte Spieler seine Fähigkeiten als Geheimagent unter Beweis stellen. Neben verschiedenen Rätsleinlagen bietet *GoldenEye 007* knallharte 3D-Action. Um sich in den weitläufigen Stages zu behaupten, steht James Bond ein ansehnliches Arsenal an Feuerwaffen zur Verfügung.

Die detaillierte und absolut flüssige 3D-Grafik orientiert sich ebenso wie die Storyline am Film. Beispielsweise



Zwar ist *GoldenEye 007* nichts für zarte Gemüter, import-freudige N64-User, die schon immer mal in die Haut von James Bond schlüpfen wollten, haben ab August die Gelegenheit dazu

verfügen sämtliche Charaktere über ein derart authentisches Äußeres, daß man die bekannten Hollywood-Schauspieler sofort wiedererkennt. Zur Zeit ist sogar ein optionaler Lightgun-Aufsatz geplant, der das N64-Joy-pad zu einer Lichtpistole umrüsten soll. Ob diese Peripherie bei *GoldenEye 007* zum Einsatz kommen wird, steht jedoch nicht fest. Rares potentieller 3D-Überflieger erscheint im August in den USA.



Nach *Blastdozer* macht Rare erste Gehversuche auf dem First-Person-Shooter-Sektor

Mission Impossible

Ocean



Die meisten Missionen müssen innerhalb eines Zeitlimits möglichst erfolgreich abgeschlossen werden



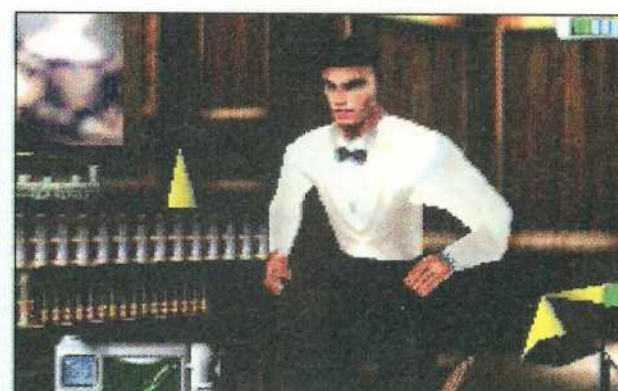
Wie bei *GoldenEye 007* handelt es sich auch bei *Mission Impossible* um die Versoftung eines erfolgreichen Hollywood-Streifens. Anstelle von James Bond ist bei Oceans erstem Nintendo-Game jedoch der nicht minder smarte Tom Cruise angetreten, um in einem actionorientierten 3D-Adventure seinen Mann zu stehen. Die aufwendige optische Präsentation soll ebenso wie der packende Soundtrack echte Kinofilmatmosphäre aufkommen lassen. Spielerisch soll das Game neben Ac-

tion-Einlagen auch Anforderungen strategischer Natur an den interessierten Spieler stellen. Aufwendige Zwischenspannen bauen zwischen den einfallsreichen Spielabschnitten Spannung auf.

In den Vereinigten Staaten soll *Mission Impossible* im Laufe des Sommers dieses Jahres auf den Markt kommen, das Deutschland-Release folgt voraussichtlich im dritten Quartal. Bei entsprechendem Erfolg soll sogar eine Mission-Disk für das 64DD erscheinen.



Um die Bewegungsabläufe der beteiligten Charaktere möglichst realistisch in Szene zu setzen, griffen die Entwickler auf verschiedene Motion-Capture-Verfahren zurück. Das Ergebnis ist verblüffend, die Charaktere verfügen sogar über Gestik



Neben altbekannten Monstern trifft der Spieler auch auf einige neue Feindkreationen. Zudem werden einige neuartige Waffensysteme geboten



Doom 64

Williams / GT Interactive

Am 4. April dieses Jahres präsentiert Williams in den USA *Doom 64*, das den meisten Videospiele-Fans ein Begriff sein dürfte. Absolut flüssige 3D-Grafik, atemberaubende Effekte und völlig neu designte Stages sollen *Doom 64* zu einem Leckerbissen für Action-Fans machen. Im Gegensatz zu beispielsweise *Acclaims* kürzlich erschienenen *Turok – Dinosaur Hunter* bestehen sämtliche Charaktere aus mäßig animierten Bitmaps anstelle von Polygonen.

Leider wurde der einst angekündigte Vierspieler-Simultan-Deathmatch-Modus nicht integriert. Aber auch als Single-Player-Abenteuer macht der Williams-Titel eine sehr gute Figur. Die Analog-Steuerung ermöglicht präzises Steuern des Marines durch die haarsträubenden Spielabschnitte.

Trotz akuter Indizierungsgefahr durch die BPjS plant GT Interactive ab Juni dieses Jahres den Deutschland-Release von *Doom 64*.



Hexen 64

Williams / GT Interactive



Neben *Doom 64* präsentiert GT Interactive deutschen N64-Usern im Sommer einen weiteren First-Person-Shooter. Im Gegensatz zu dem Science-fiction-Spektakel *Doom 64* spielt das Geschehen in mittelalterlichen Gefilden. Statt aggressiver Aliens machen bei *Hexen 64* Magier, Dämonen und andere finstere Kreaturen die Level unsicher. Ihr schlüpft wahlweise in die Rolle eines Klerikers, eines Magiers oder eines Kriegers. Unter Zuhilfenahme eines beachtlichen Repertoires an Nah-

und Fernkampfaffen muß der Spieler Jagd auf Gegner in einer Reihe aufwendig designter Spielabschnitte machen. Da diese deutlich rätsellastiger sind als bei *Doom 64* ist neben einem schnellen Trigger-Finger in einigen Situationen auch Kombinationsgabe gefragt. Freunde von Multiplayer-Spektakeln haben allen Grund zur Freude, im Gegensatz zu *Doom 64* bietet *Hexen 64* einen sehr unterhaltsamen Vierspieler-Simultanmodus. Langzeitmotivation ist also garantiert.



Mehrspielerspaß pur. Via Splitscreen können bis zu vier abenteuerlustige Hexen 64-Fans gegeneinander antreten. Ein derartiges Feature bot bis jetzt erst das phantastische Nintendo⁶⁴-Rennspektakel *Mario Kart 64*

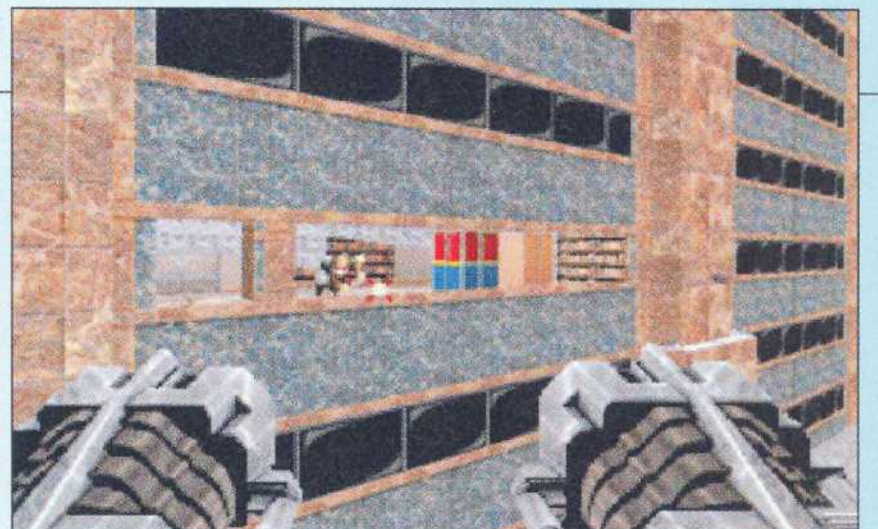
Quake/Duke Nukem/MK4

Williams / GT Interactive

Während Nintendo hierzulande immer noch das alte, kinderfreundliche Image genießt, arbeitet Williams in den USA an allem, was der BPjS in Deutschland schlaflose Nächte bereitet. Neben *Doom 64* und *Hexen 64* sollen ab 1998 Umsetzungen der umstrittenen PC-Titel *Quake* und *Duke Nukem* sowie das bereits in den Vereinigten Staaten erschienene *Mortal Kombat Trilogy*

auf den Markt kommen. Auch über Nintendo⁶⁴-Fassung der Arcade-3D-Keilerei *Mortal Kombat 4* wird momentan verhandelt.

Die Nintendo⁶⁴-Version von *Duke Nukem* zeichnet sich durch absolut flüssige 3D-Grafik aus



Mortal Kombat Trilogy hielt nicht annähernd das ein, was sich Fans der Serie von einem 64-Bit-*Mortal Kombat* versprochen



Rev Limit

S e t a

Auf der Shoshinkai '96 stand eine Vorversion von Setas 64-Bit-Raserei bereits zum Probespielen bereit. In grafischer Hinsicht überzeugte *Rev Limit* auf ganzer Linie, spielerisch ließ das Game jedoch noch ein wenig zu wünschen übrig. Die Entwickler versprachen, die Defizite in puncto Gameplay bis zum geplanten Japan-Release im Juni zu beheben. Das ist nicht unwahrscheinlich, da sich Programmierer immer erst um die technische Seite kümmern, um danach am Gameplay zu feilen. Da realistische Asphalt-Rennspiele bislang den 32-Bit-Konsolen vorbehalten waren, könnte *Rev Limit* durchaus zum 'Ridge Racer' für das N64 avancieren. Angesichts der vielen Features, die geboten werden, dürften Rennspiel-Fans auf ihre Kosten kommen. Neben der vorteilhaften Analogsteuerung und verschiedenen Perspektiven, aus denen dem Geschehen beigewohnt werden kann, darf der Spieler sich an mehreren PS-starken Boliden erfreuen. Dank der geplanten Custom-Funktion können diese den Wünschen des Fahrers sogar angepaßt werden. Die abwechslungsreichen Strecken, deren Anzahl leider noch nicht feststeht, können wahlweise im Championship- oder im im Time-Trial-Modus befahren werden. Interessierte Nintendo⁶⁴-User können ihre Konsolen schon einmal warmlaufen lassen, ein hiesiger Publisher verhandelt momentan mit Seta über einen eventuellen Deutschland-Release von *Rev Limit*.



Während eines Rennens können sich die Wetterverhältnisse rasch ändern. So wirkt sich beispielsweise Regen negativ auf das Fahrverhalten der Boliden aus



64-Bit-Power:
Eine derart authentische Darstellung von Automobilen bot bis heute noch kein Konsolenrennspiel



Dank der praktischen Replay-Funktion könnt Ihr jedes Rennen aus verschiedenen Perspektiven noch einmal Revue passieren lassen



Multi Racing Championship

I m a g i n e e r



Vorsicht! Bei zu rasanter Fahrweise können sich die PS-starken Rennwagen sogar überschlagen

Auch die recht bekannte fernöstliche Software-Firma Imagineer arbeitet momentan unter anderem an einem vielversprechenden Rennspielprojekt.

Im Gegensatz zu Setas *Rev Limit* schlägt es den Spieler bei *Multi Racing Championship* auf staubige Strecken. So orientiert sich das Gameplay auch eher an einer Rallye als an einem typischen Straßenrennen und tritt damit in direkte Konkurrenz zu dem momentanen

Verschiedene anwählbare Kameraperspektiven sorgen während des Rennens für Übersicht



Genre-Referenzprodukt *Sega Rally* für den Saturn. Eine große Auswahl an Automobilen, abwechslungsreiche Tracks sowie genretypische Features wie beispielsweise verschiedene Kameraperspektiven und mehrere Spielmodi sollen *Multi Racing Championship* zu einem Leckerbissen für bleibfähige Nintendo⁶⁴-Fans machen. Imagineer peilt den Japan-Release im Laufe des zweiten Quartals '97 an.



Neben *Multi Racing Championship* arbeitet Imagineer zur Zeit an der Fußball-Simulation *Dynamite Soccer 64*

Cruis'n World

Williams

Erst vor kurzem ist Williams' Fortsetzung der preisgekrönten Arcade-Raserei *Cruis'n USA*, für die Programmierer-Veteran Eugene Jarvis verantwortlich zeichnet, in die Spielhallen gekommen. Nun arbeiten die US-amerikanischen Entwickler an der Umsetzung für das Nintendo⁶⁴. *Cruis'n World* bietet deutlich mehr Strecken und Fahrzeuge als der Vorgänger, dessen Heimversion nicht zu überzeugen wußte. Zudem darf sich der Spieler an einer verbesserten 3D-Grafik-Engine erfreuen. Dank des geplanten Zweispieler-Simultanmodus dürfen



sich zwei Rennspielfreudige N64-Fans an heiße Hochgeschwindigkeitsduelle liefern.

In den Vereinigten Staaten plant Williams *Cruis'n World* im Sommer auf den Markt zu bringen, ein offizieller Deutschland-Release ist nur bei entsprechendem Erfolg in den USA wahrscheinlich.

Neben US-amerikanischen Tracks verschlägt es den Spieler bei Williams' neuestem Release sogar ins ferne China



Top Gear Rallye

Boss Game Studios



Mit Top Gear Rallye debütiert das vernachlässigte Rallye-Rennsportgenre auf Nintendos 64-Bitter



Die US-amerikanischen Software-Entwickler Boss Game Studios haben ein heißes Eisen im Feuer. Bei *Top Gear Rallye* handelt es sich um die Fortsetzung der auf dem SuperNES recht beliebten *Top Gear*-Rennspielreihe. Neben beeindruckender 3D-Grafik zeichnet sich der 64-Bit-Erstling von Boss Game Studios unter anderem durch Streckenvielfalt und verschiedene Spielmodi aus. Sogar an eine Zweispieler-Splitscreen-Funktion haben die Programmierer gedacht. Die Analogsteuerung soll dem Spieler eine präzise Kontrolle der Off-Road-Boli-



Im Gegensatz zu der SiliconGraphics-Demo, von der die hier gezeigten Bilder stammen, wird die Nintendo⁶⁴-Version in einer niedrigeren Auflösung laufen. Die Entwickler versprechen jedoch ebenso detaillierte Darstellung der 3D-Grafik

den vermitteln. Ähnlich wie es bei Setas *Rev Limit* der Fall ist, darf der Spieler dank der Custom-Funktion Veränderungen an den Vehikeln vornehmen.

Zwar existiert bislang nur eine SGI-Demo dieses vielversprechenden Titels, spätestens auf der Electronic Entertainment Expo, die im Mai in Los Angeles stattfindet, wird es jedoch mehr zu sehen geben. Ebenso wie *San Francisco Rush Extreme Racing* erscheint auch *Top Gear Rallye* im Oktober dieses Jahres im Land der unbegrenzten Möglichkeiten.



San Francisco Rush Extreme Racing

Atari Games / Williams

Ähnlich wie *Cruis'n World* handelt es sich auch bei Atari Games' erstem Nintendo⁶⁴-Release um die Umsetzung eines Arcade-Automaten. Dieser vielversprechende Vertreter des immer beliebter werdenden Rennspielgenres soll im Oktober in die Regale US-amerikanischer Kaufhäuser kommen.

Die Automaten-Version arbeitet mit zwei parallel arbeitenden 3Dfx-Voodoo-Chipsätzen, die hinsichtlich ihrer Performance dem N64 nicht unähnlich sind.

San Francisco Rush Extreme Racing bietet zwar nur eine Strecke, diese hat es jedoch in sich. Schmale Gassen, mehrspurige Highways und atemberaubende Sprünge machen den großangelegten Parcours spielerisch anspruchsvoll.

Spiele wie *San Francisco Rush Extreme Racing* sind erste Anzeichen dafür, daß auch Nintendos 64-Bitter die Flut von Rennspielen nicht erspart bleiben wird, die bereits im 32-Bit-Bereich zu beobachten ist.



Die komplizierte Streckenführung ist eine echte Herausforderung für Rennspielprofis

Human Grand Prix

Human / UBI Soft

Auch dies ist ein Update eines SNES-Spiels. Das realistische Rennspiel orientiert sich deutlich an dem PlayStation-Spiel *Formel 1*, einem der erfolgreichsten PlayStation-Spiele überhaupt. Die spielbare Vorversion von *Human Grand Prix*, die auf der Nürnberger Spielwarenmesse gezeigt wurde, konnte bislang zwar weder optisch noch spielerisch die Pole Position einnehmen, allerdings ist ja auch noch genügend Zeit, um Verbesserungen vorzunehmen, denn das Spiel erscheint frühestens im Herbst diesen Jahres in Deutschland.



St. Andrews Golf

Seta

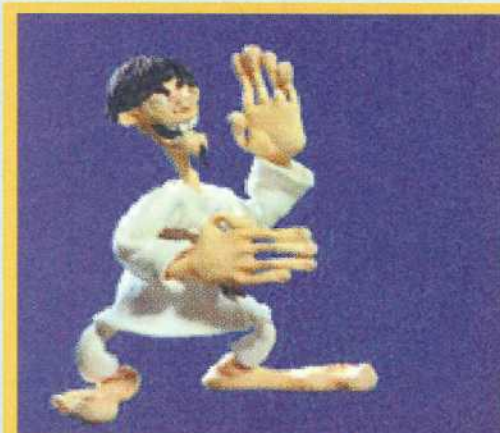
Gameplay hui, Grafik pfui – so flapsig lässt sich das N64-Golfspiel in wenigen Worten zusammenfassen. Spielerisch hat *St. Andrews* einiges auf dem Kasten, vor allem die Justierung der Schlagstärke mittels Analogstick hebt sich äußerst positiv vom bekannten „im-richtigen-Moment-den-Knopf-drücken“ anderer Vertreter dieses Genres ab. Leider gibt es nur einen Kurs, zudem kann die Optik mit dem ausgereiften Gameplay nicht mithalten und wird der Hardware-Power des Nintendo⁶⁴ nicht gerecht. Voraussichtlich können sich deutsche Golf-Fans im 3. Quartal aufs Grün wagen.



Clay Fighter 63 1/3

Interplay / Acclaim

Interplays Fortsetzung der Prügelspielparodie-Serie war ursprünglich für Matsushitas 3DO-Nachfolger M2 geplant. Da die Veröffentlichung des 64-Bitters noch auf sich warten lässt, wurde das Projekt kurzerhand auf das N64 adaptiert. Der Titel (in Anlehnung an *Die nackte Kanone*) deutet bereits an, daß Interplay für ihr Beat 'em Up erneut mit viel Humor versieht, wer schon einmal auf dem SNES mit den unorthodoxen Helden Blob, Bad Mr. Frosty und Helga gespielt hat, kann sich auf noch abgedrehtere Special-Moves gefaßt machen – möglicherweise schon ab Juni in Deutschland.



Wild Choppers

Seta

Das Hubschrauber-Kampfspiel der äußerst produktiven Japan-Firma Seta könnte eine erfreuliche Bereicherung der N64-Software-Palette darstellen. Bei *Wild Choppers* handelt es sich im großen und ganzen um eine 3D-Variante von Electronic Arts' erfolgreicher *Strike*-Serie. Somit ist es mit reinem Ballern nicht getan, sondern in den Missionen müssen durch strategisches Vorgehen unterschiedliche Aufgaben erfüllt werden, z. B. Radarstationen zerstören, Geiseln retten usw. Der Release wurde leider um ein paar Monate verschoben.



Buggie Boogie

Nintendo / Angel Studios

Mit *Buggie Boogie* ist ein weiterer der ursprünglich angekündigten Dream-Team-Titel vorerst in der Versenkung verschwunden. Alte Video-Demosequenzen versprachen ein recht originelles Spiel, in dem sich futuristische Buggies mit allerlei Waffen in verschiedenen Arenen bekämpfen. Vor kurzem gab es zwar Gerüchte, daß das Spiel nun für das Massenspeichermedium 64DD geplant sei, offiziell ist der Release-Termin jedoch auf unbestimmte Zeit verschoben. Derzeit arbeitet Angel Studios an einem Nintendo⁶⁴-Baseball, das für Deutschland relativ uninteressant bleiben dürfte.



War Gods

Williams / GT Interactive

Ganz und gar ohne Humor kommt *War Gods* von Williams aus. Offensichtlich wird dies durch die Info, daß an der Entwicklung des 3D-Prüglers Teile des *Mortal Kombat*-Designerteams beteiligt waren. Dementsprechend brutal fällt auch das Gameplay aus, Finishing Moves und ähnliches inklusive. Nichtsdestotrotz plant GT Interactive eine Veröffentlichung in Deutschland (voraussichtlich im Sommer). Allerdings war bereits das Automaten Vorbild in den amerikanischen Spielhallen nicht übermäßig erfolgreich, die N64-Vorversion konnte bislang ebenfalls nicht überzeugen.



Tetrisphere

Nintendo / H2O

Wie sagte doch Nintendo-Chairman Howard Lincoln auf der E3-Messe im Mai '96 so schön? „*Tetrisphere* ist fertig und wird einer der Launch-Titel im September. Das Spiel ist jedoch so originell, daß es jetzt noch nicht gezeigt wird, weil das revolutionäre Spielkonzept sonst von der Konkurrenz sofort kopiert wird.“ Seit dieser Verlautbarung hat man nie wieder etwas von dem 3D-Tetris-Verschnitt gehört, nicht einmal, wann oder ob überhaupt das Spiel nun erscheinen soll. Offenbar war das Spiel vor einem Jahr alles andere als fertig ...



Robotech-Crystal Dreams

Game Tek / Acclaim

Die überaus erfolgreiche Anime-Serie *Robotech* (auch als *Macross* bekannt) ist geradezu prädestiniert für ein furioses Space-Ballerspiel. Schon seit geraumer Zeit bastelt GameTek an einem Nintendo⁶⁴-Titel, von dem jedoch bis heute außer einigen Bildern noch nichts zu sehen war. Dementsprechend gibt noch keinen Release-Termin. Momentan ist *Robotech-Crystal Dreams* als Auftakt einer ganzen Serie geplant. Voraussetzung dafür ist natürlich ein entsprechender Erfolg, der allerdings bei der steigenden Popularität von Animes fast vorprogrammiert ist.



Dual Heroes

Hudson Soft

Die *Bomberman*-Erfinden Hudson Soft arbeiten an einer ganzen Reihe von N64-Spielen, u. a. an *Soccer 64* und *Bomberman 64*. Von diesen Titeln gibt es bislang leider noch keine Bilder, lediglich Hudsons erster Versuch im Prügeln Genre wurde in einer frühen Vorversion gezeigt. Das Charakter-Design zeigt auffallende Parallelen zu Bandais beliebten *Power Rangers*, ansonsten läßt sich über die Qualität des Spiels noch nicht viel sagen. Zur Zeit sieht es jedoch so aus, als würde *Rares Killer Instinct Gold* für längere Zeit das beste N64-Prügelspiel bleiben.



Body Harvest

DMA Design / Nintendo

Die Menschheit stellt mit Schrecken fest, daß sie vor Äonen von Aliens auf der Erde 'angepflanzt' wurde, um als deren Hauptnahrungsmittel zu dienen. Als die intergalaktischen Farmer zurückkehren, ist niemandem nach Erntedankfest zugute. Die Hintergrundstory von *Body Harvest* zeugt von englischem, schwarzen Humor, die Beteiligung von Big N ist ein Garant für ein hohes Maß an Spielbarkeit. Die originelle Mischung aus Action und Strategie, in dem der Spieler 130 verschiedene Fahrzeuge benutzen kann, soll im Herbst erscheinen.



Blade and Barrel

SoftwareCreations / Kemco

Dream-Team-Mitglied Software Creations arbeitet zur Zeit an einem Actionspiel, das auf den ersten Blick an Setas *Wild Choppers* erinnert. Allerdings kommen bei *Blade and Barrel* (auch als *Ultra Combat* bekannt) nicht nur Hubschrauber, sondern wahlweise auch Panzer zum Einsatz, der besondere Clou dabei ist der Vierspieler-Modus. Ganz nebenbei ist Software Creations auch verantwortlich für *Creator*, das ein unorthodoxer Mix aus Strategiespiel und *Mario Paint* werden soll und möglicherweise erst für das 64DD-Zusatzlaufwerk erscheinen wird.



Freak Boy

Burst / Virgin Interactive

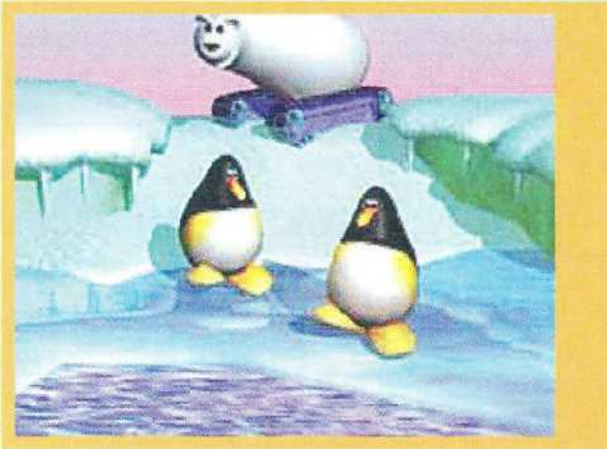
Auch Virgin wandelt mit ihrem N64-Projekt nicht auf ausgetretenen Genre-Pfaden, sondern wählte für *Freak Boy* ein höchst originelles Spielkonzept. Komplette in 3D durchstreift der Titelheld zahlreiche Welten, in denen nicht nur diverse Gegner für Action sorgen, sondern auch unterschiedlichste Puzzles gelöst werden müssen. Extrawaffen und Power-Ups werden nicht auf herkömmliche Art aufgesammelt, sondern dem Körper des Androiden hinzugefügt, wodurch sich neben seinen Fähigkeiten auch sein Äußeres ändert. Geplanter Release-Termin: 4. Quartal 1997.



Silicon Valley

DMA Design / BMG Interactive

Die Entwickler von *Lemmings* gehörten zu den ersten Firmen, die 1995 als Mitglied des sogenannten Dream Teams nominiert wurden. Obwohl DMA's erstes Projekt *Body Harvest* noch immer auf sich warten läßt, hat die Arbeit an einem zweiten Spiel bereits begonnen. Das Spielkonzept von *Silicon Valley* (geplant für Ende '97) ist noch unkonventioneller als das von *Body Harvest*: Die Entwickler sprechen von einer Mischung aus Jump&Run, Beat 'em Up und Strategiespiel. Wir sind auf das Resultat gespannt ...



Robotron X

Williams / GT Interactive

Der amerikanische Spielhallengigant Williams ist neben Nintendo der produktivste N64-Entwickler der Welt. Derzeit sind etwa ein Dutzend Spiele in der Entwicklung, unter anderem diverse 64-Bit-Updates fossiler Atari-Klassiker. *Robotron X* (Abbildung: Arcade-Version) basiert auf dem Kult-Ballerspiel des *Cruis'n USA*-Erfinders Eugene Jarvis aus dem Jahre 1981. Das Original von *Centipede X* (1981) war eine Variation des alten *Space Invaders*-Themas, während der 82er Vorgänger von *Joust X* seinerzeit vor allem durch den Zweispieler-Simultanmodus begeistern konnte.



Sonic Wings Assault

Video System

Import-Freaks ist der Name *Sonic Wings* (bzw. *Aero Fighters*) in erster Linie als kompromißloser Vertikal-Shooter für SNKs Neo-Geo bekannt. Da die N64-Version jedoch in Zusammenarbeit mit den *PilotWings* 64-Machern Paradigm Simulation in Szene gesetzt wird, legen die Entwickler diesmal weniger auf simples Ballern, sondern auf Realismus Wert. Dementsprechend handelt es sich bei *Sonic Wings Assault* um eine actionlastige Flugsimulation, wie sie am ehesten von PCs her bekannt ist. Vor 1998 ist mit dem Video Systems' erstem N64-Spiel allerdings kaum zu rechnen.



things to come

Mit den auf diesen Seiten vorgestellten Spielen haben die N64-Entwickler ihr Pulver natürlich noch längst nicht verschossen. Selbstredend sind noch eine ganze Reihe weiterer Titel in Arbeit, von denen bis dato allerdings noch keine Bilder oder Vorversionen veröffentlicht wurden. An erster Stelle der vielversprechenden Ankündigungen steht natürlich Nintendos *F-Zero 64*. Da das *Wave Race 64*-Team für dieses Rennspiel verantwortlich zeichnet, ist es selbst in Japan kaum vor Ende des Jahres zu erwarten. Shigeru Miyamotos vage Aussage, daß sich der Programmierer intensiv mit Physik beschäftigt, gibt Anlaß zu der begründeten Hoffnung, daß *F-Zero 64* eine ähnlich perfekte Mischung aus Innovation und Realismus bieten wird wie die aktuelle Jetski-Raserei. Von den Spielen *Climber 64* und *Jungle Emperor Leo* (Kimba) ist außer den Titeln noch nichts bekannt. Ein wahres Staatsgeheimnis machen Nintendo und Rare derzeit aus dem 64-Bit-Debüt des Donkey Kong-Clans. Die einzige Info, die es zu *Donkey Kong 64* derzeit gibt ist, daß an diesem sicheren Highlight gearbeitet wird. Ansonsten ist weder bekannt, wann das Spiel fertig werden soll, noch ob es à la *Super Mario 64* in 3D, oder wie die *Donkey Kong Country*-Reihe auf dem SNES in 2D sein wird.

Ein großes Fragezeichen umgibt immer noch das N64-Engagement von Capcom. Angeblich soll ihr erstes Spiel ein 64-Bit-Update von *Ghouls'n Ghosts* sein. Außerdem steht ein weiterer Teil der *Street Fighter*-Reihe in Aussicht. Es kann allerdings nur spekuliert werden, ob es sich um *Street Fighter III*, ein *SF Alpha*-Update oder eine 3D-Variante handelt. Absolutes Stillschweigen herrscht bezüglich eines möglichen *Mega Man 64*.

PlayStation-Primus Namco bekennt sich ebenfalls zum N64, Titel wie *Ace Drive* oder *Rave Racer* sind allerdings nichts weiter als (unbegründete?) Gerüchte. Angekündigt sind ein Update der in Nippon immens erfolgreichen SNES-Baseball-Serie sowie eine Fortsetzung des nur in Japan erschienenen SNES-RPGs *Tales of Phantasia* (vermutlich erst für 64DD).

Konami wird mit Sicherheit zu einem der wichtigsten N64-Entwickler. Nach *ISS 64* und *Gambare Gemon/Mystical Ninja* gibt es zwar noch keine definitiven Ankündigungen, es gilt jedoch als sicher, daß das *ISS 64*-Team bereits an einer Fortsetzung arbeitet und daß die absoluten Klassiker *Castlevania* und *Probotector/Contra* in die dritte Dimension versetzt werden. Auch Acclaim ist derzeit extrem aktiv und plant neben *Turok 2* einige Sportspiele (u. a. *NFL Quarterback Club*); Probe arbeitet für Acclaim nicht an *Alien Trilogy*, sondern an einem Rennspiel namens *Extreme G* (ehemals *Ultimate Racer*) und mindestens vier anderen Projekten. Bei vielen anderen Software-Häusern sieht es nicht anders aus, darum erhebt diese Auflistung keinen Anspruch auf Vollständigkeit. In den kommenden Monaten wird es mit Sicherheit noch weitere Infos geben über Spiele wie *Lamborghini 64* von Titus, *Lode Runner 64* von Bandai, *ED* von UBI Soft, diverse Wrestling-Spiele (sowohl mit WCW als auch mit WWF-Lizenz) und vieles mehr. Dazu kommen noch einige abstruse Japan-only-Titel wie *Doraemon* oder *Chameleon Kid*. Wer also im Zusammenhang mit dem N64 von Software-Armut spricht, stellt sich selbst ein Armutszeugnis aus. Ab der zweiten Jahreshälfte wird davon nichts mehr zu spüren sein, und bis dahin überzeugt die Nintendo-Software vor allem durch Qualität. Und das ist etwas, was man auch bei einer Auswahl von 200 Spielen nicht automatisch geboten bekommt.



Hihö! Es ist mal wieder April, und auch im Monat der Scherze hat sich in den Charts dank Eurer zahlreichen Zuschriften einiges getan. *Dixie Kong's Double Trouble* ist unter den SNES-Spielen zwar noch immer Spitzenreiter, dafür fordern diesmal die *Secret of Mana*-Fans ihr Recht und katapultieren den Titel von Null auf Platz zwei. *Super Mario Kart* muß sich deshalb ab sofort mit dem dritten Platz zufrieden geben, und bei den Game-Boy-Spielen hat *Zelda IV* die Kongs vom ersten Platz vertrieben.



DER GEWINNER AUS TOTAL! 1/97:



Herzlichen Glückwunsch **Alexander Eckrich** aus Kaufbeuren! Du bist der glückliche Gewinner des Moduls *Star Trek: The Next Generation*. Viel Spaß mit dem Weltraumabenteuer!

SNES

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

GB

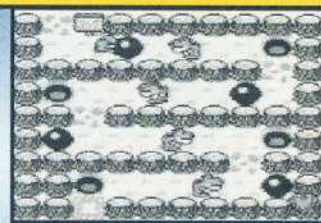
1	ZELDA IV – LINK'S AWAKENING Act./Adv. • Note 1 • Test 11/93	VORMONAT ▲ 2	
2	DONKEY KONG LAND 2 J&R • Note 1- • Test 12/96	VORMONAT ▼ 1	
3	MYSTIC QUEST Act./Adv. • Note 2+ • Test 2/95	VORMONAT ●	
4	TETRIS Puzzlespiel • Note 1- • Test 8/94	VORMONAT ▲ 8	
5	SUPER MARIO LAND 3 – WARIO LAND J&R • Note 1-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

TOTAL! Aufruf

Die Musik-Fans unter Euch dürften mit dem TOTAL!-Special in diesem Monat wohl vollstens zufrieden sein. Auf der rechten Seite findet Ihr die Auswertung zur besten musikalischen Untermalung. Für den übernächsten Monat appellieren wir an Eure humorvolle Seite und wollen von Euch wissen, bei welchem Spiel Ihr am meisten gelacht habt. Im Klartext: Welches Game hat die besten Gags zu bieten? Wir sind gespannt ...

Redaktionstip

Mole Mania ist das zur Zeit beste Knobelspiel für die Keksdose. Das Game mit dem Maulwurf präsentiert sich mit Witz und hat einen garantierten Suchtcharakter. Neu an diesem Spiel ist die Idee, das Spielgeschehen sowohl über als auch unter der Erde stattfinden zu lassen.



Mole Mania • Note 1- • Test 4/97



Spietip von Daniel Weber
Winter Gold
(SNES)

Ich bin ein großer Fan von Sportspielen. Und als ich *Winter Gold* sah, schlug mein Herz höher. Es hat wirklich alle Sportarten zu bieten, von denen ich begeistert bin. Das Spiel hat eine richtig tolle Grafik, und der Sound gefällt mir ebenfalls hundertprozentig. Dieses Spiel kann ich allen Sport-Fans nur wärmstens empfehlen.



Spietip von Jan Zeiler
Secret of Evermore
(SNES)

Am besten gefällt mir an dem Spiel die gelungene, spannende Story. Die Grafik paßt bestens zur Geschichte, und ich finde sie richtig toll. *Secret of Evermore* ist sehr empfehlenswert. Dauerspaß ist garantiert, da es so viele versteckte Zauberformeln gibt, daß es auch bei einem zweiten Durchgang nicht langweilig wird.



Spietip von Marc Scharnweber
Street Fighter Alpha II
(SNES)

Street Fighter Alpha II ist für mich das absolut ultimativste Spiel, das ich kenne. An diesem Game gibt es einfach rein gar nichts zu meckern. An den Punkten Grafik, Sound, Gameplay, Dauerspaß gibt es überhaupt nichts auszusetzen. Es gibt bei *Street Fighter Alpha II* sogar so viele Funktionen, daß es beinahe überladen wirkt.



Spietip von Paul Natalli
Terranigma
(SNES)

Terranigma ist für mich das beste Adventure-Spiel, das es je gab. Die Grafik, der Sound, der Held, die Spannung und die Unterhaltung sorgen dafür, daß es nie langweilig wird. Reise von Kontinent zu Kontinent, besiege die 16 Endbosse, erschaffe die Welt neu und erlebe das größte Abenteuer Deines Lebens!

Endlich ist das passiert, auf was viele von Euch monatelang gewartet haben. Die ersten Nintendo⁶⁴-Konsolen standen am 1. März in den Regalen der Händler. Die neue Wundermaschine bringt natürlich auch neue Spiele mit sich, die in den TOTAL-Charts selbstverständlich einen festen Platz bekommen. Ab

der kommenden Ausgabe ist es dann soweit. Da es bis jetzt noch nicht allzu viele Spiele für Nintendos Newcomer gibt, wird es in TOTAL! vorerst eine fünf Titelstarke Chartliste geben. Sobald für das Nintendo⁶⁴ genügend Spiele auf dem Markt sind, wird sich die Chartliste für dieses System der von SNES und

Game Boy anpassen und somit zehn Titel enthalten. Bleibt der allseits beliebte Mario auch auf dem N64 für Euch die Nummer eins, oder wird vielleicht *Turak – Dinosaur Hunter* Euer neuer Liebling sein? Wir sind schon sehr gespannt, welche neu erschienene Spielertitel Euer absoluter Spitzenreiter ist. Bis dann!

NES

1	THE LEGEND OF ZELDA Act./Adv. • Note 2 • Test 3/96	VORMONAT ▲ 2	
2	SUPER MARIO BROS. J&R • Note 2+ • Test 7/94	VORMONAT ▲ 4	
3	SUPER MARIO BROS. 3 J&R • Note 1 • Test 6/95	VORMONAT ▼ 1	
4	PIRATES! Strategie • Note 2+ • Test 7/96	VORMONAT ▲ 5	
5	SUPER MARIO BROS. 2 J&R • Note 2 • Test 8/94	NEU!	

Special

Und wieder ist die TOTAL!-Redaktion etwas schlauer, denn in diesem Monat erfuhren wir, bei welchem SNES-Spiel Ihr ganz genau hinhört

1	DKC 2 – DIDDY'S KONG QUEST J&R • Note 1- • Test 1/96	
2	DKC 3 – DIXIE KONG'S DOUBLE TROUBLE J&R • Note 1- • Test 12/96	
3	SUPER STREET FIGHTER II Prügelsp. • Note 1 • Test 9/94	
4	TERRANIGMA Adventure • Note 2+ • Test 1/97	
5	SECRET OF MANA Act./Adv. • Note 1- • Test 12/93	

GEWINNEN MIT TOTAL!

Diesen Monat verlosen wir *Hungry Dinosaurs*



Unter allen Charts-Teilnehmern verlosen wir jeden Monat ein SNES-Modul. Ihr braucht nichts weiter zu tun, als uns Eure persönliche Chartsliste oder den Titel Eures Lieblingsspiels zu schicken. Wer einen Spietip abgeben möchte, ist dazu herzlich eingeladen. Bitte notiert auf der Rückseite jedes Fotos und Eurer Briefbögen noch einmal Namen und Adresse, damit es keine Verwechslungen gibt! Einsendeschluß ist der 28. 4. 97 (es gilt der Poststempel) und der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter des X-plain Verlages und deren Angehörige dürfen an dieser Verlosung nicht teilnehmen. Allen anderen viel Glück!

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

Ciao, bis kommenden Monat!





TOTAL!

Hallo, liebe Videospiel-Fans!

Wie Ihr sicherlich alle in der April-Ausgabe des *MegaBitz Magazins* gelesen habt, soll das sagenhafte Giga 128 von Big N doch schon vor Weihnachten '98 in Deutschland erscheinen. Die Nachfolge-Konsole des N64 wird die 32-Bitter endgültig von der Bildfläche verschwinden lassen – ein grandioser Siegeszug des 128 MBit starken Wunderwerks ist quasi vorprogrammiert. In Japan gingen bei den Händlern bislang schon unzählige Vorbestellungen ein (128 Yen Anzahlung). Hierzulande beschäftigt man sich allerdings noch intensiv mit dem Nintendo⁶⁴, denn die PAL-Versionen der Spiele sind nun endlich erhältlich.

Unsere persönliche Meinung zu:

Wave Race 64 (N64), S. 30/31

The Lost Vikings II (SNES), S. 58/59

Mole Mania (GB), S. 60/61

Boulder Dash (NES-Classic), S. 62

Auf welches N64-Spiel freust du dich am meisten?

Klaus-D.



Bevorzugte Genre:
Action- und Rollenspiele
derzeitiges Lieblingsspiel:
Mole Mania (GB)



Während andere Firmen sich damit begnügen, Jahr für Jahr ein weiteres Update ihrer erfolgreichen Rennspiele auf CD zu bannen, schüttelt Miyamoto einen neuen Geniestreich aus dem Ärmel.



Der erste Teil war mit seiner intelligenten Mischung aus Jump&Run und Strategiespiel seinerzeit einzigartig. Die Fortsetzung ist dem Original zu ähnlich, als daß sie mich aufs neue ebenso begeistern könnte.



Mole Mania ist sicherlich kein zeitloser Klassiker, von dem man in fünf Jahren immer noch sprechen wird. Das höchst originelle Spielprinzip motiviert jedoch (dank Batterie) immer wieder zum Spielen.



Offensichtlich hat keiner von uns *Boulder Dash* jemals auf dem NES gespielt (siehe unten), seinerzeit zählte der Klassiker genauso wie die Fortsetzung zu meinen Favoriten auf dem Atari 800 XL.

StarWing 64! Als (auf Nintendo-Konsolen sträflich vernachlässigter) Shoot'em-Up-Freak kann ich Miyamos Weltraum-Spektakel kaum erwarten. (Insider-Tip: *Treasures Go! Go! Troublemakers*.)

Klaus



Bevorzugte Genre:
Shoot 'em Ups, Prügelspiele
derzeitiges Lieblingsspiel:
Turok – Dinosaur Hunter (N64)



Schon jetzt gehört *Wave Race 64* meiner Meinung nach zu den besten Rennspielen aller Zeiten. Die phantastische Grafik und vor allem die ausgefallene Spielidee zeichnen dieses N64-Game aus.



Das SuperNintendo-Aber-teuer der wackeren Wikinger ist zwar gut spielbar, ich halte mich jedoch lieber an den derzeitigen J&R-Referenztitel *Donkey Kong Country 3 – Dixie Kong's Double Trouble*.



Aufgrund des gesalzenen Schwierigkeitsgrades sollten vor allem die Knobelpis unter den Handheld-Freaks dem gelungenen *Mole Mania* eine Chance geben.



Wie es bei meinem Kollegen Christian der Fall war, gehörte *Boulder Dash* für den C64 zu meinen absoluten Lieblingsspielen. Und auch die NES-Version ist ein echter Software-Evergreen.

FZero 64! Die Raserei mit Antigravitationsgleitern war mein erstes SuperNintendo-Game. Hoffentlich ist die N64-Raserei ähnlich revolutionär wie das gute alte 16-Bit-Vorbild.

Christian



Bevorzugte Genre:
Jump&Runs, Rennspiele
derzeitiges Lieblingsspiel:
Super Star Wars (SNES)



Meine Güte, was sind denn das für geniale Welten?! *Wave Race 64* ist eine erfrischende Innovation im asphalttrockenen Rennspielgenre, die schon jetzt ein Pflichtkauf für jeden N64-Besitzer ist.



Als Jump&Run-Fan sagen mir natürlich eher die entsprechenden Passagen im Spiel zu, doch auch die strategischen Aspekte des Nachfolgers haben durchaus ihre Reize und sorgen für trainierte graue Zellen.



Wer hätte gedacht, daß ich mich einmal freiwillig unter die Erde bringen würde? Aber im Ernst: Nintendos ausgeklügelte Maulwurf-Knobelei gehört für mich zu den absoluten Spitzenreitern.



Zu meiner seeligen C64-Zeit versüßte mir *Boulder Dash* so manchen Nachmittag und ließ mich meine Hausaufgaben vergessen. (Hey, Kids, bitte nicht nachmachen!)

Yoshi's Island 64! Schon als ich die ersten Bilder sah, wußte ich, daß ich nicht eher ruhen kann, bevor ich dieses Spiel bis zum Exzeß gedaddelt habe. Hey, Klaus, bekomme ich noch Urlaub?

Mitch



Bevorzugte Genre:
Rollen- und Rennspiele
derzeitiges Lieblingsspiel:
Have a N.I.C.E. Day (PC)



Nehmt's mir nicht übel, aber obwohl ich eigentlich nicht wasserscheu bin, gefällt mir *PilotWings 64* doch wesentlich besser. Die gewöhnungsbedürftige Steuerung ist doch nix mehr für mein Alter.



Für jemanden, der mit *Wickie und die starken Männer* aufgewachsen ist, gehören die Heldentaten der etwas reiferen Nordmänner natürlich ganz klar zu den Favoriten!



Ein putziges Puzzlespiel für die Mittagspause mit netten Ideen und einem herausfordernden Schwierigkeitsgrad – da freuen sich die kleinen grauen Zellen mal wieder von ganzem Herzen.



Oh ja, da werden wieder Erinnerungen an die Jugendzeit und so manche mit Rockford durchgezockte Nacht wach. (Von diesem Spiel gab es übrigens auch mal eine schöne PC-Version ...)

Keine Frage, natürlich vor allem auf *Zelda 64*. Es gibt doch nichts Schöneres als ein Wiedersehen mit dem guten alten Link. (Außer vielleicht einem neuen Square-Spiel für das N64 – wenn es kommt.)

Fred



Bevorzugte Genre:
Renn- und Prügelspiele
derzeitiges Lieblingsspiel:
Turok – Dinosaur Hunter (N64)



Rennspiele gehören schon seit Ewigkeiten zu den von mir bevorzugten Games. Nach dem hundertsten Aufguß schaffte es jedoch erst *Wave Race 64* neuen Wind in das Genre zu bringen. Absolute Pflicht!



The Lost Vikings II tritt nahtlos in die Fußstapfen seines Vorgängers. Der steigende Schwierigkeitsgrad und die knackigen Rätsel sorgen bis zum Schluß für hohe Motivation. Also, Torfrock an und los!



Ein gutes Denkspiel für Nintendos kleinste Konsole. Doch laßt Euch nicht von der niedlichen Präsentation täuschen, *Mole Mania* hat es wirklich in sich und ist für alle Strategen eine Offenbarung.



Bei *Boulder Dash* denke ich sofort an vergangene Tage. Im Geiste sehe ich meinen Atari 800 XL, Bildschirmflackern, spärliche Raumbeleuchtung, kiloweise Cola, Chips und Schokolade. Schön war's.

Donkey Kong 64! Auch wenn es noch keine Infos gibt, die Affenbande in einem 3D-(oder 2D?) Jump&Run, daß kann nur der Oberhammer werden. Rare, beeilt Euch!

Die Wertungs-
erklärung:

★★★★★
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!

Neu aus den USA: Extreme Padling

Bei den allmonatlichen 'Super-Pad-Dauer-Extrem-Spielen'-Meisterschaften in Hamburg Altona vorne rechts gelang es dem 64fachen Weltmeister aller Controller-Klassen, Hannibal Biegenbrecher, sich in seinen beiden liebsten Disziplinen, dem Button-Beulen und dem Steuer-Stick-Stretching, ganz nach oben zu spielen. An 20 sehr schwierig postierten Kampfsport-Konsolen spielten die 21 Teilnehmer des April-Turniers um den Titel 'Extreme-Padling-

King'. Noch kurz vor Ende der Veranstaltung lag der Finnische Landesmeister Helge Butoninnen auf seinem sechsgängigen Ultra900 knapp vor dem Belgischen Schwergewicht Lukas van Hundertonnen auf seinem tiefergelegten Virtual-Rotation-Stick. Doch in allerletzter Sekunde wurden beide von Hannibal Biegenbrecher überspielt. Hannibal zeigte sich als ein wahres Genie im Umgang mit dem klassischen Dreihand-Joypad von Kumanji (siehe Bild). Wir wünschen dem glücklichen Gewinner alles Gute!



Das sehr beliebte Dreihand-Joypad von Kumanji wird von zahlreichen Extremsportlern bevorzugt. Hannibal ist der ungeschlagene Meister

Neues aus dem TOTAL! -Labor!

- Wege aus der Krise -



Hallo, und willkommen im TOTAL!-Labor! Software-Krisen in der Konsolenwelt müssen nicht sein, wie das jüngste Traktat unseres unermüdlichen Genius eindeutig unter Beweis stellt. Professor Dr. Stremetz Kurzkopf liefert darin allen Spieleherstellern kreative Ideen für Neuentwicklungen, die den Spielmarkt mit Sicherheit revolutionieren werden.



„Wo rohe Fäuste sinnvoll walten, kann sich ein Prügelspiel entfalten.“ *Fist Fighter Alpha II Turbo Edition* als Umsetzung von Goethes *Faust* könnte das Genre wahrhaftig revolutionieren

Es ist wahrlich grauenvoll, was sich manchmal so alles in den Konsolenschächten findet. Damit sind allerdings weniger die über raschend auftauchenden angeknabberten Reste des Abendbrotes gemeint, sondern vielmehr die lieb- und einfalllosen Spielideen. Jedes drittklassige B-Movie zieht normalerweise eine noch schlechtere Konsolenumsetzung hinter sich her, spätestens nach dem vierten oder fünften Aufguß altbackener Ideen merkt man auch als überzeugter Ignorant, daß alles irgendwie schon einmal dagewesen ist. Dabei gibt es einen schier unerschöpflichen Fundus, aus dem sich mit etwas Kreativität zahllose Ideen ge-

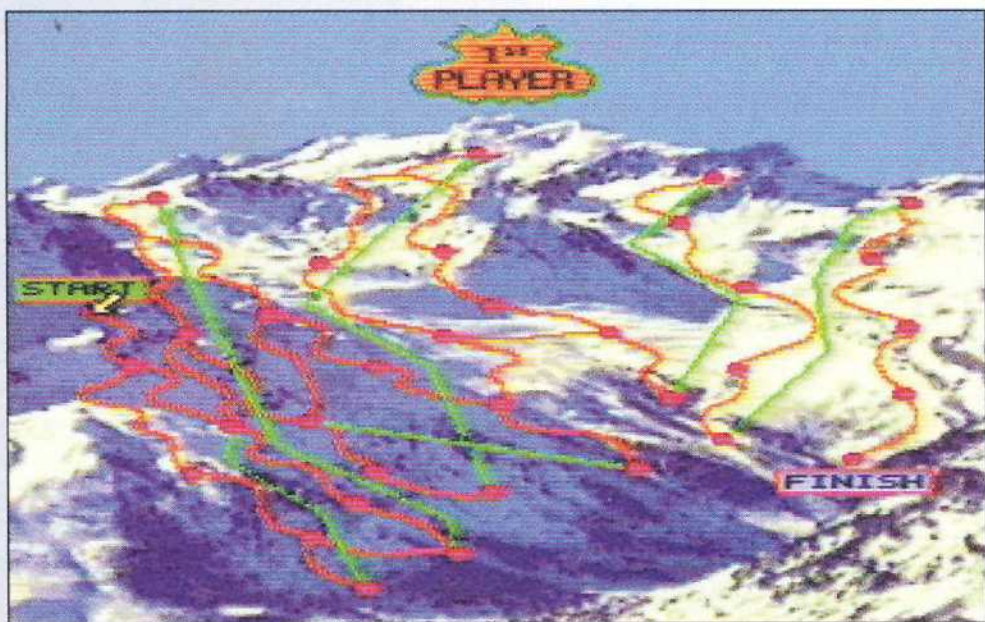
winnen lassen, nämlich den abgrundtiefen Pool der Literaturklassiker. Bislang fand dieses Segment in der Unterhaltungsindustrie nur wenig



Wilhelm Tells legendärer Schuß zu Küstnach als Bestandteil eines packenden Sportspiels

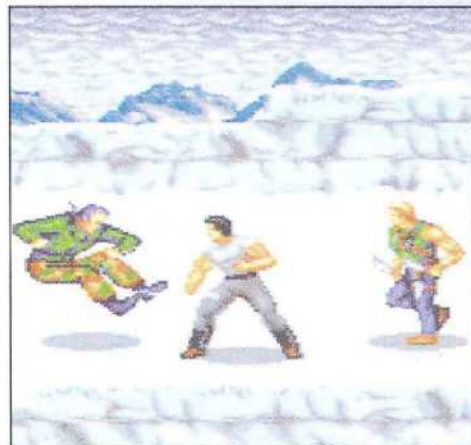
Beachtung, der vielversprechende Anfang von Kafka-Soft mit *White Horse*, die Umsetzung von Fontanes *Schimmelreiter*, fand keine Nachahmer. Dabei ließe sich quer durch alle Genres eine Vielzahl an

Spielideen entwickeln, von denen wir hier einige aufzeigen möchten. Aus der deutschen Literatur bietet sich vor allem Goethes *Faust* für ein Prügelspiel allererster Kajüte an. Vor geschmackvoll designten Hintergründen wie Auerbachs Keller oder dem Blocksberg verprügeln sich Faust und



Billy Tell's Quest for Olympic Gold bietet eine Vielzahl typisch alpenländischer Spocharten

Mephisto mit bein- harten Stab- und Schüttelreimen oder gehen mit getime- ten Elusionen und Ellipsen in die De- fensive. Als End- gegner könnte bei- spielsweise der le- gendäre Pudel nebst Kern auftre- ten, und auch für eine Fortsetzung wäre gesorgt: *Fist Fighter Alpha II Turbo Edition* dürfte das Genre mit noch spektakuläreren Moves revolutionieren. Auch Schil- lers *Wilhelm Tell* bietet sich für eine Umsetzung geradezu an, wobei dort eher ein Sportspiel angesagt sein dürf- te. Neben dem klassischen Arm-



Immer wieder eine Mordsgaudi: rabiates Gletscherlutschen an der Eiger-Nordwand

Konsequenzen, die sich aus solchen Umsetzungen ergeben. Denkbar wäre beispielsweise, daß sich das allseits bekannte und geschätzte Literarische Quartett zum Trio verschlankt, da Herr Marcel R.-R. eine neue Karriere in der Chefredaktion der TOTAL! be-

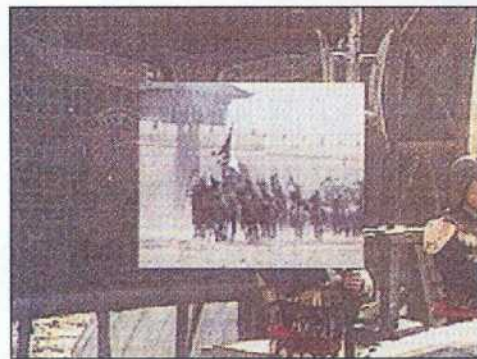


„When shall we three meet again ...“ – Bereits im Eröffnungslevel von *The Mighty Morphin Macbeth* muß sich der Held mit den drei Hexen herumschlagen, die ihn auch später noch nerven

brustschießen könnten weitere Arten des alpenländischen Breitensports auf dem Programm stehen, beispiel- weise Bäumeausreißen, Marathon- Schuhplattlern oder das legendäre Gletscherlutschen. Der britische Sprachraum hat natürlich die Werke William Shakespeares als potentielle Ideenli- feranten beizutragen. Dort käme an erster Stelle *The Mighty Morphin Macbeth* als unter- haltbares Jump&Run in alten schottischen Schlössern oder *The Adventures of Hamlet & Robin* als Action-Adventure im klassischen *Zelda*-Stil („Link oder nicht Link, das ist hier die Frage“). Der Kaufmann von Venedig würde eine hübsche mittelalterliche Wirt- schaftssimulation mit Multikulti-Touch abgeben, die kompletten Königsdra- men würden sich hervorragend

ginnt und exklusiv für unsere Leser- schaft über literarische Neuerungen in der Nintendo-Welt berichtet. Und so- gar Nintendo selbst könnte aus dieser Entwicklung Nutzen ziehen und ihre Module in speziellen Sammlerediti- onen auf den Markt bringen. Zwar et- was teurer als sonst, dafür aber liebe- und geschmack- voll gestaltet mit edlem Lederein- band, Fadenhef- tung und garan- tierter limitierter Auflage – also genau das richti- ge Weihnachtsgeschenk. Der Prestigegewinn wäre enorm, die Konsolen dürften dann auch wieder ihren Weg aus dem Kinderzimmer ins repräsentative Wohnzimmerregal finden. Sonnige Aussichten, also nur Mut, meine Damen und Herren Soft- ware-Entwickler!

Michael Anton



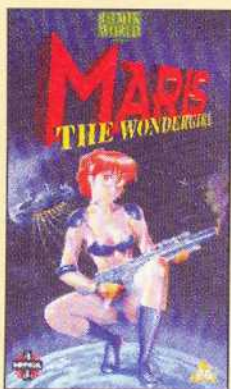
Medievals Kaufmannstreiben im literarischen Venedig, basierend auf Shakespeares Drama

Anime & Manga

Ranma 1/2 ist der absolute Lieblingsmanga von Klaus-D. Der Held der Serie, Ranma, verwandelt sich in kaltem Wasser in ein Mädchen. Für ausreichend Komplikationen ist also gesorgt



Die einzigen Gemeinsamkeiten zwischen der Protagonistin dieses Films und dem Autor dieses Artikels sind der Vorname (und die Superkräfte)

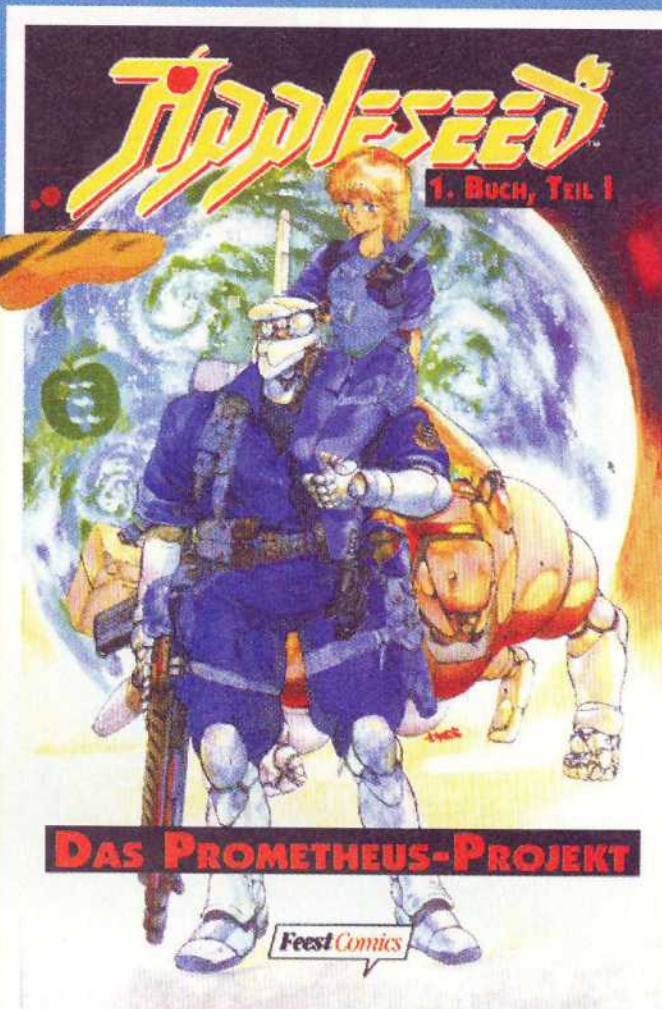


Aufgrund Eurer zahlreichen Zuschriften zum Thema Anime und Manga haben wir uns entschlossen, Eurer Flehen zu erhören und dieses interessante Gebiet für Euch zu erschließen. Natürlich suchen wir in (möglichen) weiteren Artikeln auch den Bezug zum Konsolenspiel, denn die TOTAL! ist schließlich ein Spiel- und keine Videozeitschrift, doch erst einmal wollen wir für die (noch) Unwissenden ein paar Grundinformationen geben. Bitte meldet Euch mit Lob, Kritik, Anregungen und eigenen Vorschlägen, damit die TOTAL! das beste Nintendo-Magazin bleibt. In diesem Sinne, viel Spaß mit Manga und Anime!



In Japan ist alles anders als bei uns

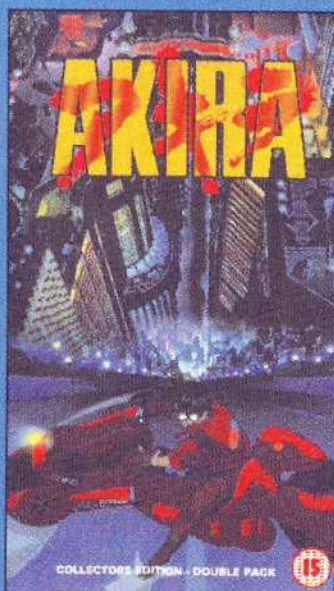
In Japan gehören Comics, dort Manga genannt, schon seit etlichen Jahrzehnten zur ganz normalen Lebenskultur. Nicht nur Kinder und Jugendliche lesen die gezeichneten Geschichten, sondern auch Bauarbeiter, Lehrerinnen und Bankdirektoren. Da entgegen weitläufiger Vorurteile natürlich nicht alle Japaner den gleichen Geschmack haben, gibt es sehr unterschiedliche Arten von Mangas. Neben den auch bei uns bekannten, mehrbändigen Action-Geschichten u. a. auch Kurz-Stories, politische Mangas, Mädchen-Mangas und erotische Titel. Über zwei Milliarden Manga-Zeitschriften und -Bücher werden pro Jahr verkauft, mehr als ein Drittel aller japanischen Druckerzeugnisse! Allerdings sind die japanischen Comics oft weniger aufwendig hergestellt als beispielsweise in den USA oder bei uns. Die meistens Mangas erscheinen in schwarzweiß auf billigem Papier – Wegwerfhefte. Erst wenn ein Titel – von denen Hunderte pro Monat erscheinen – erfolgreich ist, gibt es auch hochwertige Drucke. Bei uns ist diese Art der japanischen Kultur vor allem durch den weltweiten Erfolg des 2000 Seiten starken Akira-Mangas von Katsuhiro Otomo bekannt geworden. Mittlerweile haben z. B.



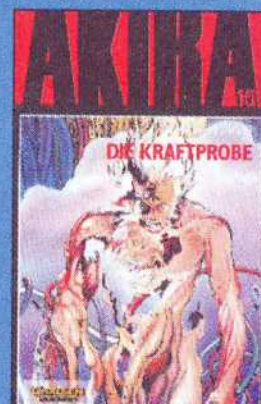
Carlson-Comics und Feest eine breite Palette im Angebot. Leider kosten die einzelnen Bände zwischen 20 und 30 DM. Eine noch größere Auswahl bietet der amerikanische Comicmarkt. Dort erscheinen schon seit Jahren viele übersetzte Mangas in Heftform – Ever Comicstore um die Ecke kann Euch da sicherlich weiterhelfen. Die deutschen Leser kommen erst langsam auf den Geschmack, da der Zeichenstil sich vom europäischen (Asterix, Tim und Struppi) recht stark unterscheidet. Besonders auffällig an den Zeichnungen sind die meist stark kindlich gezeichneten Köpfe der Charaktere mit den großen Kulleraugen – Japaner haben kleine Augen. Praktisch als (animierte) Weiterentwicklung des Mangas ist der Anime zu betrachten. Seit 1963 Astroboy (Tetsuwan Atomu, O-Titel) ins japanische Fernsehen kam, ist der Boom dieser Un-

1

Akira



Der wohl bekannteste Anime trat einen Siegeszug um die ganze Welt an. Sein Schöpfer Katsuhiro Otomo hat 1987 sämtliche Möglichkeiten der modernen Animation genutzt und mit nie dagewesenem Aufwand einen Meilenstein der Kinogeschichte produziert. Nicht nur die Charaktere sind liebevoll animiert auch die Zwischen- und Hintergründe strotzen nur so von



Details. Man glaubt kaum, dass dies wirklich alles gezeichnet wurde.

Die Story basiert auf den ersten paar Bänden des erfolgreichen Manga Akira und handelt von der Freundschaft zwischen Kaneda und Tetsuo. Gewürzt wird das ganze mit Verschwörungen, parapsychischen

Superkräften, apokalyptischer Endzeitstimmung und jeder Menge Action – abgerundet durch perfekte Vertonung und einen bombastischen Soundtrack. Diesen Film sollte jeder gesehen haben, danach wißt Ihr was Animes so cool und Disney so langweilig macht. Akira findet Ihr in fast jeder Videothek (Kinderecke!) in einer deutschen Fassung zum Ausleihen. Doch Vorsicht: Das kann der Anfang einer (teuren) Sucht sein.



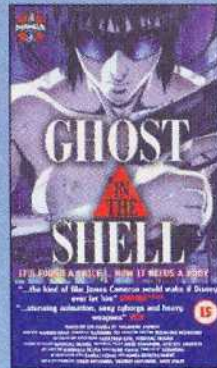
Oh, my Goddess ist eine der bezauberndsten (Manga- und Anime-) Serien überhaupt. Drei süße Mädels mit göttlichen Fähigkeiten bringen liebenswertes Chaos in Keiichis Leben, und das nur, weil er aus Versehen mal die falsche Telefonnummer gewählt hat



Das Internet bietet zahllose Informationen und Bilder zu eigentlich jedem Manga oder Film, der je erschienen ist

2

Ghost in the Shell

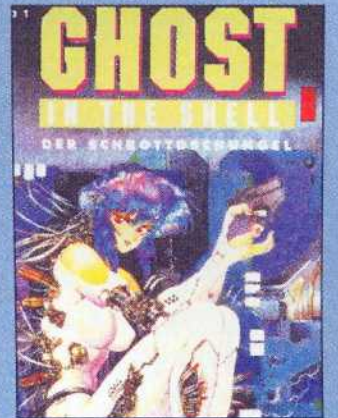


Einen nicht minder aufwendigen, aber ganz anderen Film als *Akira* hat Masamune Shirow erst kürzlich fertiggestellt. *Ghost in the Shell* basiert ebenfalls auf einem erfolgreichen Manga. Cybernetische Sicherheitskräfte kämpfen gegen den geheimnisvollen Puppetmaster und geraten dabei immer tiefer in eine große politische Verschwörung (die Japaner lieben Verschwörungen) in der auch eine entlaufene künstliche Intelligenz eine Rolle zu spielen scheint.

Die Handlung ist sehr komplex und bietet viele Stellen zum Nachdenken (oder auch Verwirren), seid also nicht überrascht, wenn Ihr bei ersten Anschauen nicht alles versteht.

Neben herkömmlichen Animationen wurden auch verstärkt Computer eingesetzt, um bislang unmögliche Effekte zu erreichen – z. B. auf Computerbildschirmen oder bei Lichtern. Kritiker sehen *GitS* als legitimen Nachfolger von *Akira* an. An den großen Klassiker kommt dieser Film aber leider nicht ganz heran. Trotzdem ist *GitS* ebenfalls eine der ganz großen Perlen der Japanimation.

Ghost in the Shell findet Ihr mittlerweile ebenfalls in den meisten Videotheken.

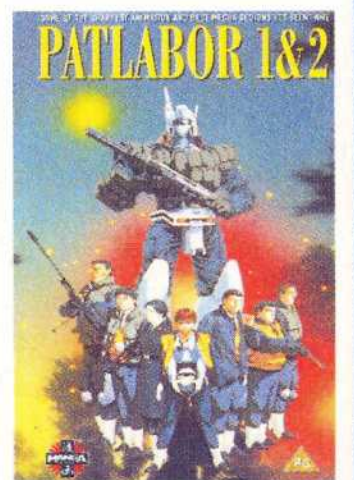


terhaltungsart ungebrochen. Man unterscheidet beim Anime zwischen Serien, die extra fürs Fernsehen produziert werden (etwa *Sailor Moon*, *Heidi* oder *Captain Future* – durchsucht mal die Kinder-TV-Zeitschriften!), Kinofilmen (*Akira*, *Patlabor*) und den sogenannten OVAs oder OAVs (Original Video Animation). Diese werden direkt für die Vermarktung auf Video produziert und liegen qualitativ etwa zwischen den beiden erstgenannten. Mittlerweile gibt es in Deutschland eigentlich in jedem Comic-, Video- oder Science-fiction-Shop eine Anime Ecke mit reichhaltiger Auswahl. An Filmgenres ist sogar wie jedes vertreten. Humor, Sport, Action sowie Horror, Sci-Fi, Abenteuer oder Erotik (meist eine Mischung aus allem) finden sich in jeder denkbaren Qualität. Wer sich nicht zwischen Originalton, englischer Übersetzung und italienischen Untertiteln entscheiden will, kann auch auf die Videos von AnimEigo zurückgreifen – sie sind komplett eingedeutscht. Der wahre Otaku wird aber eher die unzensurierte Original-Langfassung aus den USA oder direkt aus Nippon bestellen – jeder wie er möchte.

Damit auch Ihr bei diesem Thema mitreden könnt, wollen wir Euch in loser Reihenfolge die besten und interessantesten Animes vorstellen.

Maris Feldmann

Der sagenhafte Astroboy fliegt wieder, aber nicht bei uns!



Auch die *Patlabor*-Filme handeln von einer Verschwörung. Im ersten (actionreichen) Teil werden Arbeitsroboter auf der ganzen Welt wegen eines Fehlers im Betriebssystem (Virus 95?) plötzlich wild und laufen Amok. Im zweiten Teil geht es wesentlich gemächlicher (aber auch hintergründiger) zur Sache. Beide Teile sind im Doppelpack erhältlich

TUROK



Inzwischen dürfte Turok - Dinosaur Hunter bereits seinen Weg in viele Wohnzimmer der Welt beschritten haben, um den Campaigner Einhalt zu gebieten. Die Fachpresse war sich insgesamt mehr als einig, daß es sich bei Acclains Nintendo⁶⁴-Debüt um einen First-Person-Shooter der Superlative handelt, der die gesamte Genre-Konkurrenz im Regen stehen läßt. Anlässlich des bevorstehenden Releases feierte Acclaim am 14. Februar eine gigantische Party, zu Ehren ihres erfolgsversprechenden Indianers. Zu diesem Anlaß wurde das Münchener Botanikum angemietet. Dieses bietet, wie der Name bereits erahnen läßt, eine optimale Urwald Atmosphäre. Händler und Journalisten aus ganz Deutschland waren geladen und gekommen. Ihnen präsentierte sich Turok leibhaftig, begleitet von einigen freundlich lächelnden Squaws. Noch einmal wurde dem beeindruckten Publikum das Spiel auf einer Riesenleinwand demonstriert. Danach gab es die Möglichkeit, selbst Hand

anzulegen, denn vier Konsolen, nebst Modulen, standen zum Testen bereit. Das Ganze wurde begleitet von einem hervorragenden Büffet, welches unsere von Pizza mißhandelten Redakteursgaumen verwöhnte. Insgesamt ein gelungener Abend, auch für die



Leser der TOTAL!, da sich Acclaim bereit erklärte uns ein exklusives Interview mit den Turok-Entwicklern zu gewähren. Ein Blick in die Zukunft des Indianers ist das Resultat dieses Interviews. Die Antworten kommen direkt aus dem Office der Programmierer.

TOTAL! Wie groß war das Turok-Team, wie lange wurde an Turok gearbeitet?

David Dienstbier: Das Turok-Team bestand aus insgesamt 15 Mitgliedern, die während der ganzen Zeit an keinem anderen Projekt arbeiteten. Der Großteil des Teams bestand aus Grafik- und Animationsspezialisten. In der heißen Produktionsphase bestand die Zusammensetzung aus vier Programmierern, zwei Grafikern und Verantwortlichen für die Animationen, drei Designern (inklusive mir), einem Soundeffektdesigner sowie einem Musiker. Mit der Konzeption des Spiels begann ich

bereits vor 18 Monaten. Das Entwicklungsteam nahm seine Arbeit vor 14 Monaten

auf, bestand zu dem damaligen Zeitpunkt jedoch nur aus sechs Mitgliedern. Im Laufe der Zeit wuchs die Anzahl der Mitarbeiter zwangsläufig, und jeder von ihnen steckte sehr viel Energie in das Projekt. Während der letzten sieben Monate beispielsweise arbeiteten die meisten der Beteiligten sieben Tage die Woche und 14



Für das Chronozeptor stehen dem Indianer insgesamt nur drei Schüsse zur Verfügung. Seid also sehr sparsam

Stunden am Tag an Turok. Ich selbst verbrachte in diesem Zeitraum zwischen 18 und 20 Stunden pro Tag damit, das Projekt voranzutreiben, und schlief auf einer Couch direkt vor meinem Büro. Ich kann im nachhinein nicht den gesamten Zeitraum der Entwicklung überblicken, doch wenn ich allein die letzten sieben Monate rekapituliere, stelle ich folgendes fest: Ich investierte, niedrig gerechnet, 126 Stunden die Woche bzw. 504 Stunden im Monat in Turok. Daraus ergeben sich allein für die siebenmonatige Endphase 3528 Stunden Entwicklung. Die Mehrheit unseres Teams arbeitete außerdem im Durchschnitt zusätzlich zwei Nächte pro Woche, und das über das



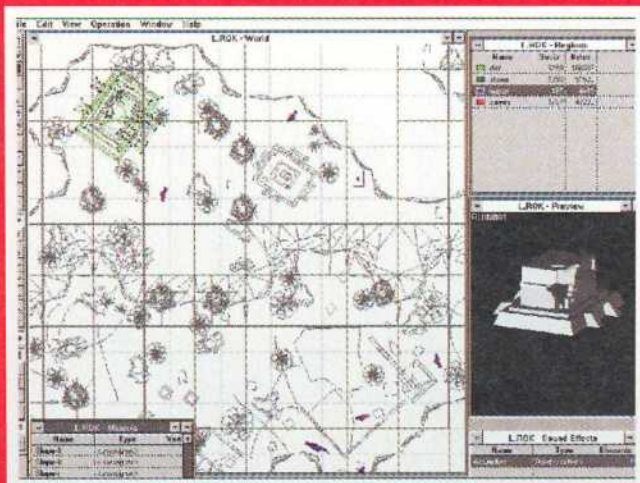
gesamte letzte Jahr. Dies sollte einen Eindruck davon geben, wieviel Arbeit wir für die Entwicklung von Turok aufbrachten.

TI: Gibt es Unterschiede im Spieldesign zwischen der PSX-Version, die derzeit in Arbeit ist, und der N64-Variante, oder sind sie identisch?

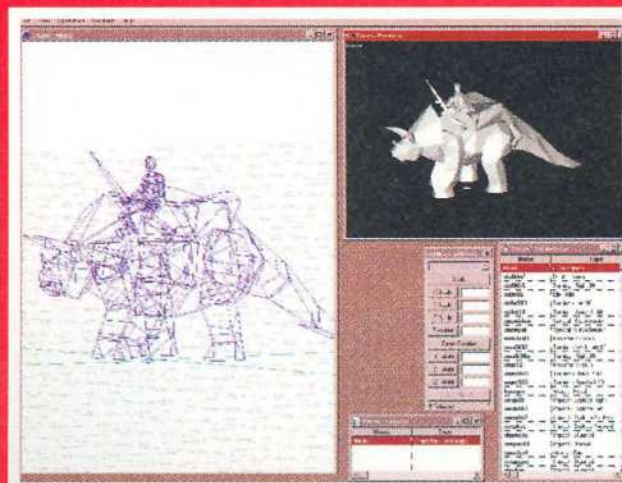
DD: Bei der PlayStation-Konvertierung wird es sich um eine inhaltlich identische Fassung handeln.

TI: Wie wird Turok technisch auf der PlayStation umgesetzt? Welche Einschränkungen gibt es, welche Neuerungen?

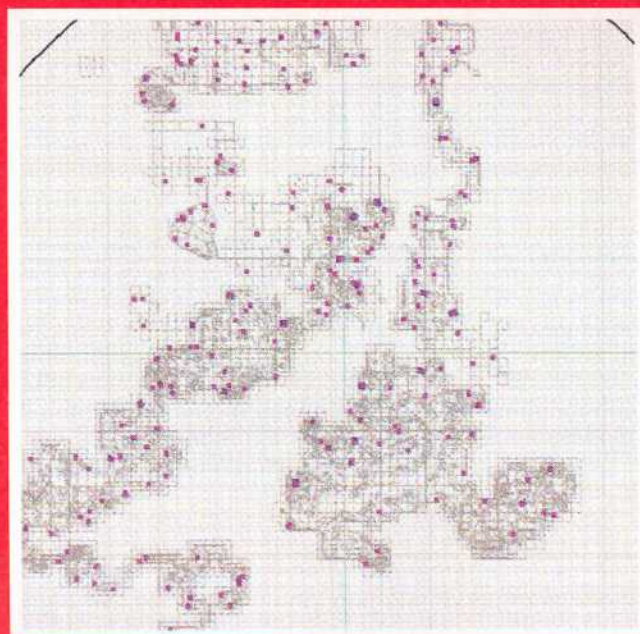
DD: Derzeit befindet sich das Spiel noch in einem sehr frühen Entwicklungsstadium, daher können diesbezüglich noch keine spezifischen Aussagen getroffen werden. Da das Game allerdings ursprünglich exklusiv für das Nintendo64 erscheinen sollte, wurde es auch dementsprechend auf die Hardware-Performance der Konsole zugeschnitten. Daraus ergeben sich zwangsläufig viele Probleme, was die Umsetzung betrifft. Unser höchstes Ziel ist es, die unvergleichliche Atmosphäre die Turok



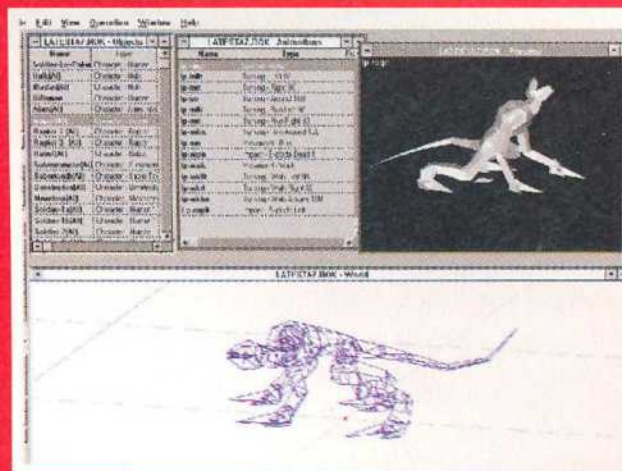
Auf dem Entwicklungs-Tool wird zunächst sorgfältig eine Karte entworfen und später dann die einzelnen Objekte platziert



Den Drahtgitterentwürfen wurden nach und nach aufwendige Polygonkleider und sehr detaillierte Texturen aufgelegt



Dies ist einer der ersten groben Levelentwürfe, der später noch mehrfach und sehr gründlich überarbeitet wurde



Die Programmierer bemühten sich, jedem Charakter ein individuelles und realistisches Äußeres zu verleihen

Test 'N Take

Computer- & Videospiele

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

Nintendo 64 399,95

Intern. Superstar Soccer* dt 149,95
Mario dt 99,95
Pilotwings dt 119,95
Star Wars* dt 129,95
Turok* (angebl. am 1. März) dt 149,95
Wave Race* dt 99,95

PlayStation 389,95

adidas Soccer Intern.* dt 99,95
Andretti Racing dt 79,95
Ball Blazer* dt 89,95
Baphomets Fluch dt 89,95
Black Dawn dt 89,95
Comm&Conquer dt 109,95
Contra - Legacy of War* dt 99,95
Crash Bandicoot dt 109,95
Crash - City of Angels* dt 89,95
Crusader No Remorse* dt 89,95
Destruction Derby dt 49,95

Disruptor

Exhumed* dt 69,95
FIA Formel 1 dt 89,95
FIFA Soccer '97 dt 109,95
Hardcore 4x4 dt 89,95
Intern. Superstar Soccer* dt 89,95
Lost Vikings 2* dt 89,95
Mass Destruction* dt 89,95

Monster Trucks* dt 99,95
NASCAR Racing dt 89,95
NBA in The Zone 2* dt 99,95
NHL Hockey'97 dt 99,95

Onside Soccer

Pete Sampras Tennis dt 69,95
Porsche Challenge* dt 79,95
Power Play Hockey* dt 89,95
Poed dt 89,95
Projekt Overkill dt 89,95
Resident Evil dt 89,95
Return Fire dt 79,95
Samurai Showdown* dt 89,95
Sim City 2000 dt 89,95
Soviet Strike dt 89,95
Spider* dt 89,95
Spot 3 - Goes to Hollyw. dt 89,95

Star Gladiator

Streetfighter alpha 2 dt 69,95
Suikoden* dt 89,95
Syndicate Wars* dt 89,95
Tempest X* dt 89,95
Tekken 1 dt 49,95
Tekken 2 dt 109,95
Tomb Raider dt 89,95
Warhammer: ... Rat dt 89,95
Wing Commander III dt 89,95
Wing Commander IV* dt 49,95
Wipe Out dt 99,95
Wipe Out 2097 dt 99,95

WWF Wrestlemania dt 59,95
X-Com: Terror f.t.Deep dt 99,95

Saturn 399,-

Andretti Racing* da 89,95
Bust a Move 2 dt 69,95
Dark Savior dt 84,95
Daytona Champ. Ed. dt 99,95
Destruction Derby dt 89,95
Die Hard Arcade dt 99,95
Exhumed dt 99,95
Fighters Megamix* dt 99,95
Fighting Vipers dt 89,95
Mighty Hits (für Pistole!) dt 69,95

Manx TT*

Nights + Pad dt 139,95
Sea Bass Fishing dt 99,95
Shining Wisdom dt 89,95
Sonic 3D dt 99,95
Soviet Strike dt 89,95
Streetfighter Alpha 2 dt 49,95
Thempark dt 99,95
Tomb Raider dt 99,95
Worldwide Soccer '97* dt 89,95
Worms dt 59,95
WWF Wrestlemania dt 99,95

SuperNintendo

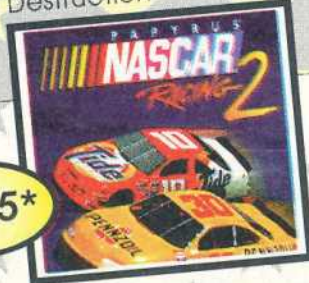
Donkey Kong 3 dt 129,95
Lufia* dt 119,95
Terranigma dt 119,95



89,95



89,95



89,95*



89,95*

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

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

dem Spieler vermittelt, auch auf der PlayStation einzufangen. Vermutlich werden wir das neuartige Doppel-Analogpad von Sony unterstützen, endgültig entschieden haben wir uns jedoch noch nicht.



Unter Wasser steht Turok nur das blanke Messer und ein begrenzter Sauerstoffvorrat zur Verfügung

TI: Die Level in Turok sind riesig. Werden Ladezeiten während des Spielens notwendig sein, oder paßt die jeweilige Welt komplett in den PSX-Speicher?

DD: Genau dies ist eine der größten Schwierigkeiten. Der Speicher der PlayStation reicht leider



Wenn Ihr einen menschlichen Gegner anschießt, der sehr dicht an einer Felswand steht, so hinterläßt dies rote Spuren



Mitunter entsteht der Eindruck, die humanen Gegner könnten sich nicht rasieren, oder was hat der Herr da am Hals?

nicht aus, um einen kompletten Level aufzunehmen. Da die Zugriffszeiten des CD-Laufwerks zudem nicht besonders schnell sind, werden wir eine Menge Zeit damit verbringen, hierfür eine akzeptable Lösung zu finden.

TI: Wann wird Turok (PSX) erscheinen?

DD: Momentan gehen wir davon aus, daß die Arbeiten an Turok bis September '97 abgeschlossen sein werden. Wenn alles planmäßig verläuft, kann mit einer Veröffentlichung zum Jahresende gerechnet werden.



Erst wenn die richtigen Schlüssel gefunden und in das entsprechende Gate im Druidenzentrum (erster Level) eingesetzt wurden, gibt dieses den Weg in eine der anderen Welten frei

TI: Gibt es Pläne für eine Saturn und/oder eine PC-Fassung?

DD: Eine Umsetzung für den Saturn wird es nicht geben. Für eine PC-Konvertierung werden derzeit Pläne geschmiedet, es gibt jedoch noch keine Details über einen geplanten Veröffentlichungstermin bzw. die benötigte Mindestkonfiguration.

TI: Sie arbeiten zur Zeit an Turok 2 (N64). Seit Jahren rettet ein Klempner eine Prinzessin vor Bowser. Wird Turok erneut gegen den Campaigner um das Chronozeptor kämpfen, oder gibt es eine neue Story?

DD: Turok 2 wird eine komplett neue Story zugrunde liegen. Der Campaigner wurde im ersten Teil besiegt und ist somit von der Bildfläche verschwunden. Aber eine neue Bedrohung fordert Turok heraus. Leider darf ich zu diesem Zeitpunkt noch nichts Genaues über die Story oder den Oberschurken verraten, tut mir leid.

TI: Gerüchte besagen, Turok 2 würde bereits im Dezember '97 erscheinen. Bleibt da genug Zeit für eine Weiterentwicklung, oder handelt es sich um eine simple Fortsetzung?

DD: Zunächst einmal stimmen diese Gerüchte nicht. Turok 2 wird aller Voraussicht nach etwa ein Jahr nach Turok (N64) erscheinen, also ungefähr im Frühjahr '98. Somit bleibt genügend Zeit für eine Weiterentwicklung.

Turok 2 wird keine simple Fortsetzung des Vorgängers, wie man es aus der Doom-Serie kennt. So wird es zum Beispiel umfangreiche Unterwasserlevel geben oder auch riesige Schnee- und Eiswelten. Doch auch diesbezüglich zu einem späteren Zeitpunkt mehr, derzeit sind wir noch zu früh in der Entwicklung.

TI: Wurde ein Weg gefunden um den Nebel zu minimieren?

DD: Es war eine bewußte Entscheidung, in Turok Nebel einzusetzen. Prinzipiell kann keine Maschine bis in die Unendlichkeit des Raumes zeichnen, somit werden gelegentliche Pop-up-Effekte zu einem natürlichen Problem in der grafischen Darstellung. Es gibt verschiedene Wege, diese Problematik zu minimieren oder zu umgehen. Eine Möglichkeit ist es zum Beispiel, die Umgebung und die Feinde mit wenigen Details auszustatten. Eine andere Variante wäre es, die Kamera ein wenig zurückzunehmen und sie ein wenig nach unten zu kippen. Dadurch verändert sich die Perspektive derart, daß der

Horizont beschnitten wird und der Spieler nicht mehr sehr weit sehen kann. Außerdem ist es möglich, sehr viele 90-Grad-Abzweigungen zu integrieren, wodurch ebenfalls die Sichtweite stark reduziert würde. Das gleiche passiert, wenn man viele



Gleiches Spiel, gleiche Szene. Oben die deutsche PAL-Version mit Robotergegnern, unten die Version der übrigen Welt, welche die unterschiedlichsten Söldner aufweisen kann

steile Berge und Täler einbaut, letztendlich bleibt dem Spieler dann eine stark eingeschränkte Blicktiefe. In Turok konnten wir dank unseres Level-Editors die Sichtweite stets der Umgebung anpassen. An einigen Plätzen kann der Spieler beispielsweise nur 15 bis 30 Meter weit blicken, in anderen wiederum doppelt so weit. Wir wählten die Nebeldichte entsprechend der Umgebung und dem Eindruck, den wir vermitteln wollten. So herrscht im Dschungel ein eher feuchtes Klima, weshalb wir ihn sehr neblig



In der offiziell nicht in Deutschland erhältlichen Turok-Fassung wird mit dem Austritt farbenfroher Körperflüssigkeiten in keinsten Weise gespart – nichts für empfindliche Gemüter

Turok war uns die gesamte Atmosphäre sehr wichtig, und der Nebel half uns dabei, die Spannung und die großartige Stimmung des Spiels zu erschaffen.

TI: Werden sie in Zukunft das 64DD unterstützen?

DD: Zur Zeit haben wir noch keine ausreichend detaillierten Informationen zum 64DD erhalten. Doch

TI: Hexen 64 bietet einen Vierspieler-Splitscreen. Wird es einen solchen oder einen Zweispieler-Simultanmodus auch bei Turok 2 geben?

DD: Nein, Turok 2 wird erneut ein Einzelspieler-Game sein.

TI: Welche Teams arbeiten an Turok (PSX) und Turok 2 (N64)?

DD: Das Team für Turok 2 besteht zum Großteil aus denselben Leuten, die bereits Turok (N64) entwickelt haben, da wir es für sehr sinnvoll hielten, diejenigen mit dem Produkt zu beauftragen, die bereits in die Hardware des Nintendo64 eingearbeitet sind. Wir erhielten einen zusätzlichen Designer und zwei neue Grafiker, zwei der bisherigen Programmierer wenden sich nun anderen Produkten zu. Die anderen beiden werden sich voll und ganz auf Turok 2 konzentrieren. Das Team umfaßt insgesamt erneut ein Stammteam von 15 Personen.

Die Entwicklung von Turok für die PSX wurde dagegen einem Team anvertraut, welches bereits sehr erfahren mit der Programmierung der PlayStation ist.

TI: Vielen Dank für dieses ausführliche Interview und viel Erfolg!



gestalteten. In der Baumkronenstadt hingegen ist die Umgebung spärlich und offen ausgefallen, so daß wir den Nebel sehr weit zurückgeschraubt haben. Bei der Entwicklung von



sobald uns die Hardware-Erweiterung zugänglich ist, wollen wir uns ausgiebig mit ihr beschäftigen. Wir sind wirklich sehr daran interessiert, in Zukunft für das DD64 zu entwickeln.

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

Tel.: 02504 - 9330 - 0 SATURN

Persönliche Bestellannahme

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

299,95

Bernd Herfurth

FREAK'S SHOP

PLAY STATION 299,95

An- und Verkauf von Gebrauchtspielen

Tel.: 02504 - 9330 - 12 & 14

Alfred-Krupp-Str. 24 48291 Telgte

SUPER NINTENDO

ACMEANIMATION	59,95
ASTERIX	59,95
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	69,95
Donald Duck Maui Mallard	109,95
DONKEY KONG COUNTRY	99,95

Donkey Kong Country 2

<mit deutscher Anleitung> 99,95

Donkey Kong C. 3 119,95



D.K.C. 3 Spielberater 39,95

EARTHWORM JIM 2	69,95
Eye of the Beholder <us>	59,95
FIFA SOCCER '96	89,95
ILLUSION OF TIME	99,95
INCANTATION	79,95
IZZY'S QUEST OLYMPIC	59,95
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 <4.97>	109,95
MARIO'S PICROSS <j>	69,95
MICKEY & MINNI Circus M.	69,95
Micro Machines 2 <a>	79,95



MB DO <a> 69,95

NBA - GIVE 'N 'GO	89,95
NHL HOCKEY '95 <a>	49,95
NHL HOCKEY '96	89,95



PAC MAN 2 89,95

PGA Tour Golf '96 59,95

PINOCCHIO 89,95

PUZZLE BOBBLE 59,95



REALM 69,95

SAMURAI SHODOWN <us>	69,95
SCHLÜMPF 2. DIE	99,95
SECRET OF EVERMORE	99,95
SECRET OF MANA	109,95
STAR TREK N.G. <a>	89,95
Star Trek Starfleet Acad. <a>	79,95
Streetfighter Alpha 2	124,95
SUPER MARIO ALL STARS	64,95
SUPER MARIO KART	64,95
S. STREETFIGHTER 2 <j>	59,95
Super Scope & 6 Spiele	89,95
SUPER TURRICAN 2 <us>	79,95
TERRANIGMA	109,95
TETRISS & DR. MARIO	64,95
TETRIS ATTACK	79,95
TICK THE <us>	59,95
Tim im Sommertempel	99,95
TIN STAR <us>	59,95
TOY STORY	79,95
VEGAS STAKES <us>	89,95
WAR 3010 <us>	129,95
WILD SNAKE <us>	59,95
Williams Arcade Hits	79,95
WINTER GOLD	109,95
Wrestlemania Arcade	59,95
ZELDA CLASSIC	64,95

Von KONAMI verteilte Spiele zu TOP-Preisen:

FIFA SOCCER '97	99,95
INT. SUPERSTAR SOCCER	79,95
NBA Live '97	99,95
NHL HOCKEY '97	99,95
PRIMAL RAGE	39,95
PUTTY SQUAD <a>	49,95
SIM CITY 2000	119,95
SPYROU	69,95
THEME PARK	69,95
WEAPON LORD <a>	59,95
WORMS	109,95

SONDERANGEBOTE

ACTRAISER 1 & 2	je 49,95
AERO THE ACROBAT 2 <a>	49,95
ALIEN 3	39,95

Nutzen Sie unseren VORBESTELLUNGSSERVICE!
HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT !!!
Blaue / Kursive Schrift = Preisreduzierung

ART OF FIGHTING <j>	39,95
BATMAN FOREVER	39,95
BIG HURT Baseball	39,95
CUTTHROAT ISLAND	39,95
DEMONS CREST	49,95
FINAL FIGHT 2 <j>	39,95
Ghoul Patrol - Zombie 2	39,95
Hebereke Popoon 1 & 2	je 39,95
HYPER ZONE <j>	39,95
Incredible CRASH DUMMIES	29,95
JUDGE DREDD	49,95
LEGEND	39,95
NFL Quarterback '96	39,95
PAC IN TIME	49,95
PREHISTORIK MAN	39,95
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 PUNCH OUT	49,95
SUPER TENNIS	49,95
SUPER TENNIS <us>	49,95
Terminator 2-Judgment Day	44,95
TURBO TOONS	49,95
UNIRALLY	49,95
URBAN STRIKE	49,95
VORTEX	39,95
World League Basketball <a>	39,95

SUPER NINTENDO

WORLDMASTER GOLF	49,95
WWF Raw & Video	49,95
Zero the Kamikaze Sqrl. <a>	49,95
ZOOP	49,95

ZUBEHÖR:

5 Spieler Adapter	29,95
6 BUTTON PAD	19,95
ADAPTER US / PAL	29,95
ANTENNENKABEL	19,95
ANTENNEN-UMSCHALTER	4,95
JOYPAD 2in 1 <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

NINTENDO 64

NINTENDO dt.	399,95
ACTION REPLAY	89,95
Antennenkabel & Weiße	49,95
JOYPAD	59,95
JOYPAD versch. Farben	je 69,95
JOYPADVERLÄNGERUNG	19,95
LENKRAD	149,95
MEMORY CARD <1 Meg>	49,95
Spielberater Mario 64	24,95
CLAYFIGHTER 3 <4/5.97>	159,95
FIFA SOCCER 64 <4/5.97>	139,95
GOENOM <4/5.97>	139,95
Gretzky's NHL Open Ice <4>	149,95
Int.S.Soccer Deluxe <4.97>	149,95
Perfect Eleven "Striker" <j>	199,95
PILOTWINGS 64 <j>	99,95
PILOTWINGS 64	109,95
ROBOCOP <4/5.97>	159,95
Star Wars: Shadows of...3.97	139,95
SUPER MARIO 64	89,95
SUPER MARIO 64 <j>	109,95
TUROK <dt & a/uncut/4>	je 149,95
WAR GODS <us/2.97>	179,95
WAVE RACE 64 <3.97>	89,95

GAMEBOY

Akku Handy Power	29,95
AUTO-ADAPTER	14,95
GAME BOY Lightmaster	19,95
LINK KABEL	29,95
NETZTEIL	19,95
Stereo FM Radio Tuner	19,95
SUPER GAME BOY	89,95
TRAGETASCHE	19,95
4 in 1 <Dame, Backgam. &>	39,95
4 in 1 <Dominoes, Yacht &>	39,95
ADVENTURE ISLAND 2	29,95
ALIENS 3	34,95
ALLEYWAY	29,95
ANIMANIACS	44,95
ASTERIX & OBELIX	54,95
Battle Arena Toshinden	39,95
BIONIC COMMANDO	24,95
BLASTER MASTER JR <a>	24,95
BONK'S ADVENTURE <a>	24,95
CASINO FUN PACK <a>	24,95
CASPER <a>	49,95
DAFFY DUCK <a>	49,95
DARUMAN BUSTERS	24,95
DEFENDER & JOUST	34,95
DEMON DARKNESS The	24,95
DESERT STRIKE	49,95
DONKEY KONG <a>	49,95
DONKEY KONG LAND 2	49,95
DR. MARIO	39,95
DRACULA <a>	24,95
ELEVATOR ACTION	24,95
FIFA Soccer '97 <a>	59,95
GALAGA & GALAXIAN	39,95
GARGOYLES QUEST	29,95
GEAR WORKS <a>	24,95
HUGO	49,95
Incredible Crash Dummies	29,95
INDIANA JONES	44,95
JEOPARDY <a>	39,95

TOP-ANGEBOT über Finanzierung
SATURN & Sega Rally &
Wordwide Soccer '97 <449,00>
Rate DM 39,65 mtl.
Laufzeit 12 Monate bei
10,9 % effektivem Jahreszins.
Vorbehaltlich Bonitätsprüfung der
finanzierenden Bank.

A = Ausländische Anleitung

Jimmy Connors Tennis	44,95
JUDGE DREDD	34,95
KIRBY'S PINBALL LAND <a>	39,95
LAMBORGHINI A.Chall.	29,95
LEMMINGS	34,95
MATCH MANIA	24,95
MEGA MAN 5	39,95
Mickey Mouse Zauberstäbe	44,95
Milon's Secret Castle <a>	24,95
MR. DO	39,95
MS Pacman <a>	39,95
NBA All Star Chall. 1 & 2	je 24,95
Nigel Mansell <a>	49,95
NINJA SPIRIT	29,95
OPERATION C <a>	49,95
PAGEMASTER	39,95
PANG	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
QIX	29,95
R-TYPE 2	29,95
RAGING FIGHTER <A>	39,95
ROBOCOP Vs TERMINATOR	29,95
ROCKY & BULLWINKLE <a>	39,95
SAGAIA - Darius 2 <a>	29,95
SCHLÜMPF 2. DIE 2 <a>	64,95
SOLITAIRE FUN PACK	24,95
SPACE INVADERS	24,95
SPYROU	39,95
STAR WARS	49,95
Star Wars 2 - Empire Strikes	59,95
STARGATE	29,95
SUPER BATTLE TANK <a>	34,95
Super MARIO LAND 1 - 3	je 39,95
Super Return of the Jedi	39,95
T 2 Arcade & Judg. Day	je 29,95
TRUE LIES	29,95
WARIO BLAST	29,95
WILD SNAKE <a>	39,95
WORMS	59,95
WWF Superstar 1 & 2	je 29,95
YOSHI'S COOKIE <a>	24,95

Besuchen Sie auch unser
Ladengeschäft in 48151
Münster Weseier Str. 54
Tel.: 0251 - 82 55 22

Laden- und Versandpreise
können voneinander abweichen!

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

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



N64

INTERN- DIE TECHNIK DES 64-BITTERS

Nach langem Warten ließ Nintendo auch in Europa den Klempner aus dem Sack, und jeder kann sich selbst von der Qualität der ersten Spiele überzeugen. Doch was hat es mit der 64-Bit-Technik auf sich? Ob die Wunderkonsole der übernächsten Generation wirklich die Konkurrenz im Regen stehen läßt oder ob Nintendo allzu heftig mit Werbeformeln trommelt, klärt der Blick unter die Haube des Nintendo⁶⁴.



NINTENDO⁶⁴ TECHNIK- REPORT



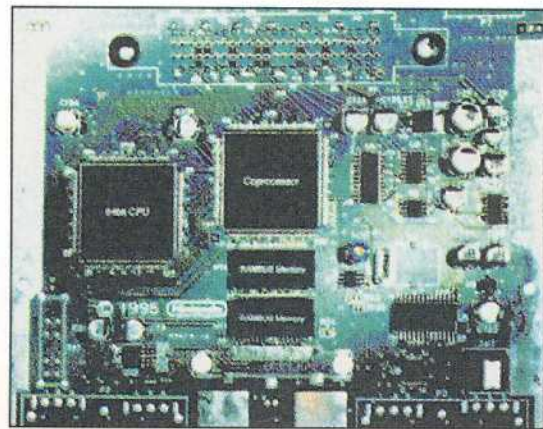
HAUPTPROZESSOR UND INTERNE KOMMUNIKATION:

Nach diversen Streitereien in der 16-Bit-Ära stellt sich sofort die Frage, ob das N64 tatsächlich eine waschechte 64-Bit-Maschine ist – und tatsächlich finden sich keinerlei Haken. Als CPU-Herz der Traumkonsole schlägt ein waschechter 64-Bit RISC-Chip aus der MIPS-Reihe von SGI mit Namen R4300. Für Otto Normalverbraucher schlägt der Chip bei SiliconGraphics übrigens mit schlappen 300 DM zu Buche. Getaktet ist das extrem flinke Stück Silikon mit 93,7 MHz. Rechnerisch ergibt sich damit gegenüber dem 32-Bit-R3000 der PlayStation eine sechsfache Überlegenheit. Auch der interne Speicherplatz des N64 ist nicht gerade klein: Satte 4,5 Megabyte Rambus-Ram sind für CPU (Hauptprozessor) und Coprozessoren gut bemessen – PSX und Saturn haben 2,5 bzw. 3 MByte. Ebenso luxuriös ist die interne Datenkommunikation des N64, die mit bis zu 500 Megabyte pro Sekunde extrem schnell vonstatten geht. Einziger Bremser ist der 8-Bit-Datenbus zum ROM-Modul, d. h. daß Daten, die aus dem ROM „nachgeladen“ werden, etwas träge sind. Träge ist allerdings relativ, verglichen mit den sehr viel langsameren Ladezeiten einer CD.

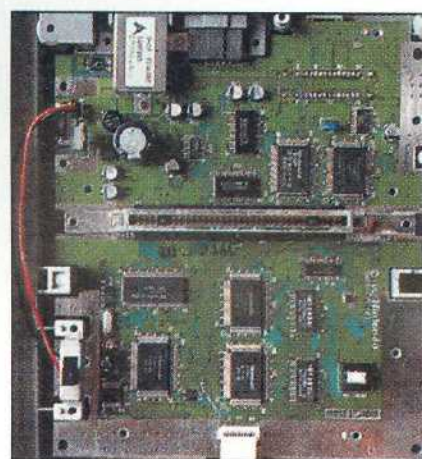
REALITY IMMERSION ENGINE:

Wirft man einen Blick auf die sehr aufgeräumte Platine des N64, ist neben der CPU nur ein weiterer großer Chip zu erkennen: In dem RCP genannten 64-Bit-Spezialchip (mit dem SGI ein wahres Integrations-Wunderwerk design hat), der mit 63 MHz getaktet ist und praktisch einer abgespeckten Reality-Engine der ONYX-Workstations entspricht, schlummern erstaunlicherweise alle Grafik- und Soundfähigkeiten des N64. (Der RCP wird auch als Reality Immersion Engine bezeichnet.)

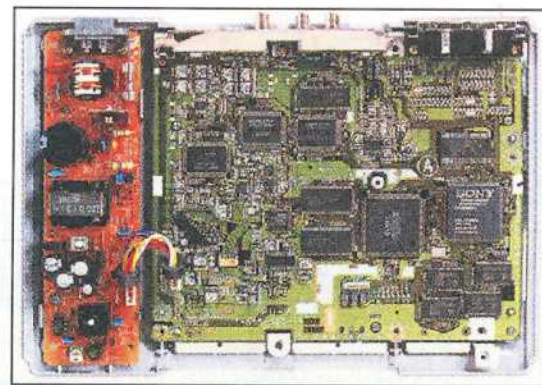
Platinen



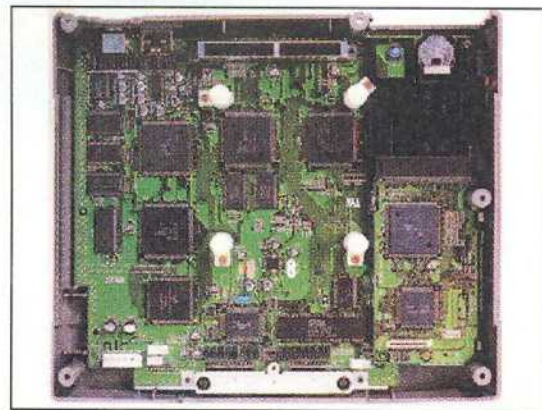
Die hochspezialisierte N64-Architektur beschränkt sich auf CPU, RCP und zwei ROM-Bausteine



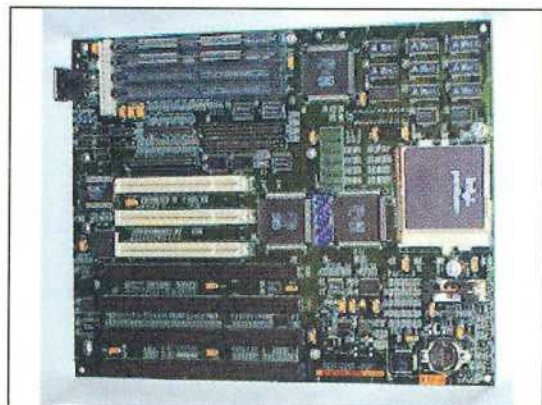
Auf der SNES-Platine finden sich wesentlich mehr Chips (Der Soundchip stammt übrigens von Sony.)



Durch die Verwendung einiger Spezialchips kommt die PlayStation noch mit relativ wenig Silizium aus, ...



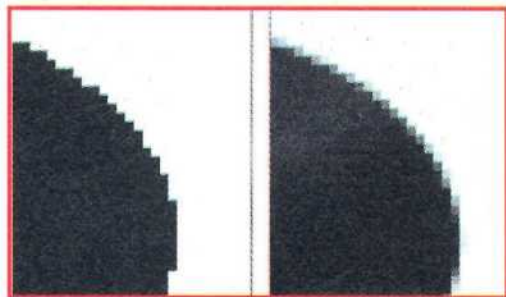
... während der Saturn unzählige Standardbausteine enthält und somit teuer zu produzieren ist



Am aufwendigsten ist es natürlich, einem PC per Pentium-Chipset aufwendige Grafiken zu entlocken

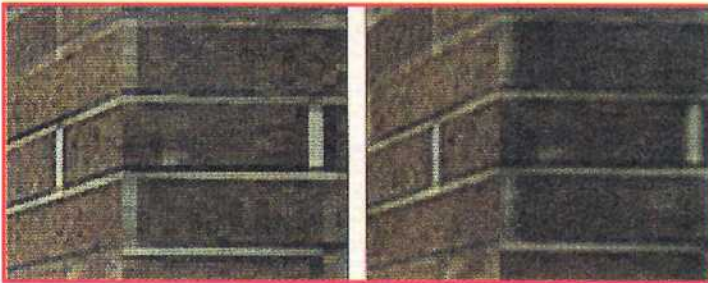
Special-Effects

Anti-Aliasing



Bei niedrigen Grafikauflösungen ist der sogenannte Treppchen-Effekt an den Rändern von Linien deutlich zu erkennen. Mittels Anti-Aliasing (ein recht simpler Effekt, der schon auf 8-Bit-Computern möglich war) wird eine künstliche Unschärfe erzeugt, indem für angrenzende Farben Zwischentöne berechnet werden

Interpolation



Mittels Interpolation wird verhindert, daß nah herangezoomte Texturen grob 'aufpixeln'. Beim Betrachter entsteht dadurch der Eindruck, als hätte die Grafik eine höhere Auflösung

Mip-Mapping



Mip-Mapping sorgt dafür, daß eine Textur, die sich in die Tiefe des Raumes erstreckt, perspektivisch korrekt dargestellt wird, ohne daß es zu Verzerrungen oder Flackereien kommt



SGIs ONYX-Workstation (Preis: ab 100.000 US-Dollar aufwärts) diente als Vorbild für die sogenannte Reality Immersion Engine, den Spezialchip des N64



GRAFIKFÄHIGKEITEN UND SPECIAL-EFFECTS:

Von der klassischen SNES-Auflösung von 256x240 Pixeln bis hin zu High-Res in 640x480 Pixeln bietet das N64 alles, was ein moderner Fernseher darstellen kann. In Sachen Farben sind 16,7 Millionen (sogenanntes True Color) vorhanden – und können theoretisch auch gleichzeitig dargestellt werden. Aus Geschwindigkeitsgründen greifen die meisten Spiele aber zum 32.000-Farb-Modus, in dem der True-Color-Look wie bei der PlayStation durch diverse Raster-Modi erzeugt wird. Zusätzlich zur unbeschränkten 24-Bit-Farbtiefe bescherten die SGI-Tüftler dem N64 einen 8-Bit-Alpha-Channel.

Mit Hilfe dieser zusätzlichen 8 Bit in der Farbauflösung kann jedem Pixel auf dem Bildschirm eine beliebige Transparenz zugeordnet werden. Besonders gut kann man die Alpha-Channel-Möglichkeiten bei den Flammeneffekten und Geistern in *Super Mario 64*, den phantastischen Wellen in *Wave Race 64* und bei den gigantischen Explosionen in *Rares Blast Corps* erkennen.

2D- ODER 3D-GRAFIK:

Wie auch Sonys PlayStation ist das N64 eine stark 3D-geprägte Konsole: Klassische Playfields (Hintergrundebenen) wie beim SNES oder gar Hardware-Sprites sucht man vergeblich. Doch durch die sehr hohe Zeichengeschwindigkeit des RCP ist auch in 2D das N64 sehr viel potenter als die in diesem Bereich vielkritisiertere PlayStation. Bei Spezialisierung auf 2D bringt das N64 mehr als neun unabhängige Hintergrundebenen absolut flüssig auf den Bildschirm. Diese Spezialisierung deutet denn auch eine ganz entscheidende Stärke der Maschine an: Durch Auswechseln des sogenannten „Microcodes“ können Programmierer die Fähigkeiten des RCP anpassen, spezialisieren und erweitern: Neben 2D-Spielen (*Yoshi's Island 64*) macht neuer Microcode mehr Polygone (*StarVing 64*), bessere Lichteffekte (*Zelda 64*) und vieles mehr möglich.

DER N64-HAUPTPROZESSOR IST DEM PLAYSTATION-GENGENSTÜCK RECHNERISCH SECHSFACH ÜBERLEGEN

GRAFIKFEHLER ADE:

Doch auch ohne diese zukunftssträchtigen Pfennigfuchserieen im Detail besitzt das N64 in den Bereichen der 3D-Grafikerzeugung Fähigkeiten, die es dem Programmierer erlauben, sehr viel mehr aus der puren Polygon-Masse zu machen, als die Konsolen der 32-Bit-Konkurrenz. Offensichtlich, aber umstritten ist dabei das Filtern der Texturen: Dahinter verbirgt sich nichts anderes als das Abdanken von groben Pixeln, wenn die 'Kamera' Texturen und Sprites zu nahe kommt. Anstelle der äußerst unschönen Pixelwüsten einer PSX und eines Saturns interpoliert der RCP automatisch und erzeugt eine künstliche Unschärfe, sobald Grafiken zu grob zu werden drohen. Schön und gut, doch die bittere Pille sind RCP-bedingt recht kleine Texturen. (Aus Kostengründen wurde das Texture-Cache extrem klein gehalten, wodurch eine einzelne Textur nur vier Kilobyte groß sein kann.) Dadurch werden allzuoft Oberflächen unschärfer und weniger detailliert, als man es sich wünscht. Ganz ohne Nebeneffekte ist mit Polygon-Ploppen Schluß: Verantwortlich dafür ist das Z-Buffering. Diese Traumfunktion eines jeden 3D-Programmierers sorgt dafür, daß Polygone in der richtigen Reihenfolge auf dem Bildschirm gezeichnet werden und daß sie pixelgenau in der Tiefe abgeschnitten werden können. Schluß ist dadurch auch mit dem Hineinploppen von weit entfernten Polygonen: Pixelgenau tauchen die 3D-Landschaften auf – ein bißchen Nebel oder Dunkelheit verbirgt geschickt Limitationen.

Sieht man auf den 32-Bitern aus einem ungünstigen Winkel auf Texturen und bewegt sich dann, scheinen sie ein Eigenleben zu entwickeln und verzerren sich (sogenanntes Texture-Warping). Das Problem stellt in diesem Fall die fehlende Perspektiv-Korrektur der Texturen dar. Da Texturen beim N64 perspektivisch korrekt auf Polygone gelegt werden, kommt man bei besserem Aussehen mit viel weniger Polygonen aus. So bestehen Mauern in *Super Mario 64* teilweise aus nur einem Polygon, die auf der PSX mit fünf bis zehn Polygonen die CPU belasten würden.

Mit Hilfe des Anti-Aliasing schließlich wird der typische Treppchen-Effekt auf Schrägen und Kanten minimiert: Durch geschicktes Interpolieren

DER SPEZIALCHIP VON SILICON GRAPHICS IST FÜR GRAFIK UND SOUND GLEICHERMASSEN ZUSTÄNDIG

werden Unschärfen erzeugt, die eine höhere Auflösung suggerieren und zusammen mit dem Mip-Mapping von Texturen das berüchtigte Flackern bei weit entfernten Strukturen eliminieren.

SOUNDFÄHIGKEITEN:

All diese Grafikpracht muß sich dann allerdings die Leistung des RCP mit dem Sound teilen: Der Wunderchip kennt keinen Unterschied zwischen dem Bearbeiten von Sound- und Grafikdaten, also bekam er von Nintendo und SGI auch den gesamten Audioteil auferlegt. Dies führt dazu, daß zwar theoretisch beinahe unbegrenzt viele Kanäle bzw. Stimmen möglich sind, in der Praxis aber eine Stimme ca. 1 % der RCP-Kapazität klaut. Das bedeutet, daß bei einem schwarzen Bildschirm ca. 100 Stimmen möglich sind – in der Spielrealität aber eher bei 16 bis 24 Stimmen Schluß sein sollte. Jede dieser Stimmen kann dann allerdings Digi-Samples direkt aus dem Modul in CD-Qualität abspielen (wenn der Programmierer bereit ist, genügend ROM-Platz zu opfern). Das N64 besitzt also weder einen speziellen Soundchip (wie häufig berichtet wird), noch sind konkrete Angaben über mögliche Soundkanäle möglich.

ECHTZEIT-KOMPRESSION:

Erwartet man abschließend eine kurze Beschreibung der Echtzeit-Kompressions-Hardware, fliegt doch noch eine echte Nintendo-Marketing-Ente auf: Um das Dekomprimieren der Daten muß sich der Programmierer mit seiner fixen CPU schon selbst kümmern, von Hardware-Unterstützung oder absurden Ratios von 1:100 (das heißt, daß ein 64-MBit-Modul Hunderte von MBytes unkomprimierte Daten enthielte) also keine Spur: Clevere Geister schaffen vielleicht eine Rate von 1:3 – und wenn die Inflation der Modulgrößen (*Zelda 64* wird schon 128 MBit haben) anhält, sollte das auch für beeindruckend präsentierte 64-Bit-Meisterwerke reichen.

Julian Eggebrecht

Aktuelle Liste indizierter Spiele

Black Belt	Master System
Canon Fodder	Mega Drive
	SuperNES
Chaos Engine, the	Mega Drive
Doom	Jaguar
	MD 32X
	PlayStation
	SuperNES
Die Hard Trilogy	PlayStation
Killer Instinct	SuperNES
Killing Time	3DO
Lethal Enforcers	Mega Drive
	SuperNES
Lethal Enforcers II	Mega-CD
	Mega Drive
Loaded	PlayStation
Mars	Mega Drive
*Mortal Kombat	Mega Drive
	SuperNES
*Mortal Kombat 2	Game Gear
	Mega Drive
	MD 32X
	SuperNES
*Mortal Kombat 3	Mega Drive
	PlayStation
	SuperNES
Mortal Kombat Trilogy	PlayStation
Project Overkill	PlayStation
Rambo III	Mega Drive
Shadow Dancer	Mega Drive
Super Double Dragon	SuperNES
Total Carnage	SuperNES
*Wolfenstein 3D	Jaguar
	SuperNES
Zero Tolerance	Mega Drive

(*bundesweit beschlagnahmt)



von Sandra Alter

„Was bilden sich die von der BPjS eigentlich ein?“

Kinder werden nicht lernen, sich in dieser Welt zurechtzufinden, wenn wir ihnen wichtige Bestandteile des Alltags in dieser Welt vorenthalten.“ Dies schrieb Oliver Günther an die TOTAL!. Viele Briefe mit ähnlichem Inhalt erreichen uns jeden Monat, darum haben wir Eure Fragen gesammelt und sie den Damen und Herren von der BPjS gestellt.

Die durchschnittliche Körpergröße der Mitarbeiter der BPjS (Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften) beträgt nach eigenen Angaben 1,69 m, das Durchschnittsalter 46,56 Jahre, und mit acht weiblichen und zwei männlichen Mitarbeitern liegt die Geschäftsstelle eindeutig in Frauenhand. Doch TOTAL! wollte noch viel mehr wissen:

Wer soll wovon geschützt werden?

BPjS: Entscheidend ist, welche Zielgruppe das vorgelegte Medienprodukt im Auge hat. So werden im Bereich der Unterhaltungs-Software Konsolentitel, die problemlos ohne Vorarbeit spielbar sind, mit

strengerem Maßstäben gemessen als ein PC-DOS-Adventure von großer Komplexität. Der Sierra-Titel *Phantasmagoria* etwa ist trotz massiv brutaler Videoeinspielungen nicht indiziert worden. Zum Durchspielen braucht es trotz Handbuchlektüre etwa sieben Stunden, wovon zirka sechs Stunden und 45 Minuten aus Herumirren, Befragen von Personen und Untersuchen von Gegenständen etc. bestehen. Der Spieler befindet sich zudem in einer Rolle, die ein anderes als das qualvolle Erleben der eingespielten Tötungsszenen annähernd unmöglich macht. Während in den achtziger Jahren die sogenannte Naziware und Kriegsspiele den Indizierungsschwerpunkt darstellten, werden in der letzten Zeit bevorzugt Maze- bzw. 3D-Shooter zur Begutachtung eingereicht. Pornographische Software spielt nur eine untergeordnete Rolle.

Was sind die Unterschiede zwischen einer Indizierung und einer Beschlagnahme?

BPjS: Eine Indizierung hat lediglich Vertriebsbeschränkungen zur Folge, die den Zugriff Heranwachsender erschweren sollen. Ein indiziertes Medium muß für den erwachsenen Konsumenten auch weiterhin zur Verfügung stehen. Die bundesweite Beschlagnahme bedeutet demgegenüber ein totales Vertriebsverbot, einzig der Besitz ist nicht strafbar und das auch nur, solange es sich nicht um kinderpornographische Materialien handelt. Läßt man die bereits erwähnte Naziware außer acht, so hat es in der Geschichte des Mediums Computer ganze drei Beschlagnahmen gegeben: *Wolfenstein 3D* und *Mortal Kombat I* und *II*.

Welche Kriterien müssen bei einer Indizierung/Beschlagnahme erfüllt werden?

Am 16.6.1953 wurde das Gesetz über die Verbreitung jugendgefährdender Schriften im Bundesgesetzblatt verkündet, das die Gründung der BPjS in Bonn, Bad Godesberg,

zur Folge hatte. Dort werden zwei Juristinnen, eine Medienpädagogin und sieben Verwaltungs- bzw. Bürokräfte beschäftigt. Die Geschäftsstelle verwaltet Indizierungsan-



ND DES VOLKES

BPjS: Den Ausschlag für die Beschlagnahme von *Wolfenstein 3D* gab die Verwendung verfassungswidriger Kennzeichen (§ 86a StGB) für die Beschlagnahme der *Mortal Kombat*-Serie gegen Menschen gerichtetes Gewalthandeln, realistisch und menschenverachtend aufbereitet und den Spieler in einer Weise einbeziehend, die zugleich gewaltverherrlichend und -verharmlosend wirkt (§ 131 StGB). Weitere Gründe für eine Beschlagnahme können Pornographie in Verbindung mit Kindern oder Tieren, Gewalt (§ 184 III StGB), rassenhetzerische Inhalte (§ 130 I StGB) und vergleichbares sein. Ausführendes Organ sind stets Staatsanwaltschaften und Amtsgerichte. Beispiele für jugendgefährdende und damit indizierungswürdige Inhalte werden im § 1 des GjS benannt: Unsittliche, verrohend wirkende, zu Gewalttätigkeit und Rassenhaß anreizende sowie den Krieg verherrlichende und verharmlosende Schriften. Allein das angestaubte Wort unsittlich, das heute angesichts nicht vorhandener, allgemeingültiger Sittengesetze schwerlich mit Inhalt zu füllen ist, macht deutlich, daß ein Entscheidungsgremium zusätzlicher Kriterien bedarf. Die werden in Abstimmung mit aktuellen Daten der psychologischen Wirkungsforschung mit bei Fachleuten eingeholten Gutachten etc. gebildet und befinden sich damit

ES KOMMT VOR, DASS GERICHTE DIE ENTSCHEIDUNG DER BPjS AUFHEBEN

stetig im Fluß. Derzeit wird in Jugendschutzkreisen und der Fachöffentlichkeit beispielsweise heftig darum gerungen, was Pornographie (gilt quasi im Strafgesetzbuch als jugendgefährdend) ist, und es ist zu erwarten, daß auch diese Diskussion Einfluß auf zukünftige Entscheidungen der BPjS nimmt.

Wie läuft eine Indizierung/Beschlagnahme ab?

BPjS: Die Entscheidungen, ob oder ob nicht, fallen im Sitzungssaal der Bundesprüfstelle. Dort versammeln sich drei bzw. zwölf ehrenamtliche Gremienmitglieder, um das Prüfobjekt zu sichten. Handelt es sich um ein Computer- oder Videospiel, so ist jeder Beisitzer bereits im Besitz von Indizierungsantrag, Handbuch- und Rezensionskopien (werden vorab per Post zugesandt). Die Sichtung selbst beginnt mit einer Live-Vorführung – meist durch studentische Aushilfskräfte. Ein Bild sehr komplexer Szenarien wird zusätzlich mit Hilfe von zusammengeschnittenen Videoaufzeichnungen vermittelt. Anschließend gibt es eine Phase, in der den Beisitzern selbst die Möglichkeit zum Spielen gegeben wird. Es folgen Plädoyers von Antragsteller und/oder Computefirma – sofern eine dieser

Parteien von ihrem Anhörungsrecht Gebrauch macht. Die abschließende Abstimmung findet offen, aber unter Ausschluß der Öffentlichkeit statt.

Ist es möglich, eine Indizierung/Beschlagnahme rückgängig zu machen; gibt es eine höhere Instanz, die Indizierungen verhindern bzw. rückgängig machen kann?

BPjS: Der Verleger, Verfasser, Programmierer etc. wird im Vorfeld der Gremiensitzung informiert und erhält die Möglichkeit, schriftlich oder mündlich Stellung zu beziehen, Sachverständigengutachten beizubringen o. ä. Gegen die Entscheidungen der Bundesprüfstelle steht die Möglichkeit der Klage (auf dem Verwaltungsgerichtswege) offen. Es gibt durchaus Fälle, in denen Gerichte eine Entscheidung der BPjS aufgehoben haben.

Welche Art von Spiel wird am häufigsten indiziert?

BPjS: Zur Zeit sogenannte *Doom*-Klonen oder Lichtpistolen-Shooting-Games.

Welches war der kurioseste oder umstrittenste Fall?

BPjS: Das ist gar nicht lange her: Die *Die Hard* Trilogy. Die Geschäftsstelle hatte zirka eine Woche lang mit aufgeregten Software-Händlern zu tun, die von einer Beschlagnahme berichteten und die Trilogie bereits aus ihren Regalen entfernt hatten. Daraufhin hat die BPjS sämtliche Staatsanwaltschaften angerufen und keine gefunden, die Entsprechendes veranlaßt hatte.

Handelt die BPjS aufgrund vorliegender Untersuchungen über Zusammenhänge von Gewaltbereitschaft bei Jugendlichen und Videospielen?

BPjS: Natürlich muß sie sich auf Ergebnisse der Wirkungsforschung stützen, sonst wäre sie vor Gericht allzu leicht angreifbar. Sofern zum Genre, dem das Indizierungsobjekt angehört, keine oder nur magere Ergebnisse vorliegen, wird im Vorfeld eigens ein Fachgutachten eingeholt.

Was glaubt die BPjS, ist der Grund für Spieleentwickler, nicht von vornherein eine Indizierungsgefahr zu vermeiden?

BPjS: Es gibt wenige schwarze Schafe, die sich um ein Indizierungsrisiko nicht einen Deut scheren. Nicht selten tritt der umgekehrte Fall ein, und die BPjS wird um eine Vorprüfung gebeten, weil man das Risiko minimieren will. Eine Vorprüfung ist uns allerdings nicht möglich, denn das käme einer Zensur gleich.

Ist eine Indizierung nicht Negativwerbung allererster Klasse?

BPjS: Für ein bestimmtes Klientel mag sie das sein. Eine nicht zu unterschätzende Anzahl an Software-Herstellern ist aber um das Image einer gewaltfreien Produktpalette bemüht.

Ist eine Indizierung nicht komplett zwecklos, wenn es die Spiele doch zu

ALS HÖCHSTMASS DROHT EINE FREIHEITSSTRAFE VON EINEM JAHR

kaufen gibt, weil niemand die Kontrollfunktion wirklich ausübt?

BPjS: Häufig bedarf es dieser Kontrolle gar nicht. Der Software-Laden, in dem ich einkaufe (inkognito, versteht sich), gibt selbst USK-beschränkte Produkte nur gegen entsprechenden Altersnachweis heraus. Und indizierte Software wird bereits im Hinterzimmer in eine Tüte gepackt.

Warum wird ein Spiel für ein System indiziert, für andere nicht (z. B. *Chaos Engine* fürs SNES)?

BPjS: Geprüft wird zunächst die Version, die ein Antragsteller vorlegt. Leider ist ein Titel mit Indexantrag nicht automatisch für alle Systeme indiziert. Es muß vielmehr für jedes System ein eigenes Prüfverfahren eingeleitet werden, was das Erfordernis des Durchspielens, der ausführlichen Beschreibungen von Abweichungen im Vergleich zur Ursprungsversion etc. nach sich zieht.

Wie hoch sind die Strafen bei Mißachtung, und wer kontrolliert Händler und Magazine?

BPjS: Als Höchstmaß droht eine Freiheitsstrafe von einem Jahr. In der Regel beläßt man es allerdings bei Geldstrafen, um die Kontrollen kümmert sich die Polizei oder das Jugendamt.

Welche Meinung herrscht bei der BPjS, im speziellen bei den einzelnen Mitarbeitern darüber, daß 50 % aller Spiele indizierungswürdige Merkmale aufweisen, aber nicht indiziert sind. Wo bleibt da die Motivation?

BPjS: Nach Einschätzung der UnterhaltungsSoftware-Selbstkontrolle ist ein Marktsegment von zirka 5 % als jugendgefährdend einzustufen. Ein nicht geringer Anteil dieser Titel wird auch tatsächlich zur Indizierung beantragt. Der ist aber nicht von der Motivation der BPjS abhängig, sondern vielmehr von der antragsberechtigten Behörden (Jugendämter und -ministerien).

Wird mit zweierlei Maß gemessen (Mit Hakenkreuzen versehene Videospiele und Filme, z. B. *Indiana Jones*)?

BPjS: Nein. Für die BPjS hat übrigens bei *Wolfenstein 3D* nicht die Hakenkreuzbeflaggung den Ausschlag gegeben, sondern das blutige Abschlachten von Menschen – das durch die vorgebliche hehre Motivation eine zusätzliche Rechtfertigung erfährt.

TOTAL! dankt den Mitarbeitern der BPjS für dieses Interview.

träge und Antragsobjekte, bereitet Prüfungssitzungen vor. Entscheidungen über Jugendenteignung oder -gefährdung werden von 40 ehrenamtlichen Länder- oder Grup-

penbeisitzern getroffen, die aus Kreisen der Kunst, Literatur, Lehrerschaft, Kirchen etc. stammen. Die Beisitzer tagen in Gremien mit einer Besetzung von drei bzw. zwölf

Mitgliedern. Als indiziert gilt ein Medium, wenn das Dreier-Gremium geschlossen und das Zwölfer-Gremium mit einer Zweidrittelmehrheit für eine Jugendgefährdung stimmt.

SNES

1-2 (simultan)

Interplay/Acclaim

ca. DM 130

Tarzan oder auch Batman könnten es nicht besser. Sportlich schwingt sich Baleog in die Höhle des Löwen hinein



Erik hat einen Tauchschein gemacht. Nun kann er sich unter Wasser nützlich machen

Das Warten hat ein Ende. Freunde des Originals, The Lost Vikings, mußten sich viel zu lange gedulden, doch nun ist der Nachfolger endlich erhältlich. Die Probleme, mit denen unsere Helden konfrontiert werden, lassen die Abenteuer des kleinen Wicki wie eine Zeichentrickserie für Kinder erscheinen.



Autsch, Strom! Vielleicht hätten sie jemanden fragen sollen, der sich damit auskennt!



Dieses schwerbewaffnete Muskelpaket ist eine der wenigen wohlgesonnenen Personen

Die Wikinger sind wieder los. Erbösewicht Tomotor hat einen weiteren Versuch gestartet, Erik, Baleog und Olaf in seine Gewalt zu bringen. Helft den Dreien, sich aus den Klauen des Bösen zu befreien. Bereits in Ausgabe 12/96 hatten wir Euch *The Lost Vikings II* in einem

POSTN!

Einwandfreies Leveldesign, für Einsteiger und Profis geeignet, deutsche Texte

ausführlichen Preview vorgestellt, welches schon zu diesem Zeitpunkt einen guten Eindruck hinterließ. Da bereits der Vorgänger seinerzeit das TOTAL!-Genial-Gütesiegel für sich in Anspruch nehmen konnte und sogar zu

Classic-Ehren kam, waren wir natürlich auf die Endversion des vielversprechenden Sequels mehr als gespannt.

Sofort nach dem Einschalten wird deutlich, daß die Programmierer nicht an Experimenten interessiert waren. Die grafische Darstellung wurde lediglich minimal verbessert, die Hintergründe sind etwas feiner gezeichnet und die Animationen fallen nur geringfügig komplexer aus als es beim Prequel der Fall war. Auch beim Sound sieht es

kaum anders aus, einige selten eingestreute Effekte und wenige, wenn gleich gute Melodien begleiten das Spielgeschehen. Daß jedoch auch am Spielprinzip weitestgehend alles beim alten belassen wurde, ist hin-

EIN SPIELPRINZIP MIT ZEITLOSER FASZINATION

gegen sehr lo-benswert, denn allein diesem Konzept verdankt das Game seinen Charme und die zeitlose Faszination. Nach wie vor geht es darum, diversen Schwierigkeiten zu trotzen, indem man sich die unterschiedlichen Fähigkeiten der Charaktere zu nutze macht. Dafür stehen dem Spieler stets drei Figuren pro Level zur Verfügung, zwischen denen per L- oder R-Button hin- und hergeschaltet werden kann. Insgesamt besteht das Team diesmal jedoch

aus fünf Protagonisten, von denen allerdings jeweils zwei pausieren müssen. Am Anfang streuen die drei Wikinger allein durch die gefährlichen Welten, doch bereits in Level Nummer sechs befreien sie den Wolf Fang, und in Stage Nummer neun den Drachen

Scorch. Von da an unterstützen diese beiden die erfahrenen Meeresbesegler beizeiten. Fang kann an Wänden hochklettern und ist dank seiner scharfen Krallen eine echte Hilfe im Nahkampf. Scorch schwebt und fliegt kurzzeitig und verfügt über einen heißen, brandgefährlichen Atem. Doch auch die alten Wikinger-Hasen haben wieder einiges zu bieten. Baleog bedient sich unter anderem seines Metallarms, um entfernt liegende Gegenstände zu erreichen, Olaf stellt sein Schild schützend vor sich und seine Freunde, sobald Gefahr droht, und Erik rennt mit seinem Haupt brüchiges Mauerwerk ein. Diese und andere Spezialitäten sind der Schlüssel zum Erfolg und müssen in jedem Level aufs neue kombiniert werden, damit die Recken drei verschiedene Gegenstände in ihren Besitz bringen



THE LOST VIKINGS II





Im späteren Spielverlauf treffen die streßgeplagten Helden zu allem Ärger auch noch auf ungnädig gestimmte Aliens. Angriff ist die beste Verteidigung



Dialoge, die das Zwerchfell strapazieren

Die Charaktere nehmen wirklich kein Blatt vor den Mund. Ihr Umgang miteinander erinnert an unseren Redaktionsalltag



und den Weg zum Levelausgang erreichen können. Dies ist einfacher gesagt als getan. Am Anfang sind die Stages zwar noch überschaubar und die Probleme geringerer Natur, doch schon bald werden der Umfang und die Rätsel zunehmend komplexer. Erfreulicherweise integrierte Interplay an vielen Stellen des Spiels kleine Hilfestellungen. Jedesmal

GEHIRNAKROBATIK FÜR FORTGESCHRITTENE

wenn sich der Spieler mit einer neuen Aufgabe konfrontiert sieht, gibt es im näheren Umkreis ein kleines Quadrat zu entdecken, auf dem ein Fragezeichen abgebildet ist. Durch einfachen Knopfdruck kann dieses Kästchen aktiviert werden, und schon erhält Ihr Verhaltenstips und ausführliche Informationen zum Spiel.

Eine erfolgreiche Ausführung der hilfreichen Hinweise erfordert jedoch ein gewisses Fingerspitzengefühl. Die Rätseleinlagen strapazieren Eure Gehirnwindungen zudem enorm, so daß sich *The Lost Vikings II* als ein phantastischer Jump&Run-Strategiemix präsentiert, der seinem Vorgänger in nichts nachsteht. Die Tatsache, daß der Nachfolger über keine wesentlichen Neuerungen, geschweige denn

nem Vorgänger, eher für Verwirrung. Allen Freunden anspruchsvoller Denkspiele, die dem Aktiven zusätzlich ein hohes Maß an Geschicklichkeit abverlangen, sind mit diesem Titel bestens bedient. Die vielen verzwickten Level werden den geneigten Spieler mit Sicherheit für eine sehr lange und unterhaltsame Zeit vor den heimischen Bildschirm fesseln.

Frederic Berg

HALLÖCHEN, HAST DU EINEN HABLICHEN WIKINGER MIT EINEM GROßEN METALLARM GEGEHEN?

NEIN, ABER WENN DU MIR HIER RAUSHILFST, WERDE ICH DIR HELFEN, IHN ZU JAGEN.



Im sechsten Level starten Olaf und Baleog zunächst nur zu zweit, da Erik beim Teleportieren verlorengegangen ist. Mit Hilfe des Schlüssels und Olafs Schrumpffähigkeit befreien sie Fang jedoch

NEGATIV!

Mäßiger Sound, weniger Level als der Vorgänger, kaum Neuerungen

Innovationen verfügt, sorgt allerdings gleichwohl dafür, daß er sich nicht positiv von seinem Urahn abheben kann. Bedauerlicherweise verfügt der aktuelle Titel außerdem nur noch über 33 statt 37 Level, weist daher also einen geringeren Umfang als das Original auf. Dafür sind die Stages jedoch von A bis Z perfekt durchdacht und werden auch gehobenen Ansprüchen gerecht.

Der integrierte Zweispieler-Simultanmodus ist eine nette Beigabe, erweist sich jedoch nur als praktikabel, wenn die Spieler sich genauestens abgesprochen haben oder über intuitive Fähigkeiten verfügen. Ansonsten sorgt er, wie bereits bei sei-

ICH BIN SCORCH, DER DRACHE, UND ICH HALTE MEINE VERSPRECHEN IMMER.

Gameplay

1-

Die gute Mischung aus J&R- und Strategieelementen sowie das gute Leveldesign wissen zu begeistern.

Dauerspaß

1-

Der Anstieg des Schwierigkeitsgrades ist wohl dosiert und sorgt für uneingeschränkten Spaß bis zum Ende.

Grafik

1-

Nach wie vor überzeugen die Charaktere durch ihre witzigen und sehr detaillierten Animationen.

Sound

2-

In den zeitaufwendigeren Leveln gehen die eintönigen Musiktitel streckenweise sehr auf die Nerven.

TOTAL-CHECK

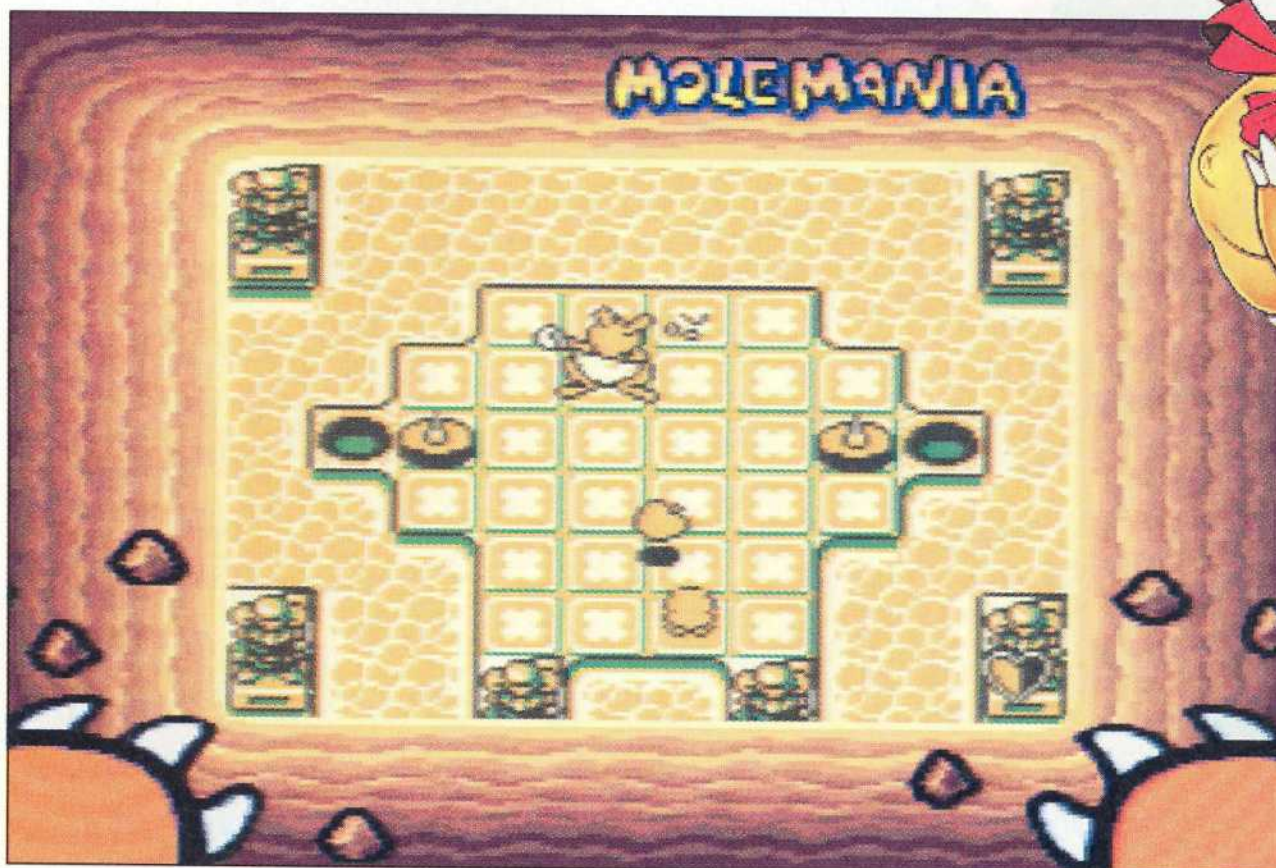
GenreJ&R/Strategie
Level33
Schwierigkeitsehr hoch
ContinuesPaßwörter
Speicherkapazität8 MBit
Erhältlichim Handel

FAZIT

1-

Mole Mania

Nintendo hat eine völlig neue Spielidee für den Game Boy ausgegraben. Und dabei ist ein kleiner Maulwurf namens Muddy zum Vorschein gekommen.



Kangaroon ist der erste Endgegner in Mole Mania. Um das australische Tier zu besiegen, müßt Ihr die beiden Nagelbretter links und rechts so geschickt verschieben, daß Kangaroon nach einem hohen Sprung mit dem Allerwertesten darauf landet



Mole Mania hat neben der Megaknobelei auch nette Zwischensequenzen zu bieten

Graben, buddeln, Erde beiseite schaffen, dies alles gehört zu den Aufgaben eines Maulwurfs. Nintendos Maulwurf hat jedoch zu all der schweren körperlichen Arbeit eine zusätzliche Aufgabe. Seine siebenköpfige Kinderschar wurde von seinem größten Widersacher, dem Gärtner, entführt. Also hat Muddy ab sofort nichts Wichtigeres zu tun,

SIEBENFACHE KINDESENTFÜHRUNG: DER GÄRTNER WAR'S!

als den familiären Anhang wieder ins traute Heim zurückzuholen, und Ihr sollt dem schwarzen Tierchen natürlich dabei helfen.

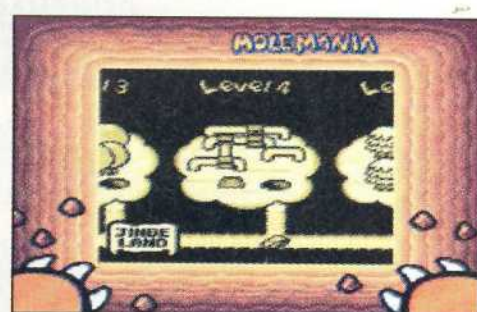
Die Aufgabe besteht darin, von einem Garten in den nächsten zu gelangen, bis schließlich die geliebte

Familie wieder vereint ist. Doch dies ist ein langer, beschwerlicher Weg, denn jeder

Garten ist anders gestaltet und birgt kleine Gemeinheiten, die exzellente Knobelarbeit erfordern, um vom jeweiligen Eingang bis zum Ausgang zu kommen.

In jeder der Grünanlagen findet Ihr eine schwarze Kugel, die Ihr so geschickt zwischen Beeten und Sträuchern hin- und hermanövrieren müßt,

dem lichtscheuen Vierbeiner der vorgegebene oberirdische Weg genauso zur Verfügung wie der unterirdische. Unter Tage steht es Euch frei, nach Herzenslust Gänge zu buddeln, außer natürlich an den Stellen, die durch steinigen Boden blockiert sind. Es ist auch immer sehr lohnenswert, sich im Erdreich genau umzu-



Ist der erste Level geschafft, habt Ihr die freie Wahl, in welchem Ihr nun weiterspielen wollt

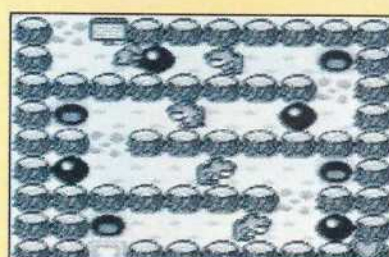
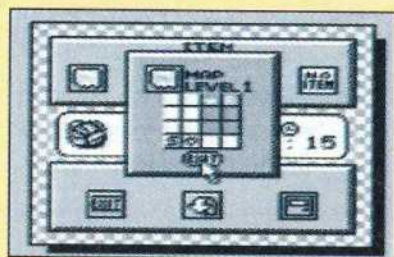


Selbst in den Tiefen der Erde muß Muddy stets vor feindlichem Getier auf der Hut sein

damit bewerfen und somit ausschalten. Es ist auch zweckmäßig, das Grünzeug in die Maulwurföcher zu befördern, denn vier versenkte Kohlköpfe bringen ein Viertel Lebensenergie zurück. Weiterhin findet Ihr an der Oberfläche Fässer, mit denen sich Löcher zustopfen lassen, Gewichte, die sich ausschließlich schieben lassen, L-Rohre und Pfeile, die dazu da sind, die Kugel umzuleiten. Außerdem gibt es noch mit Dornen besetzte Felder, die Muddy zwar nicht betreten, wohl aber etwas auf ih-



Fakten, Fakten, Fakten



Das Menü birgt zahlreiche Funktionen: 1. Map, mit einer Ansicht des aktuellen Levels; 2. Locator, zeigt den Standort des Endgegners, des Bonuslevels und der Energieladestationen an; 3. Recovery, damit kann einmal die Energieleiste komplett aufgefüllt werden, 4. Give up, bringt Euch automatisch in die nächste Runde, außerdem wird noch die Anzahl der versenkten Kohlköpfe und die Spielzeit angezeigt

bis sie auf dem Zugang zum folgenden Garten landet. Nur so ist es möglich, in den nächst höheren Level zu gelangen. Das schwarze Rund kann von Muddy geschoben, gezogen, geworfen und in Löcher geschubst werden. Letzteres bringt die Kugel immer wieder zu ihrem ursprünglichen Punkt zurück. Für das Erreichen des jeweiligen Ziels steht

schauen, denn dort liegt so manches brauchbare Extra wie etwa Energieherzen oder Levelkarten verborgen. Überirdisch könnt Ihr Euch ebenfalls als Jäger und Sammler betätigen und findet zum Beispiel Kohlköpfe. Die zahlreichen Gegner wie etwa fliegende Fische oder Dinos (Eine Berührung reicht, um ein Viertel Lebensenergie zu verlieren.), könnt Ihr



Von einem alten Maulwurf wurden im gesamten Spiel Hinweisschilder (in englischer Sprache) aufgestellt. Doch manchmal vergißt er, was er sagen wollte. Ob es wohl am Alter liegt?

Erst denken, dann graben

Es ist bei Mole Mania besonders wichtig, sich genau umzuschauen, bevor Ihr irgendeine Aktion tätigt. Vor allem sollten – soweit möglich – bestehende Löcher genutzt werden, um unterzutauchen. Schon ein unüberlegter Knopfdruck reicht völlig aus, und Ihr dürft den Level noch einmal von vorn beginnen. Also, Vorsicht!

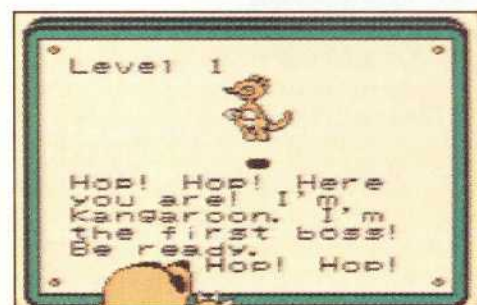
nen abstellen kann. Mole Mania bietet acht Welten mit je einem Bonuslevel, prall angefüllt mit einer unterschiedlichen Anzahl von Gärten, die sogar teilweise frei an-

lassen. Kaum, daß Muddy das Feld betreten hat, fängt Kangaroon an, mit Bällen zu werfen. Da ist es am besten, Ihr steuert schnellstens auf eines der beiden Löcher zu, um Muddy darin zu verstecken. Schon nach kurzer Zeit gehen dem Endgegner die Vorräte an Wurfmaterial aus und er

▲ POSITIV! ▲

Es wird langer Spielspaß mit immer neuen Herausforderungen geboten

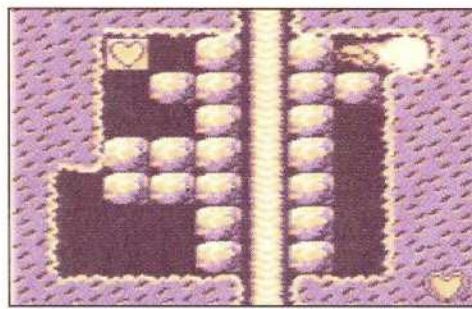
wählbar sind. Habt Ihr die erste Welt geschafft, öffnen sich die Eingänge zu den Leveln zwei bis sieben. In welcher Reihenfolge Ihr die Knochelei angeht, bleibt Euch überlassen. Am Ende jedes Levels trifft Ihr auf einen Endgegner wie beispielsweise das Kangaroon, das auf einem Schachbrettartigen Feld auf Euch wartet. Auf diesem Feld befinden sich außerdem zwei Scheiben mit einem riesigen Nagel in der Mitte, die sich hin- und herschieben oder ziehen



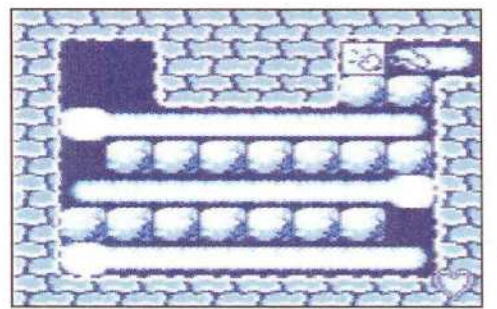
▼ NEGATIV! ▼

Musik und Soundeffekte lassen wirklich einiges zu wünschen übrig

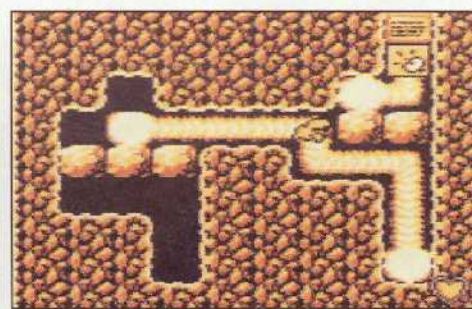
fängt an, auf dem Brett hin- und herzu hüpfen. Dann heißt es nur noch, die Nagelscheiben so zu verschieben, daß das Hüpf tier mit seinem Allerwertesten darauf landet. Als zweiter Endgegner steht die Sonne auf dem Plan, die Muddy mit ihren gleißenden Strahlen auf den Pelz rückt. Das Mittel, um den feurigen Ball auszulöschen, ist naheliegend: Wasser. Ins-



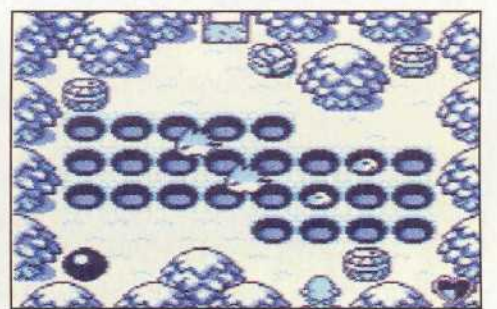
Der ober- und der unterirdische Weg müssen stets geschickt kombiniert werden, um in die nächste Stage zu gelangen. Manchmal findet sich unter Tage auch ein zusätzlicher Raum mit Extras



Verzwick: Die drei Gewichte können nur nach oben verschoben werden, und das muß so geschickt vonstatten gehen, daß die schwarze Kugel aus ihrem Gefängnis befreit werden kann



Hier seht Ihr den eindeutigen Beweis: Es führen eben doch nicht alle Wege nach Rom



Liegen die drei Fässer erstmal auf der Viererreihe, dann klapp't auch mit der Kugel

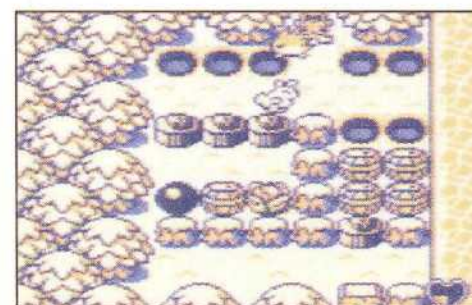
gesamt gibt es sieben Endgegner, und in der achten Welt habt Ihr dann das Vergnügen, alle sieben noch einmal anzutreffen. Sogar einen Zweispieler-Modus mit 16 anwählbaren Leveln, der sich allerdings nur auf die Aufgabe der Bonusrunden beschränkt, hat Nintendos Grubelspiel zu bieten. Auf einem Feld mit vielen Kohlköpfen übernimmt einer die Rolle des Gärtners, der andere Spieler die des Maul-

aus dem Spiel hervor. Nintendos Idee, die Knochelei über und unter der Erde ablaufen zu lassen, ist nicht nur neu, sondern auch überraschend gut. Tja, Maulwürfen wird ja seit Jahr und Tag nachgesagt, daß sie blind sind, aber wie es aussieht, sind sie wohl nicht auf den Kopf gefallen.

Sandra Alter

MAULWÜRFER SIND ZWAR BLIND, ABER NICHT AUF DEN KOPF GEFALLEN

wurfs. Muddy muß dann versuchen, viel von dem Gemüse unter die Erde zu bringen, der Gärtner soll genau dies verhindern. Danach werden die Rollen vertauscht, und der Spieler mit den meisten Treffern geht als Sieger



Gameplay 1

Das Leveldesign ist durchweg durchdacht, und Mole Mania unterstützt sogar den Super Game Boy.

Dauerspaß 1

Es muß ein hohes Maß an Denkarbeit geleistet werden. Die riesigen Welten garantieren Langzeitspaß.

Grafik 2-

Das Scrolling ist flüssig, die grafische Darstellung ist zweckmäßig, zeigt aber nur mäßige Liebe zum Detail.

Sound 3-

Mole Mania bietet leider Standardsoundeffekte und eine Musik, auf die Ihr am besten verzichten solltet.

TOTAL-CHECK

GenreStrategie
Level8 Welten
Schwierigkeithoch
Continuesunendlich
SpeicherkapazitätBatterie
Erhältlichim Handel

FAZIT

1-

BOULDER DASH

1-2 Spieler

Data East

ca. DM 60

Wer hat nicht schon einmal davon geträumt, eine Diamantenmine zu betreten und stinkreich wieder herauszukommen? Mit Boulder Dash ist das kein Problem ... oder doch?

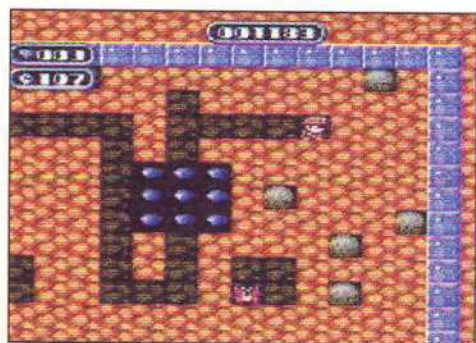


Nicht erst seit Indiana Jones ist bekannt, daß Archäologen ein aufregendes Leben führen. Der berühmte Forscher Stoneford hinterließ seinem Sohn Rockford den Schlüssel zum Glück in Form einer Schatzkarte. Auf sechs Welten liegen in jeweils vier Bergstollen unzählige Diamanten für den mutigen Helden bereit. Doch neben aggressiven Eingeborenen und gefräßigen Monstern lauert die größte Gefahr im Levelaufbau. Die Stollen sind mit Dia-

NACH 13 JAHREN NOCH EIN HIT – BOULDER DASH

manten und allerlei Felsbrocken zugeschüttet, und Rockford muß seine Gänge mit einer Schaufel vorsichtig graben, um nicht von Felsen erschlagen zu werden. Ein weiteres Ärgernis ist z. B., eine Lawine unbeabsichtigt auszulösen, die dem eifrigen Juwelensucher den Fluchtweg versperrt. Schafft es Rockford nicht vor Ablauf des Zeitlimits, zum Levelausgang zu gelangen, verliert er ein Leben. Zudem erschwert die hakelige Steuerung das Unterfangen. Zum Glück erhält Ihr aber nach jedem Level ein Paßwort.

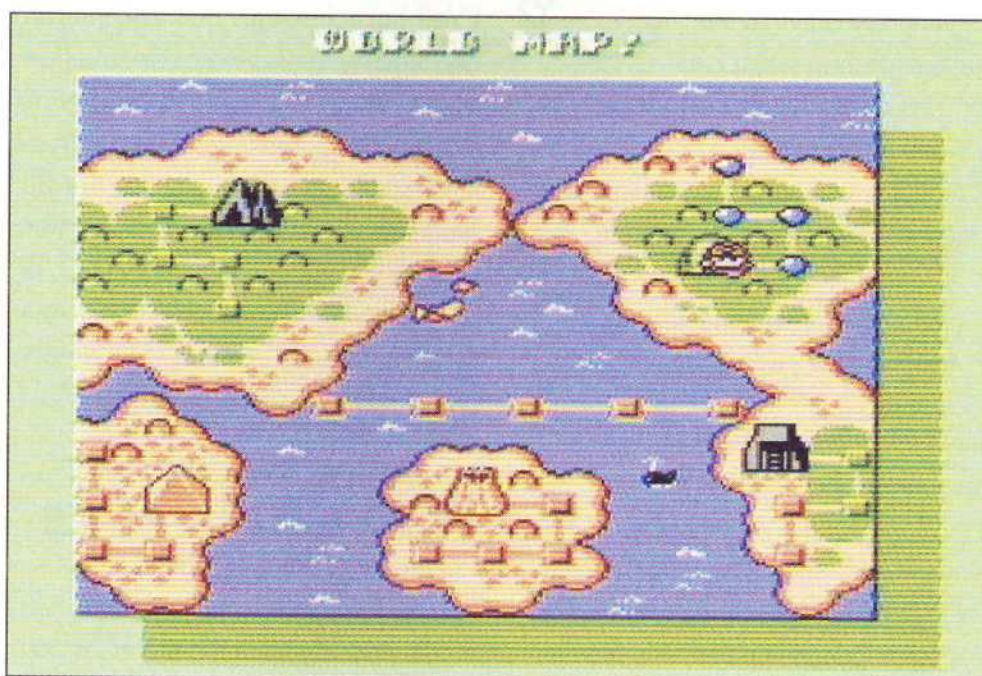
Die Heimcomputerversion von 1984 wurde für das NES grafisch noch



Vorsicht, Rocky! Auch die Diamanten können dich zerdrücken, wenn sie auf dich herunterfallen



Knobel, knobel und studier: Einige Level enthalten mehr Felsbrocken als begehbare Flächen



Witziges Extra: Die große Weltkarte zeigt dem Spieler die einzelnen Level im Überblick

einmal aufgeppt. So könnt Ihr z. B. die Farbe Eures Heldensprites festlegen oder Euer Fortschreiten auf einer großen Landkarte bewundern. Das Scrolling ist leider nicht sehr sauber, oft verschwinden kleine Teile des Bildes oder wechseln ihre Farbe. Rockfords Abenteuer werden von heiterer Musik begleitet, die durch überraschend viele, wenn auch nicht sehr schöne Soundeffekte unterlegt wird.

Boulder Dash gehört zur absoluten Spitze im Geschicklichkeitsbereich. Seit nunmehr 13 Jahren begeistert es auf Game Boy, NES, in der Spielhalle und auf einigen betagten Heimcomputern jung und alt. Deshalb ist auch die NES-Version ein echter Klassiker, den Ihr Euch bei Eurem nächsten Flohmarktstreifzug nicht entgehen lassen solltet.

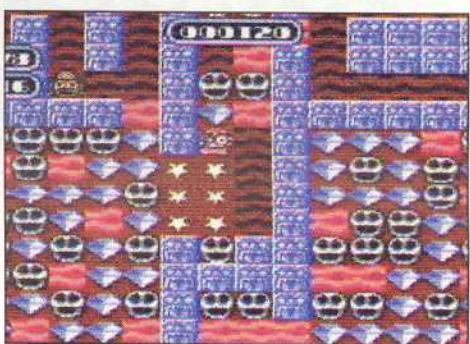
Christian Henning



Falls Ihr Euch durch unüberlegtes Handeln selbst eingesperrt habt, hilf nur Harakiri



Wenn Ihr genügend Diamanten gesammelt habt, dürft Ihr Euch zum Ausgang begeben



In der unwirtlichen Vulkanlandschaft lauern besonders viele Gefahren auf Rockford



Behaltet stets die Zeit im Auge, sonst könntet Ihr eine böse Überraschung erleben!

Gameplay

2

Die hakelige Steuerung fordert Euch etwas Geschick ab, aber nach einigen Stunden habt Ihr den Dreh raus.

Dauerspaß

2+

Nicht nur Knobel-Fans kommen bei diesem zeitlosen Klassiker garantiert auf ihre Kosten.

Grafik

2+

Das Scrolling ist nicht besonders flüssig, dafür sind sämtliche Sprites fehlerfrei animiert.

Sound

2

Die munteren Melodien werden durch erfreulich zahlreiche Soundeffekte unterstützt.

TOTAL-CHECK

Genre Action
Level 6 Welten à 4
Schwierigkeit mittel
Continues Paßwörter
Speicherkapazität 1 MBit
Erhältlich seit 1990

FAZIT
2+

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

1 Spieler

LucasArts

ca. DM 80



Der Flug auf der Oberfläche des Todessterns bereichert das Spiel um eine weitere Attraktion. Dabei ist Action angesagt und viel Können im Umgang mit der etwas zähen Steuerung gefragt

SUPER STAR WARS



Anlässlich der Wiederaufführung der wohl beliebtesten Science-fiction-Trilogie schickt Big N für ihren betagten 16-Bitter den Action-Titel *Super Star Wars* erneut ins Rennen. Aus diesem Grund möchten wir Euch diesen Titel (Classic-Test ebenfalls in Ausgabe 12/94) noch einmal vorstellen. Seit *Krieg der Sterne* am 20. März auch bei uns angelaufen ist, treibt der Film ganze Heerscharen von bekennenden *Star Wars*-Fans in die Lichtspielhäuser. Diejenigen unter Euch, die noch kein N64 haben, um *Shadows of the Empire* spielen zu können, dürfen für ca. 80 DM ihr SNES zum Austragungsort des Skywalker-Abenteuers machen.

Im Spiel spiegelt sich die Story des ersten Films haargenau wider. Um dem Game noch ein wenig mehr Action zu verleihen, darf der junge Luke bereits im ersten Level mit einem aufrüstbaren Blaster Jaws und andere Gestalten jagen. Später gönnt der Held seinen durchgetretenen Wüstenlatschen eine kleine Pause und düst im Landspeeder in Richtung Obi-Wan Kenobi, der ihn mit dem berühmten Lichtschwert ausstat-

Evolutionäres

Auch die Game-Boy-Variante des *Krieg der Sterne*-Spiels wird dieser Tage neu aufgelegt. Sie gleicht inhaltlich der NES-Version (siehe Bild) und ist ebenfalls zum günstigen Classic-Preis in größeren Kaufhäusern und Fachgeschäften zu haben.



tet. Ihr könnt allerdings auch Han Solo oder Chewbacca schwerbewaffnet durch die Level steuern und Euch an den tollen Animationen erfreuen. Auch die Bewegungsabläufe der Sprites sind grafisch gut gelungen. Die Hintergründe reichen von endlosen Wüstenlandschaften über verwahrloste Raumhäfen bis hin zu den Hi-Tech-Gängen des imperialen Todessterns. Die Landspeeder-Abschnitte werden in feinsten Mode-7-Manier präsentiert, und als Krönung dürft Ihr im allerletzten Level sogar im Cockpit eines X-Wing durch die Schluchten des Todessterns fliegen – in 3D versteht sich. Kaum weniger imposant ist der obligatorische John-

EVOLUTION MIT HINDERNISSEN



Den Rebellen ist es im intergalaktischen Bürgerkrieg gelungen, einen wichtigen Schlag gegen das Imperium auszuführen. Darth Vader wartet am Ende eines harten Spiels auf Euch.



Ob Ihr mit Han Solo, Luke oder Chewbacca (jeder hat Vor- und Nachteile) in den Kampf gegen die unfreundlichen Troopers zieht, bleibt in einigen Levels Euch überlassen



Williams-Soundtrack, der den Soundchip Eures Super Nintendo ob der pompösen und zahlreichen Kompositionen permanent glühen läßt. LucasArts war leider zu sehr damit beschäftigt, die *Star Wars*-Atmosphäre so gut wie möglich auf das 16-MBit-Modul zu bannen. Denn dabei entstanden auch schlichtweg unfair designte Stellen in einigen Levels. Daher ist es um so bedauerlicher, daß *Super Star Wars* über kein Paßwortsystem oder ähnliches verfügt. So reicht es nicht ganz zum Gütesiegel, was Fans und Action-Freaks jedoch nicht vom Kauf abhalten sollte.

Christian Hennig/th

Gameplay

2

Schaut man über die unfairen Stellen hinweg, bleibt ein gut spielbares Game mit reichlich Action.

Dauerspaß

2

Die verschiedenen Szenarien mit den 3D- und Jump&Run-Einlagen unterhalten auf lange Sicht.

Grafik

2-

In allen Levels (besonders in den 3D-Levels) wird die Atmosphäre der Filmvorlage(n) gekonnt eingefangen.

Sound

1-

Williams' musikalische Ergüsse lassen auch Science-fiction-Hasser vor Spannung erstarren ...

TOTAL-CHECK

Genre Actionmix
Level 12
Schwierigkeit 3 Stufen/hoch
Continues 3
Speicherkapazität 16 MBit
Erhältlich seit 1993

FAZIT

2

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



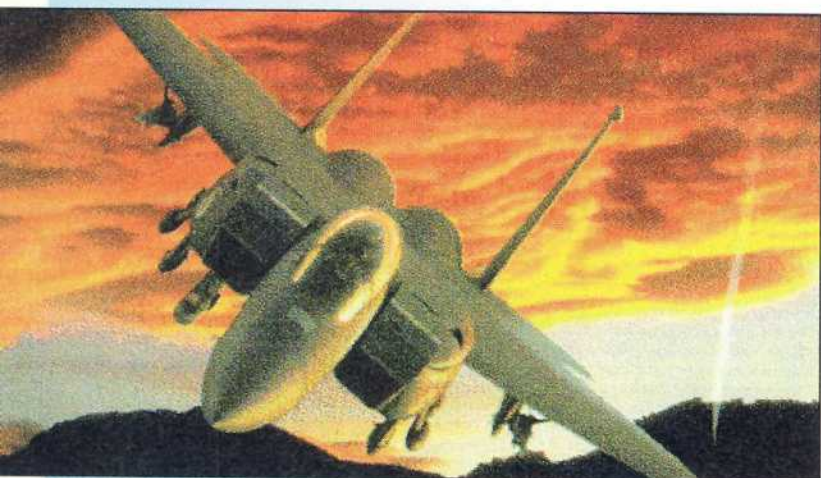
64fan magazin



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!

Zugegeben, das Genre der Flugsimulationen glänzt in der Konsolenwelt nicht unbedingt durch besonders starke Präsenz seiner Vertreter. Um so mehr ein Grund, doch einmal all das zu-



sammenzutragen, was da so alles in der Nintendo-Welt fleucht. Entsprechend findet Ihr im Genredurchblick dieser Ausgabe Wissenswertes über alles, was Flügel hat und für einen gemütlichen Ausflug in die Lüfte taugt.

PILOTWINGS

Als eines der ersten Spiele für das SNES sorgte *PilotWings* bei seinem Erscheinen für Furore – kein Wunder, denn das technisch gelungene und abwechslungsreiche Sammelsurium der Luftakrobatik hat auch heute noch seine Reize: Ob in Doppeldecker oder Helikopter, per Hanglider oder Fallschirm – noch nie hat die Schwerkraft soviel Spaß



Alles klar zur Landung auf dem SNES-Airport

Hanglider gibt es nicht nur in der 64-Bit-Welt

Titel/System.....PilotWings/SNES
Hersteller.....Nintendo
Test in6/94
Level10 Missionen
ContinuesPaßwörter
Speicherkapazität4 MBit



Titel/System.....PilotWings 64/N64
Hersteller.....Nintendo/Paradigm
Test in3/97
Level36 Missionen
ContinuesBatterie (Hi, Fred!)
Speicherkapazität64 MBit



STRIKE EAGLE

Der Name Microprose bürgte in der PC-Welt lange Zeit für realitätsnahe Flugsimulationen. Klar, daß sich die Mannen um „Wild Bill“ Stealey auch in der Konsolenwelt versuchten. Das Cockpit eines *F-15 Strike Eagle* vermochte auf dem Game Boy zwar nicht unbedingt zu überzeugen, dafür konnte sich die NES-Umsetzung um so mehr sehen lassen. Den Vogel schoß jedoch *Super Strike Eagle* für das SNES ab, das mit seiner interessanten Mischung aus Luft- und Bodenmissionen auch heute noch begeistern kann.

Titel/System.....F-15 Strike Eagle/GB
Hersteller.....Microprose
Test in6/93
Level7 Missionen
ContinuesPaßwörter
Speicherkapazität2 MBit



GENRED FLUGSIM

gemacht. Außer natürlich mit *PilotWings 64*, das den Spieler zum König der Lüfte macht. Auch dort funktioniert die Mischung aus Abwechslung und Überraschung hervorragend, als Zugabe gibt es auch noch das realistischste Flugfeeling auf einer Konsole überhaupt.



Die 64-Bit-Version bietet auch recht bizarr anmutende Luftsportarten



TURN AND BURN

In Sachen Gestaltung reicht diese Simulation fast schon an den auf PCs üblichen Standard heran. Ein relativ komplexes Flugmodell stellt recht hohe Anforderungen an das Können des Piloten, wobei die Spielbarkeit jedoch nicht zu kurz kommt. Zusätzlich sorgt eine gelungene Optik für einen positiven Gesamteindruck, der allerdings durch leichte Mängel in Sachen Abwechslung getrübt wird.

Titel/System.....Turn and Burn/SNES
Hersteller.....Sony
Test in10/94
Level16 Missionen
ContinuesPaßwörter
Speicherkapazität16 MBit



Diesen Monat: Flugsimulationen

„Flieger, grüß mir die Sonne ...“ – so gerne man das als Konsolenspieler auch tun möchte, so wenig hat man normalerweise die Gelegenheit dazu. Denn im Vergleich beispielsweise zur PC-Welt, wo sich 100 Jahre Fliegeregeschichte in einer fast schon inflationären Software-Flut niedergeschlagen haben, führt das Genre auf den Konsolen ein kümmerliches Schattendasein. Die Gründe dafür sind recht vielschichtig. Zum einen spielt sicherlich die Tatsache eine Rolle, daß anspruchsvolle und möglichst realitätsnahe Flugsimulationen ein eher reiferes Publikum ansprechen,

zu dem der durchschnittliche Konsolen-User (zumindest nach Einschätzung mancher Marketing-Strategen) eben einfach nicht gehört. Und für einen nicht vorhandenen Markt wird natürlich nicht produziert, ein Fakt, von dem auch die Rollenspieler in diesem unserm Lande ein traurig' Lied singen können. Zum anderen hat eine Konsole wie das SNES ganz einfach nicht die nötige Speicher- und Rechenpower, um komplexe Flugmodelle rechnerisch zu verarbeiten und optisch angemessen wiederzugeben. Zwar erlauben die spezialisierten Grafikchips interessante op-

tische Effekte, der Rest der Hardware zwingt jedoch zu Kompromissen und Abstrichen. Und so ist es nicht weiter verwunderlich, wenn die Hersteller lieber auf Nummer Sicher gehen und bei ihren Spielen den Aspekt der Action dem der Simulation bevorzugen. Erst die Hardware der nächsten Generation schafft diese Schwäche der Konsolen ab – und das mit beeindruckendem Erfolg, wie *PilotWings 64* soeben bewiesen hat. Es ist also durchaus noch zu hoffen, daß das Genre auf neuen Geräten zu neuer Blüte erstrahlt ...



Die Perspektive ist gewöhnungsbedürftig

Titel/System.....F-15 Strike Eagle/NES
Hersteller.....Microprose
Test in.....—
Level.....8 Missionen
Continues.....Paßwörter
Speicherkapazität.....2 MBit

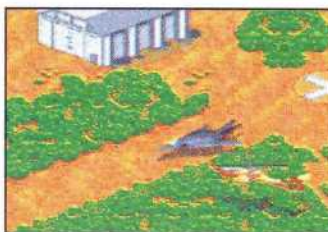


Titel/System.....Super Strike Eagle/SNES
Hersteller.....Microprose
Test in.....6/93
Level.....9 Missionen
Continues.....Paßwörter
Speicherkapazität.....8 MBit



DIE STRIKE-SAGA

Als inoffizielles Spiel zum Golfkrieg geriet *Desert Strike* zu Beginn der 90er in die moralische Schußlinie. Nachdem man sich in den Nachfolgern auf politisch wohl korrektere Ziele wie Drogenbarone eingeschossen hatte, war es auch hierzulande mit dem Flugverbot vorbei, und die Fans durften sich an der gelungenen Kombination aus Action und Strategie erfreuen. Beschränkte sich der erste Teil noch auf einen einzelnen Hubschrauber, so durfte in *Jungle Strike* und *Urban Strike* mit den unterschiedlichsten Land- und Luftfahrzeugen in den Kampf gezogen werden. Schade nur: Der dritte Teil der Saga leidet unter schlampiger Programmierung.



Titel/System.....Desert Strike/GB
Hersteller.....Electronic Arts
Test in.....1/95
Level.....27 Missionen
Continues.....Paßwörter
Speicherkapazität.....2 MBit



Titel/System.....Jungle Strike/GB
Hersteller.....Ocean
Test in.....4/95
Level.....9 Missionen
Continues.....Paßwörter
Speicherkapazität.....2 MBit



Titel/System.....Jungle Strike/SNES
Hersteller.....Electronic Arts
Test in.....9/95
Level.....9 Missionen
Continues.....Paßwörter
Speicherkapazität.....16 MBit



Titel/System.....Urban Strike/GB
Hersteller.....Konami/T•HQ
Test in.....11/96
Level.....8
Continues.....Paßwörter
Speicherkapazität.....2 MBit



Titel/System.....Urban Strike/SNES
Hersteller.....T•HQ
Test in.....2/96
Level.....8 Missionen
Continues.....Paßwörter
Speicherkapazität.....16 MBit



DURCHBLICK ULATIONEN

Die Strike-Saga glänzt durch ein breites Vehikelangebot



Feindkontakt im Abendrot – für Romantik ist leider keine Zeit



Ein kurzer Blick über die Schulter warnt vor nervenden Tieffliegern



Im gewagten Sturzflug geht es ab in Richtung Ölbohrinsel



SUPER AIR DIVER (LOCK ON)

Nicht so sehr realistisches Flugverhalten, sondern viel mehr rasante Dogfight-Action steht bei diesem Spiel im Vordergrund. Eine beinharte Bekämpfung von Luft- und Bodenzielen mit vier unterschiedlichen Flugzeugen stellt gehörige Ansprüche an die Reflexe des Spielers. Zwar nutzen sich die Spielelemente recht schnell ab, für einen kleinen, hektischen Ausflug über die Wolken taugt das Game aber immer noch.



Feind auf elf Uhr – jetzt nur die Ruhe bewahren und feuern



Auch Bodenziele stehen auf dem Plan

Titel/System.....Super Air Diver/SNES
Hersteller.....Sunsoft
Test in.....12/93
Level.....3 Missionstypen
Continues.....Paßwörter
Speicherkapazität.....8 MBit



DESERT FIGHTER

Gegen kleine Inspirationen ist natürlich niemand immun, und so erinnert nicht nur der Titel, sondern auch der Schauplatz an den Klassiker von Electronic Arts. Und das Gameplay irgendwie auch, obwohl statt eines Hubschraubers ein Jet zum wesentlich actionorientierteren Einsatz kommt. Das tut er jedoch ganz passabel, so daß Genre-Fans trotz mangelnder Innovation durchaus mal ein Auge zu drücken können.



Titel/System.....Desert Fighter/SNES
Hersteller.....System 3
Test in.....9/94
Level.....8 Missionen
Continues.....Batterie
Speicherkapazität.....8 MBit



BLAZING SKIES

In die Frühzeit der Fliegerei entführt dieses Game und erlaubt dem Spieler, eine Pilotenkarriere zur Zeit des Ersten Weltkriegs zu absolvieren. Statt schnittiger Düsenjets und zielsuchenden Raketen steht nur ein klappriger Doppeldecker mit serienmäßigem MG zur Verfügung, es wird also jede Menge fliegerisches Können vorausgesetzt. Abwechslungsreiche Missionen und ein intelligent gemachter Karrieremodus gleichen die nicht immer überzeugende Optik aus und verhelfen diesem Spiel zu einem Klassikerstatus.



Riskantes Ausweichmanöver!

Titel/System.....Blazing Skies/SNES
Hersteller.....Namco
Test in.....6/96
Level.....20 Missionen
Continues.....Paßwörter
Speicherkapazität.....8 MBit



Der Jet hinterläßt eine Spur der Verwüstung



Eine interessante Bereicherung



Guter Durchschnitt

TOTAL! 4/97 67 reportage



Inzwischen ist ein wirklich spannender Wettstreit zwischen den *Super Mario Kart*-Profis ausgebrochen ...

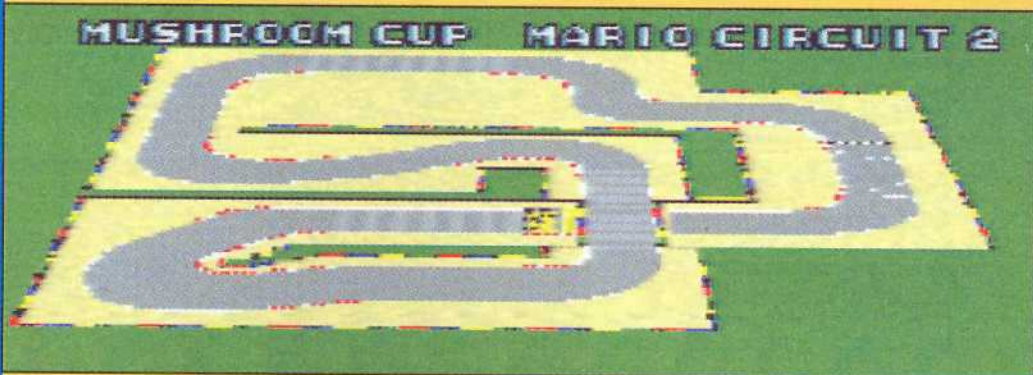
Die Spielregeln

Schließt Euer Super Nintendo über einen VHS-Videorekorder an Euren Fernseher an! Dabei müßt Ihr darauf achten, daß Ihr das Scart- bzw. Antennenkabel der Konsole in die richtige Eingangsbuchse des Rekorders steckt. Danach stellt Ihr auf einem freien Kanal die Frequenz Eurer Konsole ein. Nun benötigt Ihr nur noch eine Videokassette, um Euren Rekordversuch aufzuzeichnen. Dabei müssen sowohl die Einstellungen im Optionsmenü, Fahrzeugwahl, das gesamte Rennen sowie die Einblendung der gefahrenen Zeit nach dem Rennen deutlich zu sehen sein. Wollt Ihr versuchen, auf mehreren Strecken Rekorde aufzustellen, sorgt bitte dafür, daß die verschiedenen Aufnahmen unmittelbar hintereinander auf dem Band plziert sind! Wir würden uns freuen, wenn Ihr uns auch noch einen Brief beilegen könntet, in dem Ihr Euren Namen samt Adresse und Telefonnummer gut leserlich notiert. **Eure Bestzeit müßt Ihr an der Stelle auch noch einmal erwähnen**, und auch ein Foto von Euch fänden wir toll. **Cheats und ARP-Module sind streng verboten. Auch Rekorde, die auf einem 60-Hz-Super-Nintendo (oder 60-Hz-Modul) gespielt wurden, sind ungültig.** Steckt den Brief mitsamt Eurem zurückgespulten Tape in einen DIN-A4-Briefumschlag oder ein Päckchen und schickt es an folgende Anschrift:

X-plain Verlag
Stichwort „Highscore“
Friedensallee 41
22765 Hamburg

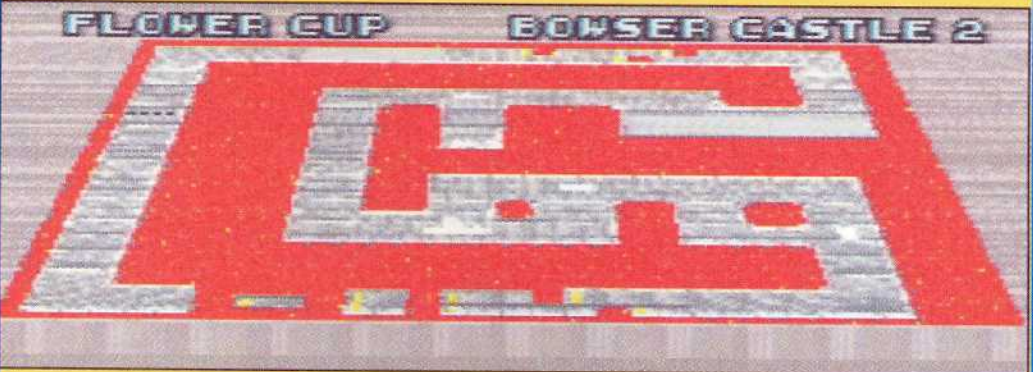
Super Mario Kart

Track No. 1:



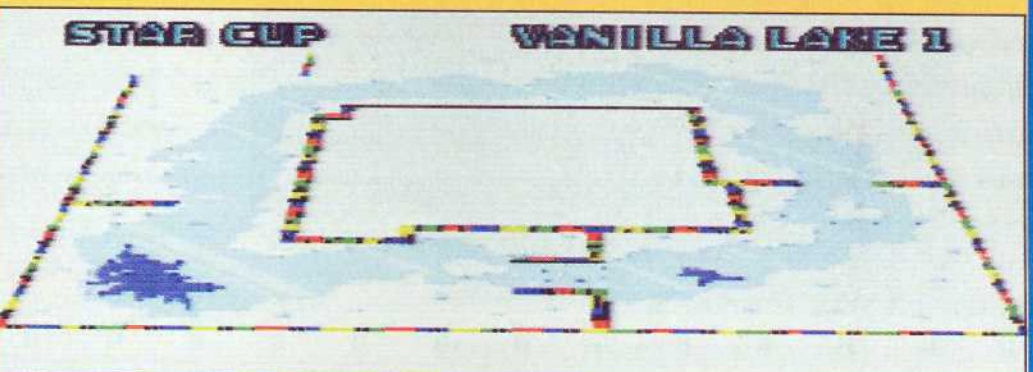
Mario Circuit 2:		3 Sascha Dragomirov	1:17:82
1 Andre Niendorf	1:13:84	4 Christian Lackner	1:23:65
2 Johannes Pauli	1:16:57	5 Frank Klocke	1:24:53

Track No. 2:



Bowser Castle 2:		3 Frank Klocke	1:53:90
1 Michael Knauf	1:45:14	4 Christian Lackner	1:59:53
2 Sascha Dragomirov	1:46:92	5 Andre Niendorf	2:03:63

Track No. 3:



Vanilla Lake 1:		3 Andre Niendorf	1:05:84
1 Sascha Dragomirov	57:13	4 Karsten Schmitz	1:07:32
2 Lars Lorenz	1:05:48	5 Klaus Ludwig	1:09:28

Track No. 4:

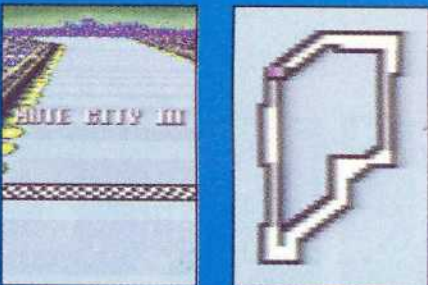


Ghost Valley 3:		3 Sven Reimers	1:15:78
1 Markus Hansen	1:15:12	4 Christian Nolte	1:17:11
2 Mike Gimmer	1:15:54	5 Andre Niendorf	1:17:59

F-Zero

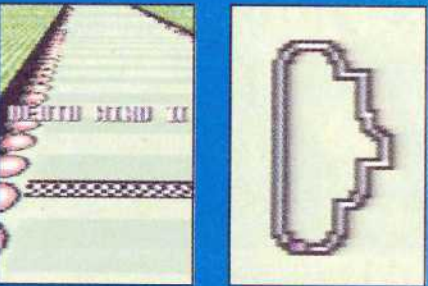
Nach und nach trudeln die ersten Einsendungen für das große F-Zero-Time-Trial-Rennen bei uns ein, so daß wir Euch in diesem Monat die ersten Bestenlisten präsentieren können. Dieser schon etwas angestaubte Titel scheint nach wie vor eine große Fangemeinde unter TOTAL!-Lesern zu haben ...

Track No. 1:



1 Rene Krostewitz	2:43:10
2 Matthias Jacker	2:44:80
3 Rainer Georg	2:46:16
4 Kenneth Lee Harder	2:46:70
5 Kai Fiegle	2:49:37

Track No. 2:



1 Matthias Jacker	2:48:54
2 Kenneth Lee Harder	2:54:92
3 Kai Fiegle	2:55:10
4 Karsten Ehresmann	2:57:61
5 Clas Nolte	2:57:85

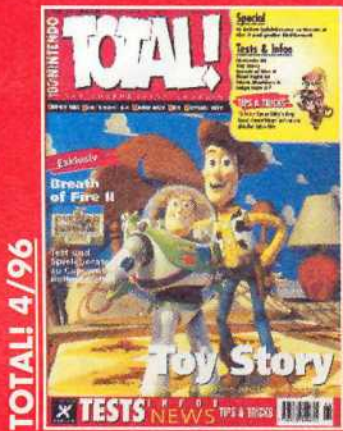
TOTAL!

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



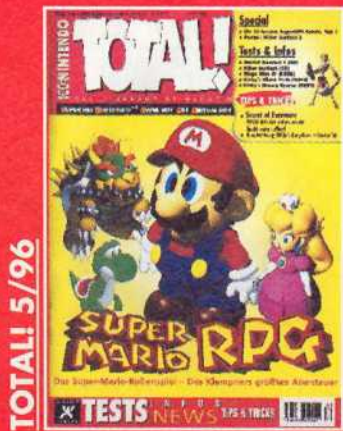
TOTAL! 3/96

Specials: Nintendo⁶⁴-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



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)

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!



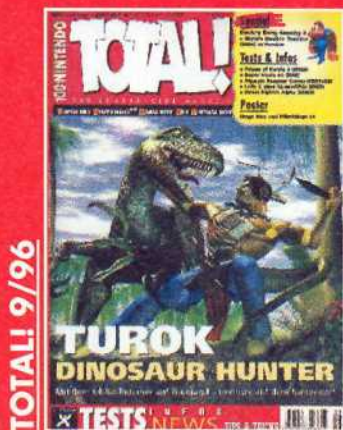
TOTAL! 7/96

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.: Miyamoto-Autogramm



TOTAL! 2/97

Specials: SM 64 (Teil 7), Mario Kart 64 (Teil 1), KI Gold, Star Wars: SatE, 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

Specials: N64 in Deutschland, Mario Kart 64 (Teil 2), Dragon Ball N64-Tests: Turok, SM 64, PW 64, Star Wars: Shadows o. t. E.
SNES-Tests: Dragon Ball Z
GB-Tests: Casper
Tips&Tricks: DKC 3 (Teil 2)
Sammelkarten: 64 fan magazin



TOTAL!-Special 3/96

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.

Stück	Ausgabe	Stück	Ausgabe
☐	3/96 DM 5,80 SONDERHEFT	☐	1/97 DM 6,80
☐	3/96 DM 6,80	☐	2/97 DM 6,80
☐	4/96 DM 6,80	☐	3/97 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		

TOTAL!

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



Die fünfte Welt ist in eine wunderschöne weiße Pracht gehüllt. Neben rutschigen Abenteuern im Schnee müssen die Affen jedoch auch in einen Keller

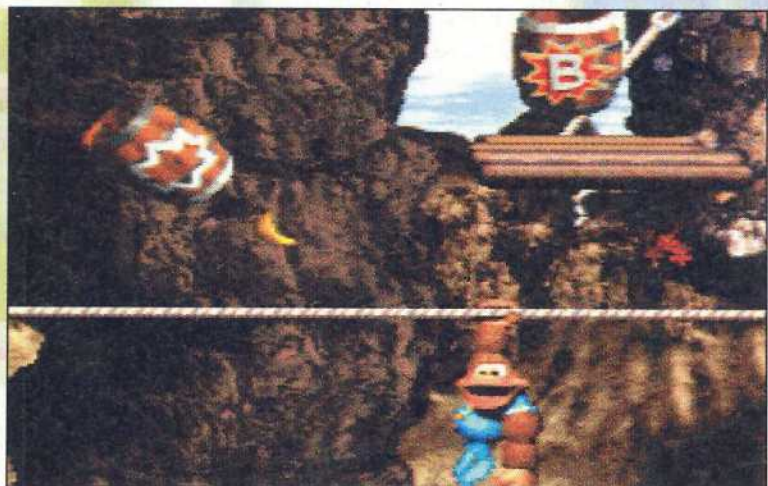
DIXIE KONG'S DOUBLE TROUBLE



KOMPLETTLÖSUNG - TEIL 3

Zwei Affengesichter auf dem Vormarsch

Der finale Kampf rückt immer näher, und schon in der kommenden Ausgabe werden wir Euch zeigen, wie Ihr gegen den Endgegner bestehen könnt. Doch zuvor müssen unsere beiden Primaten-Freunde noch zahlreiche Gefahren in einer frostigen Eiswelt und in den Bergen bestehen. Also gehen wir's an! (ch)



Dieses Seil findet Ihr nur wenige Meter vom Start. Ein TNT-Faß schaukelt daran hin und her. Versucht es nach rechts zu locken, und springt dann zum ersten Bonusfaß!

Die DK-Münze ist leicht zu finden, aber nicht leicht zu bekommen. Werft das Metallfaß an der Stelle nach oben, wo das Faß auf dem Bild steht, und lauft schnurstracks nach links!



Das zweite Bonusfaß ist oben rechts hinter dem N versteckt. Mit Hilfe dieser Karte und eines Huckepackwurfes dürfte es eigentlich kein Problem sein, genau dorthin zu gelangen



Das erste Bonusfaß hängt ganz am Anfang des Levels in der Luft. Springt einfach in das rotierende Faß über dem roten Zinger, und laßt Euch geradewegs in die Bonus-Stage hineinschleudern!



Die DK-Münzen nebst Metallfaß finden sich am Ende des Levels. Nach Fragen, Kienzle? Nein, Haußer, diese Situation erklärt sich von selbst

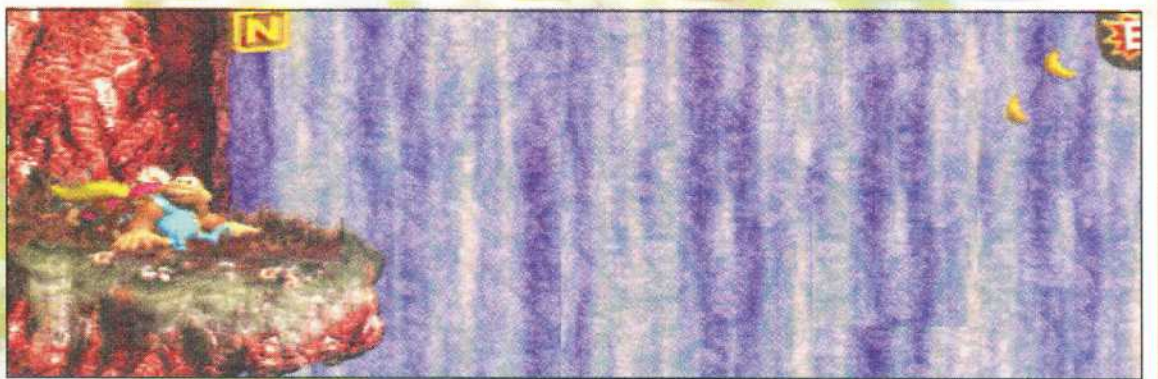


Nach dem Restart-Faß kommt Ihr an einigen Häusern vorbei. Wenn Ihr das G eingesammelt habt, müßt Ihr dem Bananenpfeil folgen, statt über die nächste Hütte zu springen. So gelangt Ihr genau in den zweiten Bonus-Level





Wenn Ihr am K angelangt seid, müßt Ihr mit Dixie nach rechts Wirbeln, um in das erste Bonusfaß zu gelangen. Und das dürfte keine größeren Schwierigkeiten bereiten



Und wieder markiert ein Buchstabe den Weg in ein Bonusfaß. Falls Ihr den Propeller-Sprung mit Dixie nicht drauf habt, bleibt Euch noch die Alternative, auf die im Wasserfall schwimmenden Fässer zurückzugreifen. Springt dann von einem Faß zum nächsten und holt Euch die Bonusmünze!

LEVEL 3 — Freiflug-Fässer

... oder „Freiflüge? Au ja, kann man die auch umbuchen?“



Wenn Ihr Euch am K in Richtung rechts unten haltet und den Bananen folgt, stoßt Ihr nach einiger Zeti auf ...



... den DK-Münzen-Wächter. Doch halt, wo ist denn wohl das Metallfaß versteckt?



Etwas weiter oben zeigen drei Bananen auf einen kleinen Felsvorsprung. Ein Stückchen weiter rechts wartet das begehrte Faß bereits auf Euch



Rollt das Faß langsam vor Euch her und springt über den Wächter, um ihn abzulenken! Denn der Wächter schaut immer auf die Affen

LEVEL 4 — Alligator-Attentat

... oder „Attentate auf Alligatoren sind aber gar nicht nett“



Hinter dem ersten großen Kübel mit gemeiner rosafarbener Säure weisen Euch drei Bananen den Weg nach oben ins Bonusfaß Nummer Eins



Ein roter Zinger macht Euch weiter oben das Leben schwer. Ihr müßt wohl oder übel an ihm vorbei, um in das zweite Bonusfaß zu gelangen, sonst sieh'ts finster aus mit den 103 %



Kurz vorm Ende müßt Ihr Euch wieder von Squitter verabschieden. Er hinterläßt Euch aber ein Metallfaß, damit Ihr Euch auch diese DK-Münze unter den Nagel reißen könnt

LEVEL 5 — Lemmings Frost-Filtzer

... oder „Au weia, noch mehr rutschiges Eis“



Direkt am Start müßt Ihr Dixie auf Kiddys Schultern nehmen, um ins erste Bonusfaß zu gelangen. Aber Vorsicht! Werft die Affendame nicht dem roten Zinger zum Fraß vor!



Diese DK-Münze ist quasi ein Geschenk des Hauses. Sie liegt samt Metallfaß direkt auf dem normalen Weg und ist mehr als einfach zu bekommen

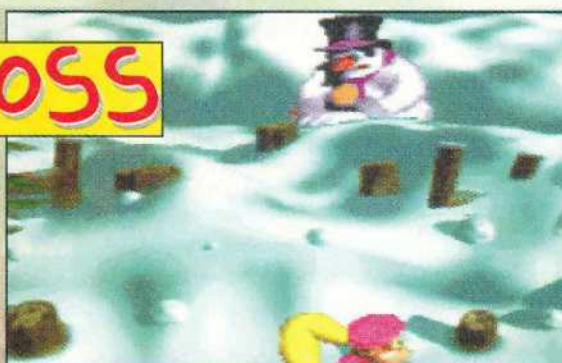


Auch das zweite Bonus-Faß in diesem Level liegt auf der Strecke, Ihr müßt nur acht geben, daß Euch keiner der flinken Pinguine aufspießt. Das gibt sonst häßliche Löcher im T-Shirt

5. BOSS



Der Schneemann ist zwar ein schlechter Werfer, aber ein grissener Gegner. Ihr müßt ihn ein paarmal an seinem blinkenden Punkt erwischen, damit er den Weg in die nächste Welt freigibt



TIPS & TRICKS

WELT 6

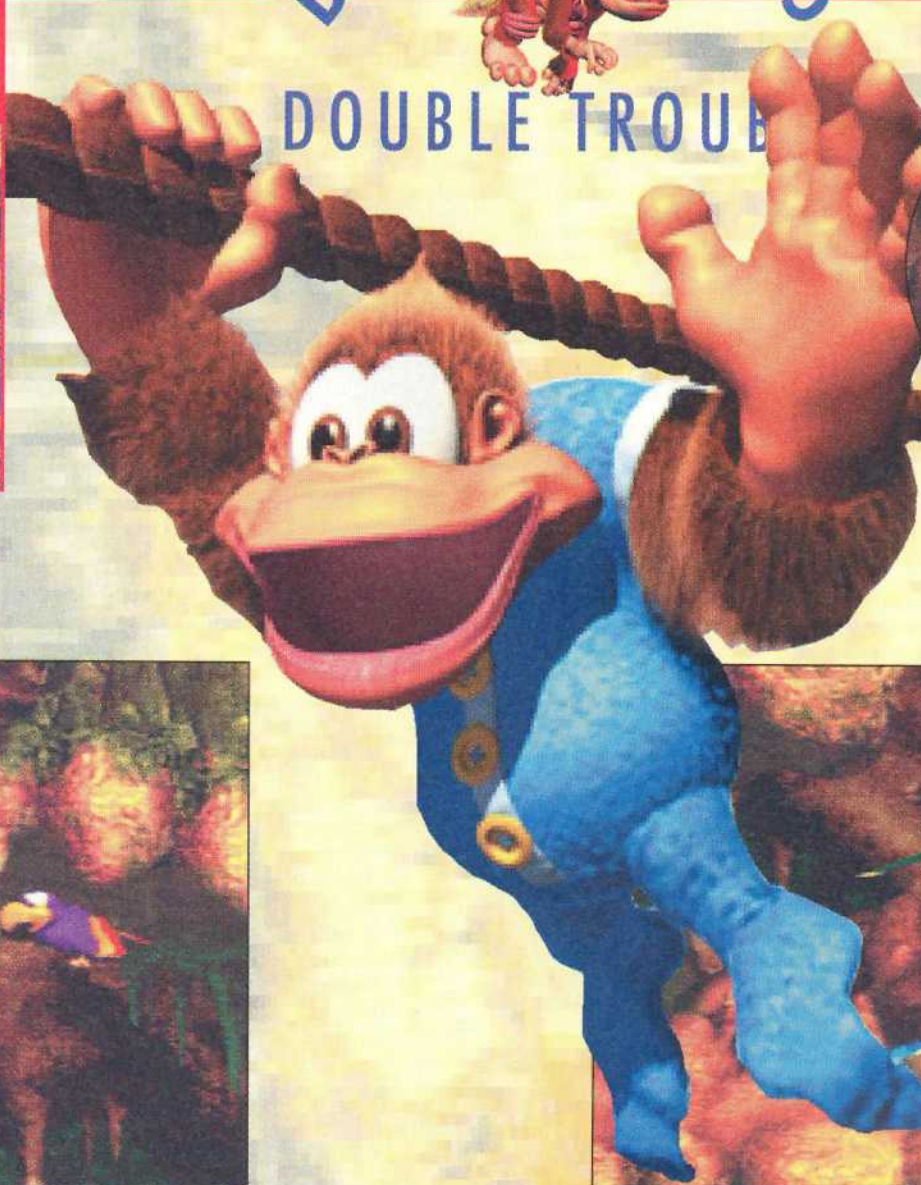
DIXIE KONG'S DOUBLE TROUBLE



Welt Numero sechs besteht zum großen Teil aus Berg-, Höhlen- und Unterwasser-Leveln. Die meisten Abschnitte erfordern sehr viel Geschick



Der erste Bonus wartet rechts auf Euch. Vertreibt mit dem Faß den grünen Zinger und flattert unter dem roten Zinger her



Nach dem Restart-Faß gelangt Ihr in einen großen Raum mit vielen Zingern. Dahinter müßt Ihr an der oben gezeigten Stelle hoch fliegen, um das Metallfaß aufzunehmen. Die DK-Münze ist ein kurzes Stückchen weiter rechts



Am Ende müßt Ihr dem Propeller-Kremling auf den Helm springen. Auf diese Weise werdet Ihr nicht verletzt, und er hilft Euch sicher nach oben zum zweiten Bonusfaß



Nanu, da ragt doch eine einsame Banane rechts ins Bild. Folgt Ihr und ...



... Ihr gelangt zum ersten Bonusfaß in diesem Level!



Recht weit oben ziehen drei grüne Zinger in langen Bahnen von links nach rechts. Springt am Besten mit Dixie nach rechts, und Ihr gelangt geradewegs in den zweiten Bonusraum



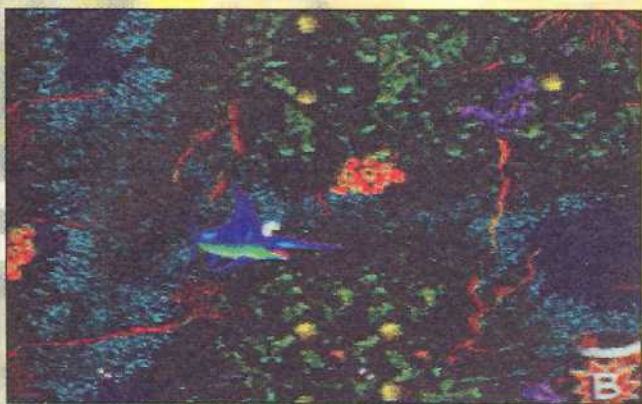
Um zur DK-Münze zu gelangen, dürft Ihr das letzte Seil vor dem Ziel nicht verlassen, sondern müßt ganz nach oben klettern, um zu der Banane oben links zu gelangen. Dort angekommen, könnt Ihr die DK-Münze schon sehen

LEVEL 1 — Summendes Sperrfeuer
... oder 'Wie kann Sperrfeuer denn summen?'

LEVEL — 2-Lunten-Lupf
... oder 'Homisches Wort, ich kenn' nur Gueghupf von Omi'

LEVEL 3 — Flutlicht-Fische

... oder „Flutlicht-Fische in meinem Bett“



Der erste Bonusraum wird eigentlich von einem roten Clownfisch bewacht, aber Enquarde konnte sich nicht beherrschen und hat ihn schon kurzerhand aus dem Wasser gekickt



Dieses Szenario kennen wir bereits aus den bisherigen Unterwasser-Levels. DK-Münze und Metallfaß (hier links oben) liegen in unmittelbarer Nähe des Ziels. Null problemo!



Sehr weit unten schwimmen zwei Muscheln nebeneinander auf und ab. Wenn es Euch gelingt sie zu überwinden, wird es ein leichtes sein, das zweite Bonusfaß zu erobern



LEVEL 4 — Höhlen-Humbug

... oder „Hey, hier trifft man ja auf alle Tiere!“



Um an das erste Bonusfaß zu gelangen, müßt Ihr ins letzte Drittel des Levels vordringen. Wenn Ihr mit Ellie einen langen Schacht hinuntergefallen seid, müßt Ihr Euch im Wasser links halten und mit dem X-Knopf von Ellie im Sprung abspringen



Haaalt! Bevor Ihr mit Squitter das Verbotsschild passiert, solltet Ihr Euch nach oben zum grünen Zinger begeben. Wäre doch schade um das zweite Bonusfaß, oder?



Kurz vor dem Ziel müßt Ihr mittels des Huckepackwurfes auf diesen Felsvorsprung hüpfen. Schnappt Euch die DK-Münze und macht Euch auf den letzten Level dieser Welt gefaßt!



Kurz nach dem Start werdet Ihr an einem TNT-Faß vorbeikommen. Nehmt es auf und laßt Euch nach rechts in den Schacht fallen! Das Faß sprengt den Durchgang zum ersten Bonusraum



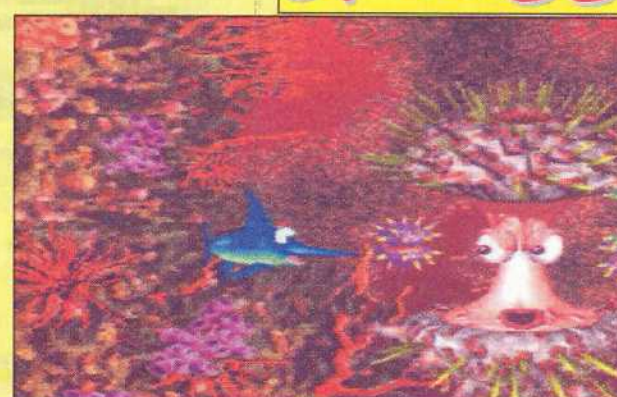
Wenn Euch der kleine Paradiesvogel verlassen hat, erscheint das zweite Bonusfaß. Also achtet darauf, daß Ihr den Flattermann sicher durch den Level bringt!



6. BOSS



Um an die DK-Münze dieses Abschnitts zu gelangen, solltet Ihr Euch nach dem Restart-Faß auf dem langen Seil nach links begeben. Wenn Ihr auf den Felsen auf diesem Bild trifft, laßt Euch ganz einfach nach links fallen!



Der Muschel-Boß hat ein paar fiese Tricks auf Lager. Weicht seinen Geschossen aus und piekst ihn in die Seite, das hat er gar nicht gerne!. Achtet auf seine tödlichen Stacheln!

LEVEL 5 — Ropey-Rumpus

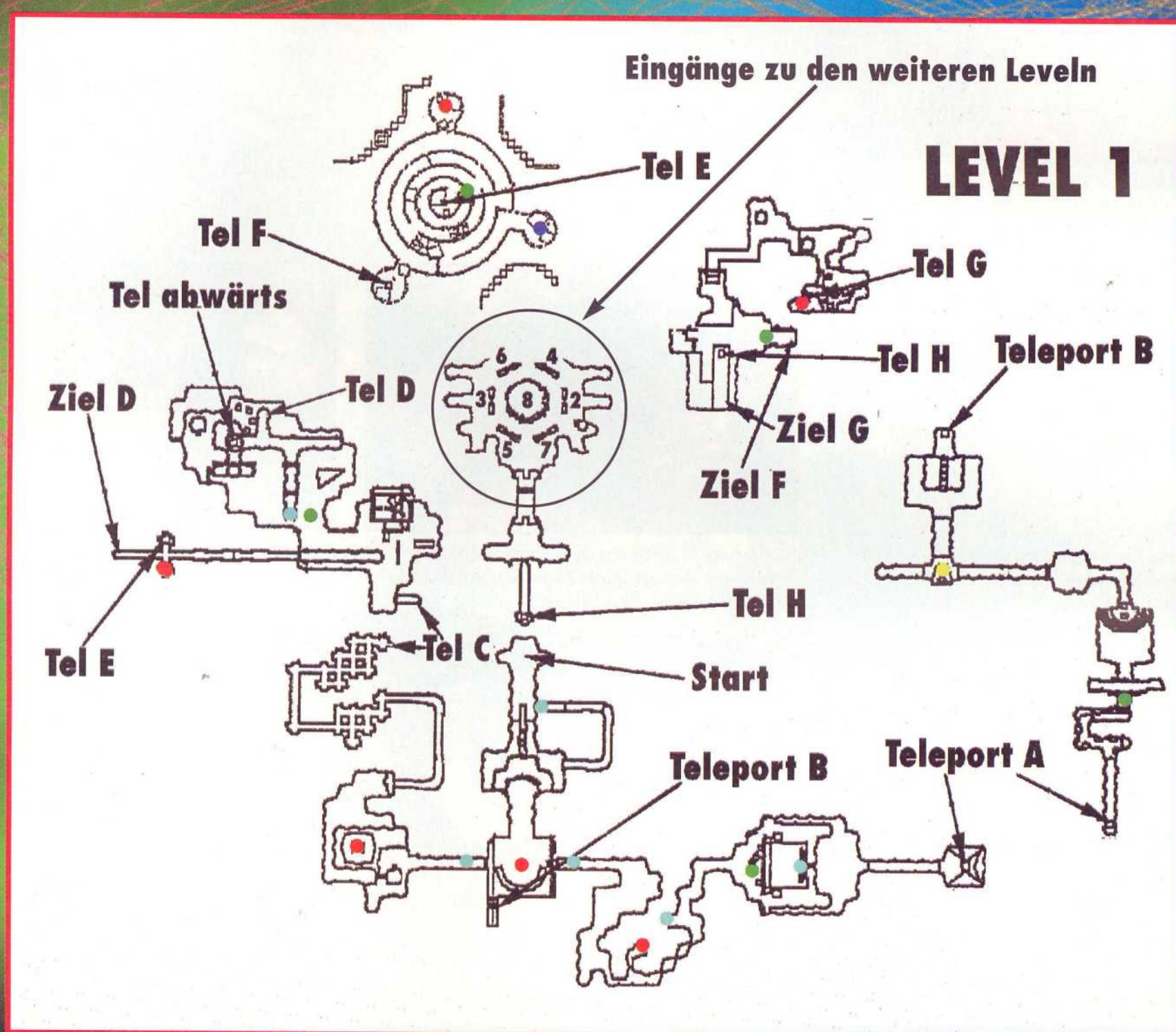
... oder „Wenn Lois Trenner auch so viele Seile gehabt hätte ...“

to be continued

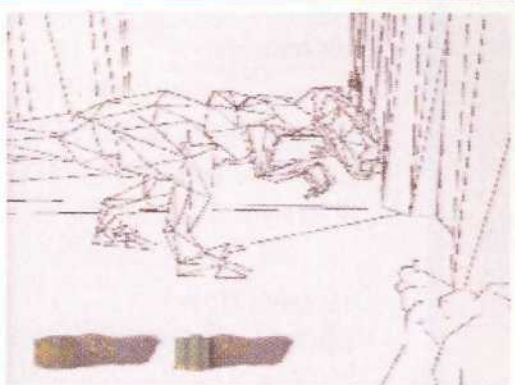
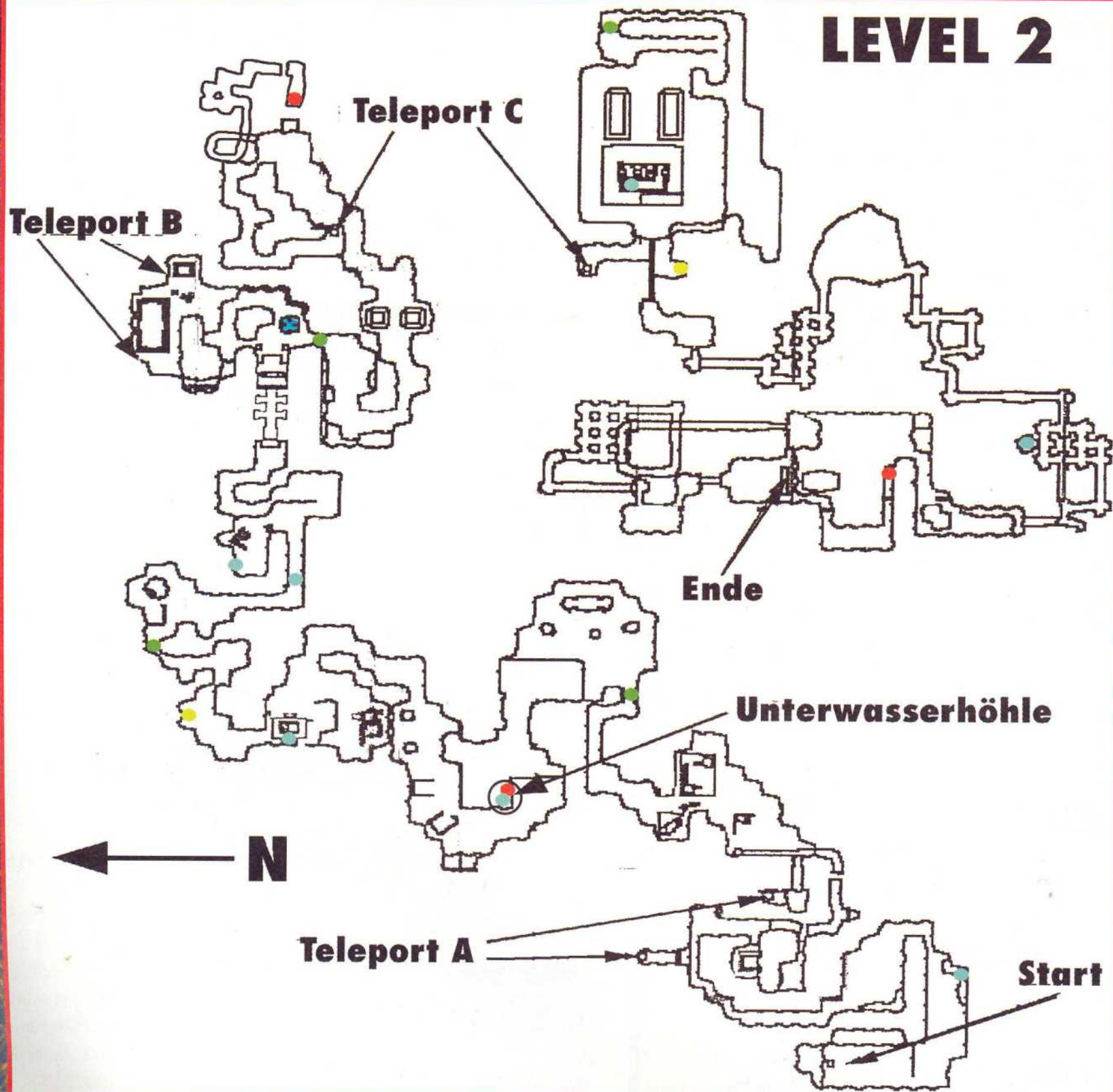
Trotz Super Mario 64 ist Acclaims Turok derzeit in aller Munde. Doch das Abenteuer des Indianers, der dem Fireseed-Clan angehört, weist einige Tücken auf. Die Level sind riesig, die Schlüssel, Waffen und dergleichen wichtige Objekte gut versteckt. Doch wie immer stehen wir Euch helfend zur Seite. Diesen Monat beginnen wir mit der Veröffentlichung der Levelkarten 1 und 2.

Legende:

Schlüssel:	rot
Checkpoints:	grün
Speicherplätze:	gelb
Chronozeperteile:	blau
Waffen:	türkis



LEVEL 2



Für alle Indianer, denen das Heldenleben trotz Levelkarten immer noch zu strapaziös ist, haben wir auf der folgenden Seite einige interessante Cheats abgedruckt. Mit dem gesamten Waffenrepertoire sowie unendlich Munition lebt es sich schließlich deutlich besser. Im Zeitlupenmodus könnt Ihr übrigens Eure eigenen Raketen überholen, während Euch die Gegner im Discomodus ein fröhliches Tänzchen vorführen. Viel Spaß damit!

TIPS & TRICKS WANTED!

**Hallo, liebe
Fangemeinde!**

Wie immer sind wir auf Eure Hilfe bei den Tips&Tricks angewiesen. Zu praktisch allen Spielen für Nintendo-Konsolen können wir nützliche, aber auch kuriose Schummeleien, Tips, Cheats, Paßwörter, Levelcodes, Special-Moves und was sonst noch so in diese Rubrik paßt gebrauchen! Am besten ist es, wenn Ihr eine Schreibmaschine oder einen Computer benutzt, wenn Ihr uns Eure Beiträge zuschickt. So können eher Mißverständnisse beim Übertragen ins Heft (alles schon dagewesen) vermieden werden. Wir erwarten sehnsüchtig Eure Post! Schreibt an die untenstehende Adresse! Wir suchen T&T zu Game-Boy-, NES-, Super-Nintendo-, Virtual-Boy- und Nintendo⁶⁴-Spielen! Ob Ihr Modulcodes, Kurztips, Cheats oder umfangreiche Komplettlösungen beisteuert, ist egal, denn jeder, der mitmacht und dessen Beitrag abgedruckt wird, hat die Chance, belohnt zu werden! Vergeßt jedoch nicht, Euren **Absender auch im Brief** anzugeben! Es lohnt sich! Unter allen Einsendungen verlosen wir jeden Monat **drei halbjährige 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 (bei diagonalen Richtungen: z. B. oben-links),
A, B, X, Y, Z, L und R (für die L- und R-Buttons), Start, Select,
C↑, C→, C↓, C← (für die C-Buttons auf dem N64-Pad)

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

**Die Gewinner aus TOTAL! 3/97 heißen:
Frank und Claude Hansen, Hivange / Luxemburg
Jürgen Kandomeit, München
Peggy Petzold, Benndorf**

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

TIPS &

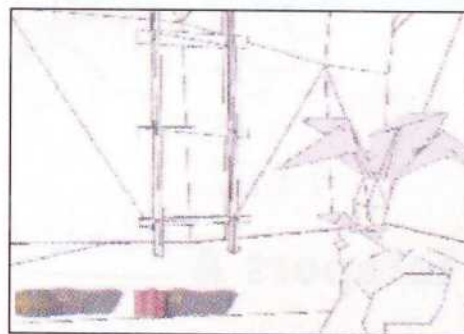
NINTENDO 64

Turok - Dinosaur Hunter

Der Indianer hat in Fachkreisen bereits seine geradezu vernarrten Anhänger gefunden. Und seit es das Nintendo⁶⁴ auch in Good Old Germany gibt, hat die schwerbewaffnete Rothaut natürlich auch schon unter den restlichen Videospielern mächtig für Begeisterung gesorgt. Dementsprechend kursieren nun die ersten Cheats, die wir Euch hiermit präsentieren möchten. Gebt die Codes im Cheatmenü ein!

Wireframes:

Um die Darstellung in schwarze



und weiße Gittermodelle zu ändern, müßt Ihr lediglich 'DLKTDR' eingeben.

Mix-Modus:

Dieses Paßwort bietet gleich mehrere Auswirkungen auf einmal. Z. B. seid Ihr unbesiegbar, und die Gegner haben riesengroße Schädel.

Disco-Modus:

Nach der Eingabe des Codes 'SNFFRR' verwandelt sich Turoks Welt in eine Art Disco-Land, in dem zahlreiche Lichteffekte und sogar tanzende Feinde das Auge erfreuen. Auf den ersten Blick scheint der Cheat etwas sinnlos zu sein, doch die tanzenden Gegner lassen sich



in ihrem Taumel-Modus bequem um die Ecke bringen, womit dieser Trick quasi auch als 'Anti-Aggressions-Cheat' bezeichnet werden könnte.

Unendlich Leben:

So viele Leben kann man gar nicht verbrauchen, wie sie dieser Cheat für den Spieler parat hält. Gebt 'FRTHSTHTTRLSCCK' ein!

Galerie:

Habt Ihr das Paßwort 'THBST' eingegeben, lassen sich alle 3D-Gegner in Ruhe anschauen und sogar rotieren (per Steuerkreuz).

Credits:

Alle Beteiligten könnt Ihr Euch auflisten lassen, in dem Ihr das Paßwort 'FDTHMGS' eingibt.

Geistmodus (Unbesiegbarkeit und Slow-Motion-Funktion):

Per Paßwort 'THSSLKSL' wird der Held unverwundbar, und die Feinde bewegen sich in Zeitlupe. So lassen sich zum Beispiel schwierige Passagen zunächst studieren, bevor Ihr Euch dann ohne Tricks in den heißen Kampf stürzt.

Alle Waffen:

Von Kopf bis Fuß auf Verteidigung eingestellt. Prima angreifen läßt sich mit allen Waffen natürlich genauso gut. Gebt 'CMGTSMGGS' ein!

Unendlich Munition:

So macht das Heldleben erst richtig Spaß: Aus vollen Rohren feuern was das Zeug hält, verspricht das Paßwort 'BLTSRRFRND'.

Im Cheat-Menü können alle eingegebenen Paßwörter an- oder



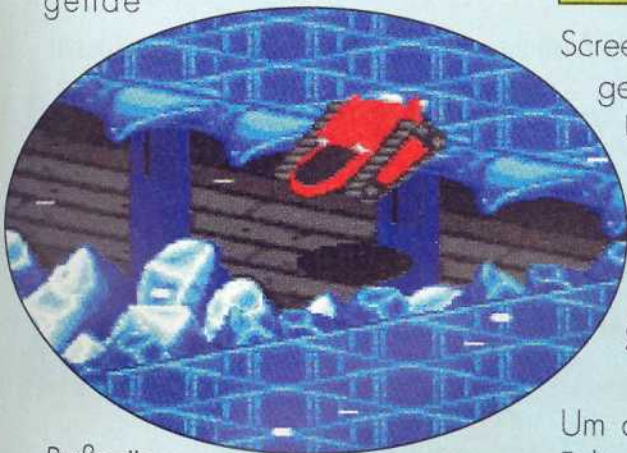
TRICKS *Shorties*

ausgestellt werden, je nachdem, ob man einen Cheat gerade benötigt oder nicht.

SUPERNES

Rock 'n' Roll Racing

Das betagte Rennspiel mit den vielen Extras und den ungewöhnlichen Fahrzeugen wird durch folgende



Paßwörter um ein Vielfaches spannender. Für Spieler, die es bereits im untersten Regal hinter den verstaubtesten Büchern gelagert haben, kann dies bedeuten, daß neuer Spaß auf Euch wartet. Allerdings haben echte Fans das Modul natürlich erst gar nicht zur Seite gelegt, sondern stets griffbereit für eine actionreiche Rennpartie.

Absolut schnellster, nicht anwählbarer Fahrer (wird im Auswahlscreen als schwarzer Fleck dargestellt):

Rookie * NBDJ OQP1 92J!
Veteran DBDD OQP1 92J!
Warrior 5BDS OQP1 92J!

Mehr Geld und Waffeneinheiten:
Blaue statt rote Rotkreuz-Kästen, die jeweils eine Einheit der Waffen addieren, 15 statt 5 Geldsäcke:
FBDN OQT9 92J!

Crazy-Modus:

Die Strecke verwandelt sich in ein Gemisch aus Farben und Formen, der Wagen wird von Bande zu Bande geschleudert (leider nur bedingt spielbar):

HQ4R RSSN OS6M
Frank Petri, Tübingen

International Superstar Soccer Deluxe

Nachdem sämtliche Voreinstellungen erledigt sind, ruft Ihr den Edit



Screen auf und verteilt die vorgegebenen Punkte an die Spieler. Um nun weitere Punkte vergeben zu können, müßt Ihr Y drücken.

Nico Garthe, Miehlen

Street Racer

Um die Werte für die einzelnen Fahrer variieren zu können, wählt Ihr zunächst einen Fahrer im entsprechenden Menü an. Gebt dann folgende Tastenkombination ein: X, Y, X, Y, X, Y! Haltet nun X gedrückt,



und Ihr dürft die Stärken der Figuren mit dem Steuerkruz verändern.
Maher Kamboua, F. am Main

Secret of Mana 2 (jap.)

Fortsetzung aus TOTAL! 3/97:
Nachdem Ihr Euch ausgeruht habt, verlaßt Ihr den Raum und geht die Treppe hinauf. Von dort aus müßt Ihr nach links weiter bis zur dritten Tür gehen, dann die Treppe dahinter hinauf und im anschließenden Raum wieder nach unten und links. Nun solltet Ihr auf drei Bücherregale treffen und dann eine geheime Kombination eingeben. Drückt A, wenn Ihr vor den Regalen steht. Die weitere Kombination ist: rechts, links, Mitte, links. Sodann öffnet sich rechts neben Euch ein Durchgang.

Ihr gelangt durch den Gang zu einem Tisch mit einem Buch darauf. Wenn Ihr in dem Buch lest, taucht ein Mädchen auf. Sprecht mit Ihr und sie verschwindet! Eure Heldin verwandelt sich daraufhin in einen Geist.

Ihr trefft nun auf eine Tür mit einem Zettel darauf. Speichert an dieser Stelle ab! In den umliegenden Räumen müßt Ihr alle Gegner bekämpfen, und irgendwann entsteht ein weiterer Shop, in dem Ihr Waffen kaufen könnt. Verlaßt den Shop nach links und kauft im nächsten Shop Kleidung, die Ihr noch nicht besitzt. Weiter geht es nach links oben zu einer Tür, die auf das Deck des Schiffes zum Endgegner führt. Im Kampf gegen den Fiesling solltet Ihr alle Magien anwenden. Die Eismagie zieht ihm bis zu 120 HP ab – pro Anwendung. Nachdem Ihr ihn besiegt habt, erhaltet Ihr eine neue Magie, und der Geisterfluch wird von Eurem Freund und Mitstreiter genommen.

Fortsetzung folgt ...

Maik Martin, Meerane

Pac-in-Time

Eine schicke Levelanwahl hat noch niemandem geschadet. Oder habt Ihr Euch etwa schon einmal darüber geärgert, endlich alle Level eines Spiels sehen zu können? Nein,



natürlich nicht, denn das ist ja Sinn der Sache. Bei Pac-in-Time geht es folgendermaßen: Gebt zunächst das Paßwort 'LVDYK' ein! Verlaßt den Bildschirm und stellt den Cursor auf '1 Up Game', um nun die Tastenkombination L + R + links (gleichzeitig) eingeben zu können. Per Starttaste gelangt Ihr dann in das Levelanwahlmenü, in dem Ihr mit A oder X von Level zu Level springen dürft.

CLASSIC CORNER

SUPERNES

Zelda III – A Link to the Past

Wer sich gelegentlich noch mit dem betagten Zelda III vergnügt, wird sicherlich erfreut sein.

Ihr könnt den begehrten Zauberumhang deutlich früher bekommen als üblich. Begebt Euch dazu in die Schattenwelt auf den Friedhof! Dort angelangt, sucht Ihr das Grab rechts oben auf. Links von der Grabstätte befindet sich ein Busch, den Ihr mit dem Schwert bearbeiten müßt. Ist der Busch beseitigt, stellt Ihr Euch genau ein 'Feld' in Richtung Grab und benutzt den Spiegel. Per Teleporter landet Ihr dann in der Lichtwelt und seid nun quasi im Bereich des Grabes eingesperrt. Der Zauberumhang ist daraufhin bequem auch ohne Titanhandschuh zu bekommen.

Noch ein Tip: Sucht den Sumpfpalast auf und wandert weiter zum Eispalast! Im Sumpfpalast gab es den Somaria Stab, der es ermöglicht, im Eispalast ohne das Verschieben der Blöcke vorwärts zu kommen.

Zieht doch mal am linken 'Fuß' des Schildkrötenfelsens und seht, was passiert!

Roland 'X' (Adresse fehlt leider)



Fragen

Theme Park (SNES)

Christian Katzenberger fragt sich, wie man an die auf der Verpackung erwähnten selbst zu entwerfenden Attraktionen kommen kann. Weiß jemand Rat?

Super Mario World (SNES)

Caroline Ernst würde gerne wissen, ob es im Vanilla Ghost Hou-



se und im Choco Ghost House noch geheime Ausgänge gibt. Wenn ja, wo sind sie zu finden?

Megalit (GB)

Robert Mittendorf würde sich freuen, wenn ihm jemand die Codes für das Spiel verraten würde.

Dragon's Lair (SNES)

Gerry Mayerhofer verzweifelt an dem derben Schwierigkeitsgrad dieses Spiels und wäre für einige Paßwörter oder Cheats dankbar.

Terranigma (SNES)

Robert Zaak versucht schon seit einiger Zeit, das Dörfchen Ahola auf die höchste Entwicklungsstufe zu bringen, aber irgendwie klappt die Sache nicht so ganz. Wer



kann ihm mit einigen Tips für den Aufschwung weiterhelfen?

Zelda III (SNES)

Thomas hat es in der Schattenwelt schon zu vier Kristallen gebracht, scheitert nun aber am Eingang zum Eispalast. Er vermutet, daß für den Eintritt ein Teleporter in der Lichtwelt zu aktivieren ist, weiß aber nicht genau, welcher.

Breath of Fire II (SNES)

Stefan Recht fragt sich, ob es auch einen bequemen Weg gibt, um an die Magie von Namanda heranzukommen. Irgendwie fehlt ihm wohl offensichtlich doch das richtige Gefühl für Rhythmus.

Antworten

Paladin's Quest (SNES)

Reinhold Lerch hat es bis in die Lava-Stadt geschafft und findet dort inzwischen keine gangbaren Wege mehr. Obwohl, eine Pas-



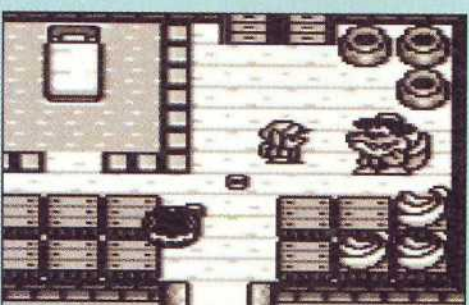
sage gibt es da noch: Vielleicht sollte mal versucht werden, ob sich nicht mit dem Brunnen etwas anfangen läßt ...

Judge Dredd (GB)

Stefan Wagner kann Benjamin einen praktischen Cheat für die Levelanwahl verraten: Im Titelbild ganz schnell A, rechts, links, rechts, links, B eingeben, und schon steht der freien Auswahl absolut nichts mehr im Wege.

Zelda IV (GB)

Julian Marioulas hilft Thomas beim Kampf gegen den lästigen Endgegner. Zunächst muß man den Feuerbällen durch geschicktes Manövrieren ausweichen. Sobald sich der Djinn in der Flasche verkriecht, muß man diese mit dem Kraftarmband hochnehmen und



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!!!

werfen. Dies wird zweimal wiederholt, danach geht es dem Bösewicht mit der Wirbelattacke an den Kragen.

Yoshi's Island (SNES)

Julian hat für Michael auch einige Tips für das erfolgreiche Absolvieren von Level 3-3 parat. Das Problem der lästigen blauen Wassermonster im ersten Abschnitt läßt sich durch gezielte Eierschüsse am besten lösen. Allerdings sollte man sich über seinen Erfolg nicht allzu lange freuen und besser gleich die Beine in die Hand nehmen, denn die Biester tauchen nach kurzer Zeit wieder auf.

Im zweiten Abschnitt sollte man sich mit der Zauberblase in Heli-Yoshi verwandeln und durch den schmalen Durchgang nach links fliegen. In der folgenden Unterwasserpassage muß man sich natürlich in ein U-Boot verwandeln, danach die nervigen Krabben mit Stampfattacke oder Eierschuß außer Gefecht setzen. Hat man es dann endlich bis zur Tür geschafft, ist der Rest des Levels nur noch ein kleiner Katzensprung.

Top Gun (GB)

Hier sind die Levelcodes für Stefan Wagner:

Mission 3:	88W8QQ4
Mission 5:	K8LKQQ7
Mission 7:	58NSQQP
Mission 9:	7877QQL
Mission 10:	F82XKQ2

Mystic Quest (GB)

Und alle Jahre wieder die Antwort auf eine Klassiker-Frage, nämlich die nach der legendären „8 bei der Palme“ – diesmal gestellt von Patrik, Eleonora und Carmine. Was hat es also mit diesen Worten auf sich, die man in Jadt zu hören bekommt? Ganz einfach. In der Nähe von Jadt gibt es in der Wüste eine Oase mit zwei nebeneinander stehenden Palmen. Werden diese in Form einer liegenden „8“ umrundet, öffnet sich eine Höhle ...



TRICKS

Action Replay

Hallo, Action-Replay-Fans!

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

Unsere Adresse lautet:

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

An dieser Rubrik haben sich netterweise beteiligt: Patrick Dorow, Werner T., Horst Schiff, Bernd Schneze, A. Petersen, Anita Steinbrecher, Andreas Beewen und Randy Meyer.

SUPER NES

Actraiser 2

7E09 1D14 Unverwundbarkeit

Beavis & Butthead

7E02 2605 unendl. Leben
 7E02 220B unendlich Energie

Castlevania 4

7E00 86XX Levelanwahl, XX = 00 - 43
 7E13 FB03 stoppt Gegner

Die Schlümpfe reisen um die Welt

7FFC 1804 unendl. Leben
 7FFC 1C04 Unverwundbarkeit
 7FFC 1A05 unendlich Energie und Levelskip
 7E00 EF00 alle Kristalle

DKC 2 - Diddy's Kong Quest

Achtung! Dieser Code funktioniert nur mit dem ARP II, das Spiel muß durch Drücken von Start anstelle von B gestartet werden.

7E06 A90X Levelanwahl, X = 0 - 6

Donald Duck in Maui Mallard

7E1F 4A03 unendl. Leben
 7E0D D3FF unendlich Energie
 7E0D DB0A unendlich Federkäfer



7E0D DD0A unendlich Feuerkäfer
 7E0D D80A Verwandlung in Ninja
 7E1E 8507 unbegrenzt Zeit in Bonusrunden

Judge Dredd (ARP III)

7E1B 119F unendlich Energie

Lemmings (ARP III)

7E00 93FF mehr Zeit für ein Level

Mechwarrior

7EDC 0B31 unendl. SRM
 7EDC 0B27 unendl. MRM

7EDC 0B13 unendl. LRM
 7EDC 0B62 unendl. MG

Pilotwings

7E1A BE05 unendlich Zeit
 7E0C D204 unendlich Treibstoff

Pink goes to Hollywood

7E02 0101 Unverwundbarkeit
 7E02 0391 unendlich Zeit

Sink or Swim (ARP III)

7E09 7205 unendl. Leben

Spirou

Achtung: Die Codes dürfen erst aktiviert werden, wenn sich die Spielfigur bewegen läßt.

7E06 4C03 unendl. Leben
 7E06 4005 unendlich Energie



Striker (ARP I)

7E0D DA40 Spieler 1 ist ELITE
 7E0E 3040 Spieler 2 ist ELITE
 7E0D DA41 Spieler 1 ist RAGE
 7E0E 3041 Spieler 2 ist RAGE

Super B.C. Kid

7E10 1E02 unendl. Leben

Super Ghouls 'n' Ghosts

7E02 7603 Unverwundbarkeit

Super Mario World 1

7E00 1901 Unverwundbarkeit
 7E0D C201 unbegrenzt Energiepilz

Theme Park (ARP III)

7EAB 9A90 unendl. Geld verfügbar

Toy Story

7E00 1E03 unendl. Leben
 7E00 1C03 unendlich Energie

Vortex (ARP III)

0299 69EA unendl. Leben

Zombies (ARP III)

7E1C B809 unendlich Energie

Zool

7E02 0C07 unendl. Leben
 7E1C F1FA Unverwundbarkeit

NES

Faxanadu

0000 AA02 Spieler ist schneller
 0004 2CFF alle Items
 0003 93FF unendlich Geld
 0004 3505 führt in den letzten Level

Little Nemo

0000 4E03 unendl. Leben
 0005 D007 unendlich Energie
 0006 300F Geist
 0000 960X Levelanwahl
 0004 900X Verwandlung in Tier X, X = 1 - 8
 0004 762X Haarfarbe, X = 1 - F

GAME BOY

Super Mario Land

01XY B4FF Levelanwahl, X = Welt, Y = Level
 0C02 B5FF Mario hat Feuerblume
 0A01 09C2 Megasprung
 0C00 01D1 Gegner eingefroren

Wario Land

0102 15DA unendlich Zeit
 0C02 B5FF unendlich Feuerbälle

SNES

VERKAUFE

Verkaufe Secret of Mana, Secret of Evermore je DM 60, Mega Man 10, Soul Blazer, Stargate, Demon's Crest Rest je DM 40. Suche Breath of Fire 2, Zelda 1. Tel.: 038370-20052, Roberto

Verkaufe SNES Spiele: Twinbee 1+2 je DM 25, Super Mario Kart DM 30, F-Zero DM 20, Super Mario All-Stars DM 30, Sim City DM 20. Für Game Boy: Tiny Toons WWS DM 15, Twinbee DM 20. Tel.: 05192-5456, Jens

Donkey Kong 2 DM 75, Warlock DM 40, Blackhawk DM 45, Super Mario All-Stars DM 45. Alle SNES Spiele in Originalverp. + Anleitung (PAL). Tel.: 02203-295255, Manfred

Verkaufe SNES inkl. 1 Pad, 6 Player Adapter und 21 Top-Games z. B.: DKC 2, SMW 2, T. Park, MMX1-3. Verkaufe die Games auch einzeln. Verkaufe Virtual Boy mit einem Game. Tel.: 01-7303526, Andi

Verkaufe gut gepflegtes SNES mit Abdeckhaube, SN Programmpad, Unirally, Super Tennis, Taz Mania und Chrash Dummies für DM 200. Alle Spiele mit Verpackung und Anleitung. Tel.: 0551-96554, Marco

Verkaufe Jurassic Park 1 u. 2, Tiny Toons, Earthworm Jim 1, Pilotwings zu je DM 45. Tel.: 07681-1368, Lars

Verkaufe Street Fighter 2 für DM 50 und Super Ghouls 'n' Ghosts für DM 50. Tel.: 0761-85583, Adnan

Stop! Verkaufe SNES mit 2 Pads und 11 Top-Spielen für nur DM 450! Die Spiele (z.B. SoM und SMW 2) werden auch einzeln abgegeben! Alles top in Ordnung! Tel.: 04133-7296, Sören Lorenz

Squersoft

Rollenspielesammlung zu verkaufen: SoM 2 DM 130, Front Mission 2 DM 80, FF3 DM 80. Alle jap. und komplett lösbar. Ab 18.30 Uhr. Tel.: 02237-51828 Torsten

Verkaufe SNES, NBA Jam T.E., Earthworm Jim, Actraiser 2, Zelda, Pitfall, FIFA Soccer, Axel, S.F. 2, S.M.W., Super Tecmo, NBA B. Tel.: 02855-6077, ab 17 Uhr, Maik

Verkaufe Wild & Wacky Sports DM 50, Mario Paint DM 40, The Magical Quest und Mickey Mouse je DM 40, Dauerfeuer Joypad DM 15. Tel.: 06253-1541, Kai

Verkaufe SNES + 61 Spiele und

auch Game Boy Spiele + Kassetten. Tel.: 0711-840040, Samstag bis Sonntag, Francesco

Verkaufe 80 SNES Spiele wie z. B.: FF 3, DKC, Yoshi's Island, B. o. F., Wario Woods, Mario RPG usw. Alle Spiele wie neu erhalten mit Anl. & Verp. von DM 25 - 80 eventuell Tausch. Tel.: 030-3418661, Claudia

Verkaufe SNES, 3 Pads (1 SV 38 Top Fighter) u. 16 Spiele u. a. DKC 1-3, SSF2, WWF Wrestlingmania, etc. nur komplett für DM 850. Tel.: 05063-4397, Jonah

SNES, 2 Pads, 20 Spiele, Super Game Boy Spiele unter anderem: Donkey Kong, Secret of Mana, NHL '96, Mario Kart. VB: DM 350. Adr: Stefan Franke, Lünette 12, 13599 Berlin

SNES, 2 Pads, S. Mario World, Yoshi's Island (mit Komplettlösung), DKC 3, Spieleberater 1. Alles wie neu! DM 280. Tel.: 04321-909729, Frank

Verkaufe Super Game Boy DM 40, Blackhawk DM 40, Arcana (US - RPG) DM 60, New Horizons (US - RPG) DM 80, Striker DM 40. Tel.: 02203-83611, Renè

Verkaufe SNES mit 3 supercoolen Prügelspielen zum günstigen Preis von DM 400. Alles im besten Zustand. Es lohnt sich anzurufen. Tel.: 0228-654299, Bülent

SNES mit Zubehör: Joypad + Topfighterjoypad + Super Game Boy DM 250. SNES-Spiele: Plok, Battletoads je DM 30, Yoshi's Island DM 40, Terranigma DM 50. Tel.: 07161-34124, Michael

Super Nintendo mit 9 Spielen, 4 Spieler Adapter, US./jap. Adapter für DM 395 (auch einzeln). Tel.: 02828-2102, Martin

Mystical Quest, Myst, Ninja, SSF 2, Super Mario All-Stars, Starwing je DM 25. Tausche auch gegen 1 Breath of Fire 2. Tel.: 037468-4522, Johannes. Ab 14 Uhr.

Verkaufe spottbillige SNES-Tophits: Flashback, Yoshi's Island, Bomberman 2, Zelda 3, Donkey Kong Country 1+2, Super Soccer! Alle Spiele mit Verpackung + Anleitung! Ruft unter 2102-33882, Michael an!!!

!!! - SNES-Spiele: Plok, S. Bomberman 1, Metal Machines, Parodius für je DM 40. U. a. auch Beat 'em ups. GB Spiele für DM 20!!! Tel. und Fax: 05721-91522 Thomas

Verkaufe S. Probotector, Final Fight 2 (US) + Adapter, Fatal Fury, Terranigma, D. Kong C., Y. Island, Pocky u. Rocky, Double Dragon und SNES + Joypad. Tel.: 0431-393155 (ab 18 Uhr) Mehmet - günstig

Verkaufe/Tausche Zombies, Cybernator, Rise of the Robots, Pop 'n Twinbee, Utopia je DM 45, Tiny Toons, Wild W. Sports, Young Merlin, je DM 99. Rudolf Rill, 71735 Eberdingen, Im Hunds 4/1, Tel.: 07042-870042

SNES + 2 Pads + Tribal Tap mit zehn Spielen (Mario World 1, EWJ 1, Sens. Soccer, Terranigma, S. Metroid, Star Wing, DKC 1+2, ISSD, NBA Jam) nur komplett, für DM 700. Tel.: 09433-1774, Martin, Mo. - Sa., von 15 - 19 Uhr.

Verkaufe 40 Spiele zwischen DM 20 und DM 90. z. B. FIFA '97, Die Schlümpfe 2. Tel.: 04263-4102, Tobias

SNES Spiele pro Spiel DM 40, Axel, Batman Returns, Castlevania 4, The Magical Quest, Parodius, Super Soccer, Super Ghouls 'n' Ghosts, Super Probotector, Super R-Type. Tel.: 0511-757780, Hans - Chr.

SNES 2 Pads, Super Game Boy, zehn Spiele: Secret of Mana, Zelda 3, Sparkster, SuW, Mario Paint, Beavis & B., Water World, Die Schöne und das Biest, Buster Busts Loose, Mystical Ninja DM 499. Tel.: 06142-561526, Karoline

SNES + 2 Pads + Donkey Kong Country 3 + ISS Deluxe + Earthworm Jim + Super Mario All-Stars + Mario World + Super Tennis + Plok + Super Game Boy für DM 400. Tel.: 02551-5756, Roman

SNES mit 2 Pads, Super GB und 5 Spielen (Donkey Kong Country, Sim City, Super Mario Kart, Super Mario World und Kawasaki Superbikes) für DM 300. Auch einzeln. Tel.: 03581-312881, Frank, ab 18 Uhr

Terranigma DM 80, FIFA Soccer '96, N. Mansells F1, Secret of Evermore je DM 59, Young Merlin, J. Connors Tennis, Striker, je DM 49, Star Wing, Terminator, Super Mario, je DM 39. Tel.: 030-6757641, Müller

Verkaufe/Tausche Ill. of Time, Mechwarrior 3050, Asterix & Obelix, Desert Strike, je DM 50. Suche: Soulblazer, Prince of Persia, Secret of Evermore, Puzzle Bobble. Tel.: 035322-2453, Andreas

Verkaufe Earthworm Jim, SF 2, Tiny Toons, Mickey Mouse, Demons Crest, Parodius, Jurassic Park, Cool Spot, WX - Striker für je DM 50. Tel.: 0431-581733, Mo - Do. von 17 - 21 Uhr, Torben

Verkaufe 7 SNES Spiele, 1 ASCII-Pad und 1 S. Multitab. Habe ISSD, SoM, SFF 2, FIFA '96, SMW, S. Metroid u: Shadowrun für nur DM 450 (VHB). Tel.: 04371-5796, Mo. - Fr. von 16 - 21 Uhr, Oliver

Verkaufe Aladdin, SF 2, Zombies, Stunt Race, NBA Jam, Pilotwings, je DM 25 - 39 (zusammen DM 199 + 2 Guides + GB Spiel). NES: Mega Man 3/4, Quickjoyni 5 je DM 19! Alles 100%ig o.k.! Tel.: 07127-50632, Markus

Verkaufe SNES Spiele zwischen DM 40 - 60, Adventure, Action, Jump+Run, z. B.: Tetris + Mario, Magical Quest DM 55, M. Warrior DM 65, Axel, Pac Man 2, Sailor

moon DM 40, Super Game Boy Adapt. DM 55, EWJ 2 DM 65, Stargate, Judge Dredd, Zelda + 72 Seitenf. DM 60, Mega Man 3 DM 35. Tel.: 07631-13875, Frank

Verkaufe SNES mit 14 Spielen, hauptsächlich Rollenspiele z. B. C. Trigger, S. o. Evermore, S. o. Mana, Final F. 2 usw., auch einzeln, Preis nach Vereinbarung. Tel.: 08171-27852, Florian

Verkaufe SNES + Super Game Boy + Spieleberater. Preis: VS, Game Boy + drittes Pad gratis bei Kauf von allem. Tel.: 036924-30594, Hartung

SNES + 2 Pads + 2 Kabelpacks und Spieleberater für DM 90. Außerdem elf Spiele für je DM 50 z. B. DKC 1+2, EWJ 2, SoM, SMW2 usw. Alles zusammen DM 550. Tel.: 02243-4039 Dederichs bei Anno. Preis zuzüglich Porto!

Verkaufe/Tausche Illusion of Time DM 60, Sim City DM 50, Powermonger DM 40, Rise of Robots DM 40. Tausche auch gegen Theme Park, Mechwarrior 3050, Earthworm Jim 1 o. 2, Chrono Trigger. Tel.: 03372-403049, Marcus

Verkaufe/Tausche Terranigma, S. of Evermore, Ill. of Time, Secret of Mana, Robotrek, Ultima, Indianer J. Wolverine, Shadowrun, Super Turrican, Brandish, Firestrike. Tel.: 0201-582948, Ivan

Verkaufe/Tausche SNES: Water World, Metal, Marines, Bob. Suche: Walt Disney Spiele u. Krusty's Funhouse auf SNES! Angebote an Tel.: 0561-405430, David

Verkaufe SNES mit 2 Controllern und 14 Spielen z. B. SMW 2, DKC 2, SMW, Super Mario Kart, Small Stars, SSF 2, I. of Time usw. Alles PAL Preis DM 700. Tel.: 07305-22950, Boris

Verkaufe/Tausche über 30 Spiele, z. B. Equinox, Demons Crest, Star Trek, Darius Twin, Hulk, Airdiver, Axel, Starwing, 5 Karatespiele, Terminator 1 + 2, Wing Com, Battletank, spezial Pads Tel.: 02501-58613, Jörg

Verkaufe SNES + 2 Joypads + elf Spiele (DKC, RRR, Flashback, Mario Kart, NBA Jam, Int. S. Soccer, S. of Mana, SSF2, St. Race FX, Jimmy Connors, SMW) + ARP 2 für DM 645, auch einzeln. Tel.: 03621-55679, Andreas

Verk. SNES + Pad + 3 Spiele (Illusion of Time, Secret of Evermore, Secret of Mana) für DM 195 + Porto. Habe auch Konsolenzschr. zehn Stück DM 25. Tel.: 05439-1491, Michael

Ultra Angebot! Verkaufe SNES mit 13 Spielen (Int. S. S. Deluxe, F 1/2, 20 MB, S. Royal R. usw.), ARP 2 und ASCII-Pad + zwei normale Pads: DM 520 auf verhandelbarer Basis. Tel.: 05254-12333, ab 17 Uhr, Marcel

FF3 DM 90, Chrono Trigger DM 95, RRR DM 70, Powermonger DM 50, Super Turrican 1 DM 50 (alle mit Anleitung und Hülle). Tel.: 0561-871353, Stefan

Falls Ihr Tips&Tricks für Eure Nintendo-Games benötigt, könnt Ihr Euch an die Hotlines folgender Software-Firmen wenden:

Acclaim

01805 - 33 55 55
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

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**

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

NATURER STR. 20
49076 OSNABRÜCK
Fax.: 0541-66015

Video und Computergames

Langenfeld

**Game
ZONE**

**Video-
und
Computer-
spiele**

Orleansstr. 63
nh. Ostbahnhof
81667 München
Tel.: 089 - 480 29 13
Fax: 089-488 07 4

München

GAME BOY 3DO JAGUAR CDI PC CD
ROM SATURN PLAYSTATION SUPER NES MEGA DRIVE

**Munich
Software
Center**
... wer sonst!

Grillparzerstr. 42
81675 München
Tel.: 089-470 21 22

Häberlstr. 26
80337 München
Tel.: 089-53 41 15

Theresienstr. 152
80333 München
Tel.: 089-52 27 87

In Zusammenarbeit mit Playcom

Hamburg

PlayStation™
NINTENDO⁶⁴
NEO GEO

ZUBEHÖR • UMBAUTEN • ZEITSCHRIFTEN
SEGA SATURN
DEMNÄCHST: PANASONIC M2

ELBGAUSTRASSE 28
22523 HAMBURG
TEL.-FAX 040/570 25 20

VIDEOGAMES AUS ALLE WELT
SÖHNKE STORBECK
Versand • Verkauf

BUSLINIEN
EIDELSTEDTER MARKTPLATZ
184, 185, 281, 182, 183, 39
S-BAHN VERBINDUNG
ELBGAUSTRASSE
AUTOBAHNVERBINDUNG
A7 ABFAHRT STELLINGEN

Schondorf

**MYSTIC
GAMES**

Der Experte für RPG'S
TEL: 08192/10 11 FAX: 08192/81 46
Mo.-Fr. 12-19 Uhr Sa. 10-14 Uhr
Mystic Games ° Fichtenweg 14 ° 86938 Schondorf a/A

SNES		Nintendo 64	
Bahamut Lagoon(Square)	jap. 169,-	Killer Instinct Gold	us. 199,-
Bomberman 4	jap. 179,-	Mario Kart64+Joyp.	jap. 289,-
Breath of Fire 2	pal 149,-	Starfox	jap. 239,-
Chrono Trigger	us. 149,-		
Dragon Quest VI(ENIX)	jap. 199,-	Turok	us. 199,-
Dragon Quest III(Remake)	jap. 249,-	W. Gretzky Hockey	us. 199,-
Final Fantasy 5	jap. 179,-	Playstation	
Fire Emblem 2	jap. 179,-	Arc the Lad	jap. 129,-
Front Mission	jap. 139,-	Arc the Lad 2	jap. 159,-
Gun Hazard(Square)	jap. 149,-	Beyond the Beyond	us. 129,-
Lufia 2+Lösungsbuch	dt. 139,-	Breath of Fire 3	jap. 159,-
Rodra's Tresor(Square)	jap. 199,-	Dragonknight 4	jap. 149,-
Romancing Saga 3	jap. 169,-	Feda 2	jap. 149,-
Secret of Mana 2	jap. 199,-	Final Fantasy 7	jap. 199,-
Star Ocean(ENIX)	jap. 199,-	Ogre Battle	jap. 149,-
Tactics Ogre	jap. 169,-	Resident Evil 2	jap. 149,-
Tales of Phantasia	jap. 199,-	Suikoden	us. 129,-
Terranigma+Lösungsbuch	dt. 139,-	Vandal Hearts	dt. 109,-
Treasure Hunter G	jap. 199,-	Saturn	
Komplettlösungen		Albert Odyssey	us. 139,-
Arc the Lad	dt. 15,-	Command & Conquer	pal 99,-
Arc the Lad 2	dt. 25,-	Dark Saviour	dt. 99,-
Beyond the Beyond	eng. 15,-	Dragonforce	us. 139,-
Final Fantasy 5	eng. 25,-	Macic K. Rayearth	jap. 129,-
Final Fantasy 7	eng. 25,-	Shining Holy Ark	jap. 149,-
Ogre Battle	eng. 19,-	Terra Phantastica	jap. 149,-
Secret of Mana 2	dt. 29,-	The Story of Thor 2	dt. 99,-
Suikoden	eng. 15,-		

TEL: 08192/10 11 FAX: 08192/81 46
Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten * Versandkosten DM 10,-
Ab DM 300,- Versandkosten frei * Keine Haftung für Kompatibilität

SCHAU VOR

Erwin weiß nicht ein noch aus
und langweilt sich schon sehr,
denn weit und breit kein Kaufhaus
hat ein N64 mehr.

Wo soll er es denn nur bestellen,
das Wundergerät mit 64 Bit,
und daher fragt er sich im Hellen,
spiel'n da dunkle Mächte mit?
Ach, es ist fatal und schade!
Plötzlich sieht er noch ein Teil,
doch dies kauft nun aber grade
Mario aus langer Weil'!

Ab **2. Mai** findet Ihr die
TOTAL! 5/97 bei Eurem
Zeitschriftenhändler.

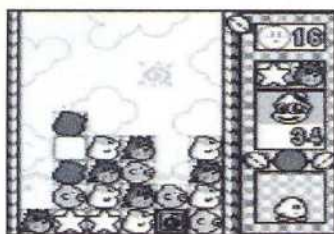
Durchblick in der grünen Hölle

Im tiefen Dschungel kann man sehr schnell vom Weg abkommen, besonders wenn man sich mit Acclaims Indianer Turok in die 3D-Welten des Nintendo⁶⁴ versenkt. Damit Ihr immer genau informiert seid, wo es lang geht, gibt es in der nächsten Ausgabe die neuesten Levelkarten zu *Turok – Dinosaur Hunter*.



Japanisch, praktisch, gut

Eine neue *Tetris*-Variante für den Game Boy steht bei Nintendo in den Startlöchern. *Kirby's Star Stacker* präsentiert sich mit völlig neuen Spielelementen. Wenn Ihr wissen wollt, wie Monster sortiert und aufgelöst werden, erfahrt Ihr dies in der TOTAL! (Mai-Ausgabe).



Kirby's Star Stacker (GB)

Was wird aus dem SNES?

Obwohl Nintendo zum vergangenen Weihnachtsgeschäft mit dem Super Nintendo und dem Game Boy Pocket der 32-Bit-Konkurrenz zum Trotz noch einmal richtig abgeräumt hat, sind die Software-Aussichten zur Zeit alles andere als rosig. Angekündigte Spiele muß man mit der Lupe suchen, potentielle Highlights sind derzeit überhaupt nicht in Sicht. Doch damit will sich TOTAL! keinesfalls zufriedengeben, und so haben wir



Fahrzeug-Studie für F-Zero



Wird Zelda doch fortgesetzt?



F-Zero (SNES)

tief in der Gerüchteküche gegraben, um herauszufinden, was SNES-Fans in Zukunft noch so alles erwarten könnte. Hat da eben jemand *Zelda All-Stars* gesagt? Oder wie wäre es mit einer nagelneuen *F-Zero*-Version für den 16-Bitter? Wer an unserem Blick in die Zukunft interessiert ist, sollte auf keinen Fall die kommende TOTAL! verpassen.

Die neuesten Spiele fürs N64



Doom 64 (N64)

Freunde von First-Person-Shootern dürfen sich

freuen. *Doom 64* für das Nintendo⁶⁴ steht in den Startlöchern. TOTAL! wird für Euch die neuen Waffen ausprobieren, Rätsel lösen und sich durch die gigantischen Spielabschnitte wühlen, die eigens für das N64 designed wurden. Außerdem werden wir die Reifen quietschen lassen, um Euch ausführlich über die neue Rennsimulation *Rev Limit* aus dem Hause Seta berichten.



Doom 64 (N64)



Rev Limit (N64)

TOTAL!

I M P R E S S U M

Chefredaktion: Klaus-Dieter Hartwig (kdh) (VidP)
stellv. Chefredaktion: Sandra Alter (san), Thomas Hellwig (th)

Redaktion: Michael Anton (man), Frederic Berg (fb), Marco Häntsch (mc), Christian Henning (ch), Klaus Kock (kk)

Freie Mitarbeit: Julian Eggebrecht, Maris Feldmann

Grafikleitung: Britta Jakobsen
Grafik: Nicole Bischof, Heineke Vogt

Verlagsleiter: Torsten Weber

Anzeigen: Jakobsen & Gremliza Verlagsvertretung, Behringstraße 28 a, 22765 Hamburg
Tel.: 040 – 39 92 32 10, Fax: 040 – 39 92 32 99
Anzeigenleitung: Michael Gremliza (VidP)

Druck: Evers Druck GmbH, 25697 Meldorf

Verlag: X-plain Verlag GmbH, Friedensallee 41, 22765 Hamburg, Tel.: 040 – 398 83 70, Fax: 040 – 39 50 43

Abo-Betreuung: Regina Steiner, AVC, Bahndamm 9, 23617 Stockelsdorf, Tel.: 0451 – 490 42 26, Fax: 0451 – 490 42 03

Titel: © Nintendo/Rare



Nachdruck nur mit vorheriger, schriftlicher Genehmigung 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.

Es spukt auf dem SNES



Casper (SNES)

Viele von Euch haben *Casper* sicher schon auf der Kinoleinwand bewundert. Die Firma Natsume hat aus dem Filmstoff ein schaurig-schönes Adventure gemacht. In der kommenden TOTAL!-Ausgabe werdet Ihr genauestens erfahren, wie die Freundschaft zwischen dem Mädchen Kat und dem kleinen Gespenst Casper auf dem SNES aussieht.



UNHEIMLICHE
BEGEGNUNG DER
DREIDIMENSIONALEN ART

STAR WARS SHADOWS OF THE EMPIRE™

... Dash Rendar an Basis:
Feindliche Truppen von
allen Seiten ... AT-AT's durchbrechen die Verteidigungslinie ... hohe
Verluste ... Stützpunkt in Gefahr ... versuche Zeit zu gewinnen ...
Adrenalinstöße in Lichtgeschwindigkeit gefällig? Star Wars - der
Krieg der Sterne hat erneut begonnen!

Nintendo

The new Dimension of Fun

NINTENDO 64



© 1995 Lucasfilm Ltd. Licensed exclusively to Nintendo. Star Wars is a registered trademark and
Shadow of the Empire is a trademark of Lucasfilm Ltd. All rights reserved. TM and ® are trademarks
of Nintendo Co., Ltd. TM and ® are trademarks of Nintendo.

Verleiht wirklich Flügel

Mit deutschem Bildschirmtext



Über den Wolken. Thermik nutzen. Sturzflug: Das Herz schlägt bis zum Hals. Waghalsige Flugmanöver in den Häuserschluchten. Kein Horizont zu weit. Fun grenzenlos. Soll Ever Traum vom Fliegen virtuelle Wirklichkeit werden?

Nintendo



The New Dimension of Fun