

100% NINTENDO

TOTAL!

DAS UNABHÄNGIGE MAGAZIN

NINTENDO⁶⁴ SUPER NINTENDO GAME BOY NES

Specials

- Nintendos geheime SNES Projekte
- N64-Zubehör
- Turok-Levelkarten

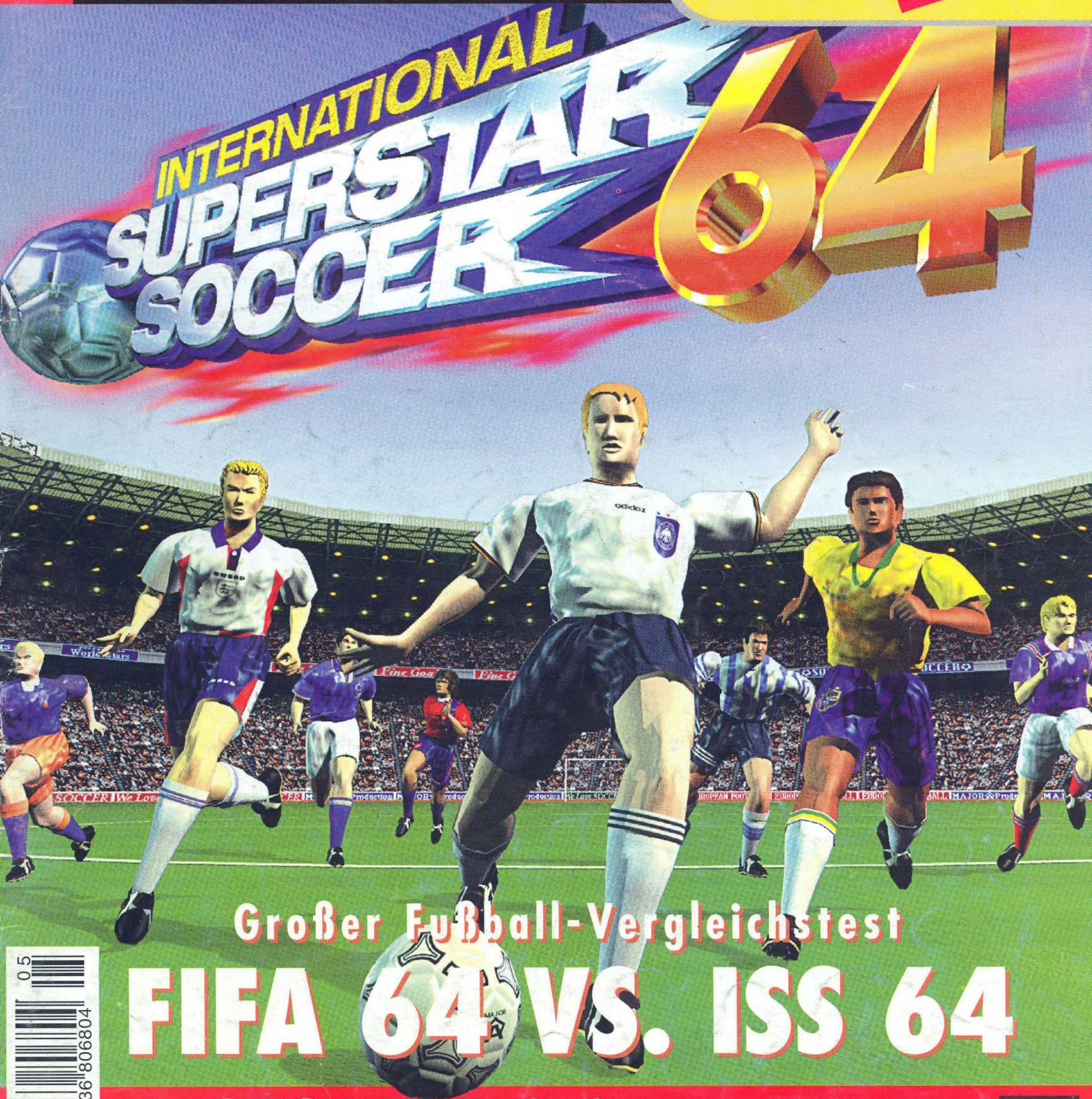


Tests & Infos

- Doom 64 (N64)
- Killer Instinct Gold (SNES)
- Kirby's Star Stacker (GB)
- Rev Limit (N64)
- Tim - Der Sonnen-tempel (SNES)

Poster:

Star Wars:
Shadows of the Empire



Großer Fußball-Vergleichstest

FIFA 64 VS. ISS 64

TESTS I N F O S NEWS TIPS & TRICKS

X-PLAIN
VERLAG



SEGA SATURN ACTION PACK

GET IT NOW!



ACTION PACK

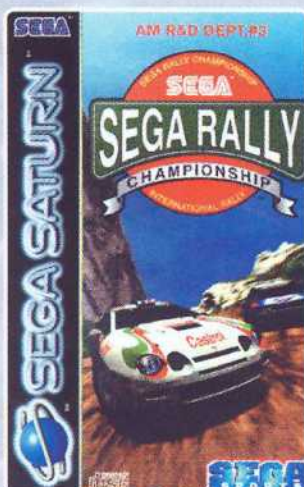


Laut
COMPUTERBILD 25/96:



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 II • 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

Alles neu macht der Mai

Seit fast vier Jahren gibt es nun schon die TOTAL!, und man sollte meinen, daß wir schon so ziemlich alles erlebt haben. Doch dem ist nicht so – erfreulicherweise, denn sonst wäre das Leben ja langweilig. Für mehr oder weniger willkommene Auflockerung im routinierten Redaktionsalltag sorgte kürzlich Electronic Arts.

In einer Nacht- und Nebelaktion brachte EA in der dritten Märzwoche völlig überraschend ihr erstes Nintendo⁶⁴-Spiel, *FIFA 64*, auf den Markt. Zu der Zeit befand sich die TOTAL! 4/97 bereits im Druck, so daß dieses Spiel natürlich nicht mehr berücksichtigt werden konnte. Das Interessante an dieser Aktion war, daß uns eine Preview-Version vorlag, zu der EA uns weder sagen konnte, wie (un-)fertig diese Version ist, noch wann das Spiel auf den Markt kommen wird. Amüsanterweise fand das letzte Gespräch zu diesem Thema einen Tag vor der Veröffentlichung des Spiels statt!

Natürlich klemmten wir uns sofort ans Telefon, um die Situation zu klären. Auf die Frage, wie so etwas passieren könne und daß das Datum doch auf dem Plan hätte stehen müssen (gemeint war eine Terminliste mit den Release-Daten), erhielten wir als Antwort „Bei EA hat niemand einen Plan.“ Natürlich war das als Scherz gedacht, auf die Programmierer könnte es aber dennoch zutreffen. Abgesehen von der technischen Seite – die verschwommene Grafik wurde offenbar in Kooperation mit Fielmann oder einem anderen Optiker designt – ist es kaum verständlich, daß die 64-Bit-Variante der erfolgreichen Fußballserie weniger Features und Optionen bietet als die aktuellen 97er Versionen auf PC, PlayStation, Saturn oder gar dem guten, alten SNES. Könnte es vielleicht sein, daß EA bewußt rechtzeitige Tests des Spiels vermeiden wollte und das Hauptaugenmerk bei der Programmierung darauf lag, um jeden Preis vor dem Konkurrenzprodukt von Konami fertig zu werden? Dieser Punkt ist durchaus nicht von der Hand zu weisen, wie unser Vergleichstest in dieser Ausgabe zeigt.

Viel Spaß mit dieser Ausgabe wünscht Euch



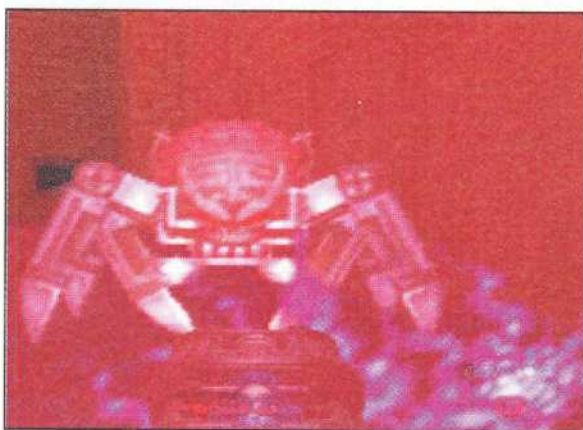
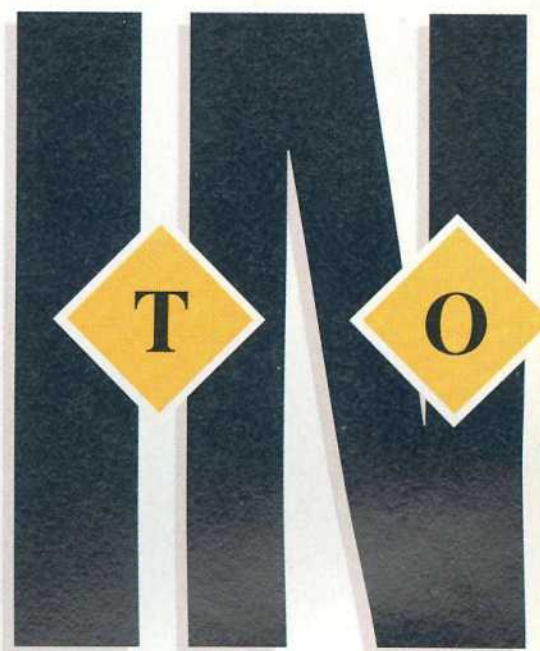
Letzte Meldung: NoA gab vor wenigen Tagen bekannt, daß als ganz großer N64-Weihnachtstitel 1997 weder *Yoshi's Island 64* noch *The Legend of Zelda 64* angedacht sind. Diese beiden Titel sollen zwar in diesem Jahr zu haben sein, aber sie werden im Schatten eines anderen Spiels stehen. Bei dem Mega-Highlight handelt es sich um ein Spiel von Rare, der Arbeitstitel lautet *Dream*. Zu weiteren Aussagen ließ sich Nintendo bislang noch nicht bewegen, nicht einmal, ob es sich um das erwartete 64-Bit-*Donkey Kong*-Spiel oder um einen völlig neuen Titel handelt. Vermutlich wird es erst auf der Electronic Entertainment Expo, die Ende Juni in Atlanta stattfindet, neue Infos geben.



DOOM 64

Auf diesen First-Person-Shooter der Extraklasse wartet die Nintendo⁶⁴-Fangemeinde voller Ungeduld. Ab September werdet Ihr Euch endlich schwerbewaffnet durch die düsteren dreidimensionalen Labyrinth schleichen können, in denen Euch schaurige Kreaturen aller Art erwarten. TOTAL! hat die fast fertige Version schon einmal für Euch angeschaut. Das Ergebnis findet Ihr ab Seite ...

48



KILLER INSTINCT GOLD FÜRS N64

„Und willst du nicht mein Bruder sein, so schlag ich dir den Schädel ein.“ Die Entwickler der einzigartigen Donkey Kong Country-Serie liefern mit Killer Instinct



Gold einen erstklassigen 2D-Prügler ab. In wenigen Tagen wird das Game den europäischen Kontinent erreichen. Auch wenn Nintendo sich dazu entschlossen hat, diesen Topitel nicht in Deutschland zu veröffentlichen, wird sicher die Import-version ihre Freunde finden.

30

SPECIALS

Akte N 22

40 Millionen Super-Nintendo-Konsolen wurden weltweit verkauft, und nun soll plötzlich alles vorbei sein? Welche Projekte wird die Zukunft für den beliebten 16-Bitter noch bringen?

FIFA 64 versus International Superstar Soccer 64 32

Der informative Fußball-Vergleichstest.

Anime und Manga 48

Deutschlands Videotheken werden seit neuestem mit einem Kult aus Fernost überschwemmt. Animes sind im Land der aufgehenden Sonne beinahe schon Tradition. TOTAL! zeigt Euch, wie Ihr in das Thema einsteigen könnt.

REPORTAGEN

N64 – Zubehör 58

Kaum ist die Konsole offiziell im Handel erhältlich, bricht ein Import-Überangebot für das Nintendo⁶⁴ über Deutschland herein. TOTAL! sagt Euch, was davon wirklich brauchbar ist. Wir klären Euch außerdem über die Vor- und Nachteile verschiedener Umbauprozessuren auf und stellen neben dem ersten N64-Adapter auch einige brandneue Joypads, Controller-Paks und Anschlußkabel für das Nintendo⁶⁴ vor.

PREVIEWS

NINTENDO⁶⁴

Doom 64 32
Human Grand Prix 30

TESTS

NINTENDO⁶⁴

Cruis'n USA 40

Doraemon (Import) 41

Für Japan ist dieser dreiste Super Mario 64-Klone ein enorm wichtiger Titel, denn Doraemon ist bei uns zwar noch völlig unbekannt, dort jedoch einer der beliebtesten Manga- und Anime-Charaktere überhaupt – vielleicht sogar bedeutender als die Dragon Ball-Serie. Eine PAL-Version wird es aller Voraussicht nach niemals geben.

FIFA 64 32

International Superstar Soccer 64 32

Killer Instinct Gold 38

SNES

Tim – Der Sonnentempel 52

N64 – GROSSER FUSSBALL-VERGLEICHSTEST



Die beiden Fußball-Serien von Electronic Arts und Konami gehören seit vielen Jahren zu den beliebtesten Sportspielen für das Super Nintendo. Erfolgreiche Spiele verlangen natürlich nach Fortsetzungen, und so scheint es auch nicht verwunderlich, daß schon kurz nach dem Verkaufsstart des N64 in Europa FIFA 64 und ISS 64 in den Verkaufsregalen zu finden sind. Um Euch die Entscheidung für den Kauf eines der Module zu erleichtern, haben wir beide Spiele auf Herz und Nieren getestet und präsentieren Euch einen sechs Seiten umfassenden Vergleichstest. Vom kleinsten Optionsmenü über sämtliche Feinheiten der Steuerung bis hin zu den komplexen 3D-Engines wird jedes noch so kleine Feature der Konkurrenten genauestens unter die Lupe genommen, so daß Ihr Euch ein detailliertes Bild über die Qualitäten der beiden Spiele machen könnt.

54

HALT



TIM – DER SONNENTEMPEL

GAME BOY

Kirby's Star Stacker 50

Der beliebte Kirby gibt sich nun ein weiteres Mal die Ehre. Nintendo bringt mit diesem Spiel eine besonders knifflige Tetris-Variante auf den Markt.

Wave Race 54

Dieses Jetskirennspiel hat es wirklich in sich. Nintendo nahm die Veröffentlichung von Wave Race 64 für das Nintendo 64 zum Anlaß, das bislang nur als US-Import erhältliche, recht betagte Wave Race nun im PAL-Format für den Game Boy neu aufzulegen.

CLASSIC-TESTS

NES

Jackie Chan's Action Kung Fu 55

Wir nehmen den charmanten Klassiker von Hudson Soft noch einmal genau unter die Lupe.

SNES

Final Fantasy III 56

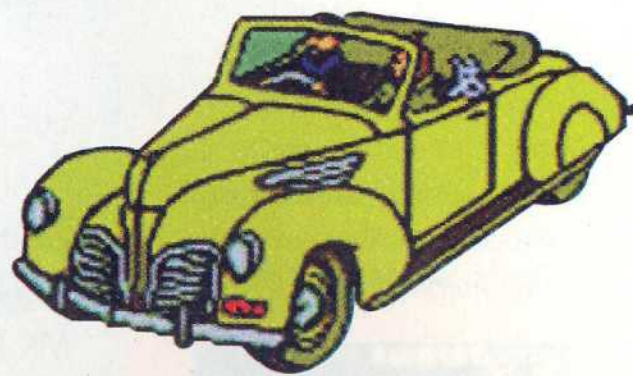
Hierzulande nie offiziell erschienen, gebührt diesem Rollenspiel mit Sicherheit ein Platz in den Ruhmeshallen von TOTAL! Vor allem die spannende Story und der geniale Sound überzeugten schon so manchen Fan dieses Genres. TOTAL! prüfte für Euch, ob das Game auch in diesen Tagen noch bestehen kann.

TIPS & TRICKS

Action-Replay-Codes	81
DKC 3 – Komplettlösung – Teil 4	72
Helpline	80
Shorties	76
Turok – Dinosaur Hunter – Levelkarten und Cheats – Teil 2	62

RUBRIKEN

Editorial	3
Börse: private Kleinanzeigen	82
Händlerregister	84
Heft-Shop	71
Highscore	68
Leserbriefe	14
Auf diesen Seiten findet Ihr Meinungen, Informationen sowie viele Fragen und Antworten rund um Nintendo und die Videospielbranche.	
Leser-Charts	42
News	6
Poster: Star Wars: Shadows of the Empire	44
TOTAL!-Intern	46
Was denkt die TOTAL!-Redaktion über die aktuellen Spiele? Lest unsere subjektiven Meinungen!	
TOTAL!-Labor	47
Vorschau/Impressum	86
Sammelkarten	69
Blast Corps, International Superstar Soccer 64	



Infogrames ist für ausgezeichnete Comic-Umsetzungen bekannt. Asterix & Obelix, Die Schlümpfe reisen um die Welt und Spirou gehören zum Sortiment der Franzosen. Vor etwa einem Jahr brachte das Software-Haus auch ein ausgezeichnet umgesetztes Tim und Struppi-Abenteuer fürs SNES auf den Spielmarkt. Tim in Tibet zeichnete sich durch abwechslungsreiches Gameplay und eine spannende Handlung aus. Ob der Nachfolger, Tim – Der Sonnentempel, mithalten kann, erfahrt Ihr ab Seite ...

58



HUMAN GRAND PRIX

Mit Spannung wird die Formel-1-Simulation von Human Entertainment für das N64 erwartet. Mit der Vorabversion konnten wir uns schon einen ersten Eindruck davon verschaffen, was im Herbst ins Rennen geschickt werden soll. Die Ansprüche an Rennsimulationen sind hoch, und ob sie Human Grand Prix – The New Generation erfüllen kann, lest Ihr auf Seite ...

48

TIPS&TRICKS

Unsere Komplettlösung zu Donkey Kong Country 3 geht in dieser Ausgabe zu Ende. Auf vier Seiten findet Ihr alle versteckten Bonusräume sowie sämtliche verbleibenden DK-Münzen. Natürlich stehen wir Euch auch diesmal mit kleinen Tips für die Endgegner zur Seite. Darüber hinaus führen wir die Komplettlösung von Turok – Dinosaur Hunter fort und bieten Euch wie immer jede Menge Cheats und Tricks zu den bekanntesten Nintendo-Spielen.



72



In diesem Monat präsentieren wir Euch eine aktuelle Release-Liste. Neben erhältlichen N64-Games könnt Ihr Euch einen Überblick über bereits angekündigte Spiele verschaffen, die im Laufe dieses Jahres auf den Markt kommen werden. Neben einigen Verschiebungen gab Nintendo vor kurzem bekannt, daß Rare an einem Überraschungstitel arbeitet, der zum Fest der Liebe für Furore sorgen soll.



Acclains Rennspiel Extreme G ist wipEout für Sonys PlayStation nicht unähnlich

THINGS TO COME ...

Titel	→	Genre	→	Hersteller	→	Erhältlich
Super Mario 64		Jump&Run		Nintendo		seit März
PilotWings 64		Simulation		Nintendo		seit März
Turok - Dinosaur Hunter		Action		Acclaim		seit März
Star Wars: S. o. t. E.		Action		LucasArts/Nintendo		seit März
Wave Race 64		Rennspiel		Nintendo		seit April
Internat. Superstar Soccer 64		Sport		Konami		Juni
Wayne Gretzky 3D Hockey		Sport		Williams		Juli
NBA Hang		TimeAct./Sport		Williams		Juli
Goemon 5		Act./Adv.		Konami		3. Quartal
Clayfighter 63 1/3		Prügelspiel		Interplay		3. Quartal
Blast Corps		Act./Strat.		Rare/Nintendo		3. Quartal
Doom 64		Action		GT Interactive		Aug./Sept.
Wild Choppers		Action		Seta		4. Quartal
Multi Racing Championship		Rennspiel		Imagineer		4. Quartal
Hexen 64		Action		GT Interactive		4. Quartal
WarGods		Prügelspiel		GT Interactive		4. Quartal
MK Trilogy		Prügelspiel		GT Interactive		4. Quartal
Mission Impossible		Act./Strat.		Ocean		4. Quartal
Human Grand Prix - TNG		Rennspiel		Ubi Soft		4. Quartal
Yoshi's Island 64		Jump&Run		Nintendo		Dezember
StarWing 64		Action		Nintendo		Dezember
The Legend of Zelda 64		Act./Adventure		Nintendo		Nov./Dezember
Extreme G		Act./Rennspiel		Acclaim/Probe		Nov./Dezember
Dream (Arbeitstitel)		unbekannt		Rare		Dezember

BAKU BOMBERMAN (N64)



Die 3D-Bomberman stehen ihren zweidimensionalen Vorgängern in nichts nach

Super-Nintendo-User dürfen sich mittlerweile an vier Bomberman-Teilen erfreuen, nun arbeitet Hudson an der Fortsetzung der erfolgreichen Action-Serie. *Baku Bomberman* – so lautet der Arbeitstitel – vereint Altbekanntes mit einer Reihe neuer Ideen. Natürlich können sich bis zu vier Spieler explosive Sprengstoffduelle liefern. Im Gegensatz zu den 8- und 16-Bit-Vorgängern werden bei *Baku Bomberman* im Einzspieler-Modus echte 3D-Szenarien geboten. Durch

diverse innovative Features versuchen die Programmierer, das Game besonders für Einzelgänger attraktiver zu gestalten. Interaktion mit den Hintergrundgrafiken – beispielsweise können sich die Spielfiguren vor Computergegnern in Höhlen verschanzen – sollen frischen Wind in das schon etwas angestaubte Spielkonzept bringen. Importfreudige Nintendo⁶⁴-User dürfen sich bereits im Sommer an *Baku Bomberman* erfreuen, ein offizieller Deutschland-Release ist bereits geplant.



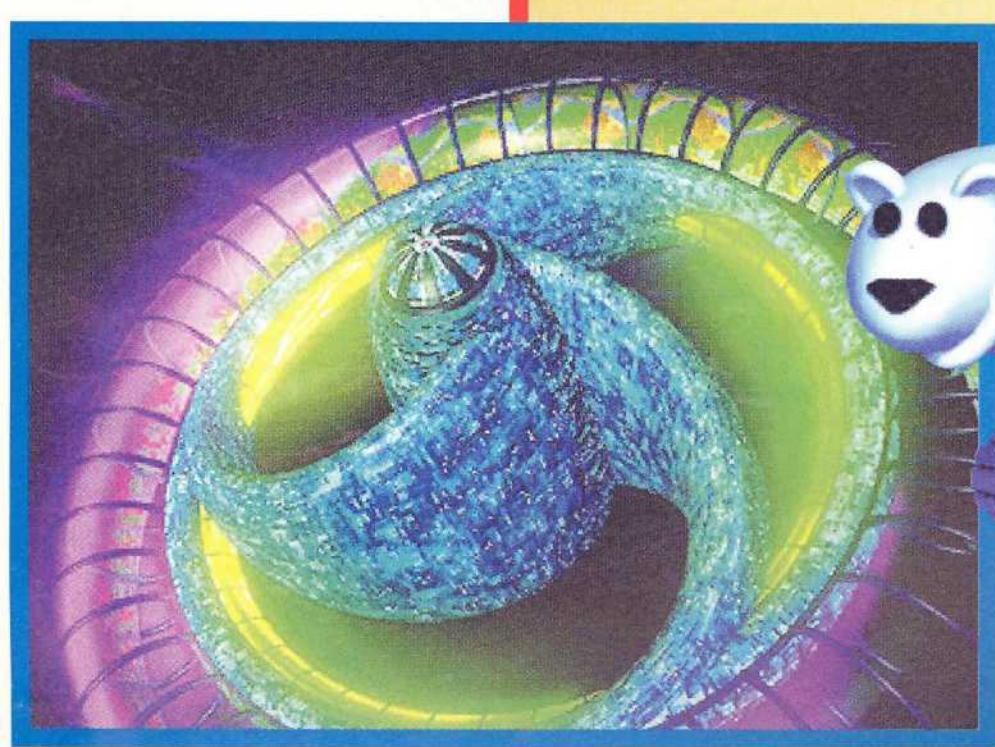
SILICON VALLEY (N64)

Angekündigt ist DMA Designs Nintendo⁶⁴-Projekt schon seit einiger Zeit, nun nähert sich das Game rasend schnell seiner Fertigstellung. *Silicon Valley* ist in punkto Spielkonzept und -design mit

Sicherheit einer der ungewöhnlichsten Titel dieses Jahres. Der Spieler erlebt auf einer gigantischen Raumstation skurrile Abenteuer. Die knapp vierzig größtenteils recht seltsamen Cha-

raktere – unter anderem ist ein bewaffneter Eisbär auf Panzerketten unterwegs – verleihen dem Game ebenso eine ungewöhnliche Atmosphäre wie die abwechslungsreichen Spielabschnitte.

Zusätzlich zu actionorientierten Stages muß sich der Spieler in diversen Rätsleinlagen behaupten. Ein Erscheinungstermin wurde noch nicht genannt, mit einem Release im 4. Quartal ist jedoch zu rechnen.



Outer Space: Die Raumstation Silicon Valley ist der Schauplatz aller Abenteuer



Das ungewöhnliche Grafikdesign soll das interessante Spielkonzept attraktiv machen



Unter anderem wird 3D-Shoot-'em-Up-Action der etwas anderen Art geboten



Die weitläufigen Jump&Run-Welten erinnern zumindest optisch an Super Mario 64



2 GAME BOY POCKETS PLUS ZUBEHÖR IN LIEBE HÄNDE ABZUGEBEN!

Nintendo



Der Game Boy pocket ist genau das richtige Spielzeug für die Ferien. Mit der freundlichen Unterstützung der Firmen Nintendo und Ubi Soft verlost TOTAL! zwei Game Boy pockets mit je einem Link-Kabel, je einem Light Pocket und je einer Bag Pocket. Wenn Ihr eine solche Ausrüstung gewinnen wollt, sendet ganz einfach eine ausreichend frankierte Postkarte an:



TOTAL!
Stichwort: Game Boy pocket
Friedensallee 41
22765 Hamburg

Wir wünschen allen Teilnehmern viel Glück!



Einsendeschluß: 30.5.97 (Poststempel). Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter der Firmen Nintendo, Ubi Soft und des X-plain Verlages sowie deren Angehörige dürfen nicht teilnehmen.

Ubi Soft
ENTERTAINMENT



NIPPON – EXPO

Vor kurzem war es wieder soweit: Die Tokio Toy Show öffnete ihre Pforten. Auf kaum einer anderen Messe treffen dermaßen viele japanische Software-Firmen aufeinander wie auf der Tokioter Megaveranstaltung. Neben großen Mengen an Spielen für die 32-Bitter gab es auch einige Nintendo⁶⁴-Games zu bestaunen. Unter anderem stellten renommierte Hersteller wie Konami ihre neuesten Entwicklungen für das Nintendo-System vor.

Entgegen Ankündigungen in der Fachpresse stellte Capcom keine 64-Bit-Fortsetzung des Grusel-Jump&Runs *Ghouls 'n Ghosts* vor. Big N war auf der Tokio Toy Show traditionell nicht vertreten, den Gerüchten über ein geplantes 64-Bit-*Metroid*-Spiel machte Yoshio Hongo von Nintendo Japan (NCL) ein jähes Ende: „Wir wissen, daß diese Reihe in den USA und Deutschland sehr beliebt ist. Das *Metroid*-Entwicklungsteam arbeitete bis vor kurzem an *Game&Watch Gallery* (Anm. d. Red.: In Ausgabe 3/97 haben wir über die Nostalgie-Module berichtet.). Zur Zeit sind die Programmierer mit einem Projekt beschäftigt, das den Titel *Game Kiosk* trägt (Anm. d.

Red.: Bei diesem Projekt handelt es sich um eine neue Technologie, Videospiele-Software zu verkaufen. Der Kunde sucht sich in einem Geschäft an einem *Game Kiosk* Terminal ein Spiel aus, das vor Ort auf ein Flash-RAM-Modul gespeichert wird. Super-Nintendo-Fans haben so die Möglichkeit auch ältere und seltene Games zu ergattern.). Die Game-Kiosk-Entwicklung nimmt die *Metroid*-Programmierer zur Zeit voll in Anspruch, für weitere Projekte haben sie folglich keine Zeit. Sollte es jedoch jemals eine Fortsetzung der *Metroid*-Serie geben, dann am ehesten auf dem Super Nintendo, da das zuständige Team nicht mit N64-Projekten betraut wird. Zur Zeit existieren jedoch keine konkreten Pläne.“

Am letzten Tag der Messe präsentierte Konami hinter verschlossenen Türen das 64-Bit-Sequel der *Castlevania*-Reihe. Das neueste Abenteuer des Vampirjägers Simon wartet mit zeitgemäßer 3D-Grafik und vielversprechenden Adventure-Einlagen auf.

Insgesamt war die Tokio Toy Show '97 eher enttäuschend. Es bleibt zu hoffen, daß auf der E3-Messe, die im Juni in Atlanta stattfindet, mehr geboten wird.

Tokio Toy Show: Alle Spiele für Nintendo-Konsolen auf einen Blick:

Hersteller/Titel	Genre	System
Acclaim Japan Turok – Dinosaur Hunter	Action	N64
Ascii Mini Yonku GB – Let's Go!	Strategie	GB
Aerogauge	Action	N64
Culture Brain Pro Mahjong	Strategie	N64
Enix Go! Go! Troublemakers	Action	N64
GameBank Hexen	Action	N64
Genki Mini Skirt Police	Action	N64
Human Human Grand Prix – TNG	Rennspiel	N64
Imagineer Multi Racing Championship	Rennspiel	N64
Mah-Jongg Classic	Strategie	N64
J-League Dynamite Soccer 64	Sport	N64
J Wing Animal Breeder	Strategie	GB
Mini 4 Boy	Act./Strat.	GB
Dino Breeder	Strategie	GB
Koei Mah-Jongg 64	Strategie	N64
Konami Gambare Goemon 5	Act./Adv.	N64
Hyper Olympic in Nagano	Sport	N64
Power Pro Baseball 4	Sport	N64
J-League Perfect Striker	Sport	N64
Mah-Jongg Master	Strategie	N64
Power Pro Baseball '97	Sport	N64
Kotobuki System Top Gear Rally	Rennspiel	N64
Kid Clown	Jump&Run	GB
Nihon Telenet Parlor! Mini 6	Act./Strat.	SNES
Seta Rev Limit	Rennspiel	N64
Wild Choppers	Action	N64
Ikazuchi no Gotoku	Strategie	N64
Morida Shogi 64	Schach	N64
Taito Arkanoid – Do it again	Action	SNES
Takara Netto King of Fighters '96	Prügelspiel	GB
Tomy Robotech/Macross – Crystal Dreams	Action	N64

TETRISPHEAR (N64) – UPDATE

Nachdem es vorerst so schien, als sei die 64-Bit-Knochelei in der Versenkung verschwunden, gab Nintendo vor kurzem bekannt, daß TetrisPhear dem Publikum im Juni auf der E3-Messe vorgestellt wird. Ein völlig neues Spielkonzept, über das sich die Entwickler H2O bislang noch in Schweigen hüllen, so

wie die für einen Vertreter dieses Genres ungewöhnlich detaillierte 3D-Grafik sollen das Game, das voraussichtlich nur in den USA erscheint, zu einem Leckerbissen für Puzzle-Freunde machen. Wir sind auf das erste richtige N64-Knobelspiel sehr gespannt und halten Euch auf dem laufenden.

N64 - PREISSENKUNG

In Japan wurde der Preis des N64 im März überraschend auf 16.800 Yen (ca. 139 US-Dollar) gesenkt. Nintendo of America zog vor kurzem nach und reduzierte den Verkaufspreis des Gerätes um 25 % auf 149 Dollar. Somit dürfte es nur noch eine Frage der Zeit sein, bis auch in Europa der N64-Preis fällt. Im direkten Preisvergleich zu Sonys PlayStation (299 DM) und Segas Saturn (349 DM) ist Big Ns 64-Bitter hierzulande mit 399 DM die teuerste Konsole. Am tiefsten müssen derzeit übrigens englische Nintendo-Fans in die Tasche greifen: Dort schlägt der 64-Bitter mit sage und schreibe 249 Pfund (derzeit etwa 690 DM!!!) zu Buche (zum Vergleich: PSX: 129 £, SAT: 199 £ plus zwei Spiele)!

TOP GEAR RALLY (N64) - UPDATE

Nachdem die SGI-Vorversion für eine Menge Wirbel gesorgt hat, stellten die Entwickler von Boss Game Studios vor kurzem die tatsächliche Nintendo⁶⁴-Fassung vor. Leider kann diese in optischer Hinsicht nicht mit der High-End-Demo mithalten. So bestehen beispielsweise die Strecken aus relativ wenigen Polygonen, was die Grafik recht 'blockig' erscheinen läßt. Dafür ist die 3D-Optik jedoch rasend schnell, was dem Betrachter einen echten Geschwindigkeitsrausch vermittelt. Ob es einen Zweispieler-Splitscreenmodus ge-

ben wird, steht bis zum jetzigen Zeitpunkt noch nicht fest. Auch über die genaue Anzahl der Strecken und Fahrzeuge haben sich die Programmierer noch nicht festgelegt. Ähnlich wie es bei Imagineers *Multi Racing Championship* der Fall ist, sollen die Spieler die Möglichkeit haben, die Fahreigenschaften der Boliden ihren Wünschen anzupassen. In den Vereinigten Staaten soll das Game im Herbst erscheinen, ein Deutschland-Release ist bei entsprechendem Erfolg in den USA sehr wahrscheinlich.



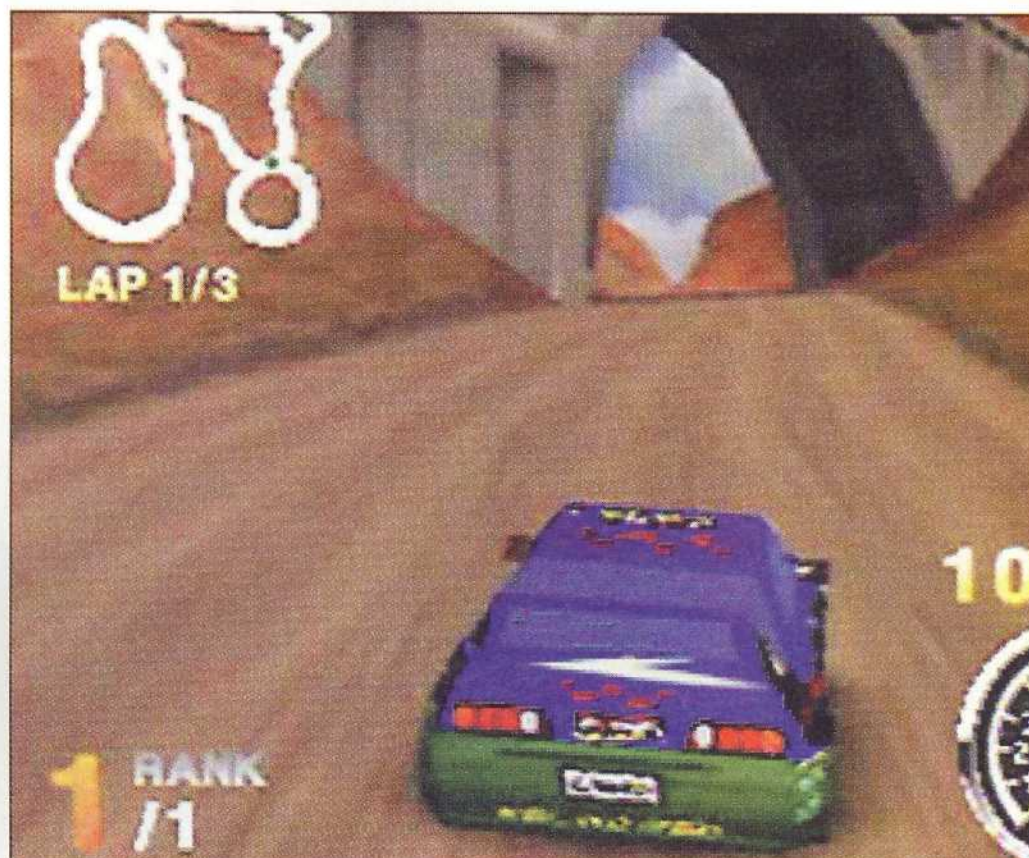
Nacht- und Nebelfahrten sind bei Top Gear Rally an der Tagesordnung



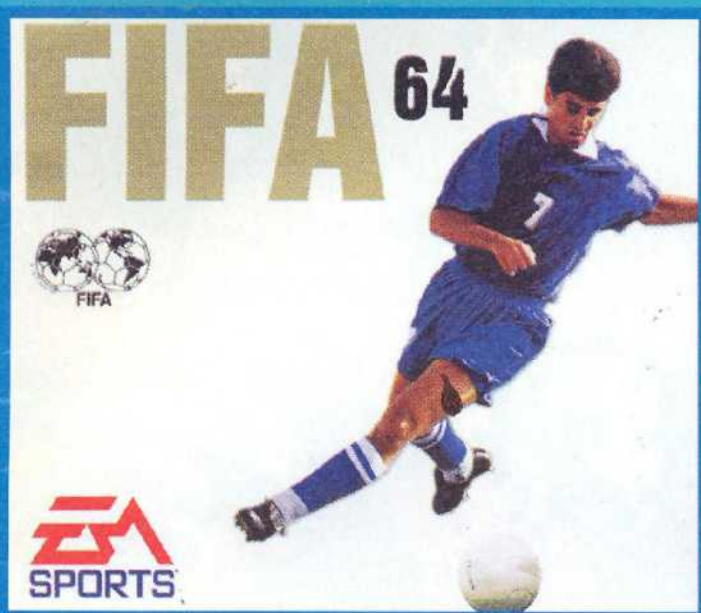
Vorsicht! Bei zu hoher Geschwindigkeit in der Kurve bricht der Rennwagen leicht aus



Praktisch: Bestzeiten können auf dem Memory Pak problemlos abgespeichert werden



FUSSBALL IST UNSER LEBEN!



Anlässlich des gerade erschienenen *FIFA 64* verlost TOTAL! zusammen mit Electronic Arts an dieser Stelle einige Utilities für alle Fußball-Begeisterten unter Euch. Weil Electronic Arts möchte, daß Ihr Euch auf Eurem realen Lieblingsfußballplatz genauso wohl fühlt wie auf dem von *FIFA 64*, gibt es zwei hochwertige EA Sports Jacken zu gewinnen. Ihr müßt lediglich die Antworten zu den untenstehenden Fragen auf eine ausreichend frankierte Postkarte schreiben und an die folgende Adresse schicken:

TOTAL!, Stichwort: *FIFA 64*
Friedensallee 41, 22765 Hamburg



DIE PREISFRAGEN:

1. Wie viele Mannschaften stehen bei *FIFA 64* zur Auswahl? 158
2. Aus welcher Saison stammen die Spielerdaten? 96, 97
3. Mit wie vielen Spielern kann man *FIFA 64* gleichzeitig spielen? 4

1. und 2. Preis: je eine **EA Sports Jacke**, je ein **EA Sports Regenschirm**, je ein **FIFA 64-Modul**.

3. bis 5. Preis: je ein **FIFA 64-Modul**

6. bis 13. Preis: je ein **EA Sports Regenschirm**

Einsendeschluß: 30.5.97 (Poststempel). Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter der Firma Electronic Arts und des X-plain Verlages sowie deren Angehörige dürfen nicht teilnehmen.



DUKE NUKEM 64 (N64)

Über den Mangel an 3D-Shootern können sich Nintendo⁶⁴-User nicht beschweren. Nach *Turok – Dinosaur Hunter* und *Doom 64* ist mit *Duke Nukem 64* ein weiterer interessanter Vertreter dieses Genres in Vorbereitung. Das Geschehen spielt im US-amerikanischen Los Angeles der nahen Zukunft. Aggressive

Aliens haben die Erde überfallen und versuchen die Weltherrschaft an sich zu reißen. Nur einer hat den Mut dazu, sich den skrupellosen Außerirdischen in den Weg zu stellen: Duke Nukem. Ausgerüstet mit den verschiedensten Feuerwaffen – vom 45er-Colt über Teilchenbeschleuniger im Hosentaschenformat bis hin zum Schrumpfstrahl ist alles dabei, was das Herz begehrt – zieht der wackere Held los, die Extraterrestrier schnellstmöglich in die ewigen Jagdgründe zu schicken.

Nachdem der Spieler die in Schutt und Asche liegende US-Metropole L. A. hinter sich gelassen hat, verspricht es ihn in einen riesigen Gefängnis-Komplex und sogar auf das Mutterschiff der Aliens.

Neben dem normalen Einspieler-Modus bietet *Duke Nukem 64* einen Vierspieler-Deathmatch-Modus. Besonders diejenigen unter Euch, die starke Nerven haben und *Turok – Dinosaur Hunter* bereits durchgespielt haben, dürfen sich mit *Duke Nukem 64* auf einen 3D-Action-Hit der Extraklasse freuen.



Furchteinflößende Gegner machen Duke das Leben schwer

CLAYFIGHTER 63 1/3 (N64)



Die phantasievollen Hintergrundgrafiken schaffen eine skurrile Atmosphäre

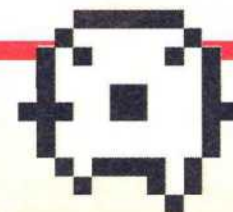
Die Protagonisten sind zwar größtenteils von seltsamer Gestalt, jedoch sehr schlagkräftig

Interplays Nintendo⁶⁴-Erstling macht zur Zeit große Fortschritte. Das Charakter-Line-Up steht fest, und auch in Sachen Gameplay tut sich einiges. Spielerisch erinnert das Game an die beiden Vorgänger, die auf dem Super Nintendo nach wie vor eine große Fangemeinde haben. Vor allem die sehr ausgefallenen Special-Attacks, mit denen sich die Knetgummi-Kontrahenten einheizen, sind sehenswert. Um diese in Szene zu setzen, machen sich die Programmierer das Stop-Motion-Verfahren zunutze, das auch bei Trickfilmen zum Einsatz kommt. Zudem sollen aufwendige Echtzeit-

Morphing-Effekte zur spektakulären Optik beitragen. Neben den obligatorischen Story- und Zweispieler-Modi versprechen die Entwickler versteckte Kämpfer und eine Reihe weitere Überraschungen. In einer der nächsten Ausgaben werden wir Euch *Clayfighter 63 1/3* im Rahmen eines ausführlichen Previews näher vorstellen.



TAMAGOTCH – DAS VIRTUELLE HAUSTIER



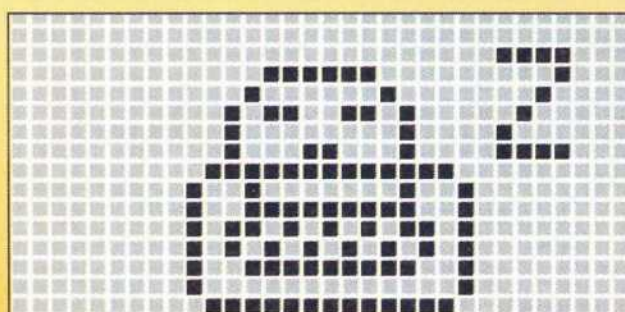
Der neueste Renner im Land der aufgehenden Sonne ist das sogenannte *Tamagotchi* (übersetzt heißt der Name etwa 'niedliches, kleines Ei'), das vom Spielzeuggiganten Bandai hergestellt wird. Im Prinzip handelt es sich bei dem umgerechnet

ca. 30 DM teuren Plastikei um ein LCD-Spiel. Nach dem ersten Anschalten befindet sich auf dem Display ein kleines Ei. Nach ungefähr fünf Minuten schlüpft ein Küken. In den nachfolgenden Wochen hat der stolze Besitzer die Aufgabe,

das virtuelle Federvieh zu füttern, mit ihm zu spielen und seinen Platz sauberzuhalten. Ist das Pixel-Hühnchen unzufrieden, meldet es sich mit durchdringenden Piep-Geräuschen. Bevor es abends schlafen geht, müßt Ihr dagegen rechtzeitig das

Licht ausmachen.

Ob die *Tamagotchi*-Welle auch nach Deutschland überschwappt, bleibt abzuwarten. Im Sommer hält das Bandai-Toy möglicherweise Einzug in unsere Gefilde, sogar eine Game-Boy-Version ist geplant.



Tamagotchi gibt es in den verschiedensten Farben. Doch nicht nur die Gehäuse sind unterschiedlich, je nach Pflege, Zuwendung und Aufmerksamkeit, die der Besitzer aufbringt, entwickeln sich die Küken anders



THEO KRANZ VERSAND & LÄDEN

WWW.LOGON.DE/KRANZ

0180 5211844

Laden
97070 Würzburg:
Juliuspromenade 11

Laden
94032 Passau:
Bahnhofstraße 28

09 31 / 57 16 01



NINTENDO⁶⁴

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

399,-



FARBIGE JOYPADS:

CONTROL PAD - GRAU	54,-
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	69,-
MEMORY CARD 0,25 MEG ORIG.	39,-
MEMORY CARD 1 MEG	64,-
MEMORY CARD 5 MEG	89,-
ANTENNENKABEL	49,-
FIFA SOCCER 64	114,-
GOEMON (JUL.)	139,-
INT. SUPER. SOCCER (MÄI)	139,-
NBA HANG TIME (JUL.)	139,-
PILOTWINGS 64	119,-
SHADOWS OF THE EMPIRE	134,-
SUPER MARIO 64	89,-
MARIO SPIELEBERATER	24,80
SUPER MARIO KART 64 (JUN.)	99,-
TUROK DINOSAUR HUNTER	134,-
WAVRACE 64	99,-
W. GRETZKY 3D HOCKEY (JUL.)	139,-

SUPER NINTENDO

AIR CAVALRY	74,-
CASPER (MAI)	119,-
DONKEY KONG COUNTRY 3	129,-
DSCHUNGBUCH CLASSICS	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.	69,-
LOST VIKINGS 2	114,-
LUFIA MIT SPIELEBERATER	119,-
MARVEL SUPER HEROES	119,-
NBA LIVE 97	119,-
NHL 97	129,-
PGA EUROPEAN TOUR	74,-
PINBALL DREAMS	74,-

SCHLÜMPFE REISEN UM DIE WELT	129,-
SIM CITY 2000	129,-
STREET FIGHTER ALPHA 2	129,-
SUPER MARIO KART CLASSICS	59,-
SUPER SOCCER	39,-
SUPER STAR WARS	59,-
SUPER TENNIS	39,-
TERRANIGMA	114,-
TETRIS 2	99,-
ZELDA III CLASSICS	59,-

SONDERAKTION



GAME BOY

GAME BOY POCKET MIT F-1 RACE	129,-
GAME BOY POCKET	109,-
NETZTEIL GB POCKET	39,-
CASPER	64,-
DSCHUNGBUCH - CLAS.	44,-
GAME & WATCH GALLERY (MAI)	44,-
GARGOYLE'S QUEST	29,-
HUGO	59,-
KIRBY'S STAR STACKER (MAI)	44,-
KÖNIG DER LÖWEN - CLAS.	44,-
MATTHIAS SAMMER SOCCER (MAI)	64,-
MOLE MANIA	44,-
SPY VS SPY	64,-
STAR WARS	44,-
TENNIS	29,-
WAVE RACE	64,-



Turok 134,-



Waverace 64 99,-



Super Mario Kart 64 99,-



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

SCHNELL, SCHNELLER THEO KRANZ VERSAND

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

AUSTRIA EXPRESS
BESTELL-HOTLINE

TEL: 0049

85 17 37 77

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

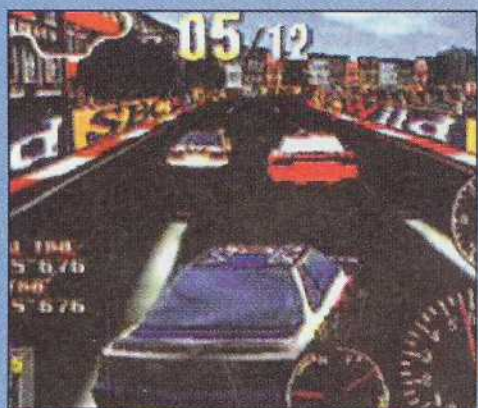
Fordern Sie unser kostenloses Magazin gegen frankierten (DM 3,-) und adressierten Rückumschlag an. Versand per NN DM 6,90 zzgl. Nachnahmegebühr; bei Vork (nur Euroschecks) DM 4,-; Versand und Laden; Preisirrtümer, Änderungen vorbehalten; UPS DM 15,-; Porto Ausland DM 18,-. • Ladenpreise können abweichen.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

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

TOTAL! NEU

REV LIMIT (N64)

Die große Attraktion auf der Sho-shinkai im November vergangenen Jahres waren natürlich alle



News und Facts rund ums Nintendo⁶⁴. Auf der japanischen Hausmesse des Software-Riesen wurden neben vielen Spieleankündigungen für den 64-Bitter auch Hardware-Innovationen für die neue Konsole vorgestellt. Dritthersteller Seta brachte in dieser Hinsicht wohl die ungewöhnlichste Nutzung der Möglichkeiten hervor und damit die Fachpresse zum Staunen. Der bald zu erwartende N64-Shogi-Nachfolger nennt ein komplettes Modem sein eigen, Schach-Simpelei-



Bei Tunnelfahrten wird die Strecke manchmal etwas unübersichtlich



Eine Replay-Funktion ist vorgesehen, so kann jedes Rennen noch mal angeschaut werden



en via Telefonleitung sind demnächst in Japan also problemlos möglich.

Daß Seta für seine neueste Rennsimulation *Rev Limit* ähnliches plant, ist wegen den dann entstehenden Geschwindigkeitsverlusten wohl nicht zu erwarten. Auf der japanischen Messe waren zwar beeindruckende Bilder des Spiels, aber bis dato nur ein unausgereiftes Gameplay zu sehen. Nun, da sich die Produktion unaufhaltsam ihrem Ende nähert, spricht die Spielewelt von einer unglaublich realistischen Simulation, die so manchen N64-Besitzer in ihren Bann ziehen wird.

Es sieht also ganz so aus, als würden Namco und Sega im Rennspielsektor ernste Konkurrenz bekommen.

Im wesentlichen wird *Rev Limit Ridge Racer* sehr ähnlich sein, das viele nicht nur im 32-Bit-Bereich, sondern auch in der Spielhalle schon einmal gesehen haben dürften. Neben Standardwagen wird es natürlich zusätzlich besonders heiße Gefährte für die Rennspezialisten unter Euch geben, mit denen Ihr Euch auf den asphaltierten Strecken am Tag, in der Nacht oder bei Regenwetter austoben könnt.

Setas Simulation hat es gewaltig in sich. Die Parcours sind über und über mit trickreichen Schikanen versehen. Die wilde Fahrt erstreckt sich durch enge Tunnel, Brücken, über Land und hat unendlich viele 90-Grad-Kurven zu bieten. Dazu kommen intelligente Computergegner, die alles daran setzen, Euch von der Bahn zu drängen oder Euren fahrbaren Untersatz zu beschädigen. Es wird Euch also wahrlich nicht leichtgemacht, auf den ersten Strecken unter den Besten zu landen, um so die versteckten Kurse und Fahrzeuge freizulegen. Eine besondere



Gute Fahrt mit Mario!

ACHTUNG!

Mario-Fans aufgepaßt! Der italienische Klempner will Euch auch bei Euren Fahrten mit dem Fahrrad begleiten. Von der Firma Abus gibt es jetzt einen Fahrradhelm mit Super-Mario-Motiven. Wie es sich für einen Helden seiner Klasse gehört, zeichnet sich der Helm durch hohe Sicherheitsmerkmale aus. Schweißabsorbierendes Spezialmaterial, ein optimal angelegtes Belüftungssystem sowie das hautfreundliche Kinnpolster garantieren Bequemlichkeit beim Tragen. Abus und TOTAL! verlosen an dieser Stelle gleich zehn dieser tollen Helme. Wenn Ihr zu den Gewinnern gehören wollt, schickt einfach eine ausreichend frankierte Postkarte an:

TOTAL!, Stichwort: Abus, Friedensallee 41.
22765 Hamburg

ABUS

Einsendeschluß: 30.5.97 (Poststempel). Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter des X-plain Verlags und der Firma Abus sowie deren Angehörige dürfen nicht teilnehmen.



Bei der Auswahl der Fahrzeuge wurden Anhänger genauso bedacht wie die Rennprofis



Setas Programmiererteam kitzelt aus dem N64 wahnsinnige Geschwindigkeiten heraus

Zudem bringt Rev Limit auf dem N64 sagenhafte Geschwindigkeiten in exzellenter 3D-Optik zustande, die Euren Adrenalinspiegel ins Unermeßliche steigen lassen. Wie's aussieht, brauchen Nintendo-Besitzer demnächst wirklich nicht mehr neidisch zur PlayStation-Liga zu schauen, die ja in der letz-

ten Zeit beinahe in einer Flut von Racing-Games erstickte. Denn das, was jetzt mit 64-Bit auf Euch zurrollt, läßt auf einiges hoffen. Momentan reißen sich einige deutsche Firmen um den hiesigen Vertrieb von Rev Limit. Man darf gespannt sein, welcher Bewerber wohl das Rennen macht.

Überraschung soll auch auf diejenigen warten, die es schaffen, sich auf allen Parours als Erster zu platzieren. Was dies jedoch letztendlich sein wird, wollte Seta bisher nicht verraten.

Neben unterschiedlichsten Perspektiven, wie etwa aus dem Cockpit heraus oder als Außenansicht, habt Ihr die Wahl, ob Ihr lediglich einen neuen Rundenrekord aufstellen oder ein komplettes Rennen gegen die übrigen Computergegner fahren wollt. Im Zweispieler-Modus könnt Ihr Euch dann ein heißes Kopf-an-Kopf-Rennen liefern. Die Fachpresse durfte den Zweispieler-Splitscreen-Modus schon mal

begutachten, der einen gelungenen Eindruck machte, Bilder gibt es davon allerdings noch keine. An den dort noch fehlenden Computergegnern arbeitet Seta auf vollen Touren. Nach Angaben der Programmierer sollen dadurch letztendlich keine Geschwindigkeitsverluste entstehen, was wirklich eine bemerkenswerte Leistung wäre. Wir werden sehen...

Empfehlenswert ist es auf jeden Fall, im Practice-Modus einige Runden zu drehen. So könnt Ihr nicht nur die Strecken besser kennenlernen, sondern Euch auch langsam an das überaus realistische Fahrverhalten der Flitzer gewöhnen.



LADEN & VERSAND
STRUPPER 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
ACTUA GOLF	40,00	69,90
APHOMETS FLUCH	30,00	59,90
BURNING ROAD	30,00	59,90
COOL BOARDERS	20,00	49,90
DESCENT	20,00	49,90
DISCWORLD	20,00	49,90
EXTREME GAMES	30,00	59,90
FADE TO BLACK	20,00	49,90
LEMMINGS 3D	30,00	59,90
LOMAX	20,00	49,90
MAGIC CARPET	20,00	49,90
OLYMPIC GAMES	20,00	49,90
SHELLSHOCK	20,00	49,90
STAR GLADIATOR	30,00	59,90
TOHSHINDEN 2	20,00	49,90
WORMS	30,00	59,90
X-COM TERROR FROM	30,00	59,90

OHNE SPIEL 349,90 DM

OHNE SPIEL 299,90 DM

55,- DM SPAREN! MIT UMBAU & RGB KABEL 399,90 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
4-4-2 FUSSBALL	89,90
BATTLE STATION	89,90
CROW CITY OF ANGELS	89,90
EPIDEMIC	79,90
EXHUMED	89,90
HEXEN	89,90
INT.SUPERSTAR SOC.	79,90
JET RIDERS	79,90
MECHWARRIOR 2	99,90
MONSTER TRUCK	89,90
NEED FOR SPEED 2	99,90
PORSCHE CHALLENGE	79,90
RAGE RACER	89,90
SAMURAI SHOWDOWN	99,90
STADT DER V. KINDER	99,90
SOULBLADE	89,90
TOTAL NBA'97	79,90

NINTENDO 64

	NEU
NINTENDO 64 DT	399,90
NINTENDO 64 US	599,90
MARIO 64	99,90
PILOTWINGS 64	119,90
TUROK	149,90
SHADOWS OF ..	139,90
WAVE RACE 64	119,90
NEUE TITEL: BITTE ANRUFEN	

SUPER NINTENDO GEBRAUCHTE SPIELE

	ANKAUF	VERKAUF
ACTRAISER	20,00	49,90
AERO THE ACROBAT	10,00	29,90
ALADDIN	20,00	49,90
CHESSMASTER	15,00	39,90
DIE SCHLÜMPFE	30,00	59,90
DONKEY KONG	30,00	59,90
DRAGON	20,00	49,90
F-ZERO	5,00	19,90
ILLUSION OF TIME	30,00	59,90
INT'SUPERST.SOCCER	30,00	59,90
LEMMINGS	30,00	59,90
MARIO WORLD	20,00	49,90
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	39,90

SONSTIGES

	ANKAUF	VERKAUF
3DO	90,00	149,90
JAGUAR	60,00	99,90
MEGA DRIVE	30,00	59,90
GAME BOY	25,00	49,90
SUPER NINTENDO	50,00	99,90
NEO GEO	175,00	249,90
CONTROLLER SN/MD	5,00	14,90
ADAPTER SN	10,00	19,90

SEGA SATURN NEUE SPIELE

	NEU
4-4-2 FUSSBALL	99,90
ANDRETTI RACING	99,90
BLACK DAWN	89,90
DIE HARD ARCADE	99,90
FIFA'97	99,90
HEXEN	99,90
LOST VIKINGS 2	99,90
MANX TT	99,90
MR.BONES	99,90
PINBALL GRAFTTI	99,90
SCORCHER	89,90
SEGA RALLYE	59,90
SOVIET STRIKE	99,90
TEMPEST 2000	89,90
TOMB RAIDER	99,90
VIRTUA COP 2	99,90
WORLD WIDE SOC.'97	99,90

SEGA SATURN GEBRAUCHTE SPIELE

	ANKAUF	VERKAUF
3D LEMMINGS	20,00	49,90
ALIEN TRILOGY	30,00	59,90
BAKU BAKU	20,00	49,90
CYBERIA	20,00	49,90
DAYTONA USA	20,00	49,90
DISCWORLD	20,00	49,90
F1 CHALLENGE	20,00	49,90
GEX	20,00	49,90
IRON STORM	30,00	59,90
MYSTARIA	15,00	39,90
RAYMAN	20,00	49,90
ROAD RASH	30,00	59,90
SHELLSHOCK	20,00	49,90
SIM CITY 2000	20,00	49,90
THE HORDE	15,00	39,90
VICTORY BOXING	15,00	39,90
X-MEN	20,00	49,90

0541 - 66016 & 66017
VERSAND & LADEN OSNABRÜCK

PLAYSTATION	NEU	PLAYSTATION	NEU
BUBSY 3D US	69,90	A-TRAIN DT	49,90
NBA JAM EXTR. US	69,90	PO'ED DT	49,90
NASCAR RACING US	69,90	CHEESY DT	49,90
CRUSADER US	69,90	WHIZZ DT	49,90
2XTREME US	49,90	VIEWPOINT DT	49,90
LOMAX US	49,90	WIPEOUT DT	49,90
DRAGON HEART US	49,90	TEKKEN DT	49,90
MADDEN'97 US	49,90	TOHSHINDEN DT	49,90

ANGEBOTE

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



Neuerdings fast jeden Monat dabei: der blaue Turbo-Igel, diesmal von Christoph Jahn aus Baesweiler

Holerö!

Wie in jedem Monat vielen Dank für Eure zahlreichen Briefe und Zeichnungen! Besonders bedanken wir uns bei **Martina Dimbeck** aus Erding für das selbstgebastelte (Freundschafts-)Armband mit TOTAL!-Motiv – wirklich klasse! Wie angekündigt geht es in der Post diesmal in erster Linie um Fragen, die unvermeidliche „Warum hat Super Mario 64 „nur“ eine 1 bekommen?“-Diskussion oder ähnliches folgt kommenden Monat.

Über Eure große Beteiligung an der Umfrage aus TOTAL! 3/97 haben wir uns sehr gefreut, die Auswertung wird allerdings noch ein bis zwei Monate auf sich warten lassen. Wie immer warten wir gespannt auf Eure Kritik, Meinungen, Anregungen, Zeichnungen und Bilder (möglichst nicht auf kariertem Papier) oder Fotos von Euch (mit oder ohne TOTAL!). 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



Ostern ist zwar schon vorbei, aber uns erreichte der Oster-Yoshi von Thomas Sonsalla (14) aus Berlin noch rechtzeitig

1. Ist in absehbarer Zeit eine Umsetzung des Kinohits **Independence Day** zu erwarten?

T!: Es gibt für die 32-Bitter eine Umsetzung, die beide Elemente des Katastrophenfilms adaptiert hat – in Form von vielen Filmsequenzen und katastrophalem Gameplay. Versionen für Nintendo-Konsolen hat Fox Interactive glücklicherweise nicht angedroht.

2. Wird es außer **Shadows of the Empire** noch andere **Star Wars-Games** wie **Rebel Assault**, **X-Wing** oder **Tie Fighter** für das N64 geben?

Torben Kuhlmann, Sulingen

T!: Bei dem Erfolg von S.o.t.E. besteht daran kein Zweifel! Vermutlich arbeitet LucasArts an neuen Spielen, z. B. zum vierten Kinofilm. Offiziell gibt es keine News, ein FMV-Spiel wie **Rebel Assault** wird aber keinesfalls dabei sein.

In einem Lizenzmagazin habe ich gelesen, daß **Factor 5** mindestens drei Titel für LucasArts entwickelt. Könnt ihr mir mehr darüber sagen? Daniel Jurreit



Leider hat dieser Lark von Günter Unter-rainer (15) aus A-St. Veit den langen Postweg nicht unbeschadet überstanden, u. a. ist ihm ein S abhandengekommen

T!: Stimmt nicht ganz, **Factor 5** hat wohl drei N64-Spiele in Arbeit, aber nicht drei für LucasArts. Wir wissen zwar welche, dürfen aber (noch) nichts darüber schreiben.

Kann man **US- oder Japan-Pads** auch an deutsche **SNES- oder N64-Konsolen** anschließen?

Robert Gaining

T!: Man kann sie anschließen und sogar problemlos damit spielen.

1. Wird sich der **Virtual Boy** nicht mehr mit guter Software aufpäppeln lassen können? **Waterworld** sah doch optisch ganz gut aus.



Ein interessantes Motiv, das den Briefumschlag von Sascha Miller aus Straubing zielt. In welches Spiel hat es den guten Taz da wohl verschlagen?

T!: Laut Howard Lincoln von NoA hat der VB zwar immenses Potential, es werden aufgrund der geringen Verkäufe „momentan“ jedoch keine weiteren Spiele entwickelt.

2. Gibt es noch keine Bilder von **F-Zero 64**?

Dennis Röcker, Besigheim

T!: Ja, gibt es nicht. Das Spiel steht noch ganz am Anfang. Bis zum Jahresende hat Nintendo noch genügend andere Spiele in der Entwicklung, die präsentiert werden können.

1. Ich habe in irgendeinem Konsolenmagazin gelesen, daß **GameTeks Robotech – Crystal Dreams** mit **Macross – Second Dimension** von Tomy völlig identisch sei. Außerdem würde eins der beiden im April in Europa erscheinen. Stimmt das?

T!: **Robotech** und **Macross** sind ein und dasselbe Spiel, nur die Namen sind entsprechend des Anime-Vorbilds unterschiedlich. Tomy übernimmt in Japan für GameTek den Vertrieb.

Anfang März wurde in einer Presseerklärung zu dem Spiel der April als Release-Termin genannt. Daß dieser völlig unrealistisch war, hätte sich jeder Redakteur mit ein wenig gesundem Menschenverstand selbst ausmalen können. Eine realistische Terminangabe gibt es nicht, die Programmierer helfen derzeit bei einem PC-Spiel von GameTek aus.

2. Kann man mit dem **64DD** sinnvoll **Full-Motion-Videsequenzen** realisieren?

Florian

T!: Die 64DD-Hardware unterstützt diese Funktion nicht, abgesehen davon würde man mit 64 Megabyte Speicher auch nicht sehr weit kommen. (Gegenfrage: Ist FMV überhaupt sinnvoll?)

1. Stimmt es, daß Produkte wie **Adapter** und **Action Replays** schädlich für das **SNES** sein können?

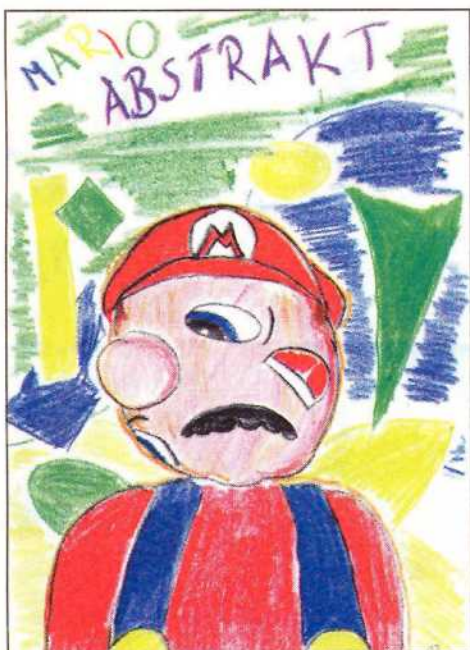
T!: Normalerweise nicht. Nintendo hat dieses zwar ursprünglich behauptet, aber wohl hauptsächlich, um sich gegen eventuelle Garantieansprüche abzuschern, falls jemand z. B. versucht, mit der Brechstange einen Adapter rückwärts in den Modulschacht zu stecken und dabei die Konsole beschädigt.

2. Was ist eigentlich der Unterschied zwischen einem **Rollenspiel** und einem **Action-Adventure**?

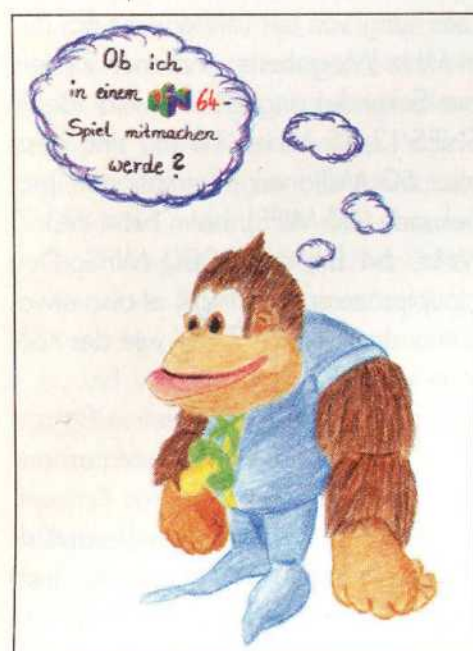
T!: Die subtilen Unterschiede lie-



Hallo, Markus Putnings (aus Straubing). Deine Frage zum Wertungsprinzip kommt leider erst in T! 6/97 dran



Nach übermäßigem Picasso-Konsum
entstand dieses Werk von Xaver Dorner
aus Wasserburg am Inn



nur auf das Einsammeln von irgendwelchen Herzteilen... Vor allem sind die Kämpfe bei Rollenspielen strategischer, während bei Action-Adventures eher Geschick im Umgang mit dem Joypad gefragt ist.

Doch diese feinen Unterschiede zu kennen ist keinesfalls notwendig. Den Oberbegriff Rollenspiele kann man für beide Arten gelten lassen – das hilft auch Mißverständnisse zu vermeiden. Denn schließlich gelten auch rätsellastige Actionspiele wie *Super Metroid* als Action-Adventures.

3. Ich habe mir das N64 nicht nur, aber auch wegen **Rollen-spielen gekauft. Kann man die meisten Spiele dieses Genres nur mit dem 64DD-Laufwerk spielen wie z. B. *Mother 3* und *Zelda 64*?**

Dirk Weber, Bad Salzuflen

TI: Momentan sind neben *Zelda* nur zwei weitere Spiele angekündigt, *Tales of Phantasia* von Namco (die Fortsetzung eines SNES-Spiels) und eines von Imagineer (siehe S. 86). Nicht gerade rosige Aussichten für Genre-Fans, allerdings erfordern gute RPGs eine längere Entwicklungszeit als Action- oder Rennspiele. Es ist also noch nicht aller Tage Abend.

1. Wieso hat Enix Geld in die Euro-Version des nicht so übermäßig tollen *Terranigma* gesteckt, anstatt es für eine US-Umsetzung von *Dragon Quest VI* oder *DQ III* zu verwenden?

T!: Enix hat *Terranigma* im Auftrag von Nintendo of Europe umgesetzt. Das zeigt jedenfalls, daß NoE durchaus ein Herz für Rollenspieler hat. *Dragon Quest* ist vielleicht zu komplex, grafisch zu unspektakulär. Aber es ist durchaus noch eine Umsetzung möglich.

2. Stimmt es, daß Enix ihren neuesten Teil der *Dragon Quest*-Saga für die PlayStation und nicht, wie zuvor angegeben, fürs N64 entwickelt?

T!: Das ist richtig, seitens Enix ist derzeit nur eine PSX-Version angekündigt. DQ-Designer Yuji Horii hat jedoch erst kürzlich sein Interesse an einer 64DD-Version bekundet. Das Problem ist nur, daß Nintendo bis jetzt noch keine Entwicklungssysteme an unabhängige Firmen ausgeliefert hat. Also konnte außer Nintendo auch noch niemand 64DD-Spiele programmieren.



Frage des Monats

„Das Sega Magazin schreibt, daß *Killer Instinct Gold* nie in Deutschland erscheinen wird. Ist das wahr?“ David Müller, Pöschwitz

T!: Hoppla, jetzt macht uns auch das Sega-Magazin im Nintendo-Bereich Konkurrenz ... Abgesehen davon stimmt die Info, sonst wäre sie nicht schon fünf- oder sechsmal in TOTAL! zu lesen gewesen, u. a. in 12/96, 1/97 und 2/97. (P.S.: Entgegen anderslautender Aussagen gibt es sehr wohl Videospiele mit Jackie Chan in der Hauptrolle, aber das nur am Rande ...) ei

3. Ich habe mal irgendwo gelesen, daß **Square** eine Fortsetzung ihres Megahits *Chrono Trigger* und eine von *Secret of Evermore* in Planung oder Arbeit hat. Ist da was dran?

TI: Angekündigt hat Square derzeit PlayStation-Fortsetzungen von so ziemlich allem – außer SoE von Square US, das nicht sehr erfolgreich war. Zu einer CT-Fortsetzung gibt es weder Termine, Infos, Bilder, noch sonst etwas. Dafür hat Square schon zwei Prügelspiele (!) herausgebracht und produziert zudem Renn- und Sportspiele.

4. Ist schon etwas über einen neuen **Secret of Mana**-Teil bekannt?

Deniz Fidan,

T!: Siehe Antwort
3. Allerdings erfreut

sich die *Mana-Reihe* in Japan keinesfalls so großer Beliebtheit wie bei uns, die Verkaufszahlen von *SoM 2* waren fast schon enttäuschend. Daher genießt dieses Spiel bei Square nicht unbedingt oberste Priorität.

1. Ich bin ein großer *Secret of Mana-Fan* und möchte mir gerne **SoM 2** kaufen. Bloß, wo bekomme ich es? Könntet ihr mir einen Versandhändler nennen, der das japanische Spiel hat?

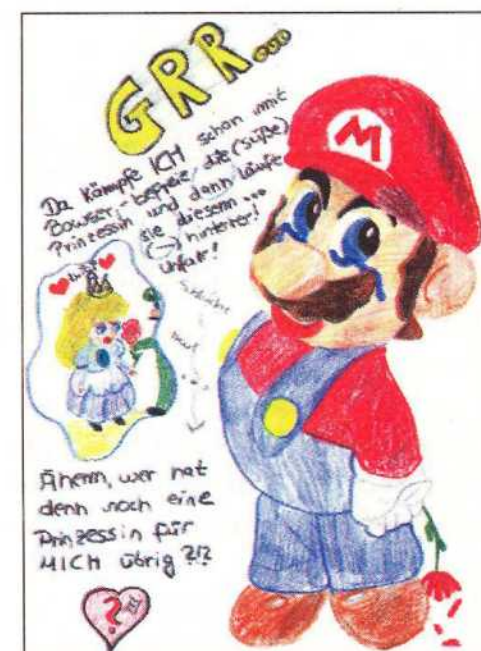
T!: Wir haben bei



Wow! Für Torben Kuhlmann (14) aus Sulingen führen wir verdientmaßen die Zeichnung des Monats wieder ein

T!: SoM 3 gibt es nicht. Dieser Titel war zwar in einigen Versandhändleranzeigen zu lesen, es handelt sich dabei um einen Übertragungsfehler aus dem Japanischen. Der Originaltitel der Fortsetzung von SoM, die wir der Einfachheit halber immer als SoM 2 bezeichnen, lautet *Seiken Densetsu 3* (daher die 3). Unser SoM 1 heißt in Japan *Seiken Densetsu 2*. Teil eins der Serie erschien für Game Boy in den USA als *Final Fantasy Adventure*, bei uns als *Mystic Quest* bekannt. Dies ist also der offizielle Vorgänger von SoM (SNES) und hat weder etwas mit der *Final Fantasy*-Serie noch mit *Mystic Quest* (SNES) zu tun.

1. Wäre es möglich, eine Option zum eigenen Entwerfen von Mario Kart-Strecken als spezielle Zusatzdisk für das 64DD



Britt Andresen (15) aus Großsolt verspricht weitere Zeichnungen. Wir warten! (PS: Kein Akte X-Spiel fürs SNES!)



Der Mana 2-Held stammt von David Müller (13) aus Pöschwitz



Normalerweise drucken wir keine Kopien, bei dieser von Roman Kessler (12), CH-Usler machen wir eine Ausnahme

herauszubringen, die man dann mit dem Mario Kart 64-Modul zusammen nutzen kann/muß und auf welcher man seine Kreationen speichern kann?

TI: Aber natürlich, daß ist ja gerade der Witz des 64DD, daß man darauf so große und komplexe Datenmengen speichern kann. Ein Contruction-Kit für Mario Kart 64 ist zwar nicht angekündigt, aber durchaus möglich. Natürlich müßte das existierende Modul von vornherein daraufhin ausgelegt sein, daß das 64DD unterstützt wird – was vermutlich nicht der Fall ist. Zudem ist fraglich, ob es möglich ist, einen Editor für 3D-Strecken zu designen, den man als Anwender komfortabel bedienen kann.

2. Wie steht es eigentlich mit dem Deutschland-Release von Super Bomberman 4?

Tobias Sünder, Niederhorbach

TI: Auf Deine Frage hin haben wir so gleich bei Laguna (dem deutschen Vertriebspartner von Hudson Soft) nachgefragt und erfahren, daß es keinen geben wird. Sorry!

1. Kommt eurer Meinung nach Final Fantasy VII oder VIII fürs N64? Da ich ein großer FF-Fan bin, würde es mich interessieren, wie der siebte Teil ist.

TI: Das hängt davon ab, wie sich die Verkaufszahlen des N64 in Japan entwickeln. Derzeit ist dort die PlayStation mit (laut Sony) über sechs Millionen verkauften Geräten die erfolgreichste Next-Generation-Konsole. Das N64 dürfte bei zirka zwei Mio. liegen, nach der aktuellen Preissenkung geht es jedoch deutlich aufwärts.

Aufgrund der extrem hohen Produktionskosten (FF VII war vermutlich das teuerste Videospiel überhaupt) setzt Square derzeit einfach auf die (noch) erfolgreichere Konsole.

Um etwas über das Spiel zu erfahren, können wir Dir nur die neXt Level empfehlen. Dort haben wir FF VII in Ausgabe 4/97 mit 90 % zum Spiel des Monats gekürt. 90 % erscheint wenig, wir vermißten jedoch beim Durchspielen ein wenig die Innovationen.

2. Wieso braucht denn Mario Kart 64 96 MBit und Turok, das komplexer aussieht, 64 MBit? Werden da die Daten komprimiert oder so was Ähnliches?

TI: Bei Turok bestehen die Charaktere aus texturierten Polygonen, von denen ein einziges ‚Modell‘ erstellt wird. Das Aussehen der einzelnen Animationsphasen wird dann, basierend auf einigen Key-Frames, in Echtzeit von der Hardware errechnet. Die Charaktere bei MK 64 bestehen hingegen aus Sprites. Für jeden einzelnen Winkel, aus dem Du den Fahrer nebst Kart betrachten kannst, muß ein einzelnes ‚Bild‘ gezeichnet und im Modul abgelegt werden. Das kostet natürlich bei hundert von ‚Einzelbildern‘ enorm viel Speicherplatz. (Schon aus diesem Grund wäre die aufwendige Gestaltung der Charaktere in dieser Form auf einer CD-Konsole nicht möglich. Auf der CD ist zwar genügend Platz, nicht aber im internen Grafikspeicher der Konsole. Dank Cartridge-technik können die Grafikdaten beim N64 ohne Wartezeiten vom Modul ‚nachgeladen‘ werden.)

3. Wie kann man aus einer 16-Bit-Konsole 32 Bit rausholen?

TI: Bit ist die Abkürzung von Binary digit, also binäre Ziffer, die kleinste Informationseinheit in der Computertechnik. Binär bedeutet, daß es für diese einzelne Information zwei Möglichkeiten gibt (entweder Null oder Eins, an oder aus, wie auch immer man es bezeichnen mag).

Diese Zahl kann völlig unterschiedliche Sachverhalte beschreiben. Dies im Detail zu erklären, klingt furchtbar kompliziert, obwohl es eigentlich sehr simpel ist. Allerdings gerät man dabei vom Hundertsten ins Tausendste, wie Du gleich lesen wirst. Also:



Auch Tim Kwanka (13) aus Berlin ist Dragon Ball Z-Fan – offensichtlich!

– Ein Bit ist z. B. die klassische Maßeinheit, in der die Größe eines Programms angegeben wird. Der Speicherplatz ist also z. B. 32 Megabit (und nicht 32 Bit), also 32 Millionen Einheiten groß. (Genaugenommen ist ein Megabit 2 hoch 20, also 1.048.576 Bit.) Die nächsthöhere Einteilungsstufe ist ein Byte, das entspricht 8 Bit. Ein 32-MBit-Modul könnte man also auch als 4-MByte-Modul bezeichnen.

– Bei der Konsole hingegen bedeutet die Bit-Angabe etwas völlig anderes. Es

kennzeichnet, wie viele Bits (also Informationen) ein Chip oder Prozessor in einem Arbeitsschritt verarbeiten kann. (Der Hauptprozessor des NES also acht, der des SNES 16 und der des N64 64.) Entscheidend dabei ist, wie häufig der Hauptprozessor diesen Ar-

beitsschritt pro Sekunde ausführen kann. Dies hängt von der Taktfrequenz ab, die in MHz (Megahertz; Millionen Zyklen pro Sekunde) angegeben wird. Beim SNES (3,75 MHz, 16 Bit) sind dies also 60 Millionen Informationen pro Sekunde (60 MIPS), beim N64 (93,7 MHz, 64 Bit) ca. 6000 MIPS. Der Hauptprozessor des N64 ist also etwa einhundertmal so ‚schnell‘ wie der Kollege im SNES.

– Ein weiterer Bereich, der in Bit angegeben werden kann, ist die Farbanzahl, die ein Computer/eine Konsole darstellen kann. Eine Farbtiefe von 24 Bit bedeutet, daß dieser Rechner in der Lage ist, 2 hoch 24, also ca. 16.778 Millionen verschiedene Farben darzustellen.

4. Was ist oder wie funktioniert ein Virus in einem Programm? Der löscht doch die Dateien – aber wie?

Carmelo Di Fulco, CH-Basel

TI: Holla, Du hast ja Fragen auf Lager. Nur soviel in Kürze: Ein Virus ist selbst ein kleines Computerprogramm, das, sobald es geladen wird und der Rechner es ausführt, alles mögliche machen kann. Das hängt davon ab, welche Befehle der Programmierer in dieses Programm integriert hat.

Wißt ihr schon Genaueres über ein Mega Man 64-Spiel?

Sven Eichelberg, Herbolzheim

TI: (Seufz, jeden Monat dasselbe.) Capcom entwickelt fürs N64 (man spricht von vier Spielen), doch bis dato wurde noch kein Titel angekündigt. Ghouls 'n' Ghosts 64 soll ein heißer Kandidat sein, mit Sicherheit werden die



Hallo, Isabel Heißing (12, aus Solingen)! Wir haben dieses Bild ausgewählt, denn Mario und Luigi im Urlaub hatten wir ja neulich erst

beiden erfolgreichsten Capcom-Serien, Mega Man und Street Fighter, ganz vorne mit dabei sein.

Wenn die Mega (oops) als News vermeldet, Capcom habe Mega Man 64 und Ghouls 'n' Ghost 64, beide „auf Polygonbasis“ und mit „subjektiver Kame-



Mega-Man-Bilder hatten wir ja ewig nicht mehr! Dieses stammt von Yvonne Heipke, Bad Gandersheim

raführung“, angekündigt, die aufgrund des enormen programmiertechnischen Aufwandes erst 1998 erscheinen sollen, sowie ein „zweidimensionales Prügel-spiel mit aufwendigen handgemalten Charakteren“, dann sei das unseren Kollegen vergönnt, schließlich sind diese Angaben nicht unwahrscheinlich. Wir denken uns unsere News nicht aus, und wenn doch, dann sind sie auch deutlich als Vermutungen gekennzeichnet.

In Anzeigen lese ich immer wieder „Turok dt.“, was soviel wie Turok, deutsche Version be-

TOTAL!

LESERSPIEGEL

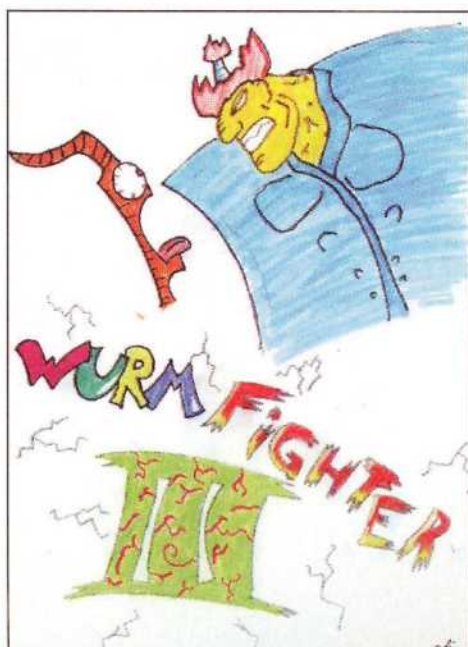
Teil 38



Wir haben es schon immer gewußt: TOTAL!-Leser sind einfach tierisch! Allerdings hat uns Roman Wallner aus Jois nicht verraten, wen dieses Foto zeigt. Wir gehen aber davon aus, daß es sich bei dem abgebildeten Leser (oder der Leserin?) und dem Schreiber nicht um ein und dieselbe Person handelt.

deutet. Wenn „uk“ dahinter steht, bedeutet das (glaube ich) englische Version. Kann man ein Game in der engl. Version auf einem deutschen Gerät spielen?

Marius Kirchner, Neuenbürg



Jim vs. Akuma – ein ungleicher Kampf. Das witzige Motiv zeichnete Robin (ohne Nachnamen, Alter oder Ort)

TI: Ja. Konsolen und Games aus England (also dem United Kingdom) sind zu den Geräten und Spielen aus Deutschland, Österreich, der Schweiz usw. 100%ig kompatibel.

Unter dem Nintendo⁶⁴ ist eine Öffnung, auf der „Ext.“ steht. Wozu ist die?

Huy Duong Quoc, GAP (?)

TI: Wie beim Super Nintendo dient der Expansion Port zum Anschluß von Zusatz-Hardware, in diesem Fall z. B. das 64DD.

Hat Konami ein neues Abenteuer der vier grünen Pizzaliebhaber in Arbeit?

Fadi El-Majzoub, Stuttgart

TI: Nein, denn die Turtles sind schon lange keine zugkräftige Lizenz mehr.

Spielt ihr in eurer Freizeit PlayStation oder Saturn?

Holger Reinhardt, Düsseldorf

TI: Natürlich, aber nicht nur in unserer Freizeit. Sonst hätten wir auch Probleme, in unserem Multiformat-Magazin neXt Level über diese Systeme zu berichten. Doch auch ohne die XL würden wir das tun, denn erstens gibt es einige sehr gute 32-Bit-Spiele, und zweitens muß man auch als Redakteur eines Nintendo-only-Magazins den Überblick über alle Konsolenspiele haben.

1. Warum habt ihr den Virtual Boy aus dem TOTAL!-Logo herausgenommen? Ohne seid ihr nicht 100 % Nintendo.

TI: Die Game&Watch-LCD-Spiele oder diverse Spielkarten sind auch von Nintendo und stehen nicht auf dem Cover.

Wir können nicht mit dem Virtual Boy (bzw. Berichten über den VB) auf dem Cover werben, wenn wir keine Berichte zu diesem Thema bringen. Mit unserem Rückblick in TOTAL! 10/96 ist alles zu dem Flop gesagt worden, Neuigkeiten wird es wohl keine mehr geben.

2. Kommt nun der Farb-Game-Boy oder kommt er nicht?

Roland Pohl, Ingolstadt

TI: Project Atlantis ist vorerst abgetaucht, da bei Nintendo niemand Zeit hat, dafür Spiele zu entwickeln. Es handelt sich dabei übrigens nicht um einen Game Boy mit Farbbildschirm, sondern um ein neues Gerät.

1. Wird es für das N64 so eine Art Schalter geben, damit man sowohl das N64 als auch das SNES am Fernseher angeschlossen haben kann? Nur weil man sich ein N64 gekauft hat, heißt das ja nicht gleich, daß man das SNES nie wieder anschaut, oder?

TI: Ein Umschalter ist nicht notwendig, da das N64 das gleiche Kabel nutzt

wie das SNES und somit nur an der Konsole umgesteckt werden muß.

2. Wenn ihr euch ein Sim City-Modul kaufen wolltet, würdet ihr euch dann eher die ältere Version oder die neuere kaufen? Oder soll ich mir lieber eine PC-Version zulegen?

Maria Perfahl, Burglengenfeld

TI: Sim City 2000 ist komplexer als der Vorgänger, hardware-übergreifend ist Sim City 2000 für PC die beste Version. Für das SNES ist das alte Sim City allerdings deutlich besser, da der Nachfolger dort technisch zu schlecht ist.

1. Was heißt eigentlich Arcade?

TI: Arcade ist der englische (Fach-)Ausdruck für Spielhalle. Arcade-Games sind also Spielautomaten.

2. Was hat es mit dem Power-Slide bei Super Mario Kart auf sich?

Sebastian, CH-Luzern

TI: Um den Power-Slide auszuführen, muß man in eine Kurve hineinspringen, den R- oder L-Button während des Schleuderns gedrückt halten und erst zum Kurvenausgang loslassen.



Konamis neuester Goemon/Mystical Ninja-Teil läßt noch ein paar Monate auf sich warten, die passende Zeichnung von Knezevic Tomislav (14) aus München ist schon da. (Wenn Du Mah Jong lernen willst, solltest Du Dir ein Buch mit den Regeln kaufen.)



Diese originelle Zeichnung stammt erneut von Thomas Sonsalla (vgl. S. 14). Auch das dritte Bild („Surfin’ Toad“) hat uns sehr gut gefallen. Mehr davon!

3X ABO-TOTAL!

Jeder, der jetzt TOTAL! für zwölf Monate abonniert, darf sich eine der tollen Videokassetten aussuchen (Bitte auf der Abo-Karte ankreuzen!).

Abo-Prämie 1

Super Mario 64 + PilotWings 64



Das 30minütige VHS-Video zeigt Euch die genialen Welten von *Super Mario 64* und entführt Euch mit *PilotWings 64* in schwindelnde Höhen.

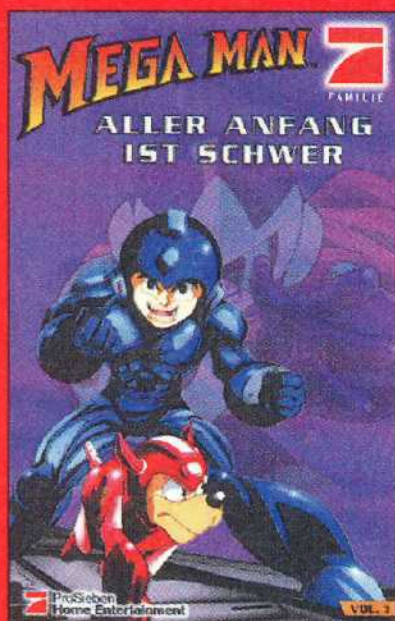


Abo-Prämie 2

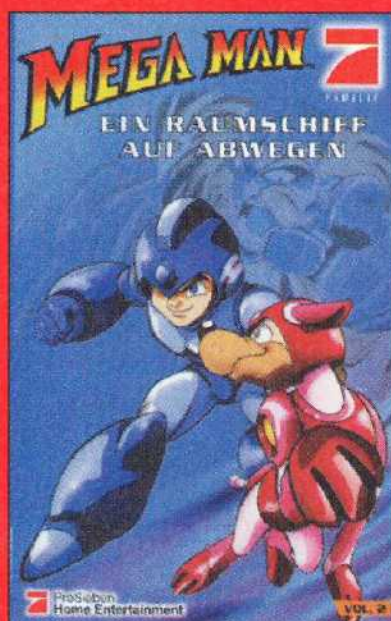
Mega Man

Die VHS-Videos enthalten jeweils zwei verschiedene Mega Man-Abenteuer. Die Gesamtlaufzeit einer einzelnen Kassette beträgt zirka 47 Minuten. Wenn Ihr schon TOTAL!-Abonnent seid, könnt Ihr die Mega-Man-Collection auch bestellen (siehe Sonderkarte).

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



Folge 1:
Aller Anfang ist schwer



Folge 2:
Ein Raumschiff auf Abwegen



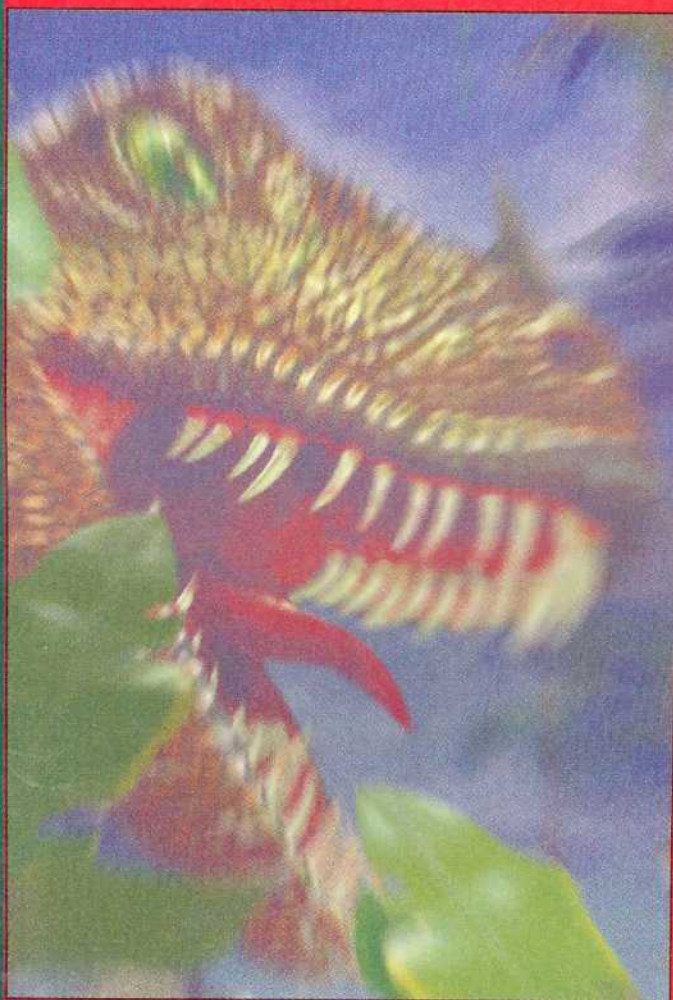
Folge 3:
Dr. Wileys Traummaschine



Folge 4:
Mega Man im Kleinformat

Abo-Prämie 3

Turok



Ein First-Person-Shooter der Superlative, das ist *Turok – Dinosaur Hunter*. Mit diesem VHS-Video könnt Ihr Euch einen Überblick über Acclaims Nintendo⁶⁴-Debüt verschaffen. Es zeigt einen Querschnitt des neuen Superhits für das N64. Taucht ein in die phantastische Welt voller Gefahren und Geheimnisse. Ihr werdet begeistert sein, was zwei Jahre intensive Entwicklungsarbeit auf den Bildschirm zaubern können! (Laufzeit: 5 Min.)

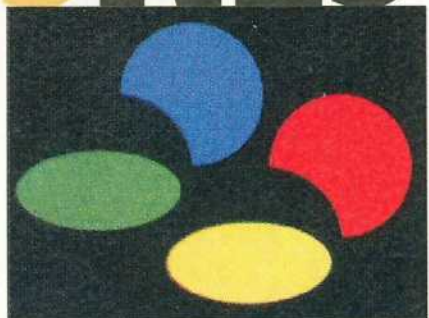


Infos zum Abo:

Wer TOTAL! abonniert, spart nicht nur knapp 10 DM im Jahr, sondern auch den Weg zum Zeitschriftenhändler! Außerdem habt Ihr so jeden Monat die brandheißen Infos zu aktuellen Nintendo-Spielen zwei Tage früher als alle anderen. Ein Abonnement lohnt sich also auf jeden Fall! Wer Fragen zu bestehenden Abos hat, wendet sich bitte an: TOTAL! Abo Club, Frau Krüger, Bahndamm 9, 23617 Stockelsdorf bei Lübeck. Telefonisch ist der TOTAL! Abo Club erreichbar unter: 0451 – 4904158

Abokarte ausfüllen

SNES



DIE GEHEIMEN PROJEKTE VON N.C.L. ???

Was können SNES-Besitzer in Zukunft für ihre Konsole erwarten? Wirft man einen Blick in die Ankündigungslisten der Software-Hersteller, ist die Antwort ebenso einfach wie unerfreulich: herzlich wenig! Auf den diversen Fachmessen rund um die Welt werden seit geraumer Zeit stolz Unmengen von PlayStation-Games sowie einige Saturn-Spiele und N64-Projekte präsentiert, doch fragt man nach 16-Bit-Software, erntet man nur verständnisloses bis mitleidiges Kopfschütteln. Die wenigen letzten Nachzügler der jüngsten Zeit werden eher unauffällig und ohne großen Aufwand in den Handel gebracht.

AKTE



N

intendo⁶⁴, Super Mario 64, 64-Bit-Technik, Transparenzeffekte, Mip-Mapping ..., viele können es sicherlich schon nicht mehr hören, und einigen mag die „Technik-Revolution“ und das „beste Videospiel der Welt“ schon zu den Ohren rauskommen. Schließlich will oder kann nicht jeder Nintendo-Fan 500 Mark für eine neue Konsole und ein Spiel (oder gut 700 DM, falls es noch ein zweites Spiel, ein zweiter Controller oder eine Memory-Card sein soll, ohne die es zum Beispiel bei Turok – Dinosaur Hunter gar nicht geht) hinblättern. Und warum auch? Das Super Nintendo, in Deutschland seit etwa fünf Jahren auf dem Markt, zeigt nicht nur durch die Render-Wunder der Donkey Kong Country-Serie, daß es noch lange

nicht

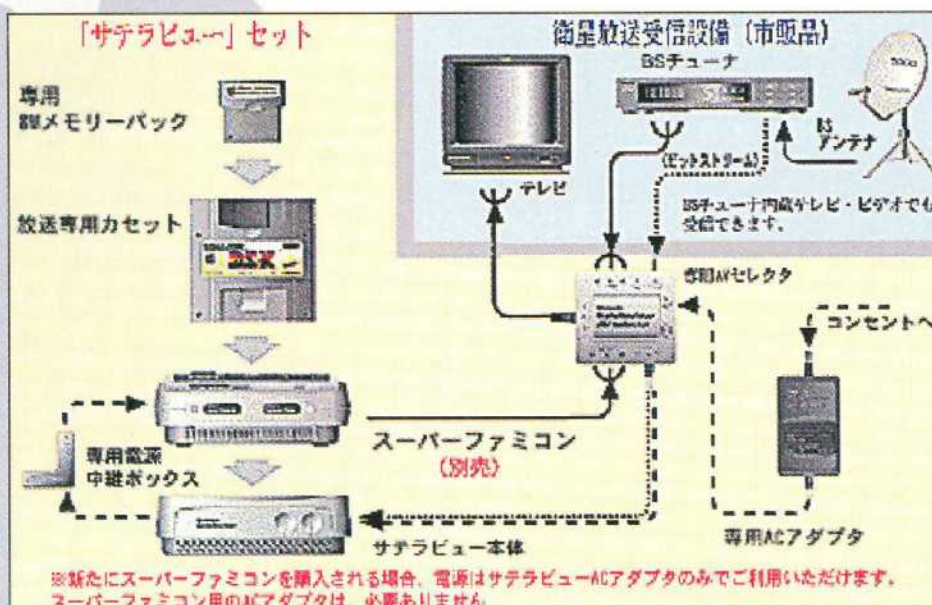
zum alten Eis gehören müßte.

Bei über 2,5 Millionen verkauften Geräten (Weltweit sind es laut Nintendo über 40 Millionen!) gibt es für neue SNES-Spiele also eine gewaltige Zielgruppe.

Wir wollen an dieser Stelle aber nicht darüber philosophieren, warum die Software-Hersteller das SNES dennoch vernachlässigen. Zumindest Nintendo selbst wird sich der großen Fangemeinde verpflichtet fühlen, sollte man annehmen. Das tut Nintendo

sicherlich auch, doch abgesehen von dem bereits erhältlichen, hervorragenden Spieleangebot stellt Big N wenig Neues in Aussicht, auf das man sich freuen könnte. Nintendos Entwicklungsabteilungen in Japan arbeiten derzeit mit Mann und Maus an N64-Projekten.

40 MILLIONEN VERKAUFTE SUPER- NINTENDO-KONSOLEN



Diese schematische Abbildung veranschaulicht den Aufbau des japanischen Satellaview-Systems. Per Satellit (bzw. Kabelnetz) werden zu genau festgelegten Zeiten, die einer Art Programmzeitschrift zu entnehmen sind, Spiele übertragen, die in dem 32-MBit-großen SRAM-Speicher der Zusatzhardware gespeichert werden können. Mit einer ähnlichen Technik arbeitet auch der US-amerikanische Sega Channel für das Mega Drive

F-Zero



DAS ORIGINAL

F-Zero war 1990 (bzw. 1992 in Europa) zusammen mit Super Mario World und PilotWings eines der allerersten SNES-Spiele. Eine Fortsetzung für das N64 ist bereits angekündigt.

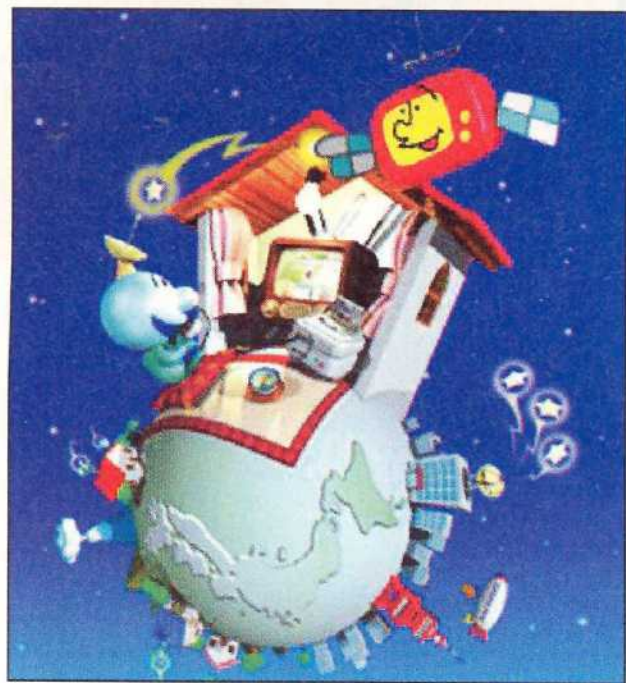


Eine Render-Intro ist nur eine der optischen Verbesserungen des F-Zero-Updates

Die neuen Boliden des F-Zero-Updates ähneln in ihrer Farbgebung und ihren Farbeigenschaften den Vorgängern, sehen jedoch wesentlich imposanter aus



Hier seht Ihr die neuen Maschinen im Einsatz, und zwar auf den altbekannten Strecken Death Wind und Silence. Von dem zusätzlichen Kurs gibt es leider noch keine Abbildungen



Mit solch kitschigen Zeichnungen bewirbt NCL (Nintendo Company Limited = Nintendo Japan) das Satellaview

Hier rächt sich die von Firmenboß Hiroshi Yamauchi vor zwei Jahren vollmundig verkündete Firmenphilosophie: daß man die zukünftigen Nintendo⁶⁴-Besitzer nicht mit einer Flut von mittelmäßiger Software diverser, unabhängiger Hersteller überschwemmen will, sondern mit einer geringen Anzahl qualitativ hochwertiger Software. Und für die werde Nintendo schon selbst sorgen. Das tut man nun offenbar auch, doch die etablierte Vorgänger-Konsole muß darunter leiden. Müssen sich SNES-Besitzer also wirklich mit einer Komplettierung der Spielesammlungen begnügen, in der Hoffnung, daß Rare zu Weihnachten den vierten Teil der DKC-Reihe

abliefern? Nicht unbedingt, denn bei eingehender Untersuchung lassen sich einige interessante Ideen spinnen. Auf der Suche nach einem Silberstreif am Horizont richtet sich der Blick unweigerlich gen fernen Osten. In Japan ist das SNES zwar noch „unaktueller“ (Es ist seit 1990 auf dem Markt, die 32-Bitter seit Ende 1994.), aber noch lange nicht tot. Seit April 1995 gibt es dort das sogenannte Satellaview. Hierbei handelt es sich um eine Zusatzhardware für das SNES (bzw. Super Famicom, wie es in Japan heißt), die an den Extension-Port auf der Unterseite der Konsole angeschlossen wird. Mit diesem Gerät lassen sich nun ähnlich wie mit einem Modem für Computer Daten empfangen. Für Europa ist dieses ganze System zwar völlig ausgeschlossen – selbst für das fortschrittlichere Amerika steht es derzeit nicht zur Diskussion –, interessant für uns ist jedoch, welche exklusiven Spiele da so unter anderem gesendet werden. Und spätestens hier sollte man hellhörig werden:

AUSSERHALB JAPANS STEHT SATELLAVIEW NICHT ZUR DISKUSSION

kannten, sie weisen jedoch abweichende Fahreigenschaften auf. Blue Thunder ist eine „tiefergelegte“ Version des ausgewogenen Blue Falcon. Luna Bomber ist der Wendigste im Feld, Fire Scorpion bietet die höchste Endgeschwindigkeit und Green Amazone ist durch seine Stabilität besonders für aggressive Fahrer geeignet. Neu im Programm ist außerdem ein besonderer Trainings-Modus.

Zugegeben, bislang beschränken sich die Neuerungen auf wenige kosmetische Details. Eines der interessantesten Features der Satellaview-Spiele ist jedoch, daß die Programme nachträglich erweitert werden können. Mit zusätzlichen neuen Strecken ist also durchaus zu rechnen. Außerdem gibt es ein weiteres Satellaview-Highlight, bei dem noch mehr Super-Nintendo-Besitzer aufhorchen dürften, und dies ist nichts Geringeres als ...

zelda

F-zero 2

Nun, eine rundumerneuerte Fortsetzung des beliebten Rennspielklassikers ist es zwar nicht, was unsere Kollegen im Land der aufgehenden Sonne aus dem Äther ins heimische Wohnzimmer geschickt bekommen, aber immerhin ein Update. Neben vier neuen, gerenderten Fahrzeugen wird zum Beispiel eine neue Strecke geboten. Die Flitzer entsprechen in ihrer Farbgebung den be-

Viele werden sich sicherlich noch an das Zelda All-Stars-Gerücht erinnern, das vor über einem Jahr die Runde machte. Der Hintergrund dafür ist heute hinlänglich bekannt: die Info, Nintendo und Square arbeiten gemeinsam an einem Nintendo-Rollenspiel mit Rendergrafik. Natürlich erwartete alle Welt ein Zelda-Spiel, das überraschende Ergebnis dieser einmaligen Kooperation war jedoch Super Mario RPG, das Europa aufgrund des Zerwürfnisses zwischen Nintendo und Square

Zelda

Die angegebenen Jahreszahlen entsprechen der Erstveröffentlichung in Japan. Im allgemeinen gilt Zelda III als das beste Spiel der Serie, doch die Game-Boy-Variante übertrifft in vielen Bereichen den großen Bruder. Nutzlose Info am Rande: 1990 gab es sogar eine Game&Watch-Version mit Doppelbildschirm!



The Legend of Zelda (NES, 1987)



Zelda II - The Adventure of Link (NES, 1989)



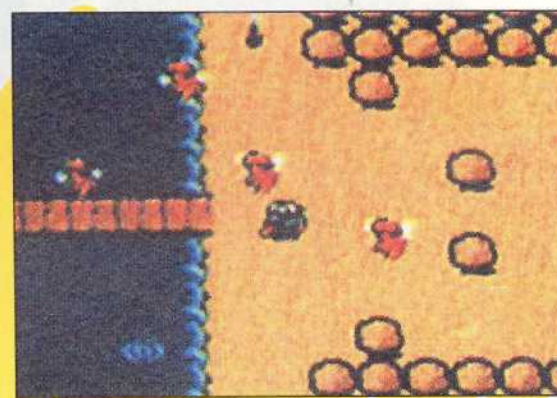
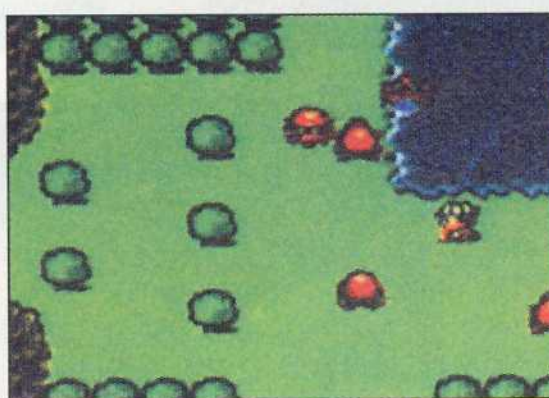
Zelda III - A Link to the Past (SNES, 1991)



Zelda IV - Link's Awakening (GB, 1993)



The Legend of Zelda 64 (N64) ist für Ende 1997 angekündigt



Vom Westen völlig unbeachtet erschien im September 1995 eine Satellaview-Version. Wir haben für Euch tief in der Asservatenkammer gegraben und einige Bilder aufgetrieben. Da es das Satellaview in Deutschland nicht gibt (Eine Import-Version würde ohne den entsprechenden Programmsender verständlicherweise nicht allzuviel Sinn machen.), können wir leider keine eigenen Screenshots machen



Während das 95er Spiel durch seinen unpassenden Grafikstil irritiert, orientiert sich die aktuelle Version eindeutig an Zelda - A Link to the Past



wohl für alle Zeiten vorenthalten bleiben wird. (Zur Info: Da Square für die Programmierung verantwortlich zeichnete, kann Nintendo nicht selbst eine PAL-Umsetzung vornehmen.) Allerdings gab es Ende 1995 bereits ein Zelda-Spiel für das Satellaview-System, im Wesentlichen eine Umsetzung des ersten NES-Titels. Die Grafik wurde geringfügig verbessert, war aber weit entfernt von der liebevoll designten Optik des SNES-Klassikers Zelda - A

Link to the Past. Ein wenig glückliches Händchen bewies Nintendo bei der Entscheidung, den grüngekleideten Zipfelmützenträger Link durch das Satellaview-Maskottchen zu ersetzen. Vor wenigen Wochen wurde zudem ein neues Spiel veröffentlicht: Zelda - The Mysterious Stone Tablet, das grafisch der SNES-Hardware schon eher gerecht wird und ein neues, eigenständiges Adventure darstellt sowie neue Dungeons, Gegner und Rätsel bietet. Originellstes

Feature des Satellaview-Spiels ist jedoch, daß man erstmals die Rolle Prinzessin Zeldas selbst übernehmen kann. Was nützen diese Spiele aber dem hiesigen Nintendo-Fan, außer, daß sie ein zusätzlicher Anreiz sind, nach Japan auszuwandern, dem Land der Rollenspiele und der Action-Adventures, der Mangas und Animes, ... Andererseits: Offensichtlich existieren im Hause Nintendo Titel auf Super-Nintendo-Basis, die ohne allzu großen programmiertechnischen Aufwand in die Form von

Earthbound

WIRD ES DIESE SPIELE JEMALS IN DEUTSCHLAND GEBEN?



DAS SEQUEL

Ein Indiz dafür, daß Earthbound beileibe kein schlechtes Spiel ist, ist die geplante Fortsetzung für das 64DD. Der ungewöhnliche Grafikstil erinnert ein wenig an LucasArts Maniac Mansion-Nachfolger Day of the Tentacle für PCs.

Der Designer der Mother-Serie, Shigesato Itoi, ist berüchtigt für seine Spiele der „etwas anderen Art“. Bevor er die Arbeit an Earthbound 64 begann, designte er eine Angelsimulation für das SNES. Er äußerte sich begeistert von der Möglichkeit, ein N64-Angelspiel mit Rumble-Pak-Unterstützung zu kreieren (P.S.: Wer dieses für einen verspäteten Aprilscherz hält, liegt falsch. Diese Info entspricht den Tatsachen.)



Der Kampfbildschirm von Earthbound verwöhnt (?) das Auge des Spielers mit psychedelischen Farbspielereien. Wer sich jedoch auf die ungewöhnliche Optik einläßt, entdeckt ein in seiner Art einzigartiges und durchaus witziges Spiel – falls man sich mit dem skurrilen Stil anfreunden kann, was nicht jedem gelingt

handelsüblichen SNES-Modulen gewandelt werden könnten. Ein wenig Übersetzungsarbeit, Marketingaufwand und Produktionskosten sollten für 2,5 Millionen Super-Nintendo-Besitzer allein in Deutschland doch wohl nicht zu viel verlangt sein ...

Rollenspiele

Dies sind also die recht ungewöhnlichen Optionen für 1997, aber das ist natürlich nicht alles. Mittlerweile schwört auch Nintendo of Europe auf die Wichtigkeit von Rollenspielen. Zwar läßt sich mit diesem Genre kein Mega-Erfolg à la DKC feiern (ca. 500.000 verkaufte Spiele), aber eine feste Zielgruppe zwischen 120.000 (Illusion of Time) und etwa 150.000 (Secret of Mana) Einheiten ist aus marketingtechnischen Gesichtspunkten auch nicht von Pappe. Terranigma z. B. wurde bei Enix von Nintendo extra für Europa in Auftrag gegeben. Allerdings muß Nintendo nicht bei anderen Firmen nach guten RPGs suchen, denn einige Vertreter finden sich im hauseigenen Programm. Da wäre zum einen die Fire Emblem-Serie, die mit vier Teilen in Japan recht erfolgreich war, es aber bislang noch nicht einmal nach Amerika geschafft hat.

Langjährige TOTAL-Leser erinnern sich zudem vielleicht noch an Earthbound (US-Import; O-Titel Mother 2), das wir in Ausgabe 8/95 mit einer 2+ getestet haben. Unsere Nachfragen bei Big N ergaben, daß eine PAL-Umsetzung dieses Spiels damals erörtert wurde. Man halte es jedoch für den hiesigen Geschmack für relativ ungeeignet, zumal typische Rollenspielelemente wie Magie, Fantasy-Story, Drachen, strahlende Helden, Dämonen und finstere Zauberer Earthbound völlig abgingen. Zugegeben, die Zutaten des Spiels sind wie Sushi mit Popcornbeilage: Gegner wie New Age Retro Hippies, Waffen wie Kampf-Jojos und eine Umgebung, die an ein Amerika aus kitschigen Fernsehserien der 50er Jahre erinnert, sind nicht das, was man von einem RPG erwartet. Wer sich jedoch auf die Mischung aus abstruser Story und skurrilem Humor einläßt, wird von den spielerischen Qualitäten angenehm überrascht. Nicht umsonst zählt die Fortsetzung dieser japanischen Kultserie zu den ersten 64DD-Spielen. Und sollte die Zusatzhardware für Nintendos hochgelobten 64-Bitter wider Erwarten doch im kommenden Jahr im Westen auf den Markt gebracht werden, kann es ja wohl nicht schaden, wenn die Fan-Gemeinde zumindest einen der Vorgänger schon kennt, oder?



Die RPG-Serie Fire Emblem von Nintendo debütierte auf dem NES. Der vierte und vorerst letzte Teil erschien am 14.5.1996 für das SNES

N64

1 Spieler

GT Interactive

ab September

DOOM 64



Kaum ein Genre ist so umstritten wie das der First-Person-Shooter. Momentan bastelt Williams an einem äußerst vielversprechenden Vertreter dieses Genres.

Auf dieses Spiel hat die Nintendo⁶⁴-Fangemeinde gewartet. Nach Acclams sensationellem *Turok – Dinosaur Hunter* schickt sich *Doom 64* ab September an, in den Olymp der 64-Bit-Action-Spektakel aufzusteigen. Bereits auf der Electronic Entertainment Exposition, die im Mai vergangenen Jahres in Los Angeles stattfand, wurden erste Bilder des potentiellen N64-Überfliegers präsentiert. In den Vereinigten Staaten ist das Game bereits erhältlich, an der PAL-Version wird momentan mit Hochdruck gearbeitet. Einige der einst angekündigten Features sind im Laufe der Entwicklungsphase leider auf der Strecke geblieben. Im Gegensatz zu den an-



Die Lost Souls sind sehr hartnäckige Gegner. Die fliegenden Totenköpfe verfolgen Euch gnadenlos und treten meistens gleich in Scharen auf. Einige gezielte Schrotflintentreffer schaffen jedoch Abhilfe.

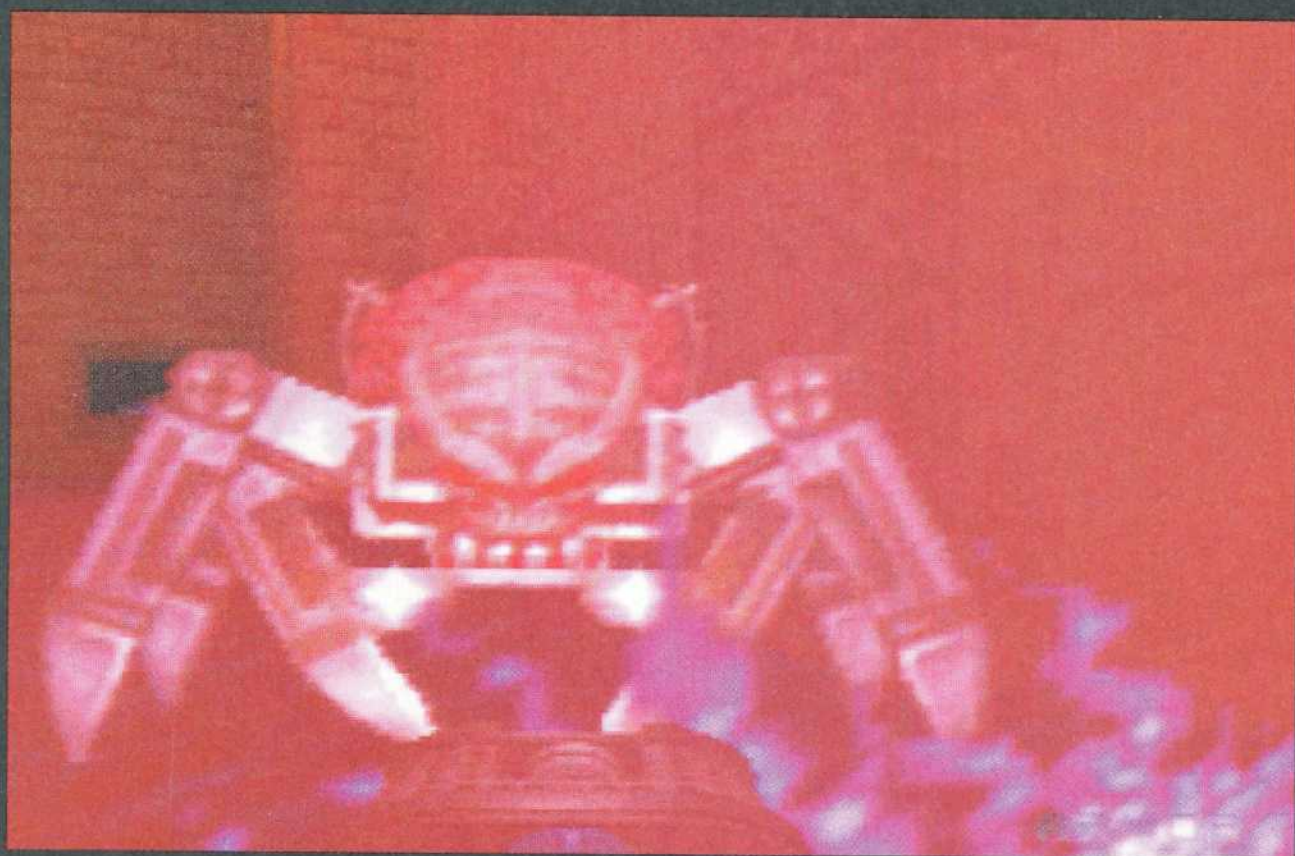
gekündigten, genreverwandten Titeln *Duke Nukem 64* und *Hexen 64* bietet *Doom 64* beispielsweise keinen Vierspieler-Simultanmodus. Das ist jedoch zu verschmerzen, da die Alien-Hatz auch im Alleingang sehr unterhaltsam ist. Insgesamt werden 32 völlig neue Spielabschnitte geboten, die es größtenteils wirklich in sich haben. Schon nach den ersten beiden Stages, die zur Eingewöhnung dienen, geht es zur Sache. Damit Ihr nicht immer wieder von vorne anfangen müßt, ist eine Paßwortoption enthalten. Besitzern eines Memory Pak bleibt das Eingeben des zwölfstel-

HEISSE 3D-ACTION IN DÜSTEREM AMBIENTE

Automapping



Dank der praktischen Übersichtskarte, die Ihr jederzeit aufrufen könnt, verliert Ihr auch in sehr komplexen Spielabschnitten nicht die Orientierung.



Der Arachnotron ist eine der furchterregendsten kybernetischen Lebensformen aus Doom 64. Neben erstaunlich intelligentem Kampfverhalten zeichnet sich die Robotspinne vor allem durch beachtliche Feuerkraft aus



Der Cyberdemon ist das personifizierte Böse. Seinen Attacken entgehen nur geübte Hobby-Marines



Geht Euch in hektischen Situationen die Munition aus, habt Ihr die Möglichkeit, Euren Widersacher mit einer linken Geraden ins Reich der Träume zu befördern. Zugegeben, Nahkampf mit dermaßen häßlichen Gegnern ist nichts für jedermann

ligen Codes erspart. Im Gegensatz zu den Settings der Optionen läßt sich der aktuelle Spielstand problemlos abspeichern. In den großangelegten Szenarien tummeln sich stets eine Vielzahl blutrünstiger Gegner. Äußerlich sind die Kreaturen recht unterschiedlich, eines haben sie jedoch gemeinsam: Alle haben es auf Euch abgesehen. Neben untoten Marinesoldaten, die mit Schrotflinten bewaffnet sind, trachten Euch Imps, kybernetische Spinnen und ausgewachsene Dämonen nach dem Leben. Doch Ihr steht der Schar der Angreifer nicht wehrlos gegenüber. Ne-



ben einem 45er-Colt umfaßt das Waffenarsenal Shotguns, Plasmakanonen, Maschinengewehre, Raketenwerfer und die BFG 9000. Diese Feuerwaffe sieht nicht nur bedrohlich aus, ihre explosiven Projektile wirken sich auch verheerend auf organisches Leben aus. Am besten eignet sich die BFG 9000 dazu, ganze Räume von lästigen Gegnern zu säubern. Neben Euren Widersachern müßt Ihr auch die Munitionsanzeige im Auge behalten. Besonders in hektischen Situationen entleeren sich die Magazine

GRAUENHAFTHE GEGNER UND GRUSELIGE LEVEL

durchschlagkräftiger Waffen wie zum Beispiel der Plasmakanone oder der Chaingun sehr schnell. Doch speziell für heikle Situationen bietet Doom 64 eine besonders effektive Nahkampfwaffe: die doppelschneidige Motorsäge. Mit einer gezielten Chainsaw-Attacke könnt Ihr die meisten Monster schnell, aber nicht gerade schmerzlos in die ewigen Jagdgründe schicken.

Neben heißen Feuergefechten bieten beinahe alle Stages knackige Rätsleinlagen. Erst durch geschicktes Umlegen von bestimmten Hebeln und Schaltern werden beispielsweise versteckte Tore und Levelpassagen freigelegt. In stark verwinkelten

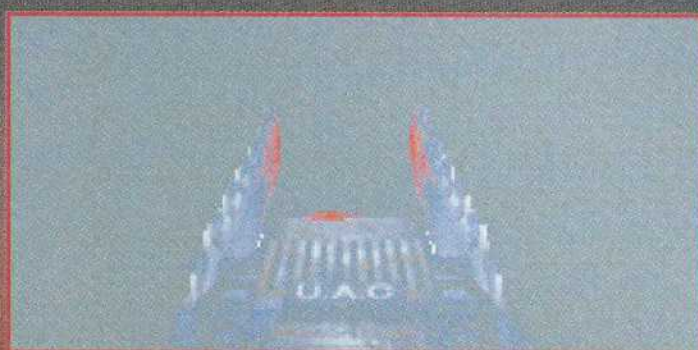


Beim Abfeuern einer Rakete ist Vorsicht geboten: Eine Detonation in Eurer unmittelbaren Nähe hat fatale Folgen ...

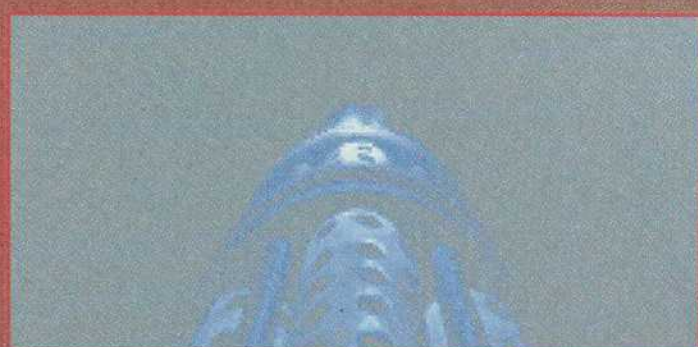
DOOM 64



Die Waffen



Die Schrotflinte ist der Klassiker unter den Doom 64-Waffen. Sie wird in einfacher und doppelstündiger Ausführung geliefert. Die zweischneidige Motorsäge ist zwar nicht sehr handlich, dafür um so effektiver.



Die Plasmakanone (linkes Bild) eignet sich hervorragend für flüchtende Feinde. Die großkalibrige Chaingun (rechtes Bild) ist auch nicht von schlechtem Eben. Sie verbraucht jedoch in kurzer Zeit große Mengen an Munition.



Der Raketenwerfer (linkes Bild) ist nur mit Vorsicht zu genießen. Auf kurze Distanz können die Explosivgeschosse auch für den Schützen böse Folgen haben. Der Name der „Big Fat Gun 9000“ (rechtes Bild) dürfte wohl für sich sprechen ...

oder sehr weitläufigen Szenarien verliert der Spieler dank der praktischen Automapping-Funktion nicht die Übersicht.

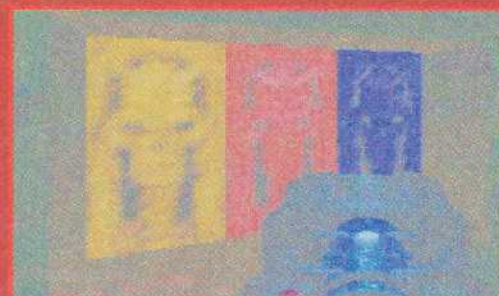
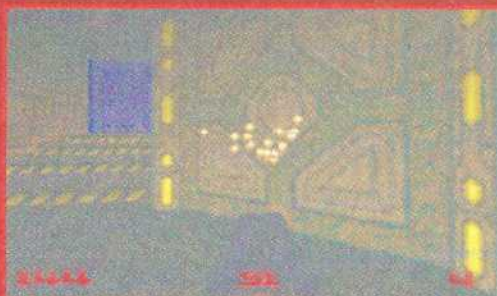
Eine weitere Besonderheit, die *Doom 64* bietet, sind die vielen versteckten Extras. Diese befinden sich zumeist in Bonusräumen, die nur schwer zu erreichen sind. Neben Power-Rüstungen finden Ihr in den Secret-Areas häufig Items, die Euch vorübergehend unverwundbar oder unsichtbar machen. Darüber hinaus versetzt Euch ein bestimmtes Extra in den Berserk-Modus, der es Euch für kurze Zeit ermöglicht, auch größere Gegner mit Faustschlägen auszuschalten. Leider ist es dem Spieler nicht möglich, seinen

Blick nach oben oder unten zu richten. Zudem kann der *Doom 64*-Held nicht klettern, schwimmen oder springen, was das 3D-Abenteuer nicht gerade abwechslungsreicher macht. Einige Action-Puristen finden jedoch vielleicht gerade an der Simplizität Gefallen.

Ähnlich wie das Spektakel rund um den Acclaim-Indianer bietet *Doom 64* eine gelungene Steuerung. Ihr könnt Euch durch die finsternen Gänge schleichen oder lossputzen, die Schrittgeschwindigkeit Eures Helden läßt sich stufenlos variieren. Anscheinend legen die Entwickler nicht nur Wert auf gutes Gameplay, auch die grafische Umsetzung des, zugegeben nicht gerade origi-

nellen, Spielkonzepts, ist vielversprechend. Um mit dem momentanen Genre-Referenztitel *Turok – Dinosaur Hunter* mithalten zu können, greifen die Programmierer tief in die 64-Bit-Trickkiste. Neben mehr oder weniger aufwendigem Echtzeit-Lighting sorgen in einigen Stages beeindruckende, teilweise sogar farbige Nebeneffekte für die passende Atmosphäre. Im Gegensatz zu *Turok – Dinosaur Hunter* bestehen die Gegner nicht aus Polygonen, sondern aus Bitmap-Grafik. Das hat zwar den Vorteil, daß der N64-Hauptprozessor besonders bei hohem Sprite-Aufkommen entlastet wird, hinsichtlich ihrer Bewegungsabläufe können die *Doom 64*-

Rätsel



In jedem Spielabschnitt müßt Ihr eine Reihe verschiedenfarbiger Keycards finden. Nur wenn Ihr im Besitz dieser Schlüssel seid, kommt Ihr weiter ...

Die Charaktere



Arachnotron



Demon Bull



Cyberdemon



Hellknight



Zombieman



Baron of Hell



Cacodemon



Mancubus

Beim Design der Gegner waren die Entwickler wirklich kreativ. Die Charaktere könnten einem Horror-Science-fiction-Streifen entsprungen sein. Da es bei Doom 64 beileibe nicht gerade zimperlich zugeht, sollten besonders jüngere N64-User und zarte Gemüter von dem Game Abstand nehmen



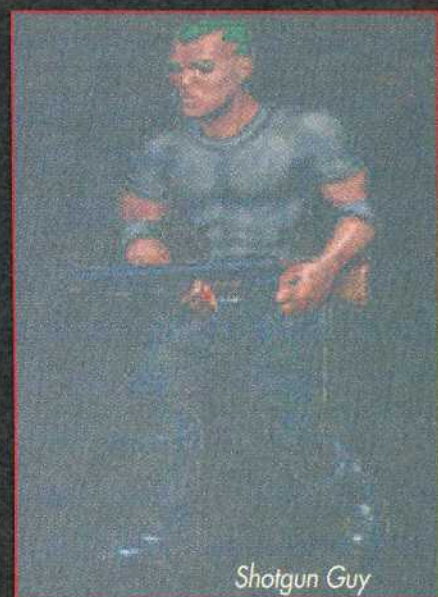
Pain Elemental



Lost Soul



Imp



Shotgun Guy

Charaktere aber bei weitem nicht mit den blendend animierten *Turok*-Kreaturen mithalten. In punkto Blicktiefe hat der Williams-Shooter jedoch deutlich die Nase vorn. Statt durch neblige 3D-Urwälder zu stolpern, kann der Spieler bei *Doom 64* auch Gegner anvisieren, die sich in größerer Distanz aufhalten.

Daß die Entwickler speziell für die PAL-Version noch zusätzliche Features integrieren werden, ist unwahrscheinlich. Eine eventuelle Zensur wie sie beispielsweise bei *Turok – Dinosaur Hunter* vorgenommen wurde – die menschlichen Gegner des US-Originals wurden gegen Cyborgs aus-

getauscht – ist noch nicht angekündigt. Doch bis zum Launch im September könnte sich noch einiges tun.

Wie es aussieht, stehen der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften nicht gerade rosige Zeiten bevor. Neben *Doom 64*, das hierzulande mit Sicherheit in kürzester Zeit eine große Fangemeinde gewinnen wird, plant GT Interactive, das genreverwandte *Hexen 64*,

die Arcade-Keilerei *War Gods* sowie die Umsetzung des berühmt-berüchtigten Beat-'em-Up-Automaten *MK Trilogy* im Laufe dieses Jahres auf den deutschen Markt zu bringen.

Klaus Kock

DAS GRAUEN HAT VIELE GESICHTER



Füttern verboten! Ein Hellknight hinter Gittern. Aus einer solch kurzen Distanz seht Ihr diese Monster nur sehr selten

Hexen 64



Turok – Dinosaur Hunter



Duke Nukem 64



Nach *Turok – Dinosaur Hunter* sind mit *Duke Nukem 64* und *Hexen 64* weitere vielversprechende N64-First-Person-Shooter angekündigt

N64

1 Spieler

Human

Herbst



HUMAN GRAND PRIX

Rennspiele waren schon seit jeher ein sehr guter Indikator für die Leistungsfähigkeit der Hardware. Kein Wunder also, daß die Szene gespannt auf die ersten Rennsimulationen für das N64 wartet. Human Grand Prix – The New Generation hat gute Chancen, die erste Simulation in diesem Genre zu werden.

Die Ansprüche an eine Rennsimulation sind schon sehr hoch, aber wenn es um ein Formel-1-Spiel geht, dürfen sich die Entwickler keine Fehler erlauben. Und das gilt gerade für Deutschland. Schließlich treten in diesem Jahr außer drei deutschen Fahrern auch noch ein deutsches Automobilwerk mit zwei Werkfahrzeugen die Jagd nach der Krone des Automobilsports an. Dementsprechend wird die F1-Saison von vielen Fans live verfolgt.

Human Grand Prix – The New Generation von Human Entertainment, versucht sich an dieser Thematik. Die Voraussetzungen sind denkbar ungün-



Keine offizielle Lizenz heißt in diesem Fall auch nur ähnliche Fahrernamen im Spiel



Alle Parcours der aktuellen Formel-1-Saison sind in Human Grand Prix eingebaut

stig. Ohne offizielle Lizenz dürfen nicht einmal die echten Fahrernamen benutzt werden. Statt zum Beispiel Damon Hill taucht bei diesem Spiel Hamon Dill in der Starterliste auf. Die Verballhornung der Namen wurde aber noch nicht einmal auf die 97er Saison angewendet, man beschränkte sich auf die Namen des Vorjahres. Auch die Fahrzeuge stammen aus dem letzten Jahr. Zum Glück blieb das dem Spieler bei den Rennstrecken erspart. Dort sind alle Strecken des 97er-Formel-1-Zirkus



Keine halben Sachen: Entweder man fährt die komplette Formel-1-Saison oder man versucht sich im Time Attack. Ein Einzelrennen auf einem beliebigen Kurs ist in diesem Spiel nicht möglich



Die Umsetzungen der Originalkurse sind nicht gerade optimal. Die Kurven sind zu weit und die Geraden sind zu lang. Ein Wiedererkennungswert ist bei allen Tracks nur bedingt vorhanden



Die Fahrt in der Boxengasse übernimmt der Computer. Bei manchen Tracks kann es durchaus passieren, daß man unfreiwillig die Box ansteuert, weil man zu dicht an der Einfahrt war

aus sechs möglichen Perspektiven fahrbar. Ist die Spieloption 'Grand Prix' gewählt, die übrigens die einzige ist, bei der Rennen gegen das

komplette Starterfeld gefahren werden können, fällt das umfangreiche Menü auf. Getreu dem Original können alle relevanten Rennsessions eines

Wochenendes gefahren werden, vom freien Training über das Qualifying bis hin zum Rennen selbst. Individuelle Setup-Einstellungen sind vor jedem Abschnitt möglich. Das Fahren auf den Strecken selbst ist

ALLE AKTUELLEN FORMEL-1-STRECKEN SIND FAHRBAR

dann aber nicht gerade das, was man unter einer Simulation versteht. Die Tracks haben bei Rennfans nur einen sehr geringen Wiedererkennungswert. Die Kurven sind zu weit und die Geraden zu lang. Auch die Steuerung trägt nicht gerade zum Gefühl bei, eine Simulation zu spielen. Zudem scheint man die Grafikfähigkeiten der Konsole nicht einmal annähernd ausgereizt zu haben. Wer gegen das gesamte Starterfeld fahren will, kann nur den kompletten Rennkalender in der Originalreihenfolge fahren und sich nicht direkt in ein beliebiges Race einwählen. Le-



Die optischen Effekte, wie hier der Funkenflug, sind mehr schlecht als recht umgesetzt

diglich bei den beiden anderen Spielmodi (Time Attack, Two Car Battle) ist die freie Wahl möglich. Schon nach ein paar Runden auf den Tracks stellt sich selbst für eingefleischte Formel-1-Fans nicht so richtig der Spielspaß ein. Einen ausführlichen Test von Human Grand Prix könnt Ihr bald in der TOTAL! lesen. Die europäische Version soll aber erst im Herbst auf den Markt kommen. Bis dahin hat PlayStation eindeutig die Nase vorn.

Marcus Höfer

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. 2	dt	119.00
Donkey Kong Count. 3	dt	129.00
Fifa Soccer 97 GO.ED	dt	119.99
Hebereke 2	dt	79.00
Incanation	dt	79.99
Int.S.Soccer Deluxe	dt	119.00
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
NBA Live 97	dt	119.99
NHL Hockey 97	dt	109.99
NHL Hockey 96	dt	109.00
PGA Europ. Golf 97	dt	119.99
Pinocchio	dt	129.00
Power Rangers ZEO	dt	129.00
Power Piggys	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
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

Super NES- Sonderangebote

Actraiser 2	dt	69.00
Aero the Akrobat 2	uk	49.00
Alien 3	dt	39.99
Asterix	dt	59.00
Beavis and Butthead	dt	39.00
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
Oscar	dt	69.99
Pierre le Chef	dt	69.00
Pinball Dreams	dt	64.99
Porky Pig's H.Hol.	dt	59.99
Revolution X	dt	49.99
Rise of the Robots	dt	49.00
Spiderman / X-Men	dt	39.99
Stargate	dt	39.00
Terminator 2 Arcade	dt	39.99
Terminator 2 (Judgme	dt	39.99
Turbo Toons	dt	59.00
Turrican 2	dt	69.00
Unirally	dt	59.99

Vortex	us	49.00
Vortex	dt	39.00
WWF Wrestlemania	dt	39.99

Super NES-Zubehör

Antennenkabel SNES	dt	19.00
Cinch - Scart Adapt.	dt	10.00
Cinch Kabel SNES	dt	19.00
Game 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	dt	9.00

Gameboy

Casper	dt	59.00
Donkey Kong Land 2	dt	59.99
Donkey Kong Cl.	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 Con. Tennis	dt	44.99
King of Fighters 95	dt	49.99
Matthias Sa. Soccer	dt	* 59.99
Pocahontas	dt	59.00
Race Drivin	dt	44.99
Schlümpfe 2	dt	69.00
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
F1 Race	dt	29.00
Ferrari: Grand Prix	dt	34.99
Game Boy Gallery	uk	34.99
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
Paperboy	dt	29.00
PGA European Golf	dt	34.99
Pierre le Chef	dt	29.00
Solitaire	dt	24.99
Space Invader (SGB)	dt	39.99
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+Lupe	dt	24.99
Game B. Energy Pack	dt	29.00

TOP SPIEL DES MONATS



Wave Race 64 dt 89.00

Nintendo 64

Blade & Barrel	dt	*139.00
Blast Dozer	us	199.00
Clayfighter 3	dt	*149.00
Cruisin' in USA	jp	184.00
Descent 64	dt	*149.00
Fifa Soccer 64	dt	124.99
Goemon	dt	139.00
Hexen	dt	159.00
Int. S.Soccer Deluxe	dt	139.00
Joust X	dt	*159.00

Mario Kart 64	dt	* 89.00
NBA Hangtime	dt	*129.00
Pilot Wings 64	dt	109.00
Pilot Wings	jp	169.99
Reverse Limit	dt	*139.00
Robotech	dt	149.00
Robotron X	dt	*159.00
St. Andrews Golf	dt	*139.00
Star Wars - Sha.o.E	dt	129.00
Super Mario 64	dt	89.00
Super Mario 64	jp	139.00
Turok	dt	149.00
Turok	uk	149.00
Wargods	dt	169.00
Wave Racer 64	dt	89.00
Wayne Great. Hockey	dt	*129.00
Wild Choppers	dt	*139.00

Nintendo 64-Zubehör

Antennenkabel N64	dt	49.00
Cinch Kabel N64	dt	14.99
Flight Force SV-366	dt	*129.99
Gamekiller	dt	69.00
Joypad Super SV-300	dt	* 54.99
Joypad Shark SV-362	dt	* 64.99
Joypad N64 blau	dt	* 54.99
Joypad JT 376 Tride.	dt	49.00
Joypad Nintendo 64	dt	54.00
Joypad Plus SV-304	dt	* 54.99
Joypad N64 SV-303	dt	44.99
Joypad N64 rot	dt	* 54.99
Joypad N64 gelb	dt	* 54.99
Joypad N64 Grün	dt	* 54.99
Joypad N64 schwarz	dt	* 54.99
Joypad JT 377 Tride.	dt	59.00
Joystick SV-364	dt	* 89.99
Mad Catz Joypad N64	dt	69.00
Memory Card 5 Meg	dt	79.00

Memory Card 256K	dt	34.99
Memory Card 1 Meg	dt	49.99
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
Super Mario 64 Hintb	us	29.00
S.Mario 64 Spieberta.	dt	24.00
Universal Adaptor	dt	89.00
Verlängerung Joypad	dt	19.99

Sony PSX

A-Train (AIV Global)	dt	89.99
Alien Trilogy	dt	79.00
Andretti Racing	dt	89.00
Ayrton Senna Cart	dt	84.99
Baphomet's 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
Com. & Conquer 1	dt	99.00
Contra	dt	99.00
Cool Boarders	dt	89.00
Crash Bandicoot	dt	109.00
Crow: City of Angels	dt	84.99
Crypt Killer	dt	99.00
Descent 2	dt	89.00
Destruction Derby 2	dt	99.00
Discworld 2	dt	* 89.00
Dragonheart	dt	79.99
Need for Speed 2	dt	89.00
Dungeon Keeper	dt	* 89.00
Ecstatica	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.	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
Micro Machines V3	dt	99.00
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 96	dt	84.00
Rage Racer	dt	*109.00
Rayman 2	dt	* 94.00
Rebel Assault 2	dt	89.00
Resident Evil 2	dt	* 99.00
Resident Evil	dt	89.00
Road Rage	dt	89.00
Sampras Extreme Ten.	dt	89.00
Soviet Strike	dt	89.00
Space Jam	dt	79.99
Spider	dt	84.00
Suikoden	dt	99.00
Syndicate Wars	dt	* 89.00
Tekken 2	dt	99.00
Tempest X3	dt	79.99
Theme Hospital	dt	* 89.00
Tomb Raider komp.dt.	dt	89.00
Total NBA 96	dt	99.00
Tunnel B1	dt	89.99
Viewpoint	dt	79.99
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
Bubble Bobble	dt	69.99
Cyberia	dt	59.99
Disruptor	dt	59.99
Extreme Pinball	dt	44.99
Gex	dt	59.99
Jupiter Strike	dt	59.99
Olympic Soccer	dt	49.99
Olympic Games	dt	49.99
Parodius Deluxe	dt	39.99
Ridge Racer 1	dt	49.00
Tekken 1 Platinum	dt	49.00

Sony PSX-Zubehör

Gamster Lenkrad PSX	dt	129.99
Infrarot Joypad PSX	dt	69.00
Joypad Sony PSX	dt	39.99
Mad Catz Lenkrad	dt	139.99
Memory Card PSX	dt	34.99
Memory Card 8 Meg	dt	69.99
Per4mer Lenkr.m.Ped.	dt	109.00
Predator Gun JT 400	dt	69.00
Sony PSX o. Spiel	dt	289.00

Saturn

Alien Trilogy	dt	79.99
Battle Sport	dt	89.00
Blazing Dragons	dt	79.99
Broken Helix	dt	89.99

Casper	dt	79.99
Castlevania - Bloodl	dt	* 89.00
Comm. & Conquer 1	dt	99.00
Crow: City of Angels	dt	89.00
Cyberia	dt	79.99
D (Dining Table)	dt	79.99
Dark Savior	dt	89.00
Daytona USA Ch.Ed.	dt	99.00
Discworld	dt	79.99
Dragonheart	dt	79.99
Driving Need f.Speed	dt	89.00
Fifa Soccer 97	dt	89.00
Frank Thomas Baseb.	dt	79.99
Frankenstein	dt	89.00
Galactic Attack	dt	79.99
Iron & Blood	dt	89.00
Iron Man XO	dt	79.99
Lemmings 3D	dt	84.00
Lost Vikings 2	dt	89.00
Magic the Gathering	dt	89.00
Mr.Bones	dt	89.00
Mystaria Realms o.L.	dt	89.99
NFL Quarterback '96	dt	79.99
NHL Hockey 97	dt	79.99
Nights (ohne Pad)	dt	89.00
Off World Intercept.	dt	84.00
Primal Rage	dt	89.00
Pro Pinball the Web	dt	79.99
Psychic Force	dt	89.00
Rayman 2	dt	94.00
Return Fire	dt	89.00
Rise of the Robots 2	dt	79.99
Soviet Strike	dt	89.00
Space Jam	dt	89.00
Starfighter 3000	dt	79.99
Striker 96	dt	79.99
Tempest 2000	dt	89.00
Theme Hospital	dt	* 89.00
Tomb Raider	dt	94.00
Trash It	dt	89.00
Tunnel B1	dt	74.99
Valora Valley Golf	dt	89.00
Virtual Pool	dt	89.00
WWF in Your House	dt	79.99
WWF Wrestlemania	dt	79.99

Saturn-Sonderangebote

Bubble Bobble	dt	64.99
Bust a Move 2	dt	64.99
Fifa Soccer 96	dt	44.99
Hi Octane (DA)	dt	39.99
NBA Jam Tournament	dt	69.00
Panzer Dragoon	dt	39.99
Revolution X	dt	69.99
Shock Wave Assault	dt	39.99
Theme Park (kp.dt.)	dt	44.99
Virtua Fighter Kids	dt	69.99
Virtua Racing	dt	39.99
Virtua Fighter 1 OEM	dt	34.99
X-Men:Children o.t.A	dt	69.99

Saturn-Zubehör

Joypad Saturn	dt	39.00
Memory Card 8 Meg	dt	79.00
Saturn+Rally&WWS 97	dt	429.00
Sega Saturn o. Spiel	dt	339.00
Universal Adapter	dt	44.99

Ladenverkauf

KEIN Versand

Preise variieren

Munich Software Center

Theresienstr. 152, 80333 München

Tel. 089/52 27 87

Grillparzerstr. 42, 81675 München

Tel. 089/4 70 21 22

-

N64

1-4 (simultan)

Electronic Arts

ca. DM 150

Noch ist die Auswahl an N64-Spielen etwas dünn gesät, aber mit International Superstar Soccer 64 und dem schon seit einem Monat erhältlichen FIFA 64 stehen demnächst zwei Fußballsimulationen mit wohlbekannten Titeln in den hiesigen Verkaufsregalen. Beide Spielserien haben auf dem Super Nintendo eine große Fangemeinde und liefern sich seit über zwei Jahren einen harten Konkurrenzkampf um die Gunst der Sport-Fans, der nun auf dem Nintendo⁶⁴ fortgesetzt wird.

FIFA 64

Großer Fußball

1. Steuerung



FIFA 64 bietet einen einfachen und einen komplexen Steuerungsmodus; die Funktionen der Buttons sind nicht editierbar. Bei ISS 64 kann unter drei Pad-Belegungen gewählt werden



Dank eindeutiger Symbole sind bei ISS 64 der ballführende und der anspielbereite Spieler immer gut erkennbar; die Steuerung des Torhüters erfolgt wahlweise manuell, automatisch oder halbautomatisch. Im letzteren Fall greift der Computer nur ein, wenn der Spieler keine freie Sicht auf das eigene Tor hat. Bei FIFA 64 ändert sich die Keeper-Steuerung mit dem Steuerungsmodus

Beide Spiele bieten durch die analoge Steuerung eine präzise Kontrolle über die Laufwege der Akteure auf dem Platz. Wem dies anfangs zu gewöhnungsbedürftig ist, darf auch auf das digitale Steuerkreuz zurückgreifen und so das vom Super Nintendo vertraute Spielgefühl genießen. Wie gewohnt sind auch sämtliche Feuerknöpfe bei Angriffs- und Abwehraktionen unterschiedlich belegt und eröffnen unzählige Variationen der Spielgestaltung. Besonders ISS 64 hat gegenüber dem 16-Bit-Vorgänger noch einmal viel dazugewonnen und bietet neben den bekannten Aktionen auch zahlreiche neue Funktionen wie Doppelpässe, Pässe in den Lauf des Mitspielers und Paßstaffetten, die durch mehrfaches Drücken des entsprechenden Buttons vorausbestimmt werden. Weiterhin sind nun auch Körpertäuschungen, unrythmische Variationen des Laufstils und Formationsänderungen während des Spiels möglich. Besondere Erwähnung gilt hierbei dem Umstand, daß all diese, teilweise äußerst komplexen Aktionen unproblematisch auszuführbar sind und

schon bald einen wichtigen Teil der eigenen Matchtaktik ausmachen. Auf dem Papier bietet FIFA 64 bis auf wenige Ausnahmen fast die gleichen Aktionsmöglichkeiten wie ISS 64. Leider sind diese aber während des Spiels kaum ausführbar, weil die Steuerung zu unpräzise ist und die Kicker sich zu meist der direkten Kontrolle des Spielers entziehen. Selbst simple Pässe und Tor-schüsse gelingen nur unter Schwierigkeiten und erreichen eher selten das angepeilte Ziel. Nur wer mit eingeschränkten Aktionsmöglichkeiten mit der Anfängersteuerung spielt, hat beim Kopfballspiel und im direkten Zweikampf gewisse Chancen, den Ball zu erobern. Diese Probleme kennt ISS 64 nicht. Zu jeder Phase des Spiels habt Ihr die volle Kontrolle über das Geschehen auf dem Platz. Ihr werdet fasziniert sein, welche Kombinationen im Spielablauf möglich sind, und alleine schon beim Ausprobieren Eure helle Freude haben.

Klarer Punkterfolg für Konami
ISS 64 führt 1 : 0

2. Grafik

FIFA 64



Der frühere französische Nationalspieler David Ginola stand der Motion-Capturing-Abteilung von Electronic Arts Pate für die Bewegungen der Polygonspieler



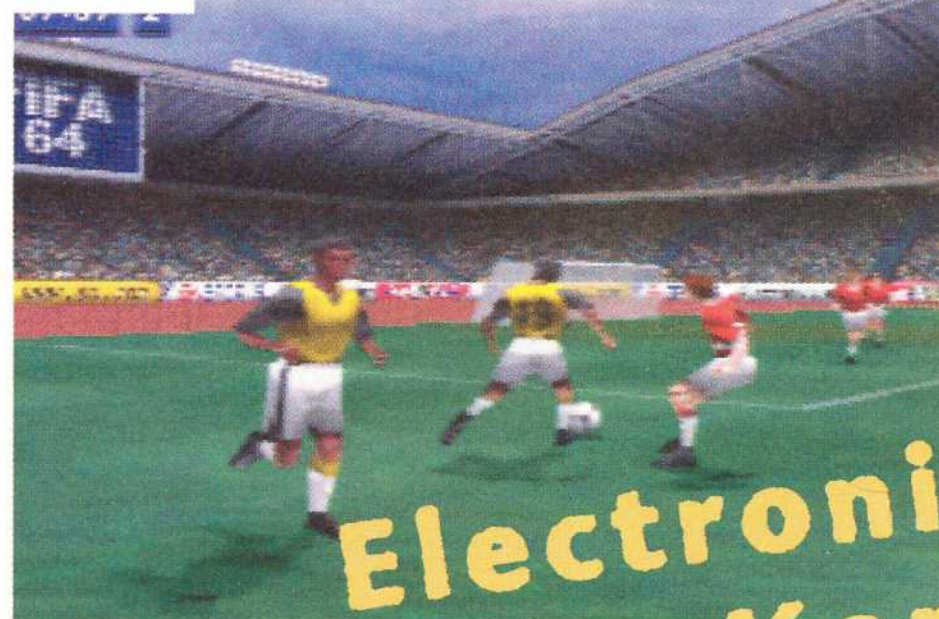
Grafisch gehen International Superstar Soccer 64 und FIFA 64 unterschiedliche Wege. Zwar basieren beide Spiele auf Polygongrafik in aufwendiger Präsentation, aber EA setzt den Schwerpunkt auf eine realistische, farbgetreue Darstellung, während Konamis Spiel weiterhin recht bunt und Comic-artig wirkt. Leider stört ein milchiger Dunstschleier, der über der FIFA-Grafik liegt, den ersten guten Eindruck, aber auch während des Matches machen sich ruckelige Kamerabewegungen und unsaubere Spieleranimationen negativ bemerkbar. Nicht einmal die Flugbahn des Balles wird ruckelfrei dargestellt. Probleme dieser Art gibt es beim Konami-Produkt kaum. Zwar ist die Grafik ebenfalls nicht ganz sauber, son-



Aus der Nähe wirken die FIFA-Kicker sehr detailliert. Leider sind die Animationen aber ruckelig und somit unnatürlich ausgefallen

dem wie bei vielen anderen N64-Spielen stellenweise unscharf, stellt bis dato aber das Überzeugendste an Sportspielgrafik dar, das je auf einem Videospielsystem gesehen wurde. Besonders die Animationen der Spieler sind gelungen und wurden butterweich

FIFA 64



Electronic
vs. Konami

INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 64

Vergleichstest



Mit einem leichten Zeitvorteil und der offiziellen FIFA-Lizenz in der Tasche scheint das EA-Produkt einen entscheidenden Vorteil auf seiner Seite zu haben. Doch reicht dies aus, um Konami auf eigenem Platz zu schlagen? Die Spielbarkeit wird entscheiden, welcher Titel als Sieger vom Platz geht, und in diesem Punkt hatte Konami bisher immer die Nase vorn. Um Fairneß walten zu lassen, wollen wir beide Spiele Punkt für Punkt vergleichen und so entscheiden, welches das bessere ist.

ISS 64



Konami Computer Entertainment Osaka (KCEO) engagierte einen Studenten, keinen professionellen Fußballer, für die Digitalisierung der ca. 270 verschiedenen Spielerbewegungen



Die Animationen der ISS 64-Spieler sind absolut flüssig und wirken zu jeder Phase des Spiels vollkommen realistisch

in Szene gesetzt. Die Polygonkicker bewegen sich mit einer bisher nie gesehenen Natürlichkeit über den Platz und erinnern teilweise auch äußerlich an ihre realen Vorbilder. Selbst komplexe Bewegungsabläufe wie das Umlegen des Balls auf den anderen Fuß oder Stür-

ze nach Fouls wirken absolut lebensecht. An dieser Stelle macht sich übrigens ein Vorteil der Cartridge-Technik gegenüber den CD-Systemen bemerkbar. Aufgrund der hohen Datenübertragungsrate zwischen Modul und Konsole ist ein Nachladen der Animationsphasen während des Spiels möglich, und diesen technischen Dreh haben die Konami-Entwickler geschickt angewandt. Aufgrund dieser Fleißarbeit wirkt die ISS 64-Grafik nicht nur optisch ansprechender, sondern auch wesentlich realistischer als die FIFA-Konkurrenz.

Pluspunkt für die Japaner
ISS 64 führt 2 : 0



ISS 64

3. Sound

Deutsche Sprachausgabe, wie sie bei Spielen der CD-Systeme PlayStation und Saturn gängig ist, haben beide N64-Kicker-Simulationen nicht zu bieten. Die europaweite Vermarktung bedingt einen englischsprachigen Spielkommentar, der aber in beiden Spielen sehr umfangreich ausgefallen ist. Bedingt durch die Editorfunktion von ISS 64 und die Datenfülle bei FIFA 64 sind den Kommentatoren allerdings die Spielernamen unbekannt. Dadurch fehlt ein wenig der Bezug zum jeweiligen Match, und die sich ständig wiederholenden Phrasen beginnen zu nerven. Besonders der Konami-Sprecher zeichnet sich durch eine enervierende Wortgewalt aus, die Fans von

SAT1-Fußballübertragungen aber möglicherweise gefallen wird. Die authentischere Stadionatmosphäre mit wiederhallenden Fan-Gesängen bietet allerdings FIFA 64. Auch bei den Schuß- und Abprallgeräuschen hat das EA-Produkt die Nase vorn. Tritt bei ISS 64 ein Spieler gegen den Ball, ertönt ein ungewöhnlich metallenes Geräusch, während die FIFA-Samples zwar auch nicht absolut natürlich, so doch ein wenig überzeugender wirken.

Ein Unentschieden
Es steht 3 : 1 für Konami

Das Duell der Veteranen



Konamis International Superstar Soccer 64 stellt alle bisher erschienenen Fußballsimulationen in den Schatten. Spielbarkeit und Präsentation verschmelzen zu einem wahren Meisterwerk

FIFA 64



FIFA 64

Großer Fußball

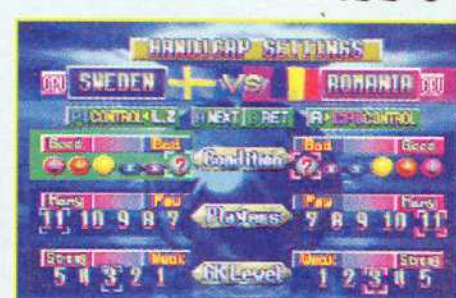
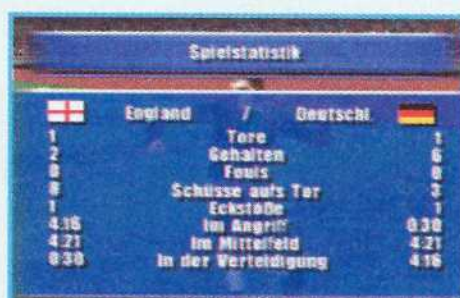
▲ POSTN! ▲

Aktuelle Spielernamen,
komplexe Kamerafunktion,
umfangreiche Optionen

FIFA 64

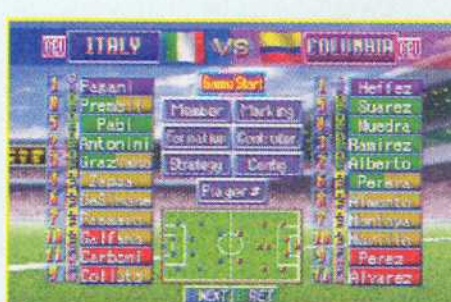
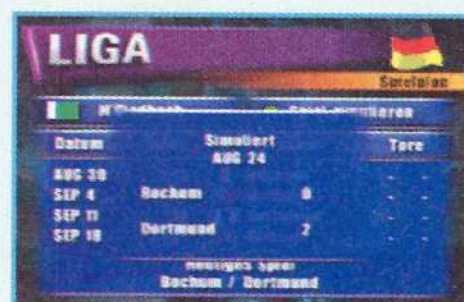
4. Optionen

ISS 64



Im Gegensatz zur Konami-Konkurrenz bietet FIFA 64 eine mehrsprachige, darunter auch eine deutsche, Menüführung. Beide Titel erlauben eine Modifikation der Wetterverhältnisse

ISS 64 bietet die Möglichkeit, die körperliche Gesamtverfassung beider Mannschaften einzustellen. Außerdem darf mit bis auf sieben Spielern verkleinerten Teams angetreten werden



Der größte Pluspunkt der FIFA-Simulation sind die Original-Spielernamen der insgesamt 96 Vereins- und 62 Nationalmannschaften. Leider erwecken die ungewöhnlichen Leistungsdaten der einzelnen Spieler nicht unbedingt den Eindruck, daß hier Fußballexperten am Werk waren

Unabhängig von seiner Position besitzt jeder Kicker von ISS 64 eine mehr defensive oder offensive taktische Grundausrichtung. Der stürmende Manndecker oder Libero ist genauso präsent wie der nach hinten absichernde Mittelfeldspieler mit echten Verteidigerqualitäten

Die Optionsvielfalt ist die traditionell starke Seite aller EA-Sportsimulationen. Auch die FIFA-Reihe wartet seit jeher mit einer breiten Auswahl an Einstellungsmöglichkeiten auf, die eigentlich kaum Wünsche offenlassen. Von der optionalen Regelmodifikation über die freie Wahl zwischen einem Action- oder Simulationscharakter des Spiels bis hin zum umfangreichen statistischen Material

der 158 Mannschaften mit aktuellen Daten (Saison 96/97) von mehr als 1000 authentischen Spielern wird viel geboten. Was fehlt, ist die Möglichkeit, die Spieler zu editieren und transferieren, um so eine eigene Wunschelf aufzustellen. Während Electronic Arts in diesem Bereich etwas kürzer tritt, hat Konami kräftig aufgerüstet. Komplexe Editorfunktionen erlauben Euch die Aufstellung eigener Mannschaften mit selbst

kreierten Spielercharakteren. Dabei lassen sich nicht nur Name und Aussehen des Kickers, sondern auch ein differenziertes Leistungsprofil durch die Vergabe von Punkten auf bestimmte Fähigkeiten bestimmen. Diese Spieler dürfen auf dem Controller Pak gespeichert und in eine beliebige Mannschaft integriert werden. Aber auch auf das Regelwerk und die Härte des Schiedsrichters kann Einfluß genommen werden. ISS 64 hat

te in diesem Punkt als der klare Sieger dastehen können, wenn Konami etwas Geld in eine FIFA-Lizenz investiert hätte. Denn mit den realen Spielern macht Fußball nun einmal mehr Spaß.

Ein überraschendes Unentschieden
Es steht 4 : 2 für ISS 64

FIFA 64



ISS 64





Perfekte Steuerung,
flüssige Animationen,
realistisches Spielgeschehen

Eine einseitige Partie



FIFA 64

5. Taktik

ISS 64



FIFA 64 bietet fünf Spieltaktiken, die nur beim Pausieren des Spiels gewechselt werden können. Vier der acht Taktiken aus ISS 64 können während des Matches angewählt werden



Die Auswahl von lediglich sechs taktischen Spielformationen bei FIFA 64 erscheint angesichts der 16 anwählbaren Aufstellungen bei ISS 64 ein wenig gering. Allerdings stehen auch exotische Varianten mit fünf Stürmern und nur einem Verteidiger zur Auswahl



Wer sich die Mühe macht, den Radar im Auge zu behalten, kann jederzeit die taktische Disziplin seines Teams überwachen und gegebenenfalls Umstellungen vornehmen

Neben der Leistung auf dem Platz ist natürlich auch die Vorbereitung auf ein Match sehr wichtig. Beide Spiele bieten eine große Auswahl an Startformationen und Spieltaktiken. So kann beispielsweise mit Libero oder Abwehrkette, einem mehr oder weniger dichten Mittelfeld und einer unterschiedlichen Anzahl von Stürmern gespielt werden. Auch die taktische Grundausrichtung des Teams ist bestimmbar. So könnt Ihr wahlweise mit Mann und Maus verteidigen, auf Konter warten, mit Abseitsfalle spielen oder kompromißlos nach vorne stürmen. ISS 64 bietet sogar die Möglichkeit, zwischen vier Taktiken zu wechseln, ohne den Spielablauf unterbrechen zu müssen. Das individuelle Positionieren jedes einzelnen Spielers auf dem Platz ist bei beiden



Spielen möglich, aber nur ISS 64 erlaubt es Euch zudem, eine bestimmte Mann- deckung vorzugeben. Wollt Ihr also den Star des gegnerischen Teams so weit wie möglich ausschalten, braucht Ihr nur einem Eurer besten Abwehrspieler den Auftrag geben, ihn zu decken, und Ihr seid vor bösen Überraschungen ein- nigermaßen sicher. ISS 64 bietet in diesem Punkt wesentlich mehr sinnvolle Möglichkeiten der taktischen Spielgestaltung als FIFA 64, das keine Neuerungen zur SNES-Version aufweisen kann.

FIFA 64

6. Spielgestaltung/Realismus

ISS 64



Hohe Bälle und ein auf das Feldzentrum konzentriertes Spielgeschehen bestimmen FIFA 64. Die Spieler von ISS 64 nutzen den Raum geschickt aus und ziehen das Spiel auseinander



Tore fallen bei FIFA 64 in der Regel nach Distanzschüssen. Den Torwart auszuspielen ist schwierig, versucht einfach, durch ihn hindurchzuschießen. Mit Flanken und Pässen in den freien Raum ist es bei ISS 64 kein Problem, die gegnerische Hintermannschaft auszuhebeln



Mag das Gameplay eines Fußballspiels noch so gut von der Hand gehen, die Aktionen auf dem Feld haben bei vielen Spielen kaum Ähnlichkeit mit einer strategischen Mannschaftssportart, sondern erinnern mehr an das ziellose Herumstreunen einer wilden Horde. Leider ist auch FIFA 64 nicht ganz frei von diesem Problem. Flankenläufe computerge- steuerter Mannschaften sind selten, es wird lieber der Weg durch die ver- sperrte Mitte gesucht. Ein geordnetes Kurzpaßspiel hat Seltenheitswert, und praktisch nie kommt es zu heißen Ab- wehrschlachten innerhalb des Strafraums, weil in erster Linie mit Di- stanzschüssen gearbeitet wird. Nur so ist es überhaupt möglich, den Keeper zu überwinden, der jedem ballführenden Spieler das Leder abnimmt, sobald er sich auf zehn Meter dem Tor nähert. So erinnert das Geschehen auf dem Platz mit seinen spielbestimmenden langen Bällen eher an das Gekicke einer schot- tischen Amateurliga als einen in der zi- vilisierten Welt gespielten Profifußball. Welch einen erfrischend realistische- ren Eindruck hinterläßt hier ISS 64. So- loläufe technisch versierter Spieler sind

aufgrund der präzisen Analogsteuerung kein Problem. Kurzpaßspiel, Flanken- läufe, Kopfballstaffetten und öffnende Flankenwechsel wirken wie aus dem Bundesliga-Alltag gegriffen, so daß mancher bei flüchtiger Betrachtung den Eindruck erhält, einer Liveübertragung im Fernsehen beizuwohnen. Besonders eindrucksvoll ist der Variantenreichtum der computergesteuerten Teams im An- griffsspiel. Keine der Mannschaften ist auf bestimmte Spielzüge beschränkt. Immer wieder werden die Schwach- punkte des Gegenübers ausgemacht und gnadenlos ausgenutzt. Wer nicht zu jeder Phase des Spiels hellwach ist, gerät schnell ins Hintertreffen und muß schon mal auf ein Foul zurückgreifen, um den Gegner zu stoppen – wie im rich- tigen Leben. Besonders gelungen ist die Ansetzung des Schwierigkeitsgra- des, die Anfängern leichten Zugang gewährt und erfahrenen Spielern das Letzte abverlangt.

Klarer Sieg für ISS 64
Es steht 6 : 2 für Konami

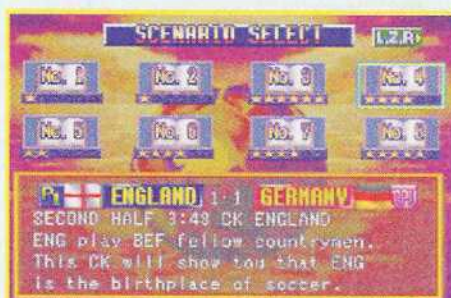
FIFA 64

7. Spiel-Modi

ISS 64



FIFA 64 läßt einige Features gegenüber der SNES-Version von FIFA 97 vermissen. ISS 64 bietet bis auf einen eingeschränkten Trainingsmodus die gleichen Spielmodi wie ISS Deluxe



Natürlich unterstützen beide Spiele die vier Joypad-Anschlüsse des N64, wodurch hitzigen Mehrspieler-Duellen nichts mehr im Wege steht. Wer keine Mitspieler zur Hand hat, bekommt bei ISS 64 mehr Möglichkeiten der Unterhaltung geboten (z. B. Szenarios)

Auch bei der Auswahl der Spielmodi bietet FIFA 64 allenfalls Durchschnittskost. Zwar ist es möglich, vier menschliche Spieler beliebig zwischen den beiden gegeneinander antretenden Mannschaften aufzuteilen, aber neben dem obligatorischen Freundschaftsspiel stehen nur noch ein Turnier-, ein Liga und ein Playoff-Modus zu Auswahl. Den Trainings- oder Hallenturnier-Modus der SNES-Version sucht man vergeblich. ISS 64 bietet neben diesen Modi zu-

sätzlich einen Trainings-Modus sowie insgesamt acht Szenarien, bei denen Ihr in ein laufendes Spiel eingreifen müßt, um das Match für Eure Mannschaft umzubiegen. Darunter befinden sich auch legendäre Begegnungen wie das Europameisterschafts-Halbfinale von 1996 zwischen Deutschland und England beim Stand von 1:1. Diese zusätzlichen Spiel-Modi sorgen im Einspieler-Modus für einen besonderen Anreiz und machen selbst das notwendige Üben der komplexen Steuerung zum reinen Spaß.

Ein weiterer Sieg für ISS 64
Die Japaner führen nun 7 : 2

FIFA 64

Gameplay

3

Trotz der zahlreichen Aktionsmöglichkeiten gelingt es selten, die Kontrolle über die Spieler zu bewahren.

Dauerspaß

3-

Die wenigen Spielmodi sorgen kaum für Langzeitmotivation, wenn kein Mitspieler zur Hand ist.

Grafik

3-

Ruckelige Kamerafahrten, ungelenke Spieleranimation und eine unscharfe Optik überzeugen insgesamt nicht.

Sound

2

Spielkommentar und Geräuschkulisse können als gelungen bezeichnet werden. Ein Pluspunkt des Spiels.

TOTALI-CHECK

Genre Sport
Level 158 Mannschaften
Schwierigkeit schwer
Continues Controller Pak
Speicherkapazität 64 MBit
Erhältlich im Handel

FAZIT
3

Controller:

Per Menü kann eine Steuerung über Analog-Stick oder Digital-Pad bestimmt werden.

Controller Pak:

Auf 64 Seiten können insgesamt vier Spielstände abgespeichert werden; kein Batteriespeicher.

FIFA 64

Großer Fußball

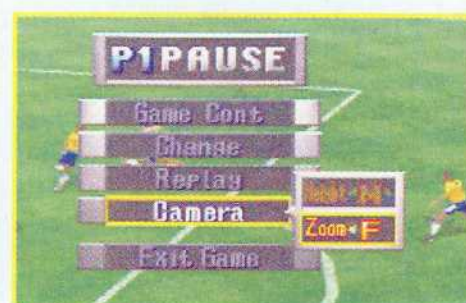
NEGATIV!

Zähe Steuerung,
unscharfe Grafik, kaum
Spielmodi

FIFA 64

8. Perspektiven

ISS 64



Glücklicherweise verloren sich die Programmierer beider Spiele nicht in perspektivische Spielereien und spendierten beiden Titeln eine breite Auswahl an brauchbaren Ansichten



Die Wahl der optimalen Perspektive ist Geschmackssache. FIFA 64 läßt sich aber erfahrungsgemäß besser aus einer weiter entfernten Ansicht spielen, während ISS 64 auch in Nahperspektiven noch ausreichend Übersicht über das Spielgeschehen bietet



Eine Bild-im-Bild-Funktion bietet nur FIFA 64; über den Sinn dieses Features darf allerdings gestritten werden. Die bessere Zeitlupenfunktion ist in ISS 64 zu finden. Diese liefert absolut saubere Standbilder und erlaubt das stufenlose Zoomen und Drehen der Ansicht

Was in den 32-Bit-Versionen der FIFA-Reihe noch vollmundig als Virtual Stadion bezeichnet wurde, wirkt dank N64-Power wesentlich überzeugender. Neben den sieben Standardperspektiven gewährt die FIFA 64-Cam nämlich eine fast frei schwenkende und zoomende Ansicht über das Geschehen auf dem Platz, die trotz einiger technischer Schwächen einen passablen Eindruck hinterläßt. Ein weiteres interessantes Feature ist die Bild-im-Bild-Option, durch die eine zweite Kameransicht oder ein Spielerradar als zusätzliches Fenster in das laufende Bild eingeblendet werden kann. ISS 64 bietet dagegen drei

verschiedene Kamerawinkel mit jeweils drei Zoomstufen, also insgesamt neun Perspektiven. Obwohl diese allesamt brauchbar und somit vollkommen ausreichend sind, hat FIFA 64 mit der beinahe frei schwenkenden Perspektive und der Bild-im-Bild-Funktion einen echten Pluspunkt auf seiner Seite. Allerdings muß auch angemerkt werden, daß Konami die technischen Probleme besser in den Griff bekommen hat, indem sie sich auf die sinnvollen Features konzentriert haben.

Erster Sieg für FIFA 64
ISS 64 führt 8 : 3

Vergleichstest

▼ **NEGATIV!** ▼

Die Torhüter lassen den Ball zu oft abklatschen, gelegentliches Ruckeln

9. Standardsituationen

FIFA 64



Keine neuen Ideen in Puncto Zielhilfen haben die Entwickler von EA vorzuweisen. Noch immer ist das Elfmeterschießen reine Glückssache – aber das ist ja nicht ganz unrealistisch

Ecken, Freistöße und Elfmeter sind in der Regel die spielentscheidenden Situationen, wenn zwei gleichstarke Mannschaften aufeinander treffen. Um die Situation des ruhenden Balles in einem Videospiel sinnvoll nutzen zu können, werden Zielhilfen benötigt. Geradezu beispielhaft wur-

de dies bei ISS 64 umgesetzt. Im Elfmeterschießen bewegen Schütze und Torhüter eine Art Fadenkreuz über das Tor und versuchen dabei, sich gegenseitig zu überlisten. Erstmals ist es für den verteidigenden Spieler kein Glücksspiel mehr, den Ball zu halten, da ihm eine reelle Chance eingeräumt wird, auf die

ISS 64



ISS 64



Das Zielsystem für die Strafstoße ist zwar nicht von Konami erfunden worden, ist aber eine der interessantesten und sinnvollsten Neuerungen bei ISS 64 – Hochspannung garantiert

Aktionen seines Gegenübers zu reagieren. FIFA 64 bietet dieses Feature nicht, sondern hält sich an die allhergebrachte Variante, die den Zufallsfaktor doch arg strapaziert. Auch Ecken und Freistöße sind bei ISS 64 hervorragend in Szene gesetzt worden, so daß diese Situationen wie im richtigen

Spiel echte Torchancen sind. Electronic Arts gab sich dagegen weniger Mühe, eine sinnvolle Zielhilfe zu integrieren und läßt den Schützen, aber auch den Torhüter im Regen stehen.

Klarer Gesamtsieg für Konami
ISS 64 gewinnt souverän 9 : 3

FAZIT

Konami hat mit International Superstar Soccer 64 eine Fußballsimulation vorgelegt, die sicher noch über viele Jahre hinweg eine systemübergreifende Referenz darstellen wird. Sowohl Spielbarkeit als auch Grafik sind nahezu perfekt und lassen kaum Wünsche offen. Kein Fußball-Interessierter kommt an diesem Modul vorbei, denn noch nie wurde diese Sportart so ansprechend und unterhaltsam in Szene gesetzt. Man merkt sofort, daß hier echte (japanische) Fußball-Fans am Werk waren, die sich nicht nur durch enormen Sachverstand und programmiertechnische Perfektion, sondern auch durch eine Liebe zum Sport auszeichnen. ISS 64 ist viel mehr als eine

Fußballsimulation. Es ist ein bis ins letzte Detail durchdachtes Videospiel, das auch dem Sport abgeneigte N64-Besitzer unbedingt spielen müssen. FIFA 64 kann mit der Konkurrenz aus Japan einfach nicht mithalten und unterliegt in praktisch allen relevanten Punkten. Nur wer zu faul ist, die Spielernamen selbst zu editieren und mit den Originalkickern spielen möchte, sollte auch das recht lieblos programmierte EA-Produkt berücksichtigen. Wie es aussieht, hat Electronic Arts im Wettkampf, wer die erste N64-Fußballsimulation auf den Markt bringt, vergessen, ein brauchbares Spiel zu entwickeln, das auch die Fähigkeiten der N64-Hardware ausnutzt.

Marco Häntsch



Controller :

Die Spieler können wahlweise, ohne zusätzliche Einstellungen mit dem Analog-Stick oder dem Digital-Pad gesteuert werden.

Controller Pak:

Auf 64 Seiten können insgesamt vier Spielstände abgespeichert werden; kein Batteriespeicher.

Gameplay

1

Kein anderes Sportspiel bietet eine derartig ausgereifte und variantenreiche Steuerung.

Dauerspaß

1

Egal welcher Modus, ISS 64 bietet Spielspaß pur und weiß sicher auch noch nach Jahren zu unterhalten.

Grafik

1

Geschmeidige und realistische Animationen erwecken den Eindruck, ein echtes Fußballspiel zu verfolgen.

Sound

2

Bleibt ein wenig hinter dem an Perfektion grenzenden Gesamteindruck zurück – trotzdem gelungen.

TOTAL-CHECK

Genre Sport
Level 36+6 Mannschaften
Schwierigkeit mittel
Continues Controller Pak
Speicherkapazität 64 MBit
Erhältlich ab Juni

FAZIT
1

N64

1-2 (simultan)

Nintendo/Rare

ca. DM 140

KILLER INSTINCT GOLD



In Amerika erfreuen sich die Spieler bereits seit Ende November an Rares famosem Beat 'em Up. Im Mai schafft die PAL-Version dieses Highlights endlich den Sprung über den großen Teich, direkt in die Verkaufsregale der meisten europäischen Länder.



Der Endgegner Gargos ist nicht zimperlich im Umgang mit seinen Herausforderern

Prügelspiele gibt es derzeit nicht viele für das Nintendo⁶⁴, lediglich zwei Spiele, *Mortal Kombat Trilogy* und *Killer Instinct Gold*, stehen dem interessierten Leser zur Verfügung. Leider möchte Nintendo den deutschen Kunden letztgenannten Ti-

POSTVN!

Einwandfreie Präsentation,
gute Spielbarkeit,
Batteriespeicher



Killer Instinct Gold bietet viele Special-Moves, die sehr aufwendig in Szene gesetzt wurden. Genrekenner fühlen sich bei Kim Wu unweigerlich an Chun Li aus der *Street-Fighter*-Serie erinnert



Mitunter zucken beeindruckend inszenierte Stromstöße über den Torso des metallischen Fulgore

tel aufgrund akuter Indizierungsgefahr vorenthalten, indem sie ihn hierzulande gar nicht erst veröffentlichen. Echte Beat-'em-Up-Freunde werden jedoch keine Probleme haben, über gut sortierte Händler ein kompatibles PAL-Modul aus dem europäischen Umland zu erwerben. Den Versionen aus Österreich und der Schweiz liegt selbstverständlich auch eine deutschsprachige Bedienungsanleitung bei, Leser aus diesen beiden Ländern sind daher zu benei-

den. Die Entwickler von Rare nahmen sich den überaus erfolgreichen Automa-

ten *Killer Instinct 2* zum Vorbild und entwickelten mit *Killer Instinct Gold* eine Heimversion, die der Vorlage überlegen ist. Die aufwendigen Intro- und Abspannsequenzen fanden aufgrund mangelnden Speichers zwar nur in abgespeckten Versionen den Weg auf das Modul, dafür sind jedoch alle zehn Kämpfer mitsamt ihren Special-Moves ausnahmslos vertreten. Alle Kämpfer haben ihre ohnehin gigantische Palette an Techniken noch einmal erweitert, und sämtliche Hintergründe wurden komplett überarbeitet. Mußte der Automat noch mit zwei-





dimensionalen Kampfplätzen auskommen, bietet das N64-Sequel wunderschöne, hochauflösende 3D-Austragungsorte mit atemberaubenden Zoomeffekten und Kamerarashenks. Die makellose Präsentation zieht sich durch das gesamte Spiel. Die Animation der Kämpfer ist sehr geschmeidig, und das Kampfgeschehen wird vielfach von phantastischen Spiegeffekten und Treffer werden von aufwendigen Explosionen begleitet. Der Sound ist makellos und erinnert an lupenreine CD-Klän-

Lenken nach hinten, die Standardschläge werden durch die A-, B- und die vier C-Buttons ausgelöst. Die durchsetzungstarken Special-Moves entlockt Ihr den Kämpfern beispielsweise durch Halbkreisbewegungen auf der Steuereinheit in Kombination mit den Action-Knöpfen. Durch das ausgeklügelte Combo-System, in dem mehrere verschiede-

des computergesteuerten Feldes wehren. Dies geschieht in sechs verschiedenen Schwierigkeitsgraden. Nach jedem erfolgreichen Abschluß einer Schwierigkeitsstufe erweitert sich das Optionsmenü um einige Punkte. Auf diese Art könnt Ihr Einfluß auf die fließende Blutmenge nehmen, wie tolerant die Abfrage der Steuerung stattfindet oder in welcher Geschwindigkeit das Spiel abläuft. Erfreulicherweise werden sämtliche erspielten Spielstände und Bestleistungen, wie schnellster Sieg oder höchste Combo,



Steuerung: Es bleibt dem Spieler selbst überlassen, ob er lieber mit dem Analog-Stick oder dem Digi-Pad spielen möchten. Eine Voreinstellung ist jedoch nicht nötig, es kann jederzeit zwischen den beiden genannten Möglichkeiten gewechselt werden.

Speicher-Optionen: Dank eingebauter Batterie speichert die Cartridge sämtliche erspielten Optionsmenüs und Bestleistungen. Darüber hinaus können mittels Controller Pak (drei Pages) die vorhandenen Daten auf ein anderes Modul übertragen werden.



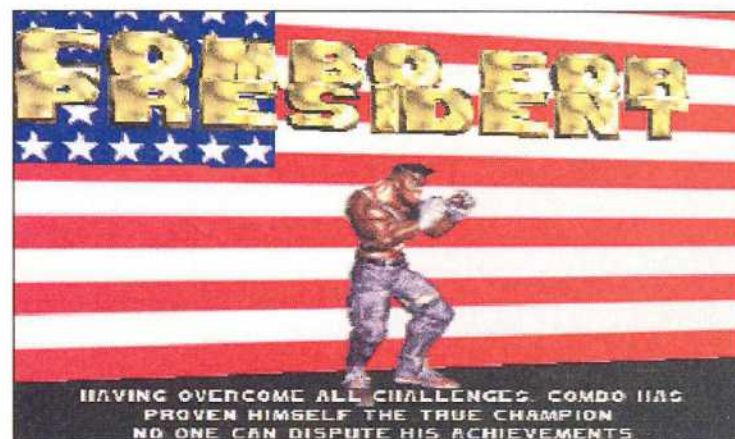
Ein Combo-Breaker in Ehren kann Angriffe abwehren. Das richtige Timing bedarf jedoch eines gewissen Maßes Übung

ne Moves aneinandergekoppelt werden, entpuppt sich Killer Instinct Gold als Motivationskünstler allerer-

ster Güte, da der Spieler seine Technik über einen sehr langen Zeitraum immer wieder verbessern kann. Ein weiterer Aspekt für lang anhaltenden Spielspaß ist die Vielseitigkeit der einzelnen Modi. Es stehen Duell zwischen zwei menschlichen Spielern

DIE HEIMVERSION ÜBERTRIFFT DAS AUTOMATENVORBILD

zur Verfügung, ebenso wie die Option, mit bis zu acht Teilnehmern ein Turnier zu starten, bei dem nacheinander jeder gegen jeden kämpft und die Ergebnisse wie in einer Liga protokolliert werden. Im Einspieler-Modus müßt Ihr Euch fleißig gegen den Rest



Gelingt es dem Spieler, alle Gegner zu besiegen, bekommt er eine kurze Abschlußsequenz präsentiert, die sich von Charakter zu Charakter unterscheidet



Rares Spitzenprügler läuft überwiegend mit einer Framerate von 60 Bildern pro Sekunde. Der Einsatz von Waffen hat keine stärkere Wirkung als der Kampf mit bloßen Füßen und Fäusten



NEGATV!
Nur elf Kämpfer, offiziell nicht in Deutschland erhältlich

dank Batterie vom Spiel gespeichert und sind per Controller Pak auf ein anderes Modul übertragbar. Doch damit nicht genug, wer möchte kann sich ein Team von zwei bis elf Kämpfern zusammenstellen und gegen ein anderes Team antreten, welches vom Computer oder einem Freund in die Schlacht geführt wird. Killer Instinct Gold ist in jeder Hinsicht ein exzellentes Prügelspiel und wird mit Sicherheit noch für eine geraume Zeit die Spitze des Genres auf Nintendos 64-Bit-Konsole anführen.

Frederic Berg

Gameplay 2+

Vom Anfänger bis zum Profi findet sich jeder schnell zurecht. Sehr ausgeklügelt und gut spielbar.

Dauerspaß 2+

Die vielen Moves, Combos und Modi sorgen immer und immer wieder für neue Motivationsschübe.

Grafik 1-

Es gibt viele schöne Animationen, Hintergründe und Effekte wie Explosionen und Spiegelungen zu sehen.

Sound 1-

Satte Effekte, klare Sprachsamples und CD-reife Musikstücke sorgen für eine gute Soundkulisse.

TOTAL-CHECK

GenrePrügelspiel
Level10+1 Kämpfer
Schwierigkeit6 Stufen
Continuesunendlich
Speicherkapazität96 MBit
Erhältlichals Import

FAZIT
2+

N64

1-2 (simultan)

Williams/Nintendo

ca. DM 150



Cruis'n USA ist eines der wenigen N64-Spiele, das auf Bildschirmfotos besser wirkt als in Bewegung. Laßt Euch also nicht von diesen scheinbar spektakulären Crashes täuschen



CRUIS'N USA

Cruis'n USA macht seinem Namen wirklich alle Ehre: Statt eines rasanten Rennens quer durch die Vereinigten Staaten ist eher eine gemächliche Sightseeing-Tour angesagt.



Die meisten Strecken müssen durch gute Plazierungen im Rennen erst freigespielt werden. Die Ergebnisse werden im internen Batteriespeicher des Moduls verwahrt

Doch zuerst zu den guten Seiten des Nintendo⁶⁴-Spiels: Der immens erfolgreiche 32-Bit-Automat wurde nahezu 1:1 umgesetzt, als Bonus gibt es einen Zweispieler-Split-screen-Modus. Im Gegensatz zu den meisten anderen Next-Generation-Rennspielen herrscht auch bei dieser Option reger Verkehr, es tum-

plätze zum Vorbild genommen. Trotz dieser Vielfalt kann keine der recht langen Trassen begeistern, denn von einer interessanten Streckenführung kann keine Rede sein, vielmehr handelt es sich vierzehnmals um eine uninspirierte Abfolge von Links- und Rechtskurven, durch die Ihr mit dem Wagen Eurer Wahl hindurch-

POSTIV!

Vierzehn Strecken, Zweispieler-Modus

DER STAUBIGE ASPHALT AMERIKANISCHER HIGHWAYS

eiert. Die Steuerung als schwammig zu bezeichnen ist eine gelinde Untertreibung. Obwohl sie in fünf Stufen variiert werden kann, ist von der dank Analogsteuerung möglichen Präzision keine Spur. Wer möchte, kann auch mit dem digitalen Steuerkreuz lenken, einen Unterschied macht das nicht aus. Auch sonst kann die Technik alles andere als begeistern. Das Hineinploppen der Grafik des Spielautomaten ist zwar hardware-be-



NEGATIV!

Schwammige Steuerung, langweilige Streckenführung, ruckelige Grafik

dingt einem sanften Aufbau gewichen, geblieben ist jedoch das eklatante Ruckeln, vor allem, wenn am Straßenrand Bäume stehen.

Als sinnvolles Feature erweist sich die Möglichkeit, im Optionsmenü die Lautstärke der Soundeffekte und der Musik einzustellen. Denn während erstere kaum vorhanden sind, wird die



düdelnde Country-Musik wohl nur all jene begeistern, die gern mit Westernhut und Cowboystiefeln samt Sporen vor der Konsole sitzen ...

Nach aktuellen Informationen will Nintendo Cruis'n USA nicht in Deutschland veröffentlichen. Grund ist die mangelnde Qualität. Richtig schlecht ist das Spiel zwar nicht, sondern höchst mittelmäßig, im Vergleich zu den Vorzeigerennspielen für die PlayStation stellt es aber keine gute Werbung für das N64 dar. Allerdings findet sich Cruis'n USA z. B. auf Release-Listen für England. Mit einer PAL-Version im Fachhandel kann (oder muß) in nächster Zeit also gerechnet werden.

Klaus-Dieter Hartwig

Muster: NRG, Hamburg, Tel.: 040-25 56 63

Gameplay 3-

Von A bis Z mittelmäßig, nur die Steuerung fällt (negativ) aus dem Rahmen.

Dauerspaß 3+

Nach erfolgreichem Durchspielen winken schnellere Autos – das könnte man als Anreiz gelten lassen.

Grafik 3-

Das Design ist O.K., die Power der Nintendo⁶⁴ wird jedoch sträflich vernachlässigt.

Sound 4

Düdelnde Musiken und spärlich vorhandene Soundeffekte wecken Erinnerungen an den Game Boy.

TOTAL-CHECK

Genre Rennspiel
Level 14 Strecken
Schwierigkeit niedrig
Continues unendlich
Speicherkapazität 64 MBit
Erhältlich als Import

FAZIT 3-

DORAEMON 64

Nachschub für Jump&Run-Fans: Doraemon 64 stellt das Nintendo⁶⁴-Debüt der japanischen Software-Firma Epoch Games dar.



N64

1-2 Spieler

Epoch Games

ca. DM 190



Ärger in maritimen Gefilden: Die blaue Roboterkatze Doraemon kann sich unter anderem mit einer Art Panzerfaust gegen lästige Angreifer wie diese gefährlichen Feuerquallen wehren



Praktisch: Bis zu vier Spielstände können dank des Batteriespeichers gesichert werden

Auf fast allen Videospielsystemen gibt es Games mit der blauen Roboterkatze in der Hauptrolle. Bei den meisten Titeln handelt es sich um Jump&Runs mit Adventure-Touch, doch es existieren auch einige Doraemon-Knobelspiele. Das 64-Bit-Sequel der erfolgreichen

Da sämtliche Bildschirmtexte in japanischer Sprache sind, nützen dem durchschnittlichen Mitteleuropäer die zahlreichen Hinweise nichts, die dem Spieler im Laufe des Abenteuers gegeben werden. Ebenso bleibt die Storyline ausschließlich N64-Usern mit japanischen Sprachkenntnissen vorbehalten.

Besonders spielerisch erinnert Doraemon 64 an Shigeru Miyamotos Geniestreich. Ihr könnt Euch völlig frei in den Szenarien bewegen. Um die mit Gegnern und Jump&Run-Einlagen gespickten Stages erfolgreich zu bewältigen, sind fünf verschiedene Charaktere angetreten, zwischen denen zu

EPOCH GAMES PRÄSENTIERT EIN JUMP&RUN IM ANIME-LOOK

jedem Zeitpunkt gewechselt werden kann. Die Spielfiguren besitzen bestimmte Fähigkeiten, geschickter Einsatz der Akteure ist für das Weiterkommen dringend notwendig. Beispielsweise können die meisten Zwischen- und Endgegner nur von einem bestimmten Charakter zur Strecke gebracht werden.

Neben Jump&Run-Geschick ist in ei-

nigen Passagen auch Kombinationsgabe gefragt. So werden einige Levelabschnitte erst nach dem richtigen Umlegen von Schaltern freigelegt. Bonuslevel-artige Spielabschnitte wie beispielsweise ein Unterwasserauto-rennen sorgen zwischendurch für Abwechslung.

Vom Umfang her kann Doraemon 64 bei weitem nicht mit dem Vorzeigeabenteuer des 64-Bit-Klempners mithalten. Die verschiedenen Szenarien sind optisch abwechslungsreich, es gibt jedoch recht wenig zu entdecken. Zudem bietet Big Ns Konkurrenzprodukt deutlich mehr Welten.

Der lineare Spielverlauf ist nicht unbedingt negativ, Mario-verwöhnte Jump&Run-Freaks werden angesichts des gebotenen Umfangs dennoch nicht in Begeisterungstürme ausbrechen.

Dank des Batteriespeichers können bis zu vier verschiedene Spielstände abgespeichert werden, Ihr braucht also kein optionales Memory Pak, um einen Spielstand zu sichern.

▲ POSITIV! ▲
Präzise Steuerung, optisch abwechslungsreiche Level, gelungene grafische Präsentation

Nippon-Reihe bleibt der Doraemon-Tradition treu. Epoch Games' erstes N64-Release steht jedoch im Schatten von Super Mario 64.



Einlagen wie das Unterwasserrennen gegen einen Torpedo runden das Geschehen ab



Vorsicht! In der gefährlichen Unterwasserwelt lauern den tapferen Helden unter anderem äußerst gefräßige Miesmuscheln auf



Dieser feuerrote Jungdrachen dient als Fortbewegungsmittel in der sehr weitläufigen Abenteuerwelt von Doraemon 64

Nicht nur beim Design des Gameplays haben sich die Entwickler an Super Mario 64 orientiert, besonders in optischer Hinsicht ähneln sich die beiden Titel stark. Die 3D-Welten bestehen aus relativ wenigen Polygonen, die wurden jedoch recht geschickt mit Texturen überzogen, was ein wenig über die Simplizität der Szenarien hinwegtäuscht. Die eigenen Spielfiguren sowie die meisten gegnerischen Kreaturen wirken plastisch, obwohl sie nicht sehr detailliert sind. Atemberaubende 3D- oder Lichteffekte, zu denen die Hardware des Nintendo⁶⁴ durchaus in der Lage ist, sucht man vergebens. Alles in allem ist Doraemon 64 solide, neue technische und vor allem spielerische Maßstäbe setzt das Spiel leider nicht. Lediglich hartgesottene Import-Fanatiker, die bei Super Mario 64 auch den letzten Stern ergattert haben und die sich mit japanischen On-Screen-Texten anfreunden können, werden bei Epoch Games' N64-Erstling auf ihre Kosten kommen. Mit dem fünften

▼ NEGATIV! ▼
Japanische Bildschirmtexte, spielerisch ein wenig eintönig

Teil der Goemon-Reihe, der in Kürze in Japan auf den Markt kommt, präsentiert Konami einen Titel, den sich Genre-Fans ebenfalls unbedingt vormerken sollten. Klaus Kock

Gameplay 2

Auch in hektischen Spielsituationen lassen sich die fünf Charaktere präzise steuern.

Dauerspaß 3

Nicht zuletzt aufgrund der Sprachbarriere dürfte das Game interessierte N64-User einige Zeit beschäftigen.

Grafik 2

Trotz der simplen optischen Präsentation sind die verschiedenen Szenarien recht atmosphärisch.

Sound 3+

Japanische Kompositionen und recht monotone Soundeffekte untermauern das Jump&Run-Geschehen.

TOTALI-CHECK

Genre Jump&Run
Level 32
Schwierigkeit mittel
Continues Batteriespeicher
Speicherkapazität 64 MBit
Erhältlich als Import (ip)

FAZIT
2-

Ave, Freunde der Videospiele. Zu allererst einmal möchten wir uns bei Euch bedanken, daß Ihr trotz der Nintendo⁶⁴-Veröffentlichung noch Zeit gefunden habt, Euch an unseren Charts zu beteiligen. Wieder einmal gingen zahlreiche Briefe bei uns ein. Ab diesem Monat sind die N64-Charts vertreten, zur Zeit allerdings noch mit der bescheidenen Anzahl der Top Five. Dies wird sich jedoch in den kommenden Monaten ändern. Wir sind schon jetzt gespannt. Bye for now, bis in vier Wochen.



DER GEWINNER AUS TOTAL! 4/97:



Herzlichen Glückwunsch **Robert Dormeier** aus Northheim! Du bist der glückliche Gewinner des Moduls *Hungry Dinosaurs*. Wir wünschen Dir viel Spaß mit diesem Spiel!

SNES

- 1 TERRANIGMA**
 Act./Adv. • Note 2+ • Test 1/97 **VORMONAT 4**
- 2 DKC 3 – DIXIE KONG'S DOUBLE TROUBLE**
 J&R • Note: 1- • Test 12/96 **VORMONAT 1**
- 3 SUPER MARIO KART**
 Rennspiel • Note 1 • Test 10/93 **VORMONAT**
- 4 YOSHI'S ISLAND**
 J&R • Note 1+ • Test 10/95 **VORMONAT 7**
- 5 INTERN. SUPERSTAR SOCCER DELUXE**
 Sport • Note 1 • Test 11/95 **VORMONAT**
- 6 SECRET OF MANA**
 Act./Adv. • Note 1- • Test 12/93 **VORMONAT 2**
- 7 ZELDA III - A LINK TO THE PAST** **NEU!**
 Act./Adv. • Note 1 • Test 8/94 **VORMONAT**
- 8 BREATH OF FIRE II** **NEU!**
 Rollensp. • Note 2+ • Test 4/96 **VORMONAT**
- 9 SUPER STREET FIGHTER II**
 Prügelsp. • Note 1 • Test 9/94 **VORMONAT**
- 10 NBA LIVE 96** **NEU!**
 Sport • Note 3+ • Test 3/96 **VORMONAT**

GB

- 1 MYSTIC QUEST**
 Act./Adv. • Note 2+ • Test 2/95 **VORMONAT 3**
- 2 DONKEY KONG LAND 2**
 J&R • Note 1- • Test 12/96 **VORMONAT**
- 3 ZELDA IV – LINK'S AWAKENING**
 Prügelsp. • Note 1- • Test 2/96 **VORMONAT 1**
- 4 WARIO LAND**
 J&R • Note 1- • Test 6/94 **VORMONAT 5**
- 5 TETRIS**
 Puzzlespiel • Note 1- • Test 8/94 **VORMONAT 4**
- 6 TETRIS ATTACK** **NEU!**
 Puzzlesp. • Note 1- • Test 1/97 **VORMONAT**
- 7 SUPER MARIO LAND**
 J&R • Note 2 • Test 7/94 **VORMONAT**
- 8 DONKEY KONG LAND**
 J&R • Note 2- • Test 9/95 **VORMONAT 6**
- 9 KILLER INSTINCT** **NEU!**
 Prügelsp. • Note 3+ • Test 5/96 **VORMONAT**
- 10 MEGA MAN 5**
 Act./J&R • Note 2- • Test 5/96 **VORMONAT 9**

TOTAL! Aufruf

Daß Ihr noch lange nicht genug von phantastischen Videospielen habt, haben die Berge von Einsendungen bewiesen, die zum Thema: 'Ich wünsche mir eine Fortsetzung von...' bei uns eingetroffen sind. Das Ergebnis könnt Ihr auf der folgenden Seite nachlesen. Doch unser Wissensdurst ist immens und deshalb bitten wir Euch, zu folgender Frage Stellung zu nehmen: Welches Game basiert auf der besten Storyline? Schnappt Euch einen Zettel und Stift und ab die Post. Bis bald.

Redaktionstip

Earthworm Jim

Ist so ziemlich das durchgeknallteste Action/J&R, welches wir jemals in die Finger bekamen. Ein aufwendiges Gamedesign, atmosphärische Grafiken, viele innovative Ideen und die unvergleichlich komische Präsentation garantieren sehr viel Spiel, Spaß und Spannung!



Earthworm Jim • Note 1 • Test 12/94

N64

1 SUPER MARIO 64 **NEU!**
J&R • Note 1 • Test 3/97



2 PILOTWINGS 64 **NEU!**
Simulation • Note 2+ • Test 3/97



3 SHADOWS OF THE EMPIRE **NEU!**
Action • Note 2 • Test 3/97



4 TUROK-DINOSAUR HUNTER **NEU!**
Action • Note 1 • Test 3/97



5 WAVE RACE 64 **NEU!**
Rennspiel • Note 1- • Test 4/97



Spietip von Manuel Micherlberger Super Mario World (SNES)

Für mich ist und bleibt *Super Mario World* das beste Jump&Run aller Zeiten. Wegen der bunten Grafik und dem stimmungsvollen Sound kann ich dieses Spiel jedem Mario-Freak nur ausdrücklich empfehlen. Bis man diesen Evergreen komplett durchgespielt hat, vergehen viele, viele Stunden. Immer wieder gibt es neue, phantastische Dinge, Regionen und Bonusräume zu entdecken. An Komplexität und Ideenreichtum ist *Super Mario World* wirklich kaum zu übertreffen. Bei SMW ist wochenlanger Spielspaß vorprogrammiert.



Spietip von Sascha Asher Super Mario 64 (N64)

Das Spiel *Super Mario 64* finde ich momentan am besten. Features wie (fast) unbegrenzte Bewegungsfreiheit, riesige Endgegner, die Suche nach den 120 Sternen, realistische Grafik und Bewegungsabläufe, viele verschiedene Arten von Levels und die gut abgerundeten Polygone führen zum langfristigen Spielspaß und machen aus dem Spiel einen Top-Titel, der in keiner Sammlung fehlen sollte. Nie zuvor fühlte sich der Spieler so stark in ein Videospiel mit einbezogen wie bei Miyamotos neuestem Geniestreich.

NES

1 PIRATES! **VORMONAT** ▲
Strategie • Note 2+ • Test 7/96 4



2 SUPER MARIO BROS. **VORMONAT** ●
J&R • Note 2+ • Test 7/94



3 SUPER MARIO BROS. 3 **VORMONAT** ●
J&R • Note 1 • Test 6/95



4 THE LEGEND OF ZELDA **VORMONAT** ●
Act./Adv. • Note 2 • Test 3/96



5 PROBOTECTOR II **NEU!**
Act./J&R • Note 2+ • Test 4/94



Special

Dies sind die von Euch ersehnten Nachfolger. Hoffentlich richten sich die Hersteller danach. Die Fotos sind aus den existierenden Vorbildern.

1 SUPER MARIO 64 II
Kaum erschienen, wollt Ihr schon mehr.



2 DONKEY KONG COUNTRY 4
Affen-Nachschub für das SNES.



3 MARIO KART II
Auch die SNES-User wollen ein Sequel.



4 ZELDA IV
Ein neuer Link für das gute alte SNES.



5 STREET FIGHTER 64
Wo bleibt der N64-Straßen-Prügler?



GEWINNEN MIT TOTAL!

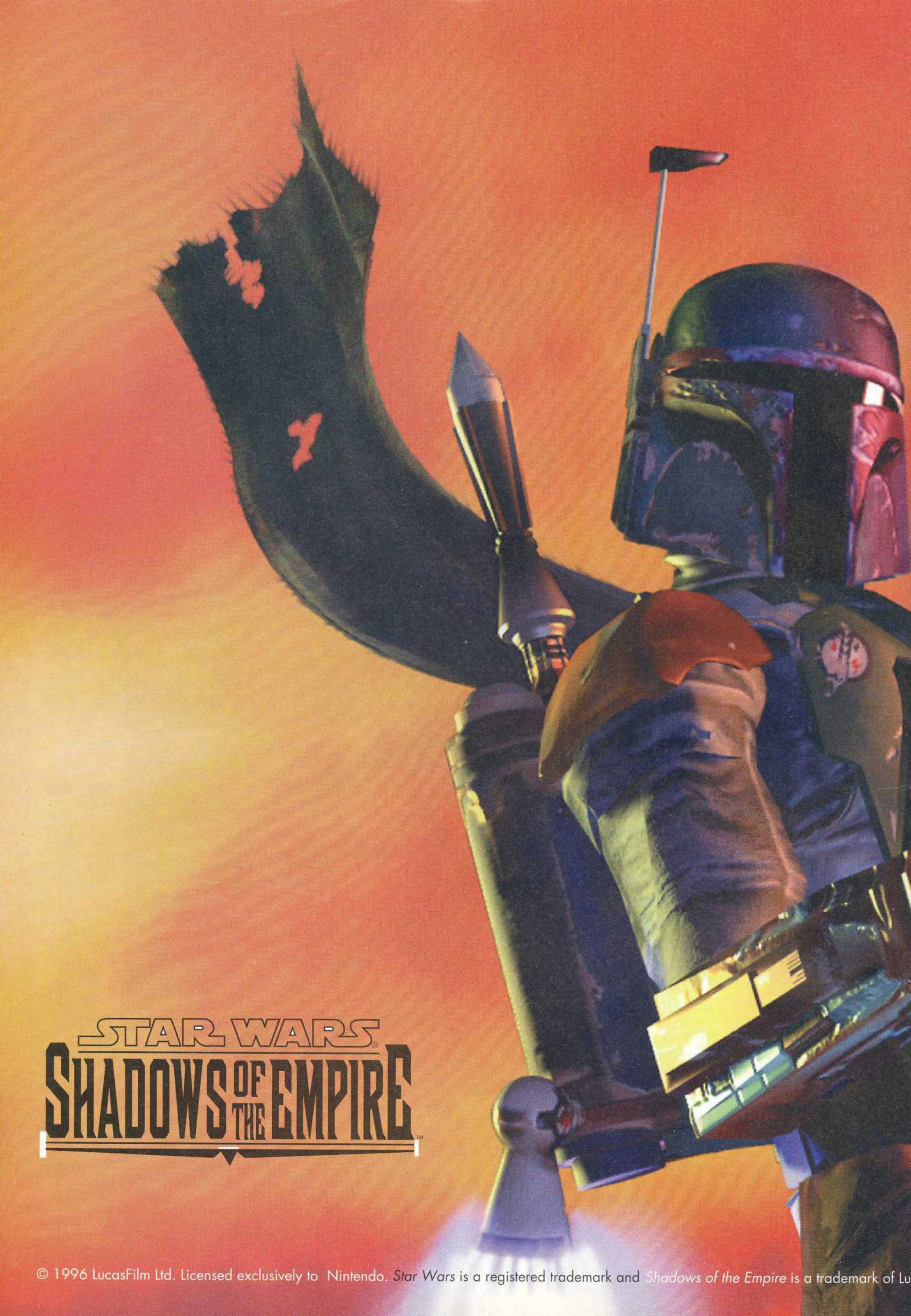
Diesen Monat verlosen wir *Donald in Maui Mallard*



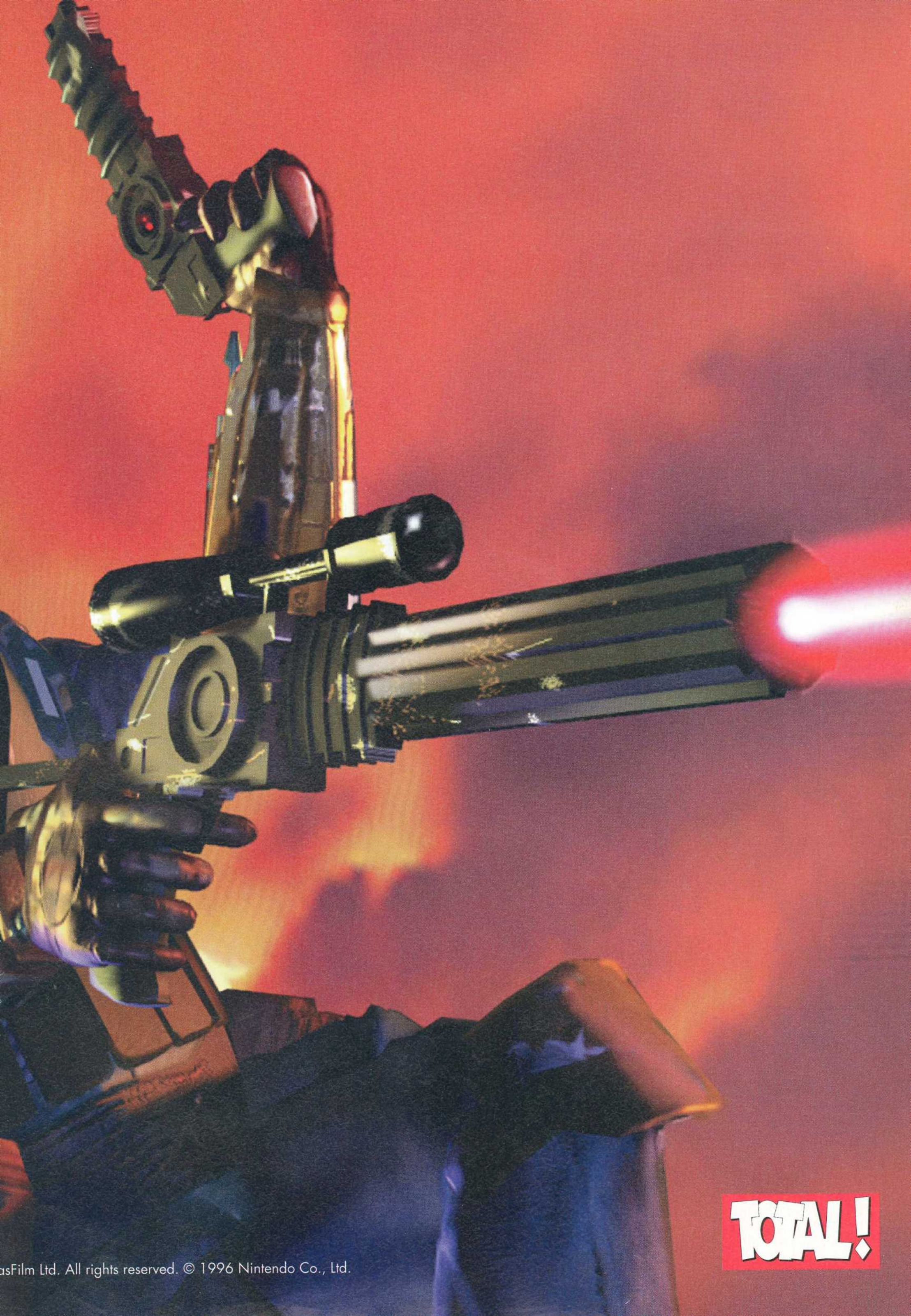
Unter allen Charts-Teilnehmern verlosen wir jeden Monat ein SNES-Modul. Ihr braucht nichts weiter zu tun, als uns Eure persönliche Chartsliste oder den Titel Eures Lieblingsspiels zu schicken. Wer einen Spietip abgeben möchte, ist dazu herzlich eingeladen. Bitte notiert auf der Rückseite jedes Fotos und Eurer Briefbögen noch einmal Namen und Adresse, damit es keine Verwechslungen gibt! Einsendeschluß ist der 30.5.97 (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!

Ciao, bis kommenden Monat!

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



STAR WARS[®] SHADOWS OF THE EMPIRE™





Girlpower!

Auch die TOTAL! kommt nicht mehr ohne eine gehörige Portion Girlpower aus. Sandra Alter (ehemals ASM und PC Spiel) gehört seit Februar zu unserem Team. Da beinahe alle männlichen Redaktionsmitglieder den ganzen Tag von den Spice Girls schwärmen, ziert ihren Schreibtisch seit neuestem ein Bild von Howie (BSB).



Howiiiiiiiiie!!!

Unsere persönliche Meinung zu:

Int. Superstar Soccer 64 (N64), S. 32 bis 37

FIFA 64 (N64), S. 32 bis 37

Wave Race (GB), S. 54

Final Fantasy III (SNES-Classic), S. 56/57

Welches Zubehörteil würdest Du Dir fürs N64 wünschen?

Marco



Bevorzugte Genres: Renn- und Prügelspiele
Derzeitiges Lieblingsspiel: Int. Superstar Soccer 64 (N64)



Konami hat die Erwartungen bei weitem übertroffen. ISS 64 stellt alles bisher Dagewesene in den Schatten und hat praktisch keine Schwachstellen vorzuweisen. Dieses Spiel muß man haben.



Gäbe es Konami nicht, stünde FIFA 64 gar nicht so schlecht da. Unter den gegebenen Umständen kann man das Spiel allerdings getrost vergessen und sich sinnvollerem Dingen zuwenden.



Es ist schon ein kleines Kunststück, ein derart gut spielbares Rennspiel auf dem für dieses Genre kaum geeigneten GB zu entwickeln. So geschickt kann eben nur Nintendo die Keksdose ausreizen.



Es ist eigentlich unvorstellbar, daß dieses Spiel nie einen offiziellen Weg nach Europa gefunden hat und somit vielen Rollenspiel-Fans entgangen ist. Es ist bis heute die Krönung des Genres.

Das Jolting-Pak ist schon eine nette Idee, aber um einen noch plastischeren Eindruck des Spielgeschehens zu bekommen, fehlt noch die Starkstrom-Bestrafung für unmotivierte Videospieler.

Klaus



Bevorzugte Genres: Shoot 'em Ups, Prügelspiele
Derzeitiges Lieblingsspiel: Doom 64 (N64)



1:0 für Konami! ISS 64 ist die mit Abstand beste Fußballsimulation aller Zeiten. Neben der phantastischen Spielbarkeit finde ich vor allem an dem sehr unterhaltsamen Vierspieler-Simultanmodus Gefallen.



Ich habe mir von EA-Sports Nintendo⁶⁴-Debüt sehr viel mehr versprochen. Im direkten Vergleich zu ISS 64 sieht FIFA 64 sehr blaß aus. Schade drum!



Wave Race ist zweifellos eines der besten Rennspiele für Nintendos Kleinsten. Trotz des Mini-Displays lassen sich die Jetskis bestens über die maritimen Tracks manövrieren.



Der dritte Teil der legendären Final Fantasy-Reihe gehört in die Import-Spielersammlung eines jeden Super-Nintendo-Users. Lediglich Zelda III bietet spannendere Adventure-Unterhaltung.

Ein aufblasbarer Plastik-Yoshi, auf dessen Rücken ich ausgerüstet mit einem Virtual-Reality-Headset durch Zeldas Hyrule-Königreich reiten könnte, wäre eine tolle Nintendo⁶⁴-Peripherie.

Klaus-D.



Bevorzugte Genres: Action- und Rollenspiele
Derzeitiges Lieblingsspiel: Blast Corps (N64)



Die Jungs von Konami haben wieder einmal bewiesen, daß kein anderes Programmiererteam so viel von Fußball versteht wie sie. Allein das Zuschauerbegeistert schon bei diesem Meisterwerk.



Normalerweise sind die Sports Spiele von Electronic Arts ja immer nach dem aktuellen Jahrgang betitelt. Es ist also kein Wunder, daß FIFA 1964 nicht mehr so ganz auf dem neuesten Stand ist.



Wave Race läuft zwar mit vierjähriger Verspätung in die europäischen Häfen ein, doch auch heute gibt es für das Rennspiel wenig ernstzunehmende Konkurrenz auf dem Game Boy.



Nachdem wir Mitch diesmal disqualifizieren mußten (Er weigerte sich standfest, FF III weniger als sechs Sterne zu geben.), muß ich mich wohl mit der vorgesehenen Höchstwertung begnügen.

Einen Adapter, der bei Mario Kart 64 auf der Rainbow Road das alberne Gelände entfernt und den Schwierigkeitsgrad des Spiels insgesamt steigert.

Christian



Bevorzugte Genres: Jump&Runs, Actionspiele
Derzeitiges Lieblingsspiel: Blast Corps (N64)



Hallo EA, kennt ihr schon ISS 64? Wenn nicht, solltet ihr dringend mal reinspielen. Von den Konami-Jungs könnt ihr glatt noch was lernen.



Electronic Arts hat sich mit der Veröffentlichung dieses Machwerks wahrlich keinen Gefallen getan. Daß dafür in manchen Läden auch noch bis zu 160 Marker verlangt werden, ist der Gipfel.



Hoppla, auf einmal bringt Big N das geniale Wave Race für den Game Boy doch noch offiziell auf den Markt. Hmm, woran mag das wohl gelegen haben?



Falls sich Square und Nintendo wirklich nie wieder vertragen sollten, wäre dies ein echter Verlust in der Software-Riege des N64, der nur schwer wieder gutzumachen wäre.

Ein Holodeck-Adapter, mit dem ich mein Büro in Marios 3D-Welten verwandeln könnte, wäre gar nicht verkehrt. Einem Joypad mit eingebauter Dosenhalterung wäre ich auch nicht abgeneigt.

Fred



Bevorzugte Genres: Renn- und Prügelspiele
Derzeitiges Lieblingsspiel: Blast Corps (N64)



Konami hat sich selbst übertroffen. Obwohl ich als F-Bubi (6-7 Jahre) mit Effenberg zusammen gespielt habe, kann ich Fußball heute nichts mehr abgewinnen. ISS 64 macht da die große Ausnahme!



Es ist mir unverständlich, wie Electronic Arts ein derart unausgereiftes Produkt auf den Markt bringen kann, besonders wenn die Konkurrenz (ISS 64) so stark ist. FIFA 64 hinkt in allen Punkten weit hinterher.



Rennspiele auf dem Game Boy sind für die Programmierer (Hardwarebedingt) eine echte Herausforderung. Das beste Spiel dieses Genres ist nun endlich offiziell in Deutschland erhältlich.



Die Final-Fantasy-Serie steht seit Anbeginn für höchste Qualität. Mit FF III lieferte Squaresoft das bisher komplexeste und anspruchsvollste Sequel auf dem SNES. Eine Herausforderung für jederman.

Ich hätte gerne eine Lightgun für bevorstehende Titel wie GoldenEye und ein 64DD. Ein Spitting Pak, welches bei Wave Race 64 für Wasserspritzer im Gesicht sorgt, wäre auch nicht schlecht.

Die Wertungserklärung:

★★★★★ TOTAL! genial! Mehr davon!

★★★★ Gutes und interessantes Spiel!

★★★ Noch gut, aber nicht mein Ding!

★★ Lahme Gurke! Brauche ich nicht.

★ Spiele, die die Welt nicht braucht!

**Neulich in Hamburg
Altona vorne rechts**

Daß konsequenter Freizeitmangel schädlich für die Psyche sein kann, demonstriert anschaulich der traditionelle Abgabestreß zum Produktionsende einer TOTAL!. Wer nicht zu den Glücklichen gehört, die am Freitag abend ab 22 Uhr einen halben Tag Urlaub bewilligt bekommen und somit am Sonnabend erst zu einer zivilen Zeit (10 Uhr) am Arbeitsplatz erscheinen müssen, zeigt schon einmal eklatante Ausfallerscheinungen. Dabei kann die Verwechslung von Musikvideo und Videospiel doch gar nicht vorkommen, denn schließlich basiert Nintendos wohlbeliebter Klempner immer auf der Modul-Technik, während zeitgenössische Trash-Musik auf CD-ROM-Basis in Szene gesetzt wird.

Daß konsequenter Freizeitmangel schädlich für die Psyche sein kann, demonstriert anschaulich der traditionelle Abgabestreß zum Produktionsende einer TOTAL!. Wer nicht zu den Glücklichen gehört, die am Freitag abend ab 22 Uhr einen halben Tag Urlaub bewilligt bekommen und somit am Sonnabend erst zu einer zivilen Zeit (10 Uhr) am Arbeitsplatz erscheinen müssen, zeigt schon einmal eklatante Ausfallerscheinungen. Dabei kann die Verwechslung von Musikvideo und Videospiel doch gar nicht vorkommen, denn schließlich basiert Nintendos wohlbeliebter Klempner immer auf der Modul-Technik, während zeitgenössische Trash-Musik auf CD-ROM-Basis in Szene gesetzt wird.



Klaus-D.: Absolut beeindruckend beim Wannabe-Video ist die völlige Bewegungsfreiheit der Charaktere. Dank der Framerate von 60 Bildern pro Sekunde (NTSC; 50 fps in der PAL-Version) bewegt sich Mel C völlig ruckelfrei durch die realistische 3D-Umgebung.



Klaus: Geri weiß durch beeindruckendes Gouraud- und Flat-Shading zu überzeugen. Um ihre tollen Bewegungsabläufe in Szene zu setzen, griffen die Entwickler auf Motion-Capturing zurück.



Christian: Victoria bewegt sich dank Z-Buffering ohne Clipping-Fehler und die auf 32-Bitern üblichen Pop-up-Effekte durch das Say you'll be there-Video – und das bei unendlicher Blicktiefe.

Neues aus dem

TOTAL! -Labor!

- Redakteurs-Phantasien -



Christian ist fest davon überzeugt, daß sein unlängst aufgetretenes Wasserschadenchaos eine hervorragende Grundlage für ein Unterwasser-Level in *Super Mario 64 II* abgeben würde. Gerüchtehalber wurde ein gewisser Shigeru M. bereits bei der Begutachtung der besagten Location in Hamburg gesichtet. Wir drücken auf jeden Fall weiterhin ganz fest die Daumen! Nach seinen jüngsten Erfahrungen mit den örtlichen Finanzbehörden würde Thomas in denselben ganz gerne mal so richtig aufräumen. Derzeit träumt er von Ac-



Zu Monstern mutierte Steuererklärungen zu killen, ist der liebste Traum von Thomas

tion-Spielen in Ego-Perspektive, geplanter Arbeitstitel ist *Taxman 3D*. Mittels Kettensäge und Flammenwerfer gilt es, düstere Gänge von lästigen dreifach ausgefertigten Formularvordrucken zu säubern – eine wahrhaft noble Aufgabe, die allerdings am Jugendöffentlichkeitsschutzgesetz scheitern könnte: Gewalt gegen hilflose Steuererklärungen ist hierzulande immer noch ein brisantes Thema. Mitch seinerseits würde gerne seine Vorlieben für Klötzchen- und Rollenspiele unter einem Dach vereinigt se-

Hallo, und willkommen im TOTAL!-Labor! Nachdem Professor Stremetz Kurzkopf in der vorigen Ausgabe diverse Anregungen für Software-Entwicklungen geben durfte, kommen diesmal noch kompetentere Leute zu Wort: Wir fragten uns selbst nach unseren individuellen Spielträumen ...



Der größte Wunsch von Christian: Seine ruinierte Wohnung dient in *Super Mario 64 II* als Vorlage für einen Unterwasser-Level. Rechts schwimmt gerade der Versicherungsvertreter ins Bild

hen. Denkbare Szenario: Von oben auf das Spielfeld fallende Rubindia-deme unterschiedlicher Farben müssen so gestapelt werden, daß sie sich möglichst schnell wieder auflösen. Nicht unbedingt eine der kreativsten Ideen, aber was will man in seinem Alter noch groß erwarten ... Seinen unermüdlichen Kampf gegen Urlaubsanträge würde Klaus-D. gern für immer mit einem Game beenden. Er bevorzugt eine Rolle als Obermütz eines Jump&Runs, in dem der Spieler als streßgeplagter Redakteur versu-

chen muß, alle in den Leveln verstreuten Teile eines Urlaubsantrages einzusammeln. Der Haken bei der Sache: Es kommt der berühmte Ren & Stimpy-Bug zum Einsatz – selbst wenn der Spieler alle 47 Teile finden sollte, so kann er nicht gewinnen. Wahrhaft bedenklich, was sich für Abgründe in so mancher Redakteursseele aufzun. Wer jetzt noch nicht schockiert ist, sollte die kommende Ausgabe abwarten – dann kommen die restlichen TOTAL!isten zu Wort.

Michael Anton

Test 'N Take

Computer- & Videospiele

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

Nintendo64 399,95

FIFA Soccer	dt	119,95
Mario	dt	99,95
Mario Kart*	dt	99,95
NBA Hang Time*	dt	129,95
Pilotwings	dt	119,95
Star Wars	dt	139,95
Superstar Soccer*	dt	149,95
Turok	dt	149,95
Wave Race*	dt	99,95
Wayne Gretzky's Hockey*	dt	129,95
Antennenkabel	dt	49,95
Memory Card	dt	39,95
Pad orig Nintendo - farbig	dt	59,95

SuperNintendo

Actraiser 2	dt	49,95
Aerobiz Supersonic	us	149,95
Asterix & Obelix	pal	109,95
Bass Masters Classic	dt	119,95
Big Sky Trooper	dt	99,95
Claymates	pal	59,95
Cybernator	pal	59,95
Donald Duck Maui M...	dt	129,95

Donkey Kong 2	dt	119,95
Donkey Kong 3	dt	129,95
FIFA Soccer '97	dt	119,95
Fievel goes West	us	39,95
Intern.Sup. SoccerDeluxe	dt	119,95
Jimmy Connors Tennis	dt	99,95
Judge Dredd	pal	59,95
Kirby's Fun Pack	dt	119,95
Lemmings 2	dt	99,95
Lufia*	dt	119,95
Mario All Stars	dt	59,95
Mario Kart	dt	59,95
Marvel Super Heroes	da	109,95
NBA Live '97	dt	119,95
NHL Hockey '97	dt	119,95
Pac Man 2	dt	99,95
Pinball Phantasies	pal	69,95
Primal Rage	us	69,95
Punch Out	dt	109,95
Road Runner	dt	69,95
Secret of Evermore	dt	119,95
Secret of Mana	dt	119,95
Schlümpfe 2 - reisen	dt	129,95
Sim City 2000	da	129,95
Star Wars I	dt	59,95



129,95



119,95*



149,95

Star Trek Next Gen	pal	69,95
Terranigma	dt	119,95
Tetris Attack	dt	89,95
Tetris&Dr Mario	dt	59,95
Theme Park	pal	89,95
Tiny Toon	pal	49,95
Toy Story	dt	129,95
Turrican 2	pal	89,95
Waterworlds	dt	89,95
Weapon Lord	us	99,95
Worms	dt	109,95
WWF Wrestl. Arcade	pal	69,95
Yoshi's Island	dt	109,95
Zelda 3	dt	59,95
Zoop	dt	99,95

PlayStation

Rage Racer*	dt	109,95
Rebell Assault 2*	dt	99,95
Soul Edge*	dt	89,95

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



399,95



139,95

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.

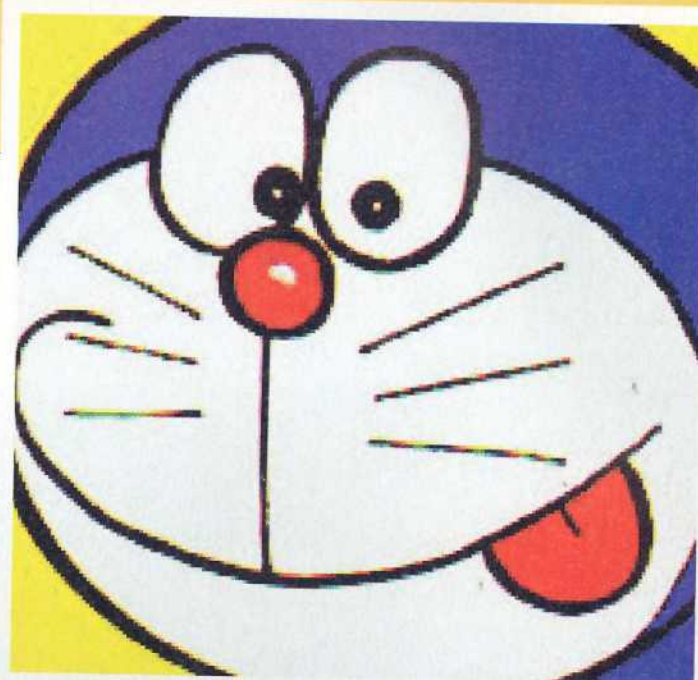


REPORTAGE



Hallo Ihr Lieben!

Willkommen zu unserer zweiten Anime&Manga-Seite. Die zahlreichen (fast sogar unzähligen) und durchweg positiven Leserzuschriften zu unserem kleinen Überblick in der vorherigen Ausgabe haben uns dazu bewegt, Euch auch (vorerst) weiterhin mit Informationen zu japanischer Bildkunst zu versorgen. Ob dies eine ständige Rubrik wird, entscheiden wir dann nach der Auswertung der großen TOTAL!-Umfrage (aber es sieht gut für die Freunde der Japanimation aus). Wie versprochen haben wir uns diesmal einige Titel mit Videospiel-Umsetzungen ausgeguckt und stellen auch ein paar Highlights des Genres vor. Viel Spaß!



2

Doraemon

Doraemon gehört zu den ältesten Anime-Serien. 1969-70 entstanden die ersten Folgen unter der Leitung von Fujimoto Hiroshi und Motoo Abiko. Im Mittelpunkt steht Nobita Nobi und seine Roboterkatze (obwohl sie nach allem, nur nicht nach Katze aussieht) Doraemon. Auch dieser Anime ist einer der eher lustigen Sorte. Nobita ist ein typisch trotteltiger Junge mit leicht unanständigen Gedankengängen (hauptsächlich wenn es um Shizuka, seine spätere Frau, geht), der natürlich häufig auf die Hilfe seiner Katze angewiesen ist. Doraemon hat nämlich den unsagbaren Vorteil, daß seine Tasche direkt ins 21. Jahrhundert führt ... Typisch japanischer Humor entschädigt für die heute unzeitgemäß erscheinenden Animationen. Ihr müßt allerdings schon etwas Glück haben, um an die Videos zu gelangen, denn gängig sind sie nicht gerade, aber trotzdem zu empfehlen.



Doraemon vereint mit dem gesamten Cast der Serie. Wie unschwer zu sehen ist, haben alle immer viel Spaß

1

Ranma 1/2

Besonders beliebt bei Autor und Chefredakteur ist diese Reihe! Kein Wunder bei dem Plot: Ranma und sein Vater Genma (beide hervorragende Kämpfer) begaben sich einst zu einer Trainingsreise nach China. Dummerweise sind sie in verwunschene Quellen gefallen ... Wann immer nun einer der beiden mit kaltem Wasser in Berührung kommt, verwandelt er sich; Genma in einen Riesenpanda und Ranma in ein Mädchen. Nur heißes Wasser macht die Verwandlung rückgängig. Erschwerend kommt hinzu, daß sie beide bei einem Kampfsportfreund in Japan wohnen, dessen älteste von drei Töchtern Ranma versprochen ist, nur mag sie keine Männer. Für reichlich Slapstick und Action ist also gesorgt. Sammelfreaks können sich freuen, denn neben der Fernsehserie gibt es noch die OAV, zwei Filme und eine Comicserie.



Der/die süße Ranma ist immer leicht am geflochtenen Zöpfchen zu erkennen



Eine der humoristischsten Anime-Serien auf dem Markt ist die sechsteilige *Projekt A-ko*-Reihe (zumindest der erste Teil). Riesige runde Kinderköpfe mit noch größeren runden Kinderaugen sind natürlich Standard. Die Story geht etwa so: A-ko hat eine kleine Freundin C-ko, die sehr süß ist, aber besser nicht zum Weinen gebracht werden sollte (das wird naß). Allerdings will B-ko (die Tochter eines Großindustriellen) C-ko zur Freundin haben, weswegen sie A-ko ständig zum Kampf herausfordert. Während A-ko über Superkräfte verfügt (man munkelt, sie ist das Kind von Superman und Wonder Woman), hält

B-ko mit Kampfanzügen und Riesenrobotern dagegen. Im Laufe der Auseinandersetzungen wird viel Gegend (und auch die Schule der drei Mädels) lädiert. In den weiteren Teilen (*Plot of the Daitokuji Financial Group*, *Cinderella Rhapsody* und *Final*) bekommen wir mehr Einblick in die Herkunft von C-ko und das Verhältnis der Mädels untereinander und überhaupt. Die beiden Teile *A-ko Versus Battle 1: Grey Side* und *Blue Side* spielen in einer alternativen Realität ohne Bezug zu den anderen Storys. Geneigte Leser können sich den ersten Teil ohne Probleme anschauen und den Rest mal antesten.



A-ko, B-ko und C-ko vereint im Chaos. So werdet ihr sie auch des öfteren in den verschiedenen Episoden sehen. Am lustigsten ist immer noch der erste Teil, aber die anderen sind auch O. K.

Am 15. April erschien in USA von Central Park Media endlich das schon länger angekündigte *Battle Arena Toshinden*. Um ein größeres Publikum zu erreichen, gibt es sogar zwei verschiedene Versionen. Eine explizite mit vielen (brutalen) Kampfszenen und eine harmlose Variante für die jüngeren Amerikaner. Die Erwartungen der Herstellerfirma sind hochgesteckt, schließlich verkaufte sich das Videospiel (u. a. auf Game Boy) über zwei Millionen mal. Die Story dreht sich um Eiji Shinjo, der von seinen Erinnerungen an den Endkampf mit Gaia geplagt wird. Zu allem Übel taucht auch noch sein lange verschollener Bruder Sho auf. Ein gutes Jahr später werden auf mysteriöse Weise die Champions der Battle Arena niedergeschlagen. Steckt etwa Sho dahinter? Um seine Freundin Ellis zu retten, muß sich Eiji erneut einem großen Kampf stellen.



Angelehnt an die berühmten Mangas hat Masamune Shirow auch einen abendfüllenden Film um die beiden Charaktere Deunan und Briareos gestrickt. Beide sind überlebende Helden des dritten Weltkrieges und wollen nun eigentlich im künstlichen Paradies Olympus ihren Unterhalt verdienen und ihren Lebensabend genießen. Doch nicht alles scheint perfekt zu sein in diesem Utopia. Warum gibt es z. B. Terroristen in Olympus? Als Deunan und Briareos beim ESWAT (der staatlichen Polizeitruppe) anheuern, sind sie auch schon mittendrin in der Action. *Appleseed*, der Film, ließ lange auf sich warten, wurde dann aber leider nicht der erhoffte Knüller. Nichtsdestotrotz lohnt sich das Anschauen, denn schlecht ist dieser Anime auch nicht.

Was kaum einer weiß, es gibt auch eine SNES-Umsetzung von der Firma Visit, die allerdings nicht in Deutschland erschienen ist.



Im Kampfanzug sieht Deunan einfach am besten aus! Zusammen mit ihrem Cyborg-Freund Briareos ist sie praktisch unschlagbar

Beschaffung

Die meisten Eurer Fragen zum vorherigen Artikel beziehen sich darauf, wie ihr an die heißbegehrten Titel herankommt. Leider sind Animes und Mangas noch nicht im Supermarkt erhältlich, also braucht ihr einen Spezialisten. Ein guter Anfang ist der Comicshop Eures Vertrauens. Selbst wenn er nur deutsche Hefte hat, findet ihr sicherlich die Übersetzungen der gängigsten Titel, wenn nicht, kann der nette Verkäufer alles bestellen. Nachbohren! Besser ist schon ein englischer Comicstore, denn der hat mit Sicherheit eine gute Auswahl an Mangas und manchmal sogar Animes. Wenn nicht, siehe oben. Solche Läden findet ihr in jeder größeren Stadt. Für

die Videos solltet ihr am besten mal Fantasy-Läden (z. B. Andere Welten, Hamburg) oder gut sortierte Videotheken (z. B. The First, Hamburg) aufsuchen. Natürlich könnt ihr auch per Versandhandel (z. B. manche Videospielhändler) bestellen, aber Achtung: amerikanische und japanische NTSC-Videos laufen nur auf speziellen, dafür ausgerüsteten Videorekordern und Fernsehern! Wenn ihr uns fleißig Adressen von (Anime & Manga-) Läden schickt, können wir demnächst eine Liste abdrucken, damit auch die anderen Leser einen Shop in ihrer Nähe finden. Schickt uns auch Eure Fragen und Anregungen. Bis zum nächsten Mal Ever: *Maris Feldmann*.



KIRBY'S STAR STACKER

Der berühmte Kirby greift nun sogar nach den Sternen. Wer Tetris mochte, wird Nintendos neueste Game-Boy-Spielidee lieben.

Japanisch, praktisch, gut und unheimlich niedlich, das ist Kirby. Dieses Mal wird der kleine Kerl für eine Tetris-Variante eingesetzt. Seine Fans wird es freuen. Nicht nur, daß er in Kirby's Star Stacker eine wirklich gute Figur macht, Nintendos Spiel hat es ganz schön in sich.

In Quadrate gepreßte Eulen, Fische, Hamster, Sterne, Bomben und Metallplatten sind die Spielelemente, die im vorgegebenen Muster erscheinen und abzubauen sind. Während sich am unteren Bildschirmrand immer neue Bausteine



Die vier verschiedenen Modi bieten für jeden Geschmack etwas



An einigen Stellen wird das Spiel etwas unübersichtlich

nachschieben und den Turm bedrohlich nach oben drücken, müßt Ihr mit den herabfallenden, zweiteiligen Spielsteinen versuchen, dem Ganzen entgegenzuwirken.

Die Tiere in Kirby's Star Stacker sind die Grundelemente des Spiels. Treffen zwei gleiche waagrecht oder senkrecht aufeinander, verschwinden sie im Nichts. Sterne dagegen lassen sich nur auflösen, wenn sie beispielsweise zwischen zwei Hamstern sitzen. Befindet sich in einer solchen Reihe auch eine Bombe, sprengt sie beim Auflösen alle umliegenden Felder mit weg. Metallplatten sind eher weniger von Vorteil, denn die müßt Ihr gleich zweimal angehen. Eine Metallplatte verwandelt sich beim ersten Treffer in einen Stern und läßt sich erst dann endgültig



Durch äußerst geschicktes Taktieren können Kettenreaktionen ausgelöst werden. Dafür gibt es zur Belohnung von oben einen hilfreichen Sternenregen, der Euch von weiteren Steinen befreit



auflösen. Wie Ihr merkt, ist Nintendos neuestes Geschicklichkeitsspiel ganz schön trickreich.

Ihr könnt insgesamt in vier verschiedenen Modi spielen, von denen je-

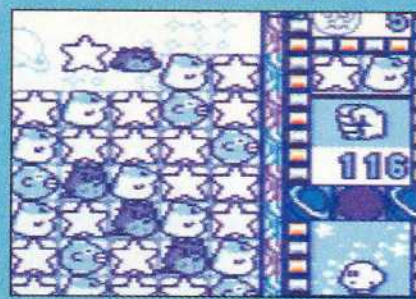
EIN NEUER STERN AM SPIELHIMMEL

der vier Level zu bieten hat. Wer diese erfolgreich abschließt, legt damit einen fünften frei, in dem es superschnell zur Sache geht. Bei Round Clear kommt es darauf an, eine bestimmte Anzahl Sterne aufzulösen.

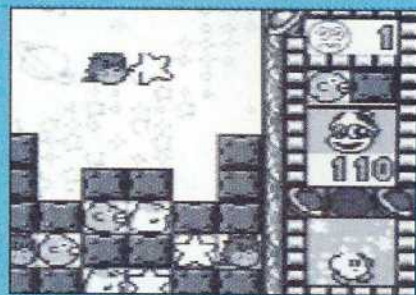


Neben einer gelungenen Unterstützung des Super Game Boys hat Nintendos Puzzlespiel auch hübsche Zwischensequenzen zu bieten, in denen Kirby seine Freude über Siege bekundet

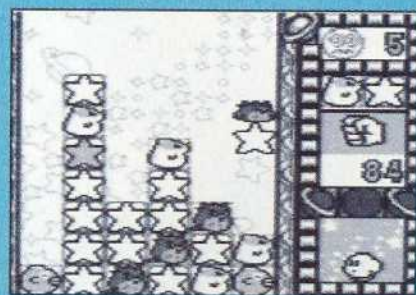
Serienkiller



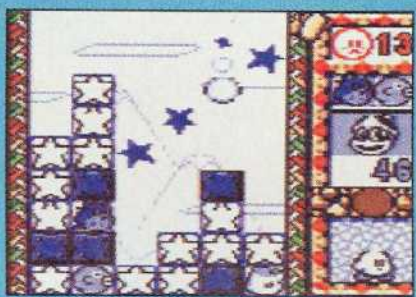
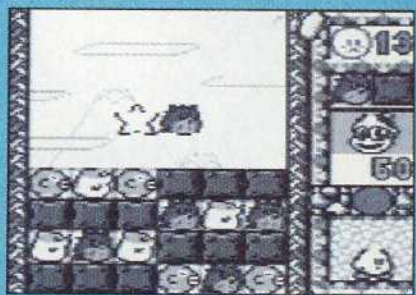
Im freigelegten Level wird es ganz schön haarig. Schon der erste Stein muß richtig sitzen, sonst ist alles aus



Die Metallplatten sollten nicht unterschätzt werden. Sie lösen sich erst nach dem zweiten Treffer endgültig auf



Die geballte Faust am rechten Bildschirmrand zeigt dem Spieler an, daß es gleich von unten Zusatzsteine gibt



In der Mitte solltet Ihr nie zu hoch bauen, um immer genügend Freiraum zum Setzen der neuen Blöcke zu haben

Gameplay

2+

Der beliebte Kirby und die lustigen Tiercharaktere verleihen dem Spiel einen besonderen Charme.

Dauerspaß

2+

Das alte Tetris-Prinzip kommt zum Tragen, Geschicklichkeit kann stets neu erprobt werden.

Grafik

2

Saubere Arbeit: Die Tiercharaktere lassen sich nicht nur auf dem Super Game Boy gut erkennen.

Sound

4

Musik und Effekte sind eintönig und lieblos. Das Beste ist, Ihr schaltet den Ton einfach ab.

TOTAL! CHECK

Genre Puzzlespiel
Level 4 Modi à 4 plus 1
Schwierigkeit ansteigend
Continues unendlich
Speicherkapazität Batterie
Erhältlich ab Mitte Mai

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

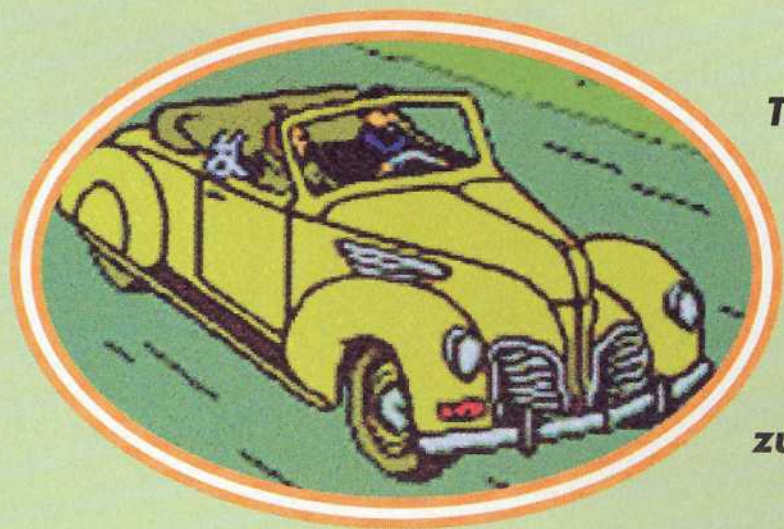


64fan magazin



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!



Tim - Der

Tim und Struppi sind bekannt für ihre Abenteuer. Wenn Ihr Lust habt, einmal hautnah dabei zu sein, habt Ihr nun Gelegenheit, Tim beim Ergründen des Geheimnisses um den Sonnentempel zu helfen.



Im Museum darf der gute Tim nichts berühren, was sich bewegt. Um Personen oder wippendem Kinderspielzeug auszuweichen, kann er in den Vorder- oder Hintergrund gesteuert werden



Von Professor Bienlein bekommt Ihr brauchbare Infos. Außerdem macht er Euch mit einigen weiteren Personen bekannt, die Euch in der spannenden Geschichte ein gutes Stück weiterbringen

Der Fluch einer indianischen Mumie hat die Mitglieder einer Peruexpedition wie ein Blitz aus heiterem Himmel getroffen. Nach der Rückkehr befällt die Forscher eine merkwürdige Krankheit, die eine Art Todesschlaf zur Folge hat. Tim macht sich natürlich große Sorgen und will sofort Professor Bienlein von den mysteriösen Vorfällen berichten, muß aber feststellen, daß sein Freund spurlos verschwunden ist. Ohne zu zögern, macht er sich sofort auf die Suche nach Bienlein.

An dieser Stelle startet Infogrames' buntes und spannendes Abenteuer. Ihr müßt in diesem Spiel nicht nur ein ho-



Tim, der Drachentöter: Überraschungen wie diese gibt es haufenweise in Tim - Der Sonnentempel. Wäre ja gelacht, wenn das große, beinlose Viech nicht bald aus dem Weg geräumt wäre!

zu werfen oder eiskalte Killer schachmatt zu setzen. Infogrames' Geschichte um den berühmten Reporter Tim samt seinem Hund Struppi läßt kaum eine Möglichkeit aus, die Story um die un-

DER COMIC ALS SPIEL - EIN ECHTER LECKERBISSEN!

heimliche Mumie action- und abwechslungsreich zu gestalten. Hübsche, detailreiche Grafiken sowie zahlreiche stimmungsvolle Musikstücke lassen das Spiel zu einem spannenden Vergnügen werden. Zu-

dem zeichnet sich die Grafik durch eine Art 3D-Effekt aus. Ihr könnt die Spielfigur von der zentralen Ebene auch in den Hinter- oder Vordergrund bewegen. Eine besonde-

re Zugabe bilden die wirklich sehenswerten Zwischensequenzen, die es zur Belohnung nach Abschluß eines jeden der insgesamt 20 Level gibt. In Einzelbildern wird an diesen Stellen die Geschichte weitererzählt,

bevor Tim den nächsten Abschnitt seines Abenteuers antritt.

Allerdings werdet Ihr es nicht einfach haben, mit Tim des Rätsels Lösung zu erkunden. Die französische Software-Firma ist dafür bekannt, hohe Anforderungen an die Spieler zu stellen und Tim - Der Sonnentempel bildet da, wie auch schon sein Vorgänger Tim in Tibet, keine Ausnahme. Ihr habt zwar die Wahl zwischen den Schwierigkeitsgraden leicht, mittel und schwierig, doch selbst die einfachste Stufe hat es noch ganz schön in sich. Die Spielfigur hat drei Le-

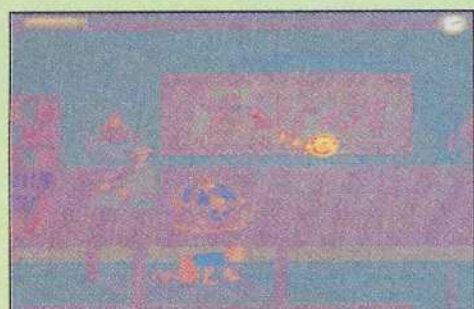


ben, wobei jeweils eins mit vier Fehlritten verspielt ist. Die Lebensenergie kann zwar durch Aufsammeln



hes Maß an Geschicklichkeit an den Tag legen, sondern auch zahlreiche Rätsel lösen. Da gilt es beispielsweise Kisten zu verschieben, um gefährliche Hindernisse zu überwinden, auf Bäume zu klettern, Gegenstände

Sonnentempel



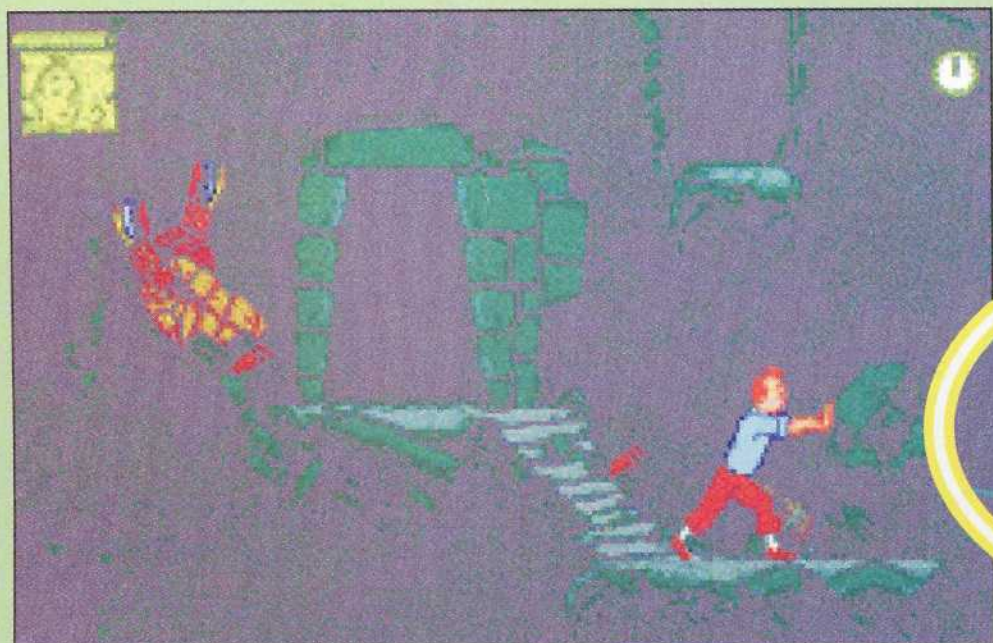
Ganz schön unheimlich, wenn es in den düsteren Räumen plötzlich anfängt zu spuken!



Wenn Bienlein mit Uhr erscheint, ist das Zeitlimit überschritten und ein Leben verspielt



In diesem Raum solltet Ihr auf kaputte Kisten achten, an denen kann sich Tim verletzen



von kleinen, goldenen Figuren jeweils um einen Punkt aufge bessert werden, doch die begehrten Extras hat Infogrames in üblicher Manier nur dünn gesät. Gefaßt machen solltet Ihr Euch zudem auf einige unfaire Stellen. Schließlich kann niemand ahnen, daß Tim im Park nicht auf heruntergefallene Äste treten darf. Als Krönung der Gemeinheiten ist da noch der Wecker am oberen Bild-

schirmrand, der Euch mit seinem knapp bemessenen Limit an besonders trickreichen Stellen wie eine

ÜBUNG MACHT DEN MEISTER

tickende Zeitbombe im Nacken sitzt. Immerhin gibt es Paßwörter, doch einige von Euch werden jetzt zu Unrecht aufatmen, denn es sind nur



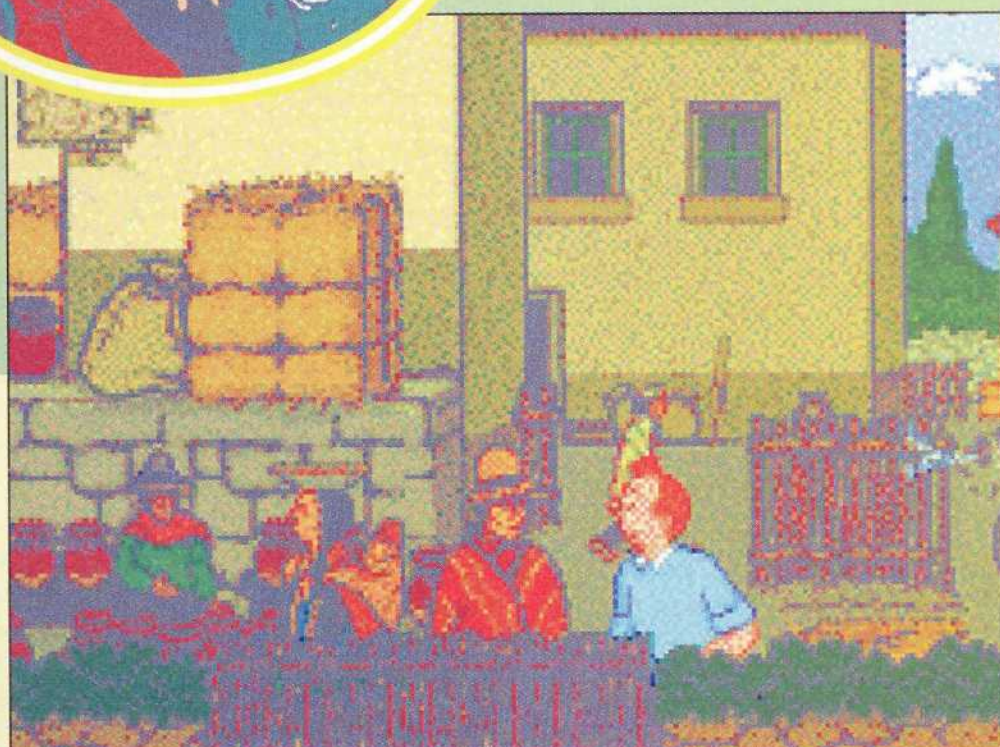
Im Park beweist der Held Sportsgeist, erklettert einen Baum und macht an dessen Wipfel eine grausige Entdeckung: der Abdruck einer blutigen Hand! Gibt diese Spur Hinweise auf Bienlein?



zwei im ganzen Spiel. Von den hohen Anforderungen sollte sich jedoch niemand abschrecken lassen, denn mit Tim und Struppi könnt Ihr auf dem SNES ein richtig tolles Abenteuer er-

mangelnden Erfolges des Vorgängers den Vertrieb abgelehnt hat. Das sollte Euch aber nicht daran hindern, beim Import-Händler nach dem PAL-Game zu fragen, um auf die Suche nach dem mysteriösen Sonnentempel zu gehen.

Sandra Alter



leben und werdet überrascht sein, wie viele tolle Ideen in diesem Spiel stecken. Für große Fans der Tim und Struppi-Comic-Serie ist dieses Spiel geradezu ein Muß. Von Infogrames gibt es neben dieser

NEGATIN!
Für den Schwierigkeitsgrad eindeutig zu wenig Paßwörter

Geschichte übrigens noch weitere Comic-Klassiker, wie Asterix & Obelix, Die Schlümpfe, Lucky Luke und Spirou. Das viersprachige (Deutsch, Englisch, Französisch, Spanisch) Tim – Der Sonnentempel ist bisher leider nur außerhalb Deutschlands erhältlich, da Nintendo wegen

Gameplay 2

Jeder neue Level bietet neue Herausforderungen. Die gute Steuerung gewährleistet zielsicheres Reagieren.

Dauerspaß 2+

Durch den hohen Schwierigkeitsgrad habt Ihr von Tim – Der Sonnentempel garantiert längere Zeit etwas.

Grafik 2+

Infogrames hat sich streng an die Comic-Vorlage gehalten. Das Spiel zeigt durchgängig Detailverliebtheit.

Sound 2

In Stereosound sind zahlreiche Musikstücke frei wählbar, und auch die Effekte sind nett gemacht.

TOTAL-CHECK

Genre Action/Jump&Run
Level 20
Schwierigkeit 3 Stufen/hoch
Continues 3
Speicherkapazität 16 MBit
Erhältlich als PAL-Import

FAZIT
2+

Damit hat niemand gerechnet: Wave Race für den Game Boy war bisher nur als Import erhältlich. Nun erscheint das heiße Rennen durchs kühle Naß doch noch auf dem deutschen Markt.

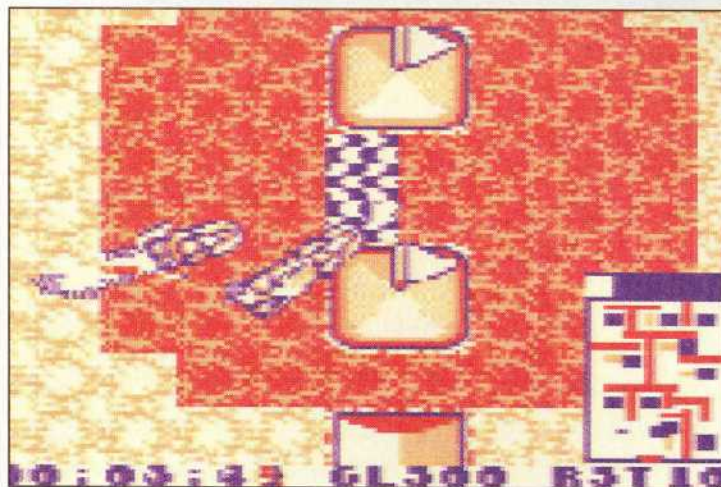


Laut surren die Motoren, während die Jetskies schäumendes Fahrwasser hinterlassen und schlingend um die nächste Boje toben. Erstaunlich, wie spannend ein Rennen auf der kleinen Spielmaschine Game Boy sein kann!

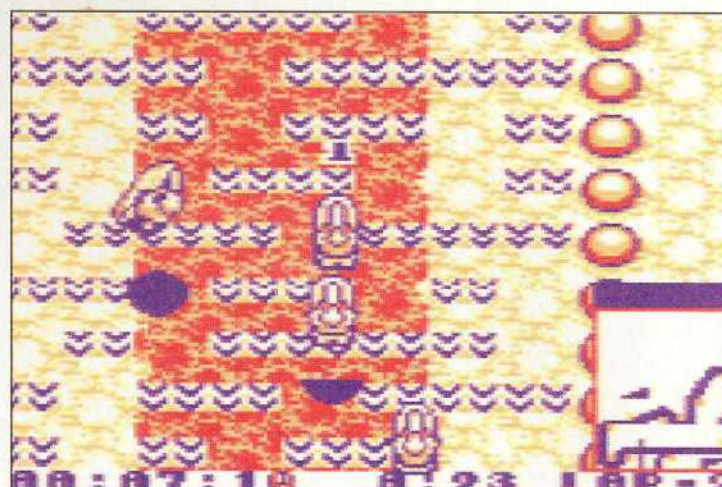
Satte 16 Kurse an acht verschiedenen Orten gilt es zu bezwingen. Dafür stehen Euch drei Jetskies mit einem Hubraum zwischen 550 cm³ und 800 cm³ zur Verfügung. Je höher die Leistung des Gefährts ist, desto schwieriger ist es allerdings auch unter Kontrolle zu halten. Deshalb empfiehlt es sich, vor der ganz großen Sause im Practice-Mode Übungsrounds zu fahren, zumal die Steuerung gewöhnungsbedürftig ist und im Rennen keine Boje verfehlt werden darf.

Um so leichter fällt es Euch dann, im Modus Circuit unter vier Teilnehmern die höchste Punktezahle oder im Slalom-Modus die Bestzeit einzufahren. Im Circuit messen sich die Teilnehmer (Vier Spieler können via Link-Kabel und Adapter teilnehmen.) auf vier, sechs oder acht Kursen, wobei der Erstplatzierte fünf Punkte erhält, für jeden schlechteren Rang gibt es einen

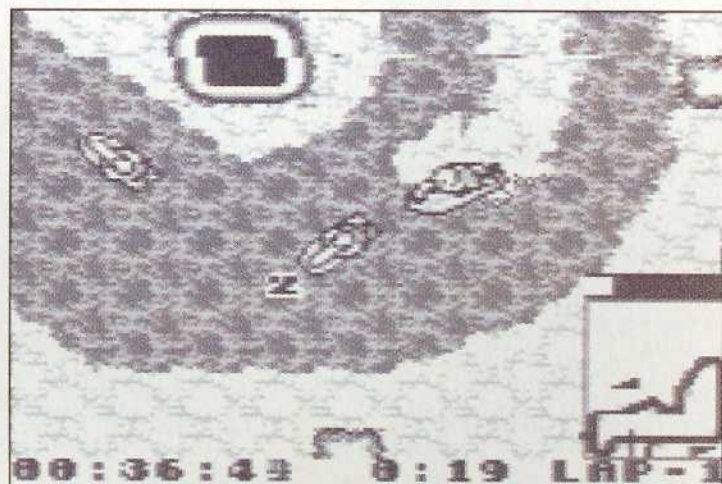
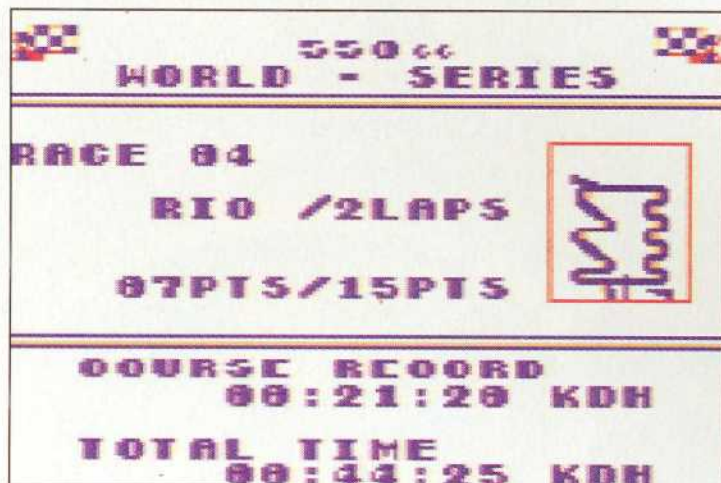
WAVE RACE



Beim Slalom-Rennen bekommt immer nur der Jetski-Fahrer einen Punkt, der als erster zwischen den Schwimmbojen hindurchfährt

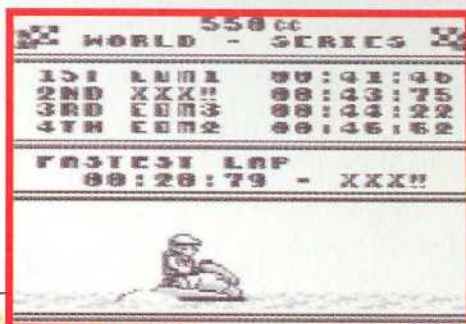


Die Strömungen sollten möglichst geschickt umfahren werden, denn sie verlangsamen den Jetski, und das Zeitlimit ist knapp angesetzt

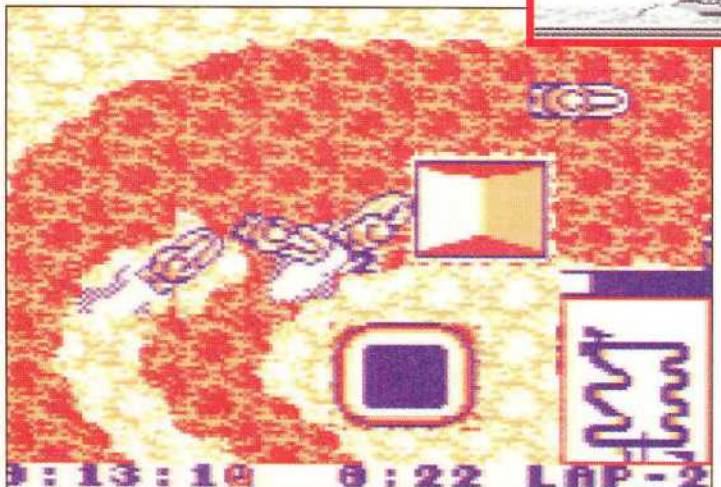


Es darf keine der Bojen ausgelassen werden. Passiert dies doch, ertönt ein Warnsignal

WAVE RACE FÜR DEN GAME BOY IST EIN ECHTER RENNER!



Wer genug Punkte in allen drei Klassen gesammelt hat, steigt in die World-Series auf



Die kleine Karte am rechten unteren Bildschirmrand weist den kurvenreichen Weg



Nach den Rennen werden der Rundenrekord des Kurses und die Gesamtzeit angezeigt

Keksdose rausholt, solltet Ihr über diese kleinen Macken großzügig wegsehen und Euch ungebremst eine Spritztour auf hoher See gönnen.

Sandra Alter



Intelligente Computergegner bringen Spannung ins Spiel

Punkt weniger. Am Ende wird die Punktzahl aller Kurse zusammengezählt und so der Sieger ermittelt. Die Strecken sind zu ihrem ohnehin meist kniffligen Verlauf neben Sprungschancen zusätzlich mit Hindernissen versehen. Ausgebremst werdet Ihr von Sandbänken, Wasserstrudel drehen Euch um die eigene Achse, und Strömungen zerren Euren fahrbaren Untersatz in ihre Mitte.

Dafür gibt es aber auch zwei sehr hilfreiche Extras: Delphin und Tintenfisch. Beim Überfahren dieser Was-



Ungenauere Kollisionsabfrage macht das Extrassammeln schwierig

sertiere fängt der Jetski an zu blinken, und Ihr könnt entweder durch Rammen anderen Mitstreitern den Turbo abspenstig machen, oder Ihr habt für einige Zeit eine enorm verbesserte Steuerung.

Im Gegensatz zum im letzten Jahr von TOTAL! getesteten Import weist die deutsche Version nun kein Flackern mehr auf. Allerdings lassen Kollisionsabfrage und Positionsangabe nach wie vor zu wünschen übrig. Doch im Hinblick darauf, was Nintendo in Sachen Rennspaß aus der

Gameplay 2

Durch den Vierspieler-Modus (Link-Kabel, Adapter) läßt sich das Rennen auch mit Freunden genießen.

Dauerspaß 2+

Die unterschiedlichen Spielmodi sorgen für so viel Abwechslung, daß Ihr immer wieder gern fahren werdet.

Grafik 2

Die Grafik ist übersichtlich, das Scrolling in Ordnung, nur leider wird der Super Game Boy nicht unterstützt.

Sound 2+

Endlich mal passende Musik und Effekte. Das Knattern der Motoren läßt das richtige Feeling aufkommen.

TOTALI-CHECK

Genre Rennspiel
Level 16 Strecken
Schwierigkeit 3 Stufen
Continues unendlich
Speicherkapazität 2 MBit
Erhältlich im Handel

FAZIT

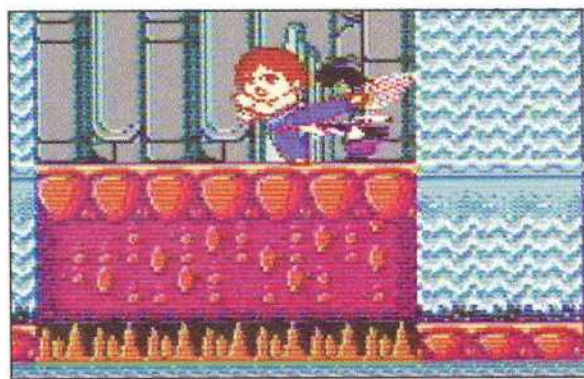
2



1 Spieler

Hudson Soft

ca. DM 60



Wer Jackie Chan dumm kommt, kann sich schon mal beim Zahnarzt vormerken lassen

JACKIE CHAN'S ACTION KUNG FU

Jackie Chan gehört in Asien schon seit langer Zeit zur absoluten Spitze der Actionstars. Die Firma Hudson Soft widmete ihm entgegen anderslautender Aussagen aus schlecht informierten Quellen bereits 1991 ein Jump&Run, bei dem er ordentlich austeilen darf.

Jackies Schwester wird von Dämonen entführt, die versuchen, das mittelalterliche China zu erobern. Da versteht es sich von selbst, daß JC sich sofort auf den Weg macht, um den Schurken das Handwerk zu legen. Seine langjährige Kung-Fu-Erfahrung kommt ihm dabei sehr zugute, denn nicht nur gefräßige Tiger und fliegende Fische machen dem Helden das Leben schwer, sondern auch bis an die Zähne bewaff-

das Sprite ausgesprochen gut steuern, und auch die Spezialattacken gehen leicht von der Hand. Der Weg führt den drahtigen Chinesen unter anderem durch prunkvolle Parkanlagen, tiefe Vulkane und sogar ins Wolkenreich. Obwohl die einzelnen Abschnitte durch einige Plattformhüpfereien aufgelockert werden, ist das Design der vorzugsweise von links nach rechts scrollenden Level nicht besonders spektakulär.



Pack' den Tiger in den Tank! Selbst über wilde Raubtiere kann Jackie nur müde lächeln

nete Häscher des Dämonenfürsten. Einige Feinde hinterlassen nach ihrem Ableben besondere Kampfkünste, wie zum Beispiel Spinkicks oder



schnelle Fußfeger, die Jackie in begrenzter Anzahl austeilen darf. Darüber hinaus dürfen noch bis zu fünf Energiebälle auf die Feinde geschleudert werden. Dabei läßt sich



Einige Bonuslevel erinnern an berühmte Videospielklassiker wie hier z. B. Breakout

Damit Ihr während des Spielens trotzdem nicht von Schlafattacken befallen werdet, laden besonders große Endgegner zu unerbittlichen Zweikämpfen.

DER ACTIONSTAR AUS HONG KONG DREHT AUF

Optisch besticht das Spiel durch die farbenfrohen Hintergründe und die lustigen Animationsphasen der Sprites. Leider haben es die Programmierer nicht verstanden, die Haudrauf-Action flackerfrei in Szene zu setzen. Gekonnt untermalen typisch chinesische Melodien die Abenteuer, doch die trockenen Soundeffekte las-



Die muntere Floßfahrt kann unter Umständen böse enden, denn das Bild scrollt automatisch weiter

Erstaunlich viele verschiedene Gegner haben es auf Jackies Leben abgesehen



Vorsicht, Meister aller Klassen! In diesem Level kommt einem echt die Lava hoch

sen sich fast an einer Hand abzählen. Jackie Chan's Action Kung Fu, das im übrigen auch für NECs betagte Exotenkonsole PC-Engine erhältlich ist, ist eine gelungene Würdigung des auch bei uns immer beliebter werdenden Action-Darstellers. Zwar hat das Game über die Jahre schon ein wenig Staub angesetzt, doch wahre Fans kann und sollte das nicht abschrecken.

Christian Henning

Gameplay

2

Jackies Tricks sind nicht besonders schwierig auszuführen, und die Gegner sind sehr fair.

Dauerspaß

2+

Wenn Ihr über das 08/15-Leveldesign hinwegseht, habt Ihr lange Freude an diesem Klassiker.

Grafik

2

Das Sprite hat zwar wenig Ähnlichkeit mit seinem Vorbild, doch dafür sind die Bewegungen gut gelungen.

Sound

2-

Die Musik könnte einem Knochenbrecher-Film entsprungen sein, leider hapert's mit den Soundeffekten.

TOTAL-CHECK

Genre Action/Jump&Run
Level 6
Schwierigkeit mittel
Continues erspielbar
Speicherkapazität 2 MBit
Erhältlich seit 1991

FAZIT

2



Da Final Fantasy III hierzulande nicht offiziell erschienen ist, muß der interessierte Spieler auch hier auf die US-Version zurückgreifen. Dabei ist zu beachten, daß das SNES auf alle Fälle einen 60-Hz-Umbau besitzt, als Adapter sollte ein älteres Modell von Fire verwendet werden – Action Replays erweisen sich meist als Spielstand-Killer.

Klarheit über die unterschiedliche Zählweise der japanischen und amerikanischen Versionen bringt diese kleine Übersicht:

FINAL FANTASY (NES)
Japan: Dezember 1987
USA: Juli 1990

FINAL FANTASY II (NES)
Japan: Dezember 1988

FINAL FANTASY III (NES)
Japan: April 1990

FINAL FANTASY IV (J)
bzw. II (US) (SNES)
Japan: Juli 1991
USA: November 1991

FINAL FANTASY V (SNES)
Japan: Dezember 1992

FINAL FANTASY VI (J)
bzw. III (US) (SNES)
Japan: April 1994
USA: Oktober 1994

FINAL FANTASY VII (PSX)
Japan: Januar 1997
USA: September 1997

SNES CLASSICS

CLASSIC

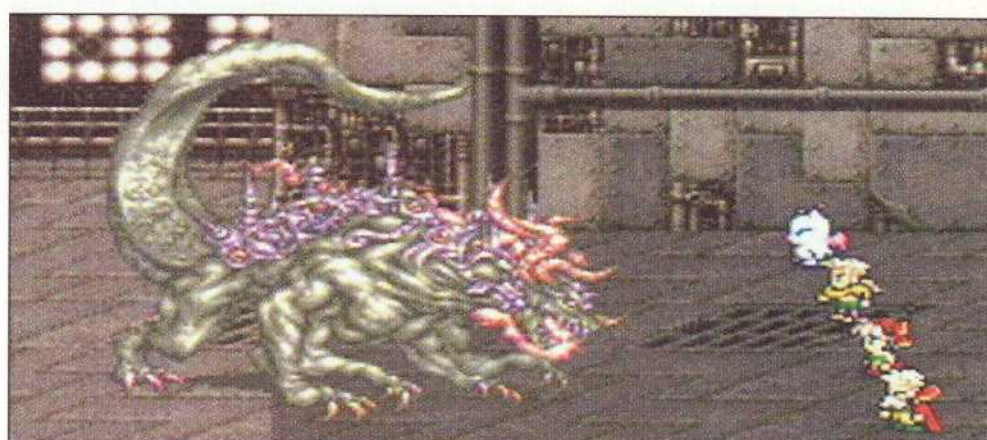
CLASSIC

CLASSIC

1 Spieler

Square

ca. DM 120



Atma

MOG 5663
GAU 2108
RELM 2206
STRAGO 2640

Keinen falschen Respekt vor etwas größeren Gegnern! Eine gut trainierte Party mit der richtigen Ausrüstung besteht auch solche extremen Mutproben mit Glanz und Gloria

FINAL FANTASY III



Nachdem wir dieses Rollenspiel bei seinem Erscheinen wegen nicht-geplantem Deutschlandstart etwas schmäählich behandelt haben, räumen wir ihm nun endlich den gebührenden Platz in unseren Ruhmeshallen ein.



Es ist schon einige Jährchen her, daß die Welt durch einen gewaltigen Krieg der Magier beinahe vernichtet worden wäre. Schuld daran waren finstere Gestalten, die durch Zauberei mächtige Kreaturen, auch als Esper bekannt, schufen und

RIESIGES ABENTEUER MIT 14 HELDEN

gegeneinander antreten ließen. Kurz vor dem Untergang zogen diese Esper jedoch die Konsequenz aus ihrem destruktiven Treiben und verließen fluchtartig diese Welt. Mit ihnen verschwand auch die Magie, und die



R-hand	Aura		
L-hand	Vice Shld		
Head	Circle		
Body	Force Armor	CVAN	
Imp Halberd	Uigor	45+ 4	
Sky Rander	Speed	29+ 2	
Murasame	Stamina	37+ 3	
Tempest	Mag. Pow	39+ 3	
Forged	Bat. Pow	187+24	
Gold Shld	Defense	181+18	
Mithril Shld	Evaade	26+ 4	
Force Shld	Mag. Def	135+13	
Cursed Shld	MBlock	41+ 4	

Die richtige Ausrüstung garantiert den Erfolg in den zahlreichen Schlachten. Übersichtliche Menüs zeigen sofort die entsprechenden Veränderungen der Charakterwerte an

Welt konnte wieder aufgebaut werden. Die magielosen Zeiten scheinen jedoch vorbei zu sein, als eines Tages ein seltsames Mädchen auftaucht, das über angeborene magische Talente verfügt, und ein tiefgekühlter Esper entdeckt wird. Diese Fakten wecken insbesondere das Interesse von Kefka, seines Zeichens kaiserlicher Berater mit Ambitionen auf die Weltherrschaft. Die wiederentdeckten Kräfte könnten seinen dunklen Plänen dienlich sein, und so beginnt er mit einer skrupellosen Esper-Hatz.

Magisches

Gleiches Recht für alle! Mit Hilfe der Esper kann jede Figur alle Zaubersprüche lernen. Puristen mag diese Art der Gleichmacherei vielleicht stören, praktisch ist diese Sache aber allemal. (Man braucht es ja schließlich nicht unbedingt zu tun, oder?)

Ice/Fire/Lightning 3-way attack			
ESPER			
LP	40		
HP	2543	2543	
MP	435	435	
Shear	45	Phantom	38
Carbunkl	36	Bismark	50
		Zonesek	30
Saphia	40	Palidor	61
Fennir	70	Tritoch	68
Terrato	40	Starlet	74
Alexandr	90	Phoenix	110
		Bakamut	95

Das wiederum mißfällt einigen Leuten, die aus den Fehlern der Vergangenheit gelernt haben und eine Neuaufgabe des Desasters verhindern möchten. Und so macht sich ein verwegener Trupp Helden auf, um Kefka in einem großartigen Abenteuer die Esper-Suppe zu versalzen. Nicht nur die Handlung, sondern auch das Personal von Final Fantasy III vermag zu begeistern. Im Verlauf des Abenteuers finden sich bis zu 14 Helden zusammen, die in wechselnden Formationen die Gegend durchstreifen. Jeder dieser Charaktere verfügt nicht nur über besondere Fähigkeiten, sondern auch über eine eigene Biographie, die während des Spiels erzählt wird. Allen diesen doch recht unterschiedlichen Helden ist jedoch einiges gemeinsam: Sie haben



Eine folgeschwere Aktion: Durch das Verschieben dieser Statuen bringt der fiese Kefka (der Herr im modischen Grün) die Welt gehörig aus dem Gleichgewicht. Chaos ist garantiert



Ermüdende Fußmärsche müssen nicht unbedingt sein. Mit Hilfe dieses praktischen Luftschiffes können auch die entlegensten Winkel der Welt schnell und bequem erreicht werden



Stellenweise müssen drei Gruppen gleichzeitig kontrolliert werden



Nur eines der vielen Highlights: ein Opernbesuch der etwas anderen Art

alle ihre Gründe, um Kefka das Handwerk zu legen, und dank der Esper haben sie auch die dazu nötige Power. Mit ihrer Hilfe kann sich jeder Charakter zu einem schlagkräftigen Magier entwickeln.

Natürlich wäre es etwas aufwendig, alle 14 Charaktere gleichzeitig in den Kampf zu schicken. Daher ist die Anzahl der Figuren in der aktiven Party auf vier begrenzt, wobei der Spieler in den meisten Abschnitten des Abenteuers sein Dream Team frei zusammenstellen kann. Als innovatives Element kommen auch Multi-Party-Episoden vor, in denen zwei oder gar drei Gruppen

EIN ABSOLUTER MEILENSTEIN

gesteuert werden müssen. Also ist es empfehlenswert, alle Charaktere ausgiebig zu trainieren. Möglichkeiten gibt es angesichts der zahlreichen Aufgaben und Dungeons jedenfalls zur Genüge, außerdem läßt sich so auch noch die Reisekasse auffüllen. Die Shops in den Dörfern haben ein breites Angebot an Waffen, Rüstungen und anderen Gegenständen, wobei die Relics eine interessante Neuerung sind: Sie verleihen ihrem Träger besondere Fähigkeiten und besitzen manch andere Nebenwirkungen, indem sie etwa Hitpoints regenerieren oder Feindkontakt verhindern.

Auch in technischer Hinsicht setzt FF III Maßstäbe. Die altbewährten Menüs und das Echtzeit-Kampfsystem erlauben eine bequeme Kontrolle der Helden, so daß sich der Spieler auf



Die putzigen Chocobos sind als Reittiere ein fester Bestandteil der Final Fantasy-Welt



TERRA	6973	
CELES	7398	
LOCKE	6172	
MOG	4473	



Fast schon Familientradition: das Menüsystem der Final Fantasy-Saga. Oben der siebte Teil, der leider nur auf der PlayStation erschienen ist, rechts eine Szene



aus Final Fantasy III (VI) und unten die Präsentation des Geschehens in Teil 2, respektive 4 nach japanischer Zählweise. Warum sollte ein gutes System auch geändert werden ...

andere Dinge konzentrieren kann. Beispielsweise auf die Optik, die durch liebevoll gestaltete Figuren und imposant inszenierte Magieeffekte glänzt. Oder den genialen Sound, bei dem Nobuo Uematsu alle Register seines Könnens zieht und von symphonischem Bombast bis hin zu lyrischen Melodien allerlei Ohrwürmer liefert. Absoluter Geniestreich ist übrigens eine interaktive Opernszene, ebenfalls kultverdächtig ist Kefkas Digi-Gelächter. Das ist so fies, daß es unser Klaus-Dieter sogar auf seinen Arbeitsrechner überspielt hat und es nun vor allem bei der Einreichung von Urlaubsanträgen abspielt. Alles in allem darf Final Fantasy III wohl zu recht als das beste Rollenspiel auf dem SNES bezeichnet werden.

Michael Anton

Gameplay

1

Ein spannendes Rollenspiel voller Überraschungen und Wendungen – wesentlich mehr als nur Standardkost.

Dauerspaß

1

Viele Helden und eine abwechslungsreiche Story garantieren wochenlangen Spielspaß ohne Reue.

Grafik

1

Mit sehr viel Liebe zum Detail entworfene Figuren und stimmungsvolle Effekte setzten neue Maßstäbe.

Sound

1

Einer der besten und abwechslungsreichsten Soundtracks, der je auf dem SNES zu hören war.

TOTAL-CHECK

Genre Rollenspiel
Level
Schwierigkeit mittel
Continues Batterie
Speicherkapazität 24 MBit
Erhältlich seit 1994

FAZIT
1

N64

ZUBEHÖR-REPORT

Adapter, Umbau und Konsorten – TOTAL! klärt auf



Besitzer einer PAL-Konsole müssen dank Nintendos Securitychips zu einigen mitunter unkonventionellen Mitteln greifen, um die aktuellsten Import-Games daheim ohne Probleme daddeln zu können. TOTAL! stellt Euch die verbreitetsten Tricks vor und klärt Euch über die Tücken und Haken auf.



Mittlerweile hat das N64 seinen unaufhaltsamen Siegeszug durch die europäischen Wohnzimmer begonnen. Da die Konsole in den USA und Japan bereits im vergangenen Jahr veröffentlicht wurde, kann man dort auch auf ein üppigeres Software-Angebot zurückgreifen. Um auch hierzulande in den frühzeitigen Genuß der Import-Games zu kommen, bieten Versandhändler wie beispielsweise Cross, Dynatex oder GT Elektronik N64-Adapter an, die auf einem bewährten Prinzip basieren. Der Konverter wird zwischen die Konsole und das Importmodul gesteckt. An der Rückseite des Adapters hat ein zweiter Cartridge-Slot Platz, in den ein PAL-Modul ge-

SCHON BEIM SNES WURDE DER UMBAU MIT DEM SICHERHEITSCHIP ERFOLGREICH PRAKTIZIERT

steckt wird. Der Securitychip im N64 fragt beim Einschalten des Gerätes sein Gegenstück im PAL-Modul ab und 'bemerkt' nicht, daß er in Wirklichkeit dem Importmodul die Spielerlaubnis erteilt. Auf amerikanischen und japanischen Konsolen funktioniert dieser Adapter tadellos, doch bei PAL-Konsolen gibt es Einschränkungen. Bei Mario Kart 64, Wave Race 64 und Wayne Gretzky's 3D-Hockey tauchen zuweilen Tonprobleme auf, und WR 64 stürzt sogar gelegentlich ab. Die englische Firma Fire werkelt derzeit an einem verbesserten Modell, das diese Probleme ausschaltet. Allerdings wird es wohl nur eine

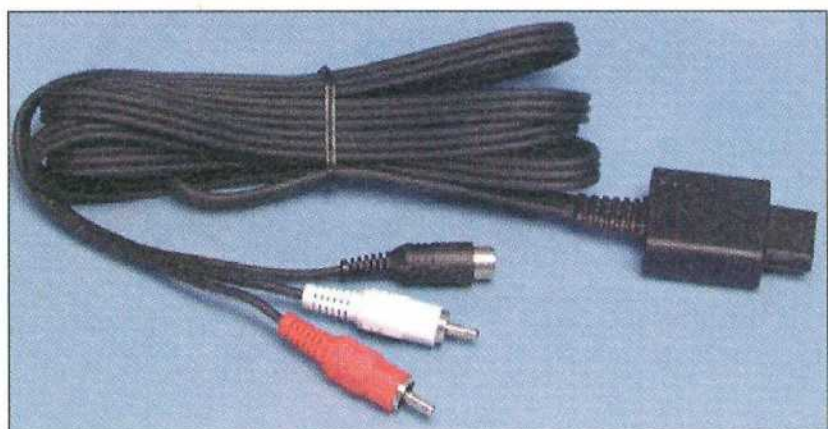
Frage der Zeit sein, bis Nintendo ihre neuen Spiele und Geräte mit entsprechenden Chips versieht, um auch die Funktion dieser Adapter einzuschränken.

Eine etwas drastische Alternative bietet das Umbau-Urgestein Wolfsoft an. Seit Jahren löten die Jungs aus Neuwied gnadenlos alles, um Euren Spielspaß zu erhöhen. Aus einem Modul derselben Nationalität wie der Konsole wird der Sicherheitschip entfernt und in das Grundgerät eingebaut. Auf diese Weise spart Ihr Euch das ständige Adapter-Umstöpseln, denn der Securitychip greift nun immer auf seinen neuen Untermieter zurück. Der 150 DM teure Umbau ist vor allem für Besitzer von Importkonsolen interessant, da die Probleme bei den oben genannten Spielen ebenfalls auftauchen. Außerdem solltet Ihr Euch vor einem Umbau darüber im klaren sein, daß Eure Garantieansprüche ersatzlos verfallen. Ist Euer N64 kaputt, wird es Nintendo nicht mehr reparieren bzw. austauschen! Da Importkonsolen prinzipiell sowieso nicht von NoE bearbeitet werden, ist dieser Umbau für US- und Japan-Freaks, die zwischendurch mal gerne ein PAL-Game spielen wollen, also eine praktische Alternative zum Adapter.

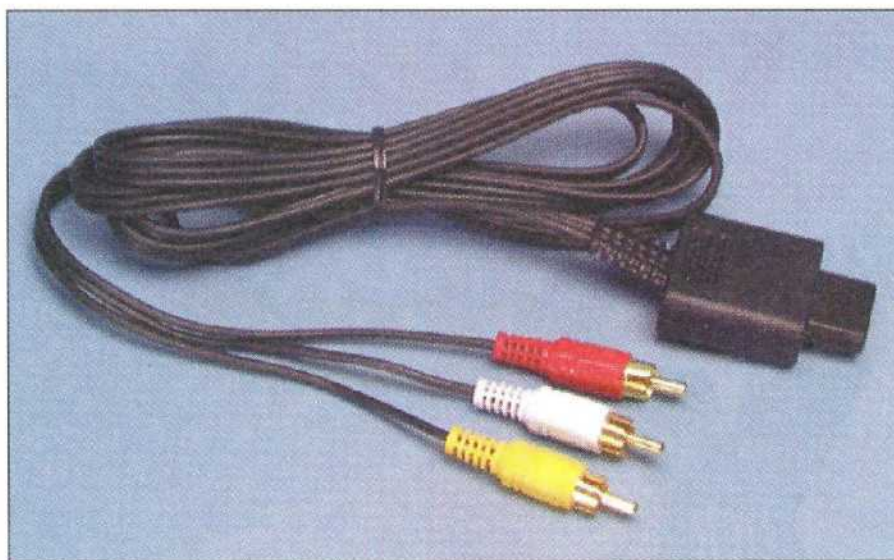
RGB, S-VHS, SPD oder was?

Das RGB-Signal zaubert das bestmögliche Bild auf den Schirm. US- und japanische N64-Konsolen besitzen zwar keinen direkten RGB-Ausgang, sind aber dennoch RGB-tauglich, da sie über die technischen Grundvoraussetzungen ver-

Kabel

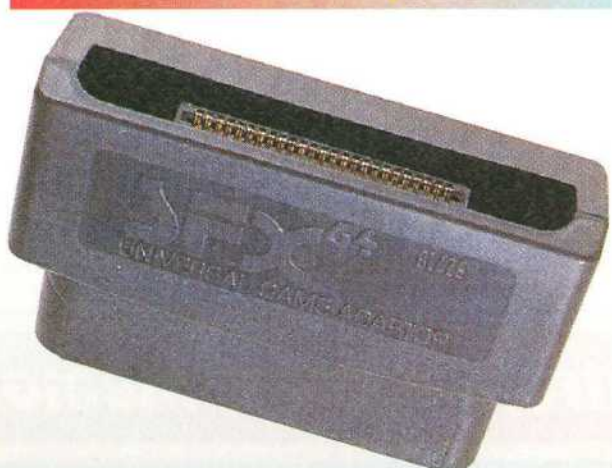


Die zirka 50 DM teuren S-VHS-Kabel gibt es in zwei Ausführungen. Oben ist die Hosiden-Stecker-Variante mit zwei Chinch-Steckern abgebildet. Da ein Umbau nicht erforderlich ist, spart Ihr mit so einem Kabel Zeit, Geld und die Herstellergarantie. Zudem ist dieses Kabel auch mit dem Super Nintendo kompatibel

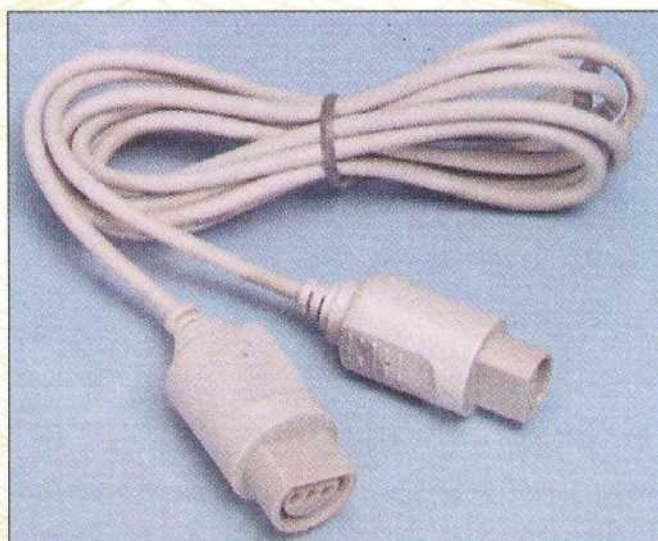


Das S-VHS-Signal kann auch über drei Chinch-Stecker an den Fernseher/Monitor übertragen werden. Ihr solltet Euch vor einem Kauf jedoch vergewissern, ob Euer Bildschirm auch wirklich S-VHS tauglich ist, denn sonst nützt Euch das gute Stück herzlich wenig

Fire Adapter



Besitzer von US- oder Japan-Konsolen müssen ihre Geräte nicht mehr ausfeilen (lassen). Der SFX⁶⁴-Adapter von speed! überbrückt den Modulschacht



Wer sich gerne Stolperkabel ins Zimmer legt oder wenn die normalen Joypadkabel ganz einfach zu kurz erscheinen, dem bieten einige Versandhändler eine 2,50 m lange Joypadverlängerung an. Der Kostenpunkt liegt bei knapp 30 DM

Super Pad 64 Plus



Die eigenwillige Form des Super Pad 64 Plus liegt angenehmer in der Hand, als der erste optische Eindruck es zunächst vermuten läßt

Das Joypad der Firma InterAct unterscheidet sich bereits optisch maßgeblich vom Originalpad aus dem Hause Nintendo. Der mittlere Haltegriff ist nicht mehr vorhanden, dafür wanderte der Analogstick ein wenig nach links. Auf diese Weise können sämtliche Bedienelemente aus einer einzigen Griffposition erreicht werden. Bei Spielen wie *Turok* oder *Doom 64*, bei denen sämtliche Tasten belegt sind, hat das Su-

per Pad 64 Plus somit theoretisch die Nase vorn, da aufwendiges Umgreifen entfällt. In der Praxis wird dieser Vorteil für alle Personen mit kleinen Händen jedoch zum Nachteil, denn für sie sind Verrenkungen unumgänglich. Dies trifft insbesondere auf das Erreichen des Z-Buttons zu, der mit dem linken Mittelfinger zu bedienen ist. Ansonsten spielt sich das Pad jedoch problemlos. (Weiter auf Seite 60)

fügen. Nach einem ca. 100 DM teuren Umbau kann der geneigte Spieler, sofern er über einen geeigneten Fernseher oder Monitor verfügt, seine Spiele in gestochen scharfen Bildern genießen. Aus Kostengründen wurde bei der Herstellung der europäischen Konsole gänzlich auf ein analoges RGB-Signal verzichtet, mit Ausnahme der französischen Hardware, da man in Frankreich Secam statt PAL als Fernsehnorm hat. Laut Nintendo of Europe machen nur sehr wenige Kunden davon Gebrauch, und die breite Masse gibt sich mit dem verschwommenen Antennen- bzw. dem recht guten Super-VHS-Scartbild zufrieden. Diese Variante hat den Vorteil, daß Euer Gerät keinen langwierigen Umbauprozess über sich ergehen lassen muß, der die Herstellergarantie aussetzt. Ein weiterer Vorteil ist die Nutzung Eurer alten SNES-Kabel, da sie mit denen des N64 kompatibel sind.

Für diejenigen unter Euch, die sich mit einer Konsole nicht zufrieden geben, bietet u. a. Wolfsoft seit Jahren ein praktisches Zubehörteil an. Damit Ihr nicht jedesmal hinter Euren Fernseher kriechen müßt, um eine andere Konsole anzuschließen, gibt es Scart-Umschalter, die im Gegensatz zu ihren wesentlich preiswerteren Verwandten aus dem Versandhauskatalog RGB-tauglich sind. Ein 4er-Umschalter schlägt mit zirka 160 DM zu Buche, der 7er kostet entsprechend mehr Scheine (zirka 250 DM), schont dafür aber die Stecker, da Ihr Euch das lästige Umstöpseln erspart.

(ch)

Vielen Dank für die freundliche Unterstützung an: Wolfsoft, Neuwied, Tel.: 02622-835 17, GT Elektronik Tel.: 0041-61-401 41 71, Jöllenbeck 04287-12 51-0, Dynatex Tel.: 0231-55 75 00-0, Cross 0231-53 11 334 und die Großhandelsfirma speed! aus Krefeld.

Super Pad 64 Plus



Ab Juni gibt es das Fun Pad 64 Plus. Der einzige Unterschied zu dem ansonsten baugleichen Super Pad 64 Plus ist das transparente Gehäuse

(Fortsetzung von S. 59)

Erfreulicherweise besitzen die vier C-Buttons fast die gleiche Größe wie der A- und der B-Button, wodurch die Bedienung bei Spielen, die alle sechs Buttons benutzen, vereinfacht wird. Der Hebelweg des Analogsticks ist ein wenig länger, nach einer kurzen Einspielzeit läßt er sich jedoch ausgezeichnet beherrschen. Für Kinderhände empfiehlt es sich, das Super Pad 64 Plus aufgrund der genannten Probleme vor dem Kauf auszuprobieren, erwachsene Spieler sollten jedoch keine Schwierigkeiten haben. Für einige zukünftig erscheinende Titel, wie z. B. das Sumo-Spektakel 64 Oozumo, welche für die

Steuerung gleichzeitig das Digitalpad und den Analogstick benötigen, bietet sich die Padkonstruktion leider nicht an. Außer mit einem Slot für das Controller Pak ist das Pad (ca. 60 DM) mit einer Zeitlupe- und einer Dauerfeuerfunktion ausgestattet. Wer auf die beiden letztgenannten Features verzichten kann, sollte mit dem ansonsten baugleichen Modell Super Pad 64 (ca. 50 DM) liebäugeln. (fb)

T DAS KLEINE X DER SPEICHERMÖGLICHKEITEN

Alle bisher von Nintendo selbst veröffentlichten Spiele wie beispielsweise PilotWings 64, Super Mario 64 oder auch Shadows of the Empire benötigen kein Zubehör, um Spielstände abzuspeichern, im Gegenteil, sie erlauben keine Zusammenarbeit mit einem Controller Pak. In diese Module wurde bereits ein beschreibbarer Speicherbaustein integriert. Da dieser sowieso ohne eine Batterie arbeitet, bleiben die Daten, im Gegensatz zu den batteriegestützten Speicherständen der SNES-Module, bis an das Lebensende des Moduls erhalten. Lizenznehmer müssen aus Kostengründen in der Regel auf den Einbau dieser sogenannten EEPROMs verzichten und auf das Controller Pak zurückgreifen. Dieses wird in den Slot auf der Unterseite des Controllers eingeführt und bietet dem Spieler die Möglichkeit, seine Spielstände (ebenfalls für die Ewigkeit und ohne Batterie) auf einem SRAM zu speichern. Einige Spiele, wie zum Beispiel Wave Race 64, Blast Corps, Mario Kart 64 und Killer Instinct Gold besitzen sowohl einen eingebauten EEPROM-Speicher als auch eine Controller-Pak-Unterstützung. So können bei Blast Corps zusätzliche Speicherstände angelegt werden, bei Wave Race 64 individuelle Fahrer-Konfigurationen abgespeichert und auf dem Wave Race 64-Modul eines Freundes wieder abgerufen werden. Ein herkömmliches Controller Pak bietet 123 Pages (Seiten) zum Abspeichern an. Wieviele davon ein Speicherstand benötigt, ist vom jeweiligen Spiel abhängig. Um Spielstände bei Turok abzuspeichern, muß das Controller Pak beispielsweise 16 Pages opfern. Komplexere Spielstände wie Turniere und Ligen bei FIFA 64 hingegen beanspruchen schon 63 Pages, und ein komplettes Mario Kart 64-Rennen im Time Trial schlägt sogar mit 121 Pages zu Buche. (fb)

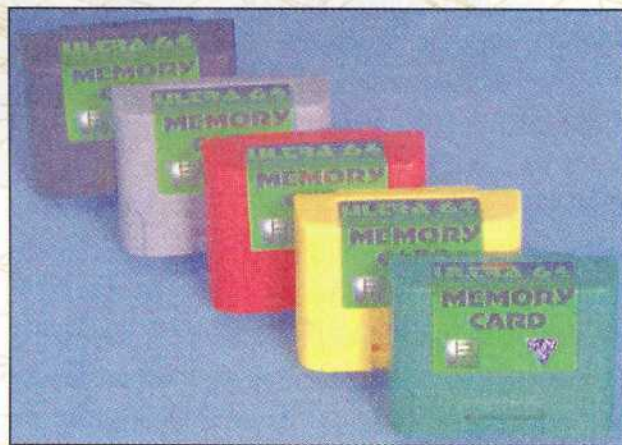
Controller Paks/Memory Cards

Ein Controller Pak aus dem Hause Nintendo ist für ca. 40 DM im Handel erhältlich. Verschiedene Fremdhersteller bieten jedoch seit Anfang März ebenfalls Speicherkarten an, die im allgemeinen unter dem Namen Memory Cards geführt werden. Diese Memory Cards sind geringfügig teurer, haben jedoch einen entscheidenden Vorteil. Sie besitzen die vierfache Speicherkapazität gegenüber einem Controller-Pak von Big N. Präzise ausgedrückt stehen dem Spieler vier Einheiten zu jeweils 123 Pages zur Verfügung. Auf der Rückseite der Memory Cards befinden sich Schalter, mit deren Hilfe zwischen den vier Einheiten gewählt werden kann. Bedenkt man nun, daß die Memory Cards lediglich zehn bis

zwanzig Mark mehr kosten als das Nintendo-Original, so geht die Rechnung ausgezeichnet auf. Dennoch ist Vorsicht geboten. Die Memory Card Plus der Firma Datel (ca. 60 DM) beispielsweise kann nur eingeschränkt empfohlen werden. Bei diesem Modell blättert der Spieler mit einem Druckknopf durch die vier Einheiten. Nicht alle Spiele akzeptieren diese Vorgehensweise, d. h. sie sind nicht bereit, auf die letzten drei Einheiten zurückzugreifen. Außerdem ist nicht ersichtlich, auf welcher Einheit man sich gerade befindet. Absolut einwandfrei



funktioniert das gleichnamige Modell Memory Card Plus der Firma InterAct (ca. 60 DM) und die Memory Card der Firma speed!/Blaze (ca. 50 DM). Der entscheidende Unterschied besteht darin, daß in beiden Fällen die aktuelle Einheit völlig problemlos per Schiebeschalter ausgewählt wird. (fb)



Die Memory Card der Firma speed!/Blaze erscheint im deutschsprachigen Raum im Mai und wird über das Standardgrau hinaus in den Farben gelb, schwarz, grün, blau, rot und transparent erhältlich sein.



(fb)

Arcade Shark



VOR SCHAU

Im kommenden Monat informieren wir
Euch über das neueste Zubehör-Sorti-
ment in puncto Lenkräder, Rumble Pak
und diversen Pads vom farbigen bis
zum Flightstick mit Schubkontrolle.

Regelmäßige Spielhallengänger wissen die Vorzüge guter Joyboards zu schätzen, sie sind robust verarbeitet und präzise zu steuern. Mit dem Arcade Shark bietet InterAct ein Joyboard für Zuhause an, welches durch eine massive Verarbeitung besticht. Eine schwere, aus Metall gefertigte Bodenplatte mit rutschfesten Gummipoppen sorgt für die nötige Standfestigkeit. Die Buttons sind sehr solide verarbeitet und halten auch stärkeren Belastungen stand. Spiele wie Super Mario 64 oder PilotWings 64, in denen die Z- und R-Buttons in Verbindung mit den Actiontasten A oder B betätigt werden müssen, erfordern jedoch aufgrund der ungünstigen Button-Anordnung allerhand Fingerakrobatik, die insbesondere beim neuesten Abenteuer des Klempners für Frustrationen sorgt. Durch das metallische Gewinde kann der Stick sowohl auf die digitale als auch auf die analoge Steuerungseinheit geschraubt werden, die beide ins-

Der Arcade Shark zeichnet sich durch eine ausgezeichnete Verarbeitung und sehr große Buttons aus. Seine imposante Erscheinung sorgt für echte Spielhallenatmosphäre daheim. Um in optimal benutzen zu können, sollte dem Spieler ein Tisch als Unterlage zur Verfügung stehen

gesamt etwas zu schwammig erscheinen. Der Arcade Shark kostet ca. 100 DM, besitzt einen Slot für ein Controller Pak und empfiehlt sich aufgrund der Button-Anordnung und der guten Verarbeitung insbesondere allen Freunden gepflegter Beat 'em Ups und Shoot 'em Ups. (fb)

Neue Rufnummern !!! <bis zu 6 Bestell-Hotlines>

Tel.: 02504 - 9330 - 0 SATURN 299,95

Persönliche Bestellannahme

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

Bernd Herfurth

FREAK'S SHOP

An- und Verkauf von Gebrauchtspielen

Fax: 02504 - 9330 - 99

Alfred-Krupp-Str. 24 48291 Telgte

SUPER NINTENDO

ACME ANIMATION	59,95
ASTERIX	59,95
ASTERIX & OBELIX	89,95
Bass Master C. "Angeln"	109,95
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	99,95
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 29,95

EARTHWORM JIM 2	69,95
Eye of the Beholder <us>	59,95
FIFA SOCCER '96	79,95
Fishing Master - M. David	109,95
FRANTIC FLEA <us>	69,95
GOOF TROOP <jp>	59,95
ILLUSION OF TIME	99,95
INCANTATION	69,95
ITCHY & SCRATCHY	59,95
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>	59,95
LADYSTALKER <jp>	49,95
LOST VIKINGS 2 <4/5.97>	89,95

LUFIA <4/5.97> 109,95

MARIO'S PICROSS <jp>	69,95
Marvel Super Heroes	99,95
MEGA MAN 2	89,95
Micro Machines 2 <a>	79,95
Mohawk & Headphone Jack	59,95
MR. DO <a>	59,95
MS PACMAN	89,95
NBA - GIVE 'N' GO	79,95
NBA Hangtime	109,95
NHL HOCKEY '96	89,95
OSCAR	69,95
PAC MAN 2	89,95
PGA Tour Golf '96	59,95

PINOCCHIO 89,95

PITFALL <jp>	49,95
PORKY PIG	59,95
POWER PIGS	79,95
PUZZLE BOBBLE	59,95
REALM	69,95
SAMURAI SHODOWN <us>	59,95
SCHLÜMPFE 2, DIE	99,95
SCOOPY DOO Mystery <us>	49,95
SECRET OF EVERMORE	99,95
STAR TREK N.G. <ausführliche deutsche Anleitung>	79,95
Star Trek Starfleet Acad. <a>	79,95
Streetfighter Alpha 2	124,95
SUPER MARIO ALL STARS	64,95
Super Mario All Stars <a>	54,95
SUPER MARIO KART	59,95
S. STREETFIGHTER 2 <jp>	59,95

Super Scope & 8 Spiele 89,95

SUPER STAR WARS	59,95
SUPER TURRICAN 2 <us>	79,95
TERRANIGMA	109,95
TETRIS & DR. MARIO	64,95
TETRIS ATTACK	69,95
TICK, THE <us>	59,95
Tim im Sonnentempel	99,95
TIM IN TIBET <a>	79,95
TIN STAR <us>	59,95
TOY STORY	79,95
VEGAS STAKES <us>	89,95
WAR 3010 <us>	119,95
WHIZZ	69,95
WILD SNAKE <us>	59,95
Williams Arcade Hits	79,95
WINTER GOLD	109,95
Wrestlemania Arcade	59,95
ZELDA CLASSIC	59,95

A = Ausländische Anleitung

Von KONAMI verteilte Spiele zu TOP-Preisen:

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

Nutzen Sie unseren VORBESTELLUNGSSERVICE! HÄNDLERANRAGEN ERWÜNSCHT !!!

Blaue / Unterstrichene Schrift = Preisreduzierung

GEBRAUCHTSPIELE:

CLAYMATES	29,95
F-Zero	29,95
Int. Superstar Soccer Deluxe	89,95
JURASSIC PARK	39,95
SECRET OF MANA	79,95
Sensible Soccer	39,95
SIM CITY	69,95
STUNT RACE FX	49,95
TINY TOON'S Adventure	29,95
World League Basketball	29,95
Zeida	49,95

ZUBEHÖR:

S-NES Konsole	169,95
S-NES Konsole & Fifa S.	199,95
S-NES Konsole & Fifa Soccer	199,95
S. Mario All Stars <a>	229,95
5 Spieler Adapter	29,95
6 BUTTON PAD	19,95
ADAPTER US / PAL	29,95
ANTENNENKABEL	19,95
ANTENNEN-UMSCHALTER	2,95
ASCII Pad	39,95
JOYPAD 2in 1 <SN & MD>	39,95
JOYPAD mit Card	49,95
JOYPADVERLÄNGERUNG	19,95
NETZTEIL	19,95
RGB / AV Kabel "Cinch"	19,95
RGB / SCART Kabel PAL	19,95
Spielberater "diverse"	ab 19,80
SV 334 "durchsichtiges Pad"	29,95

SUPER NINTENDO SONDERANGEBOTE !

ACTRAISER 2	49,95
AERO THE ACROBAT 2 <a>	49,95
ALIEN 3	39,95
ART OF FIGHTING <jp>	39,95
BATMAN FOREVER	39,95
BIG HURT Baseball	39,95
CLAYFIGHTER <a>	39,95
CUTTHROAT ISLAND	39,95
DEMONS CREST	49,95
FIFA Soccer <a/ohne Verp.>	39,95
Hebereke Popoon 1 & 2	je 39,95

HYPER ZONE <jp> 39,95

Incredible CRASH DUMMIES	29,95
J. MADDEN Football '94	29,95
JUDGE DREDD	49,95
LEGEND	39,95
NFL Quarterback '96	39,95
NHL HOCKEY '95 <a>	49,95
PAC IN TIME	49,95
PREHISTORIK MAN	39,95
REVOLUTION X	39,95
RISE OF THE ROBOTS	39,95
S.O.S. - Sink or Swim	49,95
Sensible Soccer <a>	49,95
SHAO FU <a>	39,95
SONIC BLASTMAN <a>	39,95
SPAWN	39,95
STREETFIGHTER 2 <a>	49,95
SUPER DANY <a>	39,95
SUPER DROPE ZONE	39,95
SUPER PUNCH OUT	39,95
SUPER TENNIS	39,95
SUPER TENNIS <us>	39,95
Terminator 2-Judgment Day	39,95
TURBO TOONS	49,95
UNIRALLY	49,95
URBAN STRIKE	49,95
VORTEX	49,95
WORLDMASTER GOLF	49,95
WWF Raw & Video	49,95
WWF Raw Video	4,95
Zero the Kamikaze Sqrl.<a>	49,95
ZOO	39,95

GAMEBOY

GAME BOY Lightmaster	19,95
LINK KABEL	29,95
SUPER GAME BOY	89,95
4 in 1 <Dominoes, Yacht & a>	39,95
ALIENS 3	34,95
ALLEYWAY	29,95
ANIMANIACS	44,95
ASTERIX & OBELIX	54,95
Battle Arena Toshinden	39,95
BLASTER MASTER JR <a>	24,95
CASINO FUN PACK <a>	24,95
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
ELEVATOR ACTION	24,95
FIFA Soccer '97 <a>	59,95
GALAGA & GALAXIAN	39,95
HUGO	49,95
Incredible Crash Dummies	29,95
JEOPARDY <a>	39,95
JUDGE DREDD	34,95
MATCH MANIA	24,95
Mickey Mouse Zauberstäbe	44,95
Milon's Secret Castle <a>	24,95
MS Pacman <a>	39,95
NBA All Star Chall. 1 & 2	je 24,95
NINJA SPIRIT	29,95
PGA Tour Golf '96	39,95
PINBALL FANTASIES <a>	39,95
PREHISTORIK MAN	29,95
PRIMAL RAGE	29,95
QIX	29,95
R-TYPE 2	29,95
RAGING FIGHTER <a>	39,95
ROBOCOP Vs TERMINATOR	29,95
SAGAIA - Darius 2 <a>	29,95
SOLITAIRE FUN PACK	24,95
SPACE INVADERS	24,95
STAR WARS	49,95
STARGATE	29,95
SUPER BATTLE TANK <a>	34,95
Super MARIO LAND 1 + 3	je 39,95
T 2 Arcade & Judg. Day	je 29,95
TRUE LIES	29,95
WARIO BLAST	29,95
WILD SNAKE <a>	39,95
WWF Superstar 1 & 2	je 29,95
YOSHI'S COOKIE <a>	24,95

NINTENDO 64

220 - 110V Adapter	39,95
ACTION REPLAY 4/5.97	89,95
ADAPTER NTSC / PAL	69,95
Antennenkabel	39,95
JOYBOARD	89,95
JOYPAD versch. Farben	je 59,95
JOYPADVERLÄNGERUNG	19,95
MEMORY CARD <1 Meg>	49,95
S-VHS Kabel	39,95
Spielberater Mario 64	24,80
Spielberater NIN 64 <a>	39,95
Spielberater "Star Wars" <a>	39,95
Spielberater "Turok"	39,95
UMBAU NTSC / PAL	129,95

NINTENDO 64 Games:

BLASTDOZER <us>	169,95
CLAYFIGHTER 3 <4/5.97>	159,95
FIFA SOCCER 64	119,95
GOENOM <4/5.97>	139,95
Gretzky's NHL Open Ice <4>	139,95
Int.S. Soccer Deluxe <4/5>	139,95
PILOTWINGS 64	109,95
ROBOCOP <4/5.97>	159,95
St. Andrews GOLF <jp>	179,95
Star Wars: Shadows of Emp.	139,95
SUPER MARIO 64	89,95
SUPER MARIO 64 <jp>	109,95



Turok dt. & a/uncut je 139,95

TUROK <dt & a/uncut> je 139,95

WAVE RACE 64 <4/5.97> 89,95

Besuchen Sie auch unser

Ladengeschäft in 48151

Münster Weseler Str. 54

Tel.: 0251 - 52 55 22

Laden- und Versandpreise können voneinander abweichen!

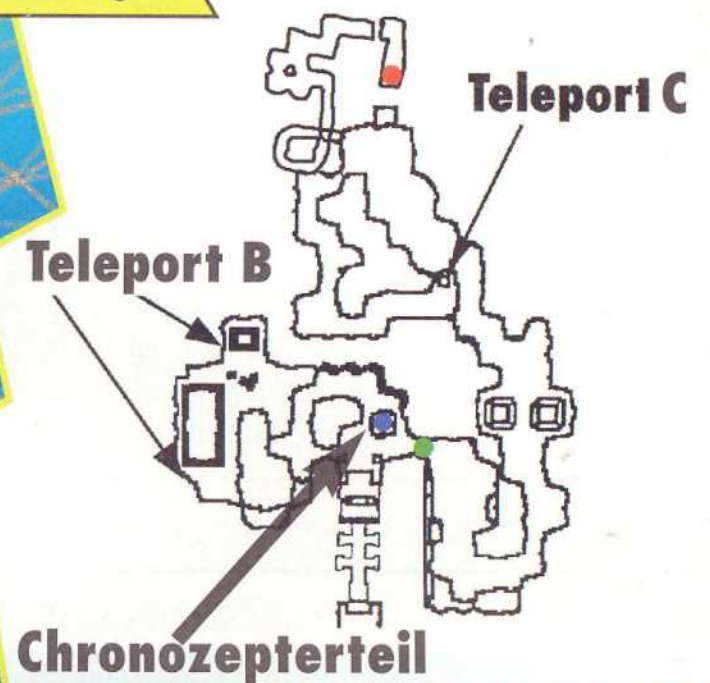
WICHTIG! Wir haben keinen Bock mehr auf die laudenden Termin-Verschiebungen der Hersteller. Selbstverständlich führen wir auch alle wichtigen Neuheiten, auch wenn sie nicht in unserer Anzeige stehen!!!

Turok – Teil 2

Bei einem derart großen Areal kann man schon mal den Überblick verlieren. Unsere Karten für die Level drei, vier und fünf sollen Euch das Leben wieder erträglich machen. Damit das Spiel dennoch lange spannend bleibt, haben wir Euch nicht jeden Schritt vorgekaut. Viel Spaß!

LEVEL 2 Nachtrag

Bedauerlicherweise hatte in der vorangegangenen Ausgabe die Markierung für das Chronozepterteil im zweiten Level kein Interesse daran, mit abgedruckt zu werden. Wir haben sie wieder eingefangen und zeigen Euch nun nachträglich, wo sie hingehört. Sorry, für diesen unverzeihlichen Patzer.



MIX-MODUS-Cheat

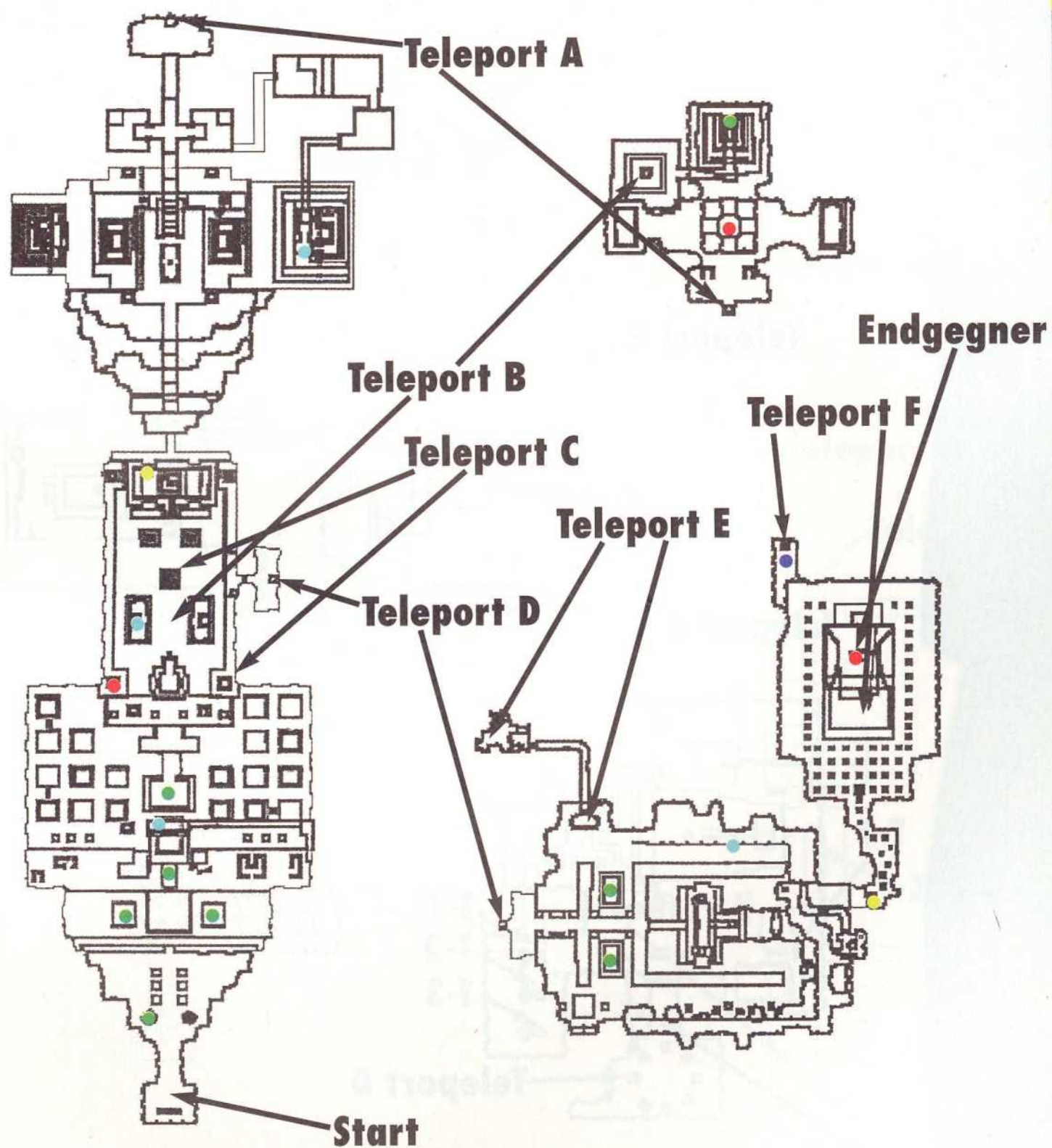
In den Tips & Tricks der TOTAL! 4/97 haben wir Euch versehentlich diesen Cheat unterschlagen. Er lautet RBNSMTH, funktioniert allerdings nur mit einem US-Modul.



Legende:

Schlüssel:	• rot
Bonusräume:	• grün
Speicherplätze:	• gelb
Chronzepterteile:	• blau
Waffen:	• türkis

LEVEL 3

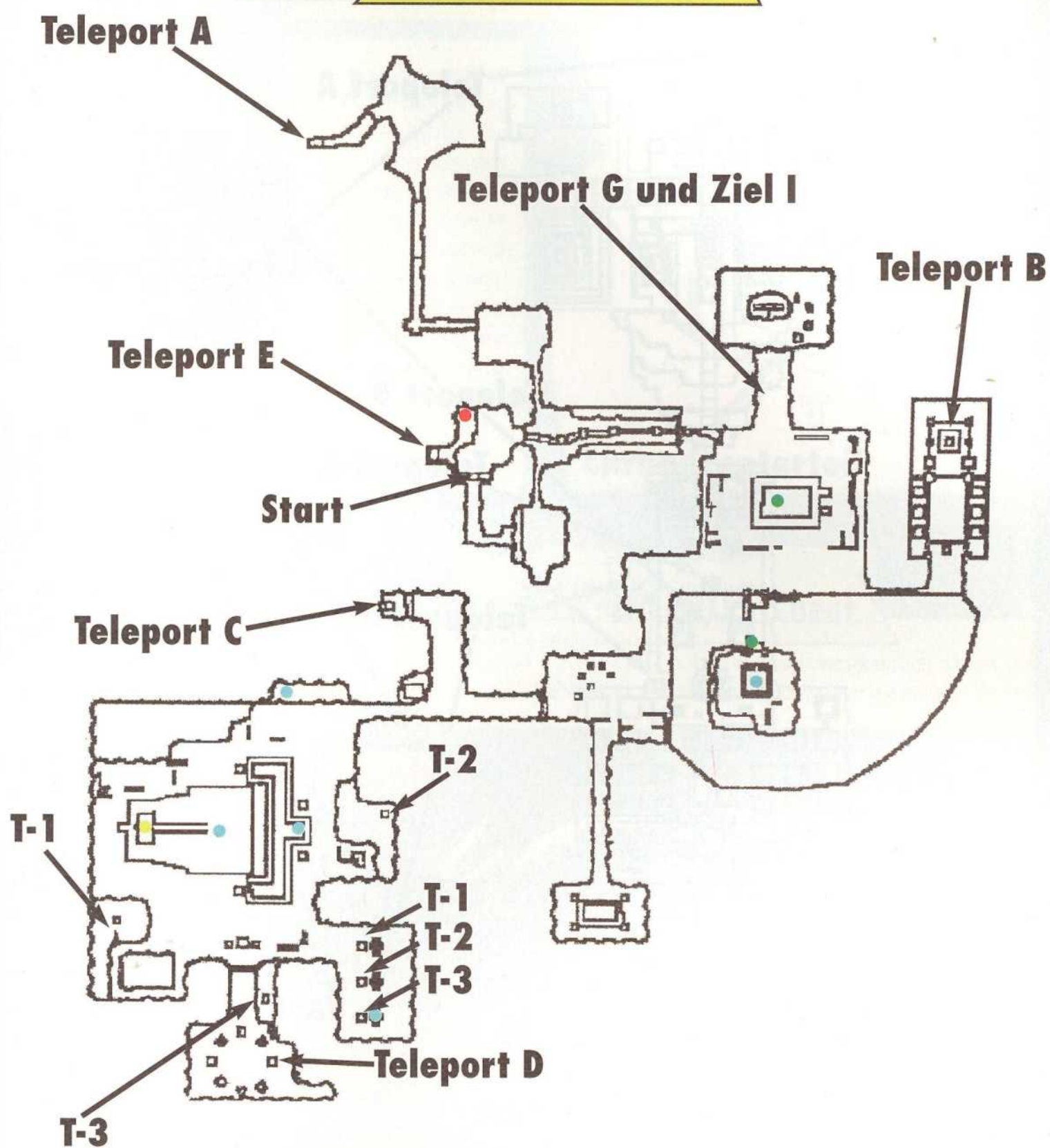




TIP

DINOSAUR HUNTER

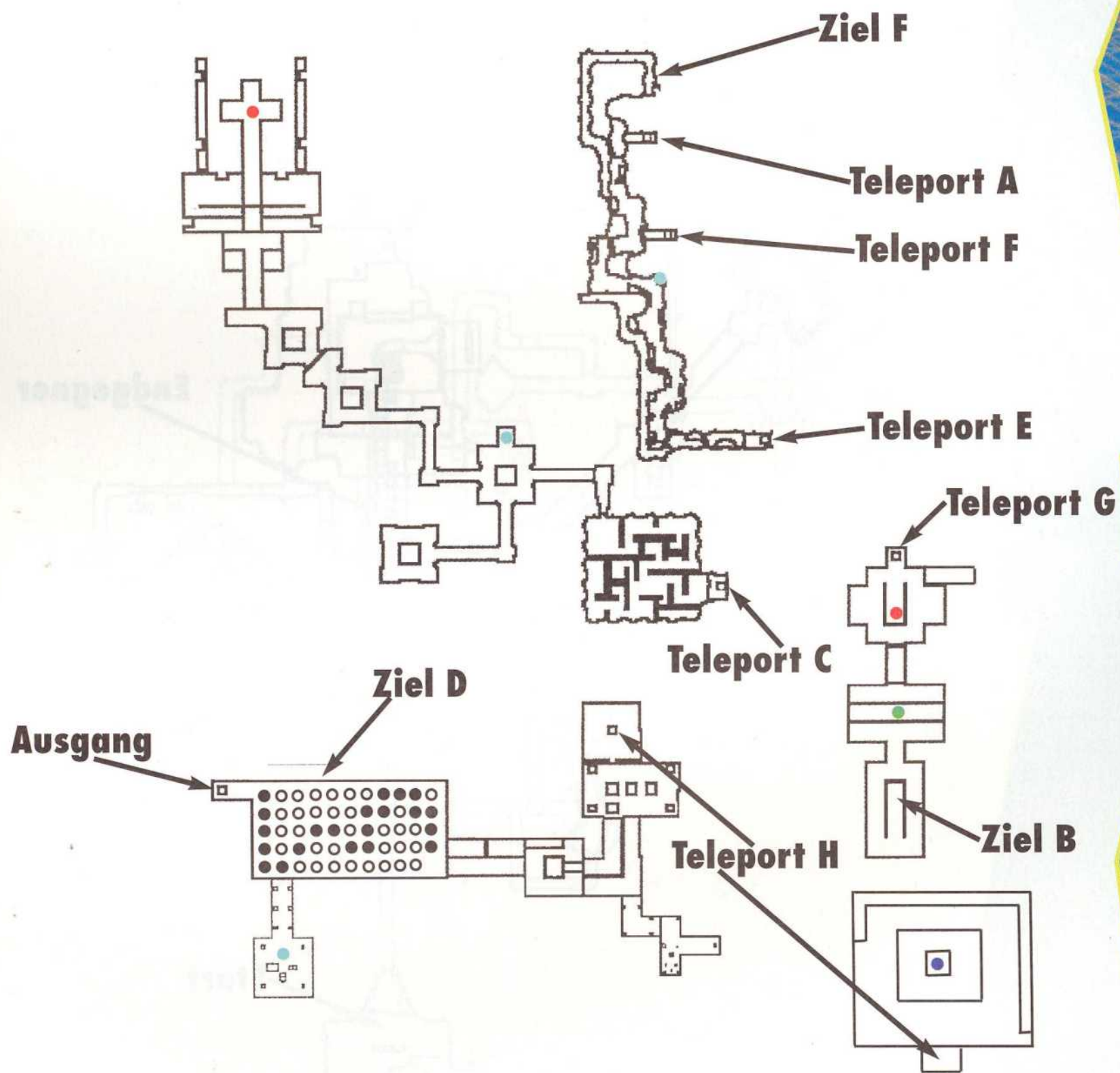
LEVEL 4a



Legende:

Schlüssel:	● rot
Checkpoints:	● grün
Speicherplätze:	● gelb
Chronozepterteile:	● blau
Waffen:	● türkis

LEVEL 4b

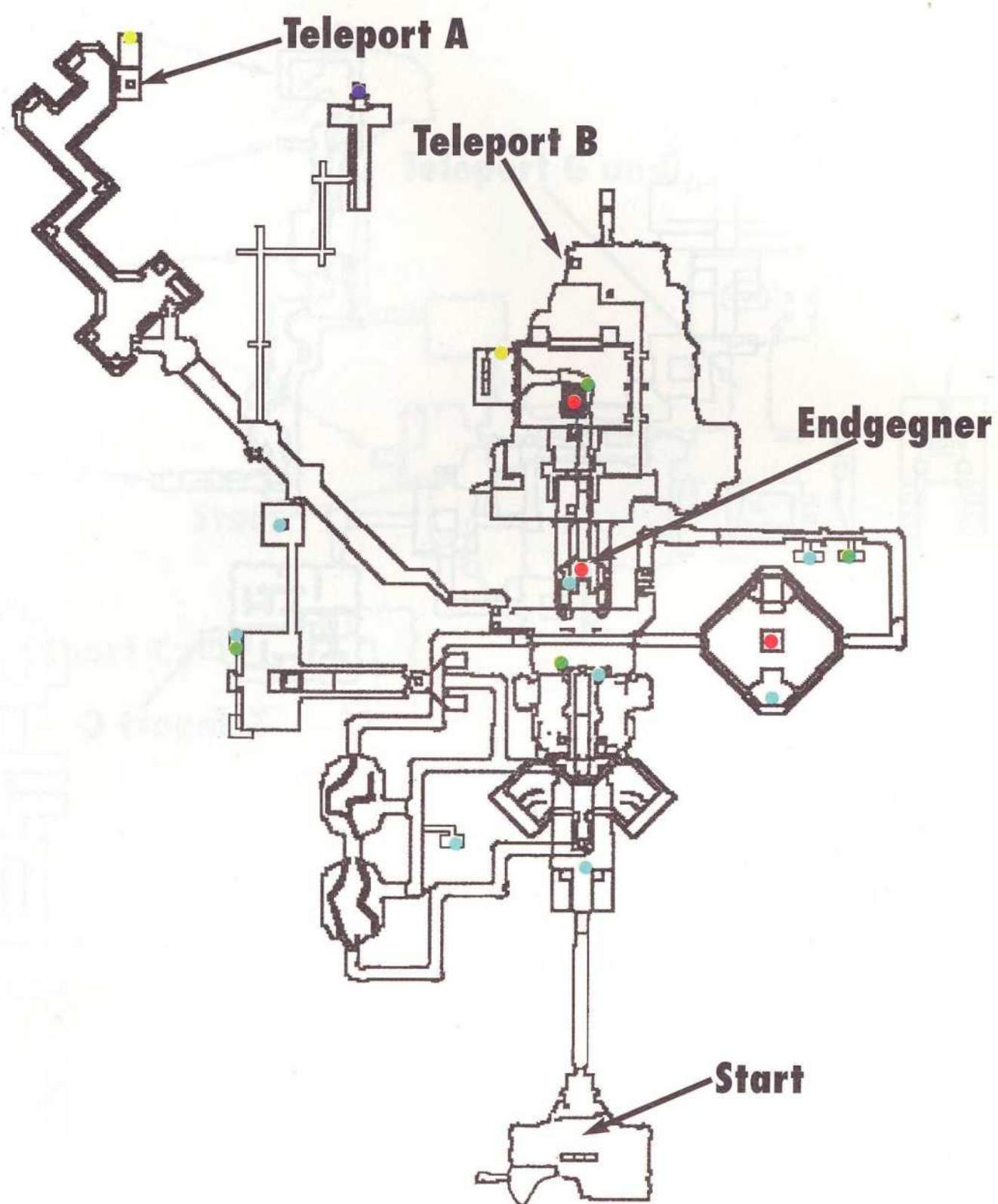




TIP

DINOSAUR HUNTER

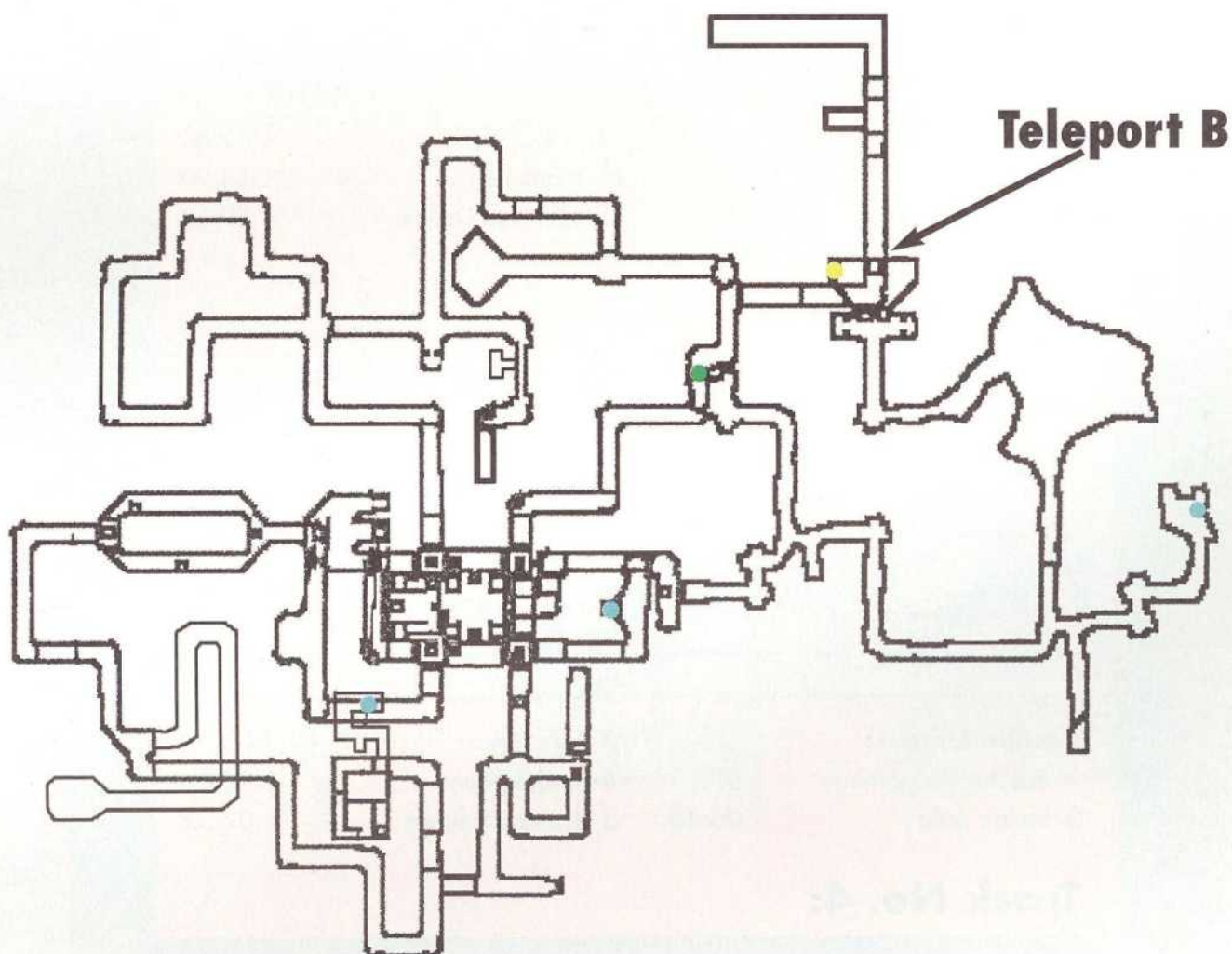
LEVEL 5a



Legende:

Schlüssel:	● rot
Checkpoints:	● grün
Speicherplätze:	● gelb
Chronozepterteile:	● blau
Waffen:	● türkis

LEVEL 5b





Unsere **Super Mario Kart**-Teilnehmer liefern sich heiße Bestzeiten-duelle. In der kommenden Ausgabe werden die Sieger gekürt!

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 platziert sind! Wir würden uns freuen, wenn Ihr uns auch noch einen Brief beilegen könntet, in dem Ihr Euren Namen samt Adresse und Telefonnummer gut leserlich notiert. **Eure Bestzeit 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:

TOTAL!
Stichwort „Highscore“
Friedensallee 41
22765 Hamburg

Super Mario Kart

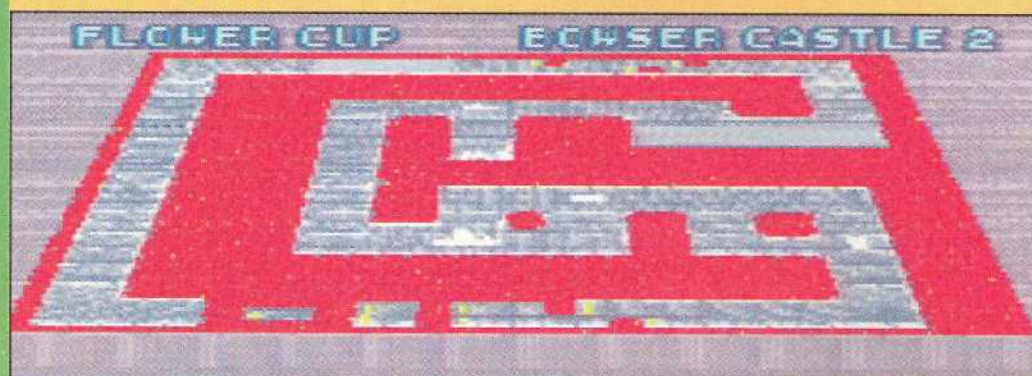
Track No. 1:



Mario Circuit 2:

1 Andre Niendorf	1:13:84	3 Thomas Schmidt	1:16:90
2 Johannes Pauli	1:16:57	4 Sascha Dragomirov	1:17:82
		5 Christian Lackner	1:23:65

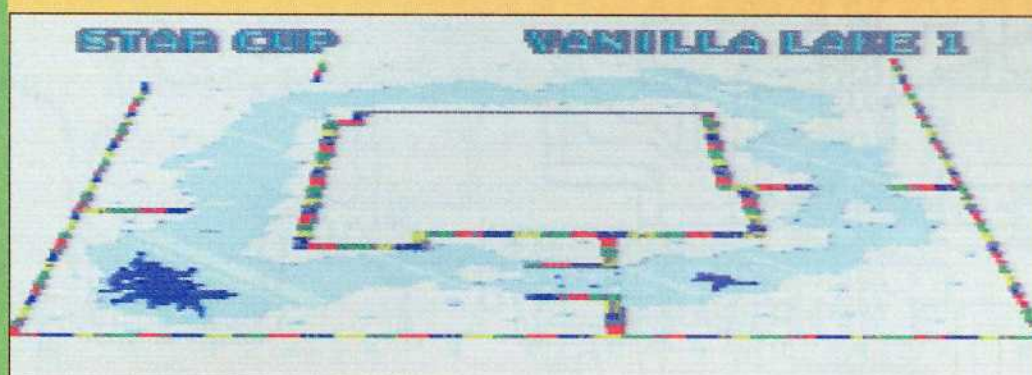
Track No. 2:



Bowser Castle 2:

1 Michael Knauf	1:45:14	3 Rainer Keding	1:52:61
2 Sascha Dragomirov	1:46:92	4 Frank Klocke	1:53:90
		5 Christian Lackner	1:59:53

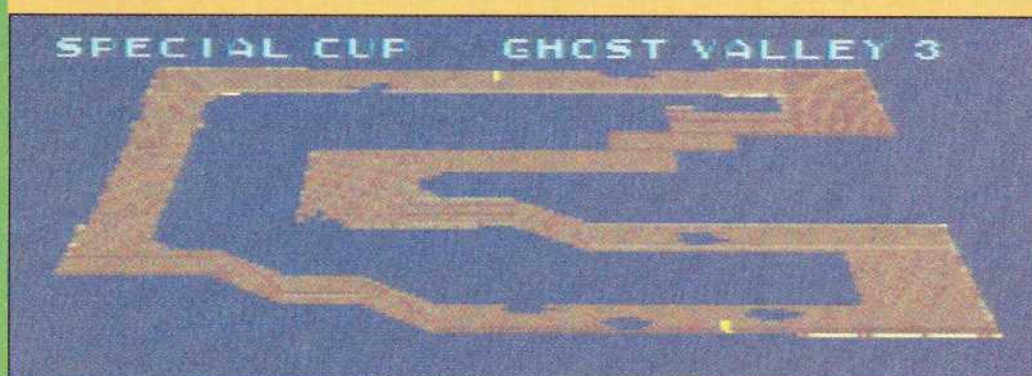
Track No. 3:



Vanilla Lake 1:

1 Sascha Dragomirov	57:13	3 Lars Lorenz	1:05:48
2 Stefan Bahr	1:05:48	4 Andre Niendorf	1:05:84
		5 Karsten Schmitz	1:07:32

Track No. 4:



Ghost Valley 3:

1 Markus Hansen	1:15:12	3 Sven Reimers	1:15:78
2 Mike Gimmer	1:15:54	4 David Kulmbach	1:16:48
		5 Christian Nolte	1:17:11

F-Zero

Auch auf den futuristischen F-Zero-Tracks ist die Hölle los. Anscheinend erfreut sich die rasante Super-Nintendo-Raserei größter Beliebtheit bei Euch.

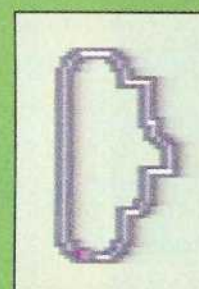
Auch die Gewinner des F-Zero-Bestzeiten-Wettbewerbs werden in der kommenden Ausgabe im Rahmen einer Siegerehrung für ihre beachtlichen Leistungen belohnt ...

Track No. 1:



1 Eric Wechdorn	2:42:62
2 Rene Krostewitz	2:43:10
3 Andreas Becker	2:44:64
4 Matthias Jacker	2:44:80
5 Rainer Georg	2:46:16

Track No. 2:



1 Matthias Jacker	2:48:54
2 Patrick Halter	2:51:87
3 Kenneth Lee Harder	2:54:92
4 Kai Fiegle	2:55:10
5 Karsten Ehresmann	2:57:61

TOTAL!

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

TOTAL! 3/96



Specials: Nintendo-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)

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

TOTAL! 3/97



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! 4/97



Specials: N64 - Die kommenden Spiele, Videokult Anime, 64 DD
N64-Tests: King of Pro Baseball, Wave Race 64
SNES-Tests: The Lost Vikings II
GB-Tests: Mole Mania
Tips&Tricks: DKC 3 (Teil 3)
Sammelkarten: Star Wars: SotE

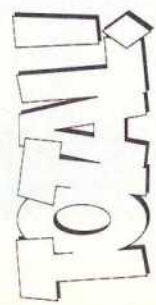
TOTAL!-Special 3/96



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.

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!

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	☐	4/97 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		



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 Kennzeichnung 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.)

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

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

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

Bitte keine Überweisung!

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

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

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



So friedlich wie dieses malerische Tal aus der Vogelperspektive scheint, ist es nicht, denn in dem Schloß lauert das Böse – K. Rool himself. Seid auf der Hut!

DIXIE KONG'S DOUBLE TROUBLE

KOMPLETTLÖSUNG – TEIL 4

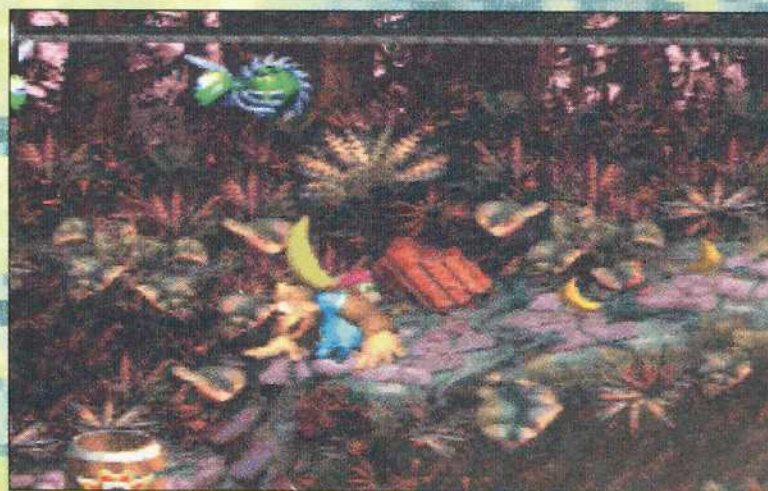
Showdown hoch zwei

Okay Kongs, Ihr seid bis hierhin gekommen, seid Ihr auch bereit für die letzten aller Geheimnisse? Dann schwingt Euch an die Super Nintendo und zeigt dem bösen Krempling-Klan, was 'ne Harke ist!

(ch)

LEVEL 1 – Strick-Trick

... oder Ich glaube, Tarzan hätte die schnellen Seile auch ganz gut gebrauchen können.



Unter dem vierten Strick wartet das erste Bonusfaß auf Euch. Ihr müßt sehr schnell agieren, um nicht in engeren Kontakt mit den grünen Zingern zu kommen

Zwischen dem sechsten und siebten Seil lugt eine einsame Banane aus den Baumwipfeln hervor. Ihr könnt Euch denken, was das bedeutet

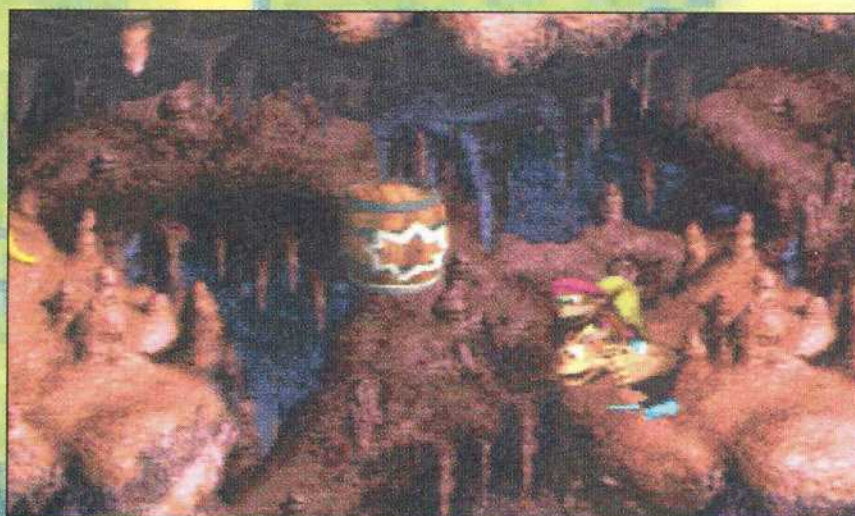


Die DK-Münze findet Ihr auf dem Weg unter einem sehr schnellen Seil. Da das Metallfaß gleich daneben steht, solltet Ihr keine Probleme haben



LEVEL 2 – Höhlen-Holerö

... oder Zu diesem Titel sage ich jetzt besser nichts ...!

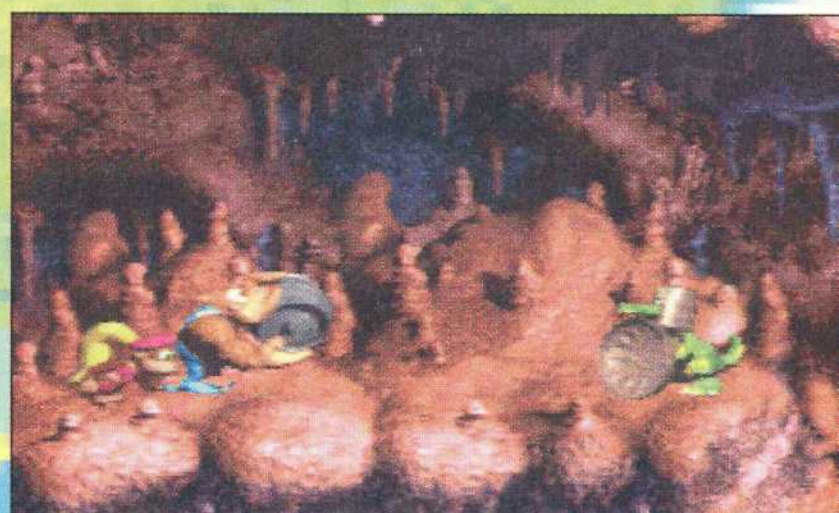


An dieser Stelle ist viel Fingerspitzengefühl gefragt. Ihr müßt Dixie im hohen Bogen über das Faß zur einzelnen Banane am linken Rand schleudern. Viel Spaß im Bonuslevel!

Dank Squitters Netzen gelangt Ihr schnell nach oben. Achtet aber darauf, daß Ihr keines der Geisterfässer berührt, die Euch nach unten katapultieren

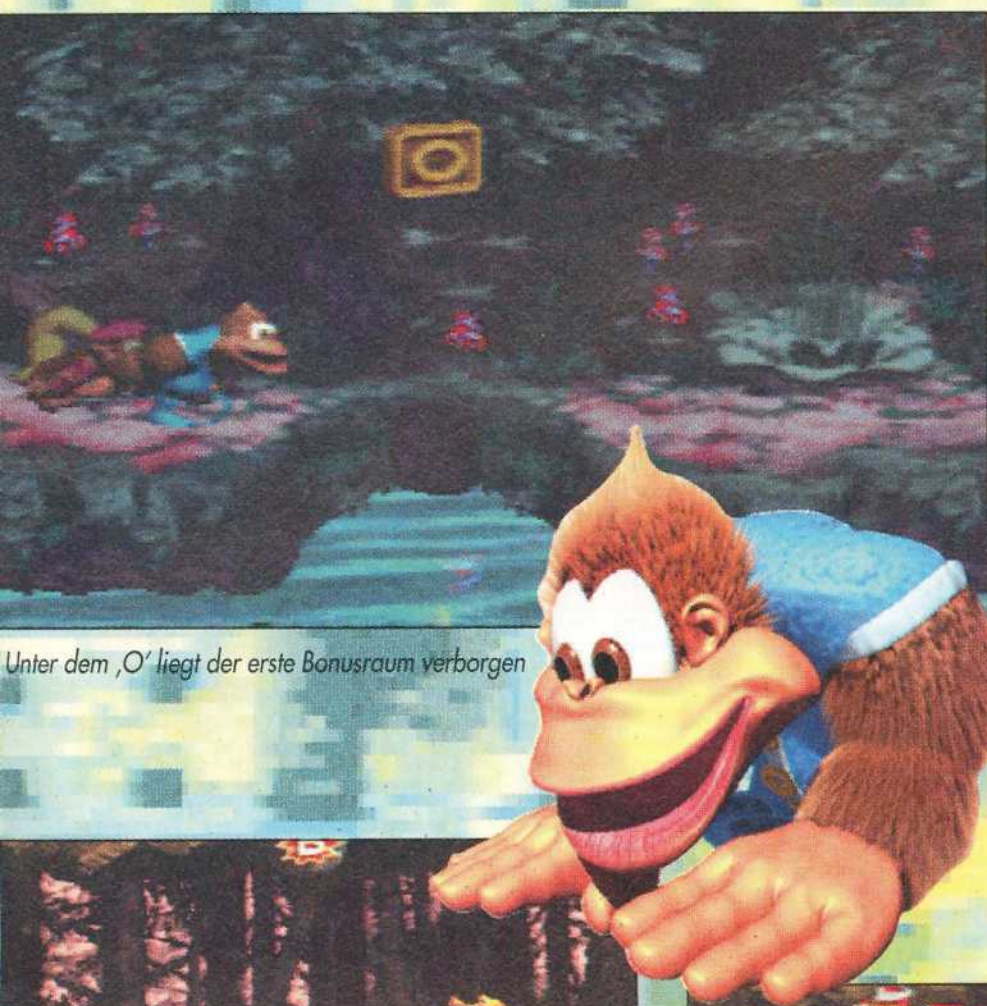
Ganz schön stressig, was? Nunja, dafür werdet Ihr auch nach getaner Arbeit mit einer Bonusmünze belohnt

Ihr müßt das Faß aus größerer Entfernung von links nach rechts rollen und dann schnell über den DK-Münzen-Wächter springen, da es weit und breit keine Wand gibt



LEVEL 3 — Hitzeblitzwitz

... oder „Der tödliche Witz?“



Unter dem „O“ liegt der erste Bonusraum verborgen



Wenn Ihr diesem fetten Vogel das Holzfaß an den Schnabel werft, hinterläßt er ein Metallfaß für Euch. Stichwort – DK-Münze, alles klar?



Diese Stelle bedarf eigentlich keiner weiteren Erklärung, denn sie liegt direkt auf dem Weg. Mann, ist das praktisch



Am oberen Bildschirmrand könnt Ihr ein Bonusfaß sehen. Springt auf den Koindozer und schleudert Dixie ins Faß



Laßt Euch von dem lauten Getöse von Bazuka nicht beirren und konzentriert Euch auf das Bonusfaß, das über ihm hinter den Blättern verborgen liegt

Der einzig wahre DK-Münzen-Wächter ist immer grün. Holzfässer können ihn aber nicht dazu überreden, Euch das begehrte Stück zu überlassen. Deshalb müßt Ihr über die Fässer nach rechts springen. Etwas weiter oben findet Ihr ein Umschalt-Faß, mit dem Ihr Holz in Metall verwandelt



Der erste rote Clownfisch, der Euch in diesem Level begegnet sollte Euch dabei helfen, diese Stelle zu finden



Unten links vom Ziel wachen zwei Muscheln über das zweite Bonusfaß. Die beiden Weichtiere bewegen sich nur auf und ab



Bevor Ihr durchs Ziel geht, solltet Ihr noch die DK-Münze einsammeln, die Ihr auf gleicher Höhe links findet

LEVEL 4 — Koindozer-Kollision

... oder „Hohette Koindozer kollidieren mit hecken Hongs.“

LEVEL 5 — Pillepalle-Pipeline

... oder „Die verhehrte Steuerung macht mich noch waadaahnsinnig!“



Nach einem kurzen Gastspiel von einem alten Bekannten (der Treteimer auf dem linken Bild) müßt Ihr Euch gegen Rool behaupten. Der Propeller-Rucksack ist seine Schwachstelle

7. BOSS



TIPS & TRICKS

WELT 8



Nachdem Ihr diese Welt absolviert habt, verwandelt sich das idyllische Plätzchen in eine feuerrote Gluthölle, weshalb auch die folgenden Bilder rotstichig sind

DIXIE KONG'S DOUBLE TROUBLE

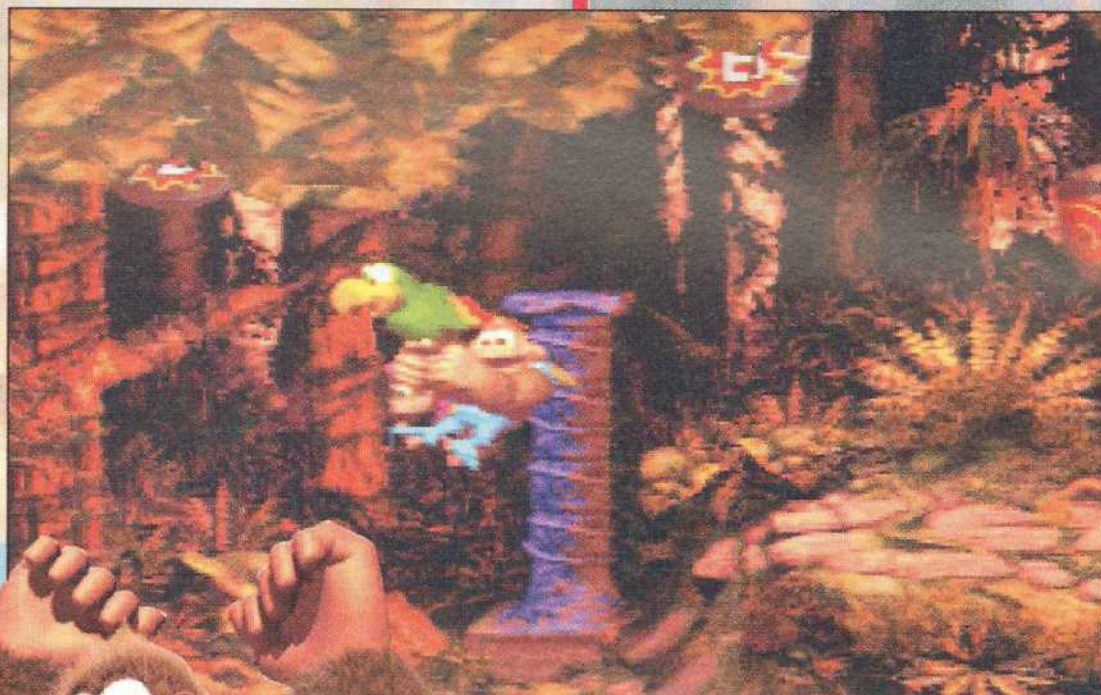
Na das ist doch mal ein Service. Der erste Bonusraum liegt direkt über dem Start und ...



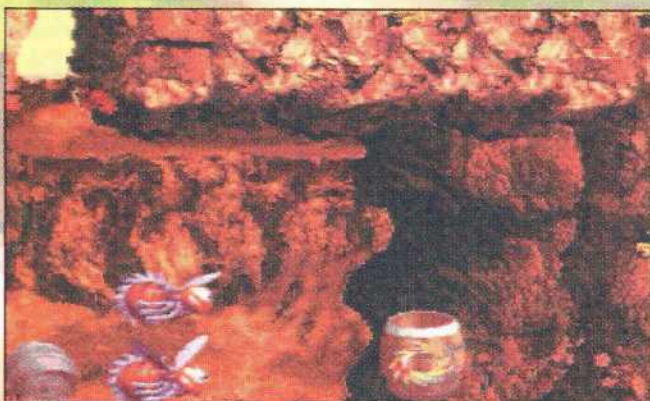
Nanu, ein drittes Bonusfaß in einem einzigen Level? Wenn Ihr Parry sicher bis zum Verbotsschild geleitet, dürft Ihr Euch noch eine weitere Münze verdienen



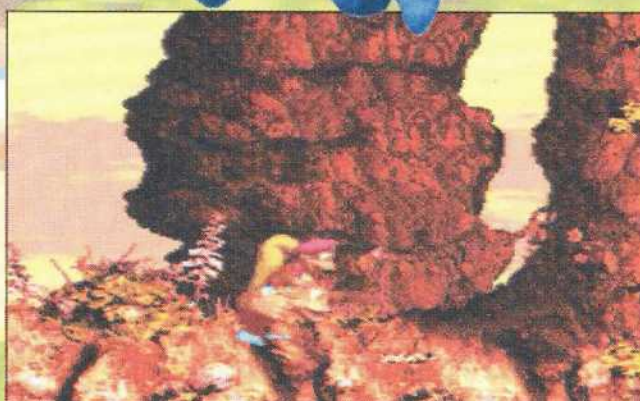
Puh, war das ein hektischer Level. Das Größte ist überstanden, fehlt nur noch die obligatorische DK-Münze. Sie ist ein kurzes Stückchen rechts vom Ziel



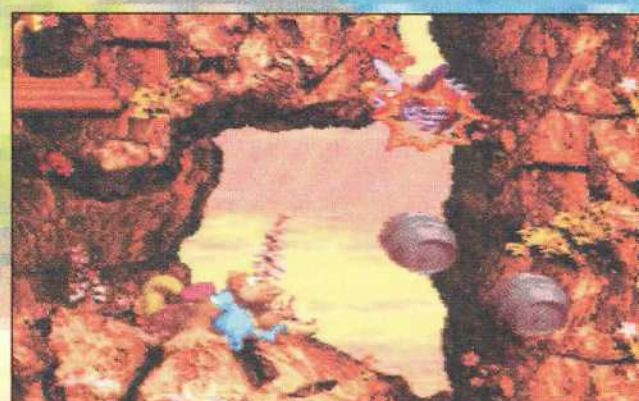
... der zweite nicht weit daneben. Kein Wunder, so heiß, wie es im späteren Verlauf hergeht, werdet Ihr auch keine Zeit für Bonusfässer haben



Ziemlich am Anfang des Levels lauern zwei rote Zinger übereinander auf Euch. Springt im sicheren Abstand über sie hinweg nach rechts und steigt in das Bonusfaß!



Dieses kahle Bild verbirgt ein Geheimnis. Wenn Ihr das zweite Mal an so einen Ort kommt, müßt Ihr Dixie nach oben werfen



Ein kurzes Stück über dem 'G' versperrt ein roter Zinger den Weg. Lauft links auf den Holzplattformen nach oben und schaltet die Fässer auf TNT um!

LEVEL 1 — Strampel-Getrappel
... oder 'Reim dich oder ich schlag dich.'

LEVEL 2 — Klippen-Klamotte
... oder 'Hoffentlich gibts im Urwald auch Aspirin.'

LEVEL 3 — Zwillings-Zerwürfnis

... oder Ärger im Doppelhach



Ihr gelangt unweigerlich an diese Stelle. Bevor Ihr Euch jedoch von Squitter verabschiedet, solltet Ihr Euch noch die Bonusmünze unter den Nagel reißen



Nur ein kurzes Stück vor dem ersten Bonusfaß wartet die DK-Münze. Stellt Squitter über den Wächter und verschiebt stabile Netze über den Abgrund, damit die Metallfässer nach rechts weiterrollen können



Wenn Ihr das „N“ eingesammelt habt, seid Ihr nur noch einen Huckepackwurf vom „B“-Faß entfernt. Danach habt Ihr erst einmal Pause ...



... bis zum Schluß, denn hinter dem Ziel wartet noch eine dritte Überraschung auf Euch

LEVEL 4 — Swoopy-Doopie

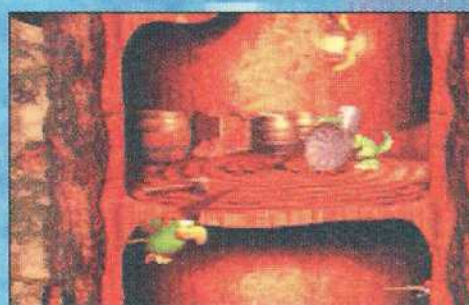
... oder Soll das etwa 'ne Anspielung auf Roy Orbison sein?



Der grüne Zinger ist bekanntlich ein leichtes Opfer für Squawks. Der riesige hohle Baum enthält in seinen Wurzeln ein Bonusfaß



Der linke Riesenbaum beinhaltet hoch oben zwei rote Zinger, die mit einem Affenzahn um eine einsame Banane kreisen



Nachdem Ihr den Bonuslevel absolviert habt, werdet Ihr automatisch zur DK-Münze teleportiert. Nett, oder?



Der dritte Bonuslevel liegt im letzten Drittel dieser Stage verborgen. Benutzt die fliegenden Spechte als Trampolin, um hoch zu kommen

LEVEL 5 — Raketen-Rausch

... oder Steht aus wie die Rakete von Dr. Snuggles



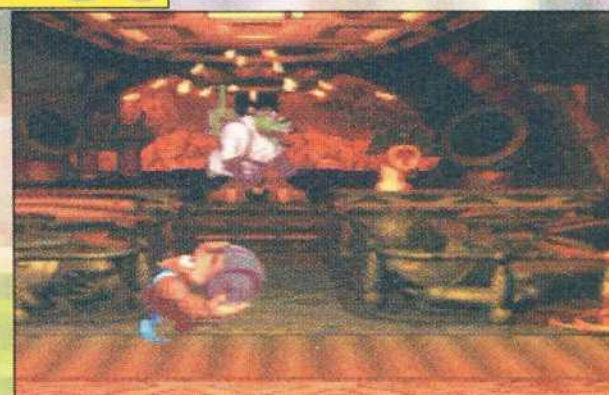
In diesem Level sind keine Bonusfässer versteckt. Die DK-Münze wartet am Ende auf Euch



8. BOSS



Auf der Brücke der Knautilus will Rool es Euch noch einmal zeigen. Weicht den Feuerbällen aus und springt bloß nicht gegen den blauen Blitz!



Sobald der Strom kurz abgeschaltet ist, müßt Ihr ein Faß in der Mitte des Raumes nach oben werfen. Zielt dabei auf Rools Propeller!

THE END

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! 4/97 heißen:

**Nico Garthe, Miehlen
Christian Dankl, Sainbach
Maher Kamboua, Frankfurt am Main**

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

TIPS &

NINTENDO 64

International Superstar Soccer 64 (NTSC und PAL)

Zusätzliche Teams:

Wer im Besitz dieses brandneuen Spiels ist, kann mit einem Cheat die Auswahl an Mannschaften mit einigen besonders starken All-Star-Teams aufstocken. Gebt im Titelscreen folgendes ein: oben, L,



oben, L, unten, L, unten, L, links, R, rechts, R, links, R, rechts, R, B, A. Haltet danach den Z-Button gedrückt und bestätigt mit Start. In der japanischen Version des Spiels stehen nun zwei, in der europäischen sogar sechs neue Teams zur Auswahl.



Big-Head-Modus:

Wollt Ihr anstatt aerodynamischer Spitzensportler einmal Kicker mit überdimensionalen Köpfen über das Feld steuern, müßt Ihr im Titelscreen folgendes Cheat eingeben: C↑, C↑, C↓, C↓, C←, C→, C←, C→, B, A. Haltet danach den Z-Button gedrückt und bestätigt per Start-Taste.

NBA Hang Time

Versteckte Spieler:

Auch die 64-Bit-Fortsetzung der populären NBA Jam-Reihe beinhaltet eine bunte Auswahl mehr oder weniger bekannter Persönlichkeiten,

die Ihr anstelle der NBA-Stars auf Korbjagd schicken könnt. Gebt einfach die folgenden Kürzel und PIN-Nummern ein, und Ihr könnt u. a. mit den *Mortal Kombat*-Designern Ed Boon und John Tobias oder dem *NBA Jam*-Producer Mark Turmell spielen:

Dan Amrich	Amrich	2020
Bardo	Bardo	6000
Carlos Pesina	Carlos	1010
Daniel Thompson	Daniel	0604
Dan Roan	Danr	0000
Sal Divita	Divita	0201
Eddie Ferrier	Eddie	6213
Eugene Geer	Eugene	6767
Jamie Rivett	Jamie	1000
Japple	Japple	6660
John Carlton	JC	0000
Jennifer Hedrick	Jfer	0503
Jon Hey	Jonhey	6000
Ed Boon	Kombat	0004
Unbekannt	Marius	1003
Martinez	Marty	1010
Mednik	Mednik	6000
Minife	Minife	6000
Air Morris	Morris	6000
John Tobias	Mortal	0004
Larry Munday	Munday	5432
Vinikour	MXV	1014
Nick Ehrlich	Nick	7000
Neil Funk	Nfunk	0101
Patrick Fitzgerald	Patf	2000
Matthew Perry	Perry	3500
Kevin Quinn	Quin	0330
John Root	Root	6000
Shawn Liptak	Shawn	0123
Sheridan Oursler	Sno	0103
Mark Turmell	Turmell	0322



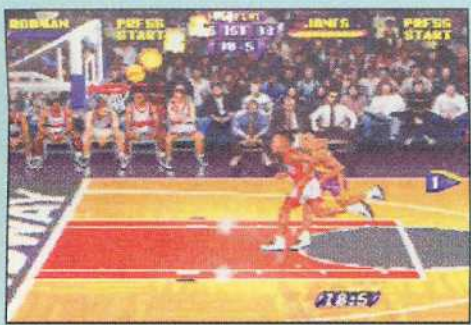
Folgende Cheats könnt Ihr im Tonight's-Match-Screen eingeben, um das Spielgeschehen ein wenig abwechslungsreicher zu gestalten:

Baby Mode	025
Schnelles Passen	120

TRICKS

Shorties

Goal Tending	937
Hyper Speed	552
Maximum Power	802
Maximum Speed	284
Keine Musik	048
Kein Schubsen	390
Quick Hands	709
Stealth Turbo	273
Unbegrenzter Turbo	461
Tournament Mode	111
Block Power	616
Keine Codes erlaubt	610



Ein kleiner Tip am Rande. Mit dem Paß-Button läßt sich im Spielerauswahl-Screen die Haarfarbe von Dennis Rodman verändern.

Wayne Gretzky's 3D-Hockey

Falls Euch die normale Action auf dem Eis nicht ausreicht, könnt Ihr das Geschehen mit einigen zusätzlichen Faustkampf-Einlagen garnieren. Wählt während eines Matches das Optionsmenü an und markiert die Fighting-Zeile. Haltet dann den L-Button gedrückt und drückt die C-Buttons in folgender Reihenfolge: r, l, l, r, u, o, o, u, l, r, r, l, r, l. Durch diesen Cheat kämpfen die Spieler nach fast jedem Foul.

Vier zusätzliche Teams könnt Ihr mit diesem Cheat anwählen: Begebt Euch in das Optionsmenü, haltet den L-Button gedrückt und betätigt die C-Buttons in folgender Reihenfolge: r, l, l, r, l, l, r, l, l.

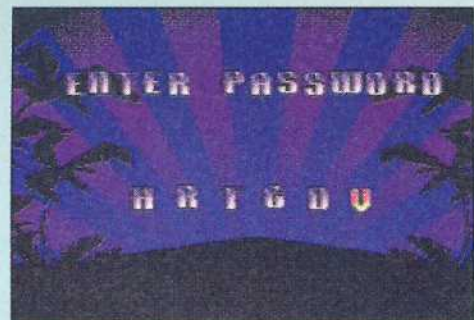


SUPERNES

Donald Duck in Maui Mallard



Ninjas in Schwierigkeiten kann möglicherweise mit diesen Paßwörtern geholfen werden:



Level 2 – QVRBLP
Level 3 – CNFJTS
Level 4 – PHMBTT
Level 5 – NFXDQH
Level 6 – SXGDLJ
Level 7 – MDVCBQ
Level 8 – HRTGDV
Dagmar Krampe, Berlin

Donkey Kong Country 3

Auch der dritte Teil des Affenabenteuers hat ein umfangreiches Cheatmenü, das bequemen Zugang zu mehr oder weniger nützlichen Optionen gewährt. Gebt im Auswahlscreen für den Spielstand die Kombination L, R, R, L, R, R, L, R, L, R ein und anstatt Eures Namens



einen der aufgeführten Codes: MUSIC – Dixie Kong's Music Test TUFST – Die Continue-Fässer in den Levels verschwinden. Wer jetzt das Spiel von Anfang an durchspielt, kann auf insgesamt 105 % kommen.

MERRY – In den Bonusrunden können Christbaumkugeln und Geschenke eingesammelt werden.

COLOR – Die Farben von Dixie und Kiddy ändern sich.

WATER – Man kann ohne Boot in den Wasserfall links vom Start schwimmen. Wenn Ihr nun das Bananenvogel-Spiel gewinnt, erhaltet Ihr alle Bonus-Münzen.

HARDR – Das Spiel wird schwieriger.

ASAVE – Der Spielstand wird nach jedem Level automatisch abgespeichert.

ERASE – Sämtliche Bestzeiten werden gelöscht.



LIVES – Ihr erhaltet 50 Leben. Als Bestätigung, daß der eingegebene Code aktiviert ist, hört Ihr Dixie weinen. Es ist möglich, beliebig viele Codes miteinander zu kombinieren.

Björn Bortz, Fröndenberg



CLASSIC CORNER

SUPERNES

In der Classic Corner kommen diesmal alle Star Trek-Fans auf ihre Kosten. Hier die Levelcodes zu zwei der weniger bekannten Trek-Spiele:

Star Trek – Deep Space Nine

Mission 2	NUHHOM
Mission 3	SEPLOS
Mission 4	YOSMIS
Mission 5	VANDAQ
Mission 6	BIQPUM
Mission 7	DISYIB
Mission 8	NUDJIB
Mission 9	VESDUJ
Mission 10	YOTHOM
Abspann	QUVMOH

Christian Doberschütz, Köln



Star Trek – Generations Beyond the Nexus

Orientis Alpha IV	BGTTBTBV
Derelict Ship	CGTTBTBB
Orientis Gamma	DKTTBTBB
Codis Mu VI	DSTTLTBV
Codis Zeta V	JFTTBTBB
Tytris Cota I	JDTTBTBV
Codies Mo IV	KDTTBTBB
Orienties Gamma	KFTTBTBV
Verenitor	LRTTBTBB

Truckhoa Nguyenthanh, München





Prince of Persia 2

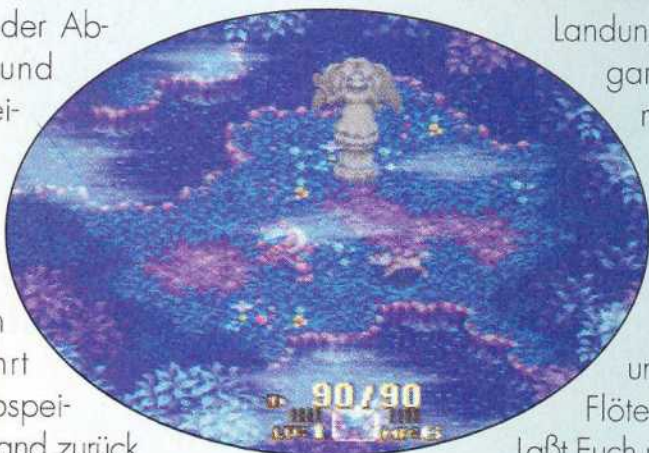
Einblick in die späteren Level dieses nicht ganz einfachen Spiels gewährt ein Level-Skip. Nachdem Ihr im Optionsmenü $\downarrow + A + X + L$ gleichzeitig gedrückt habt, könnt Ihr im Spiel den Level durch einen Druck auf die Select-Taste überspringen.

Jens Mattern, Lautersheim

Secret of Mana 2 (jap.)

Fortsetzung aus TOTAL! 4/97:

Nach dem Sieg über den Endgegner ist die Party wieder komplett, und Ihr strandet auf einer Vulkaninsel. Haltet Euch nun rechts, folgt der Abzweigung, und Ihr steht vor einer Statue, an der Ihr Energie und Spellpoints aufladen könnt. Kehrt nach dem Abspeichern zum Strand zurück und verlaßt den Wald Richtung Norden. An der Weggabelung solltet Ihr zuerst den rechten Weg wählen, der in ein Dorf führt. Dort könnt Ihr Euch ausruhen, einkaufen und Euch natürlich auch mit den Dorfbewohnern unterhalten. Folgt nun dem linken Weg der



Kreuzung und haltet Euch immer links, bis Ihr auf einen großen Platz kommt. Zu Eurer Linken seht Ihr nun einen großen Felsbrocken. Stellt Euch vor den Felsen, drückt den A-Knopf und wählt den Zwerg mit der grünen Mütze. Daraufhin erscheint ein Durchgang, der Euch nach kurzem Weg Zugang zu einem Raum voller Gegner gewährt. Sobald Ihr alle Gegner vernichtet habt, öffnet sich das Gitter auf der linken Seite. Folgt dem Gang, frischt Eure Kräfte an der goldenen Statue auf und speichert ab. An den drei folgenden Kreuzungen müßt Ihr jeweils den linken Weg wählen und erreicht so einen weiteren Speicherpunkt. Geht danach durch die Felsspalte, wo Euch ein Vampir erwartet, kurz darauf aber wieder verschwindet. Sobald der Vulkan ausbricht, müßt Ihr der Schildkröte folgen, die Euch hinaus in die Stadt geleitet.

Geht in das Haus, vor dem der Junge steht, und laßt Euch mit der Kanone in ein anderes Königreich schießen. Sucht nach Eurer Landung im Schloßgarten den König auf, der Euch von den anderen magischen Steinen erzählt und Euch eine Flöte überreicht. Laßt Euch nun zurück in

die Stadt schießen, geht Richtung Strand und benutzt die Flöte, um die Schildkröte zu rufen. Auf ihrem Rücken reitend müßt Ihr nun die acht magischen Steine in einer bestimmten Reihenfolge ansteuern. Schwimmt also zuerst nach Südosten, Richtung Wüste und laßt

Euch von der Schildkröte am Strand absetzen. In der Wüstenstadt könnt Ihr bessere Ausrüstungsgegenstände kaufen. Vergeßt auch nicht, mit allen Dorfbewohnern zu reden und abzuspeichern. Die Truhe, die in einem der Häuser steht, könnt Ihr noch nicht öffnen, verlaßt also die Stadt auf dem rechten Weg. Haltet Euch an der Kreuzung rechts und folgt dem Weg Richtung Süd-



den. An der Kreuzung mit den drei Abzweigungen müßt Ihr Euch Richtung Südosten halten, bis Ihr in ein Dorf kommt. Jetzt heißt es wieder ausschlafen, mit den Bewohnern plaudern, abspeichern und neue Ausrüstungsgegenstände kaufen. Geht zurück zur Kreuzung und wählt diesmal den linken Weg. An den folgenden Abzweigungen müßt Ihr nach unten und dann nach rechts gehen, um zum Endgegner zu kommen. Wendet die gleiche Taktik wie bei Eurem letzten Aufeinandertreffen an, was ihn endgültig vernichtet. Geht dann nach Süden, in die Höhle des magischen Steins.

Fortsetzung folgt ...

Maik Martin, Meerane

Super Bomberman 4

Die Paßwörter für den in Europa nicht erschienenen vierten Teil der Bomberman-Serie werden sicherlich bei Import-Freaks auf Interesse stoßen.

- | | |
|------------|------------|
| 1.1 - 7352 | 2.1 - 7793 |
| 1.2 - 8831 | 2.2 - 6428 |
| 1.3 - 7255 | 2.3 - 8492 |
| 1.4 - 5714 | 2.4 - 7490 |
| 1.5 - 5289 | 2.5 - 4370 |
| 1.6 - 1352 | 2.6 - 6682 |
| 1.7 - 6892 | 2.7 - 4677 |
| 1.8 - 6722 | 2.8 - 4692 |

TIPS &

- | | |
|------------|------------|
| 3.1 - 4680 | 4.1 - 5389 |
| 3.2 - 2247 | 4.2 - 4080 |
| 3.3 - 5725 | 4.3 - 2501 |
| 3.4 - 7821 | 4.4 - 5736 |
| 3.5 - 5890 | 4.5 - 3211 |
| 3.6 - 7258 | 4.6 - 5589 |
| 3.7 - 3379 | 4.7 - 8902 |
| 3.8 - 6009 | 4.8 - 0721 |

- | |
|------------|
| 5.1 - 3703 |
| 5.2 - 2679 |
| 5.3 - 2501 |
| 5.4 - 4292 |
| 5.5 - 6790 |
| 5.6 - 1574 |

Jens Ruthowski, Witten



Venom / Spider-Man - Separation Anxiety

Spider-Man und Co erhalten in Form von Level-Codes Unterstützung bei ihrem Kampf gegen die kriminellen Elemente unserer Welt:

- | | |
|---------------|--------|
| Level 2: | DCCPMH |
| Level 3: | MDRKJP |
| Level 4: | STSPPC |
| Level 5: | QPMJVC |
| Stage-Anwahl: | SCBCRS |

Extra hoher Schwierigkeitsgrad: MRRYPN
Monika Hanke, Unterschleißheim



TRICKS

Shorties



Winter Gold

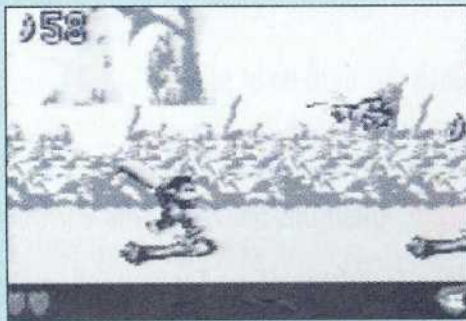
Allen Wintersportlern auf der Suche nach den versteckten Snowboard-Combos kann geholfen werden.

Exotica	Flip-Spin-Spin
Iceberg Slim	Grab-Flip-Pose-Flip
Trigger Happy	Grab-Spin-Pose-Spin
Rubberneck	Spin-Spin-Grab
Loced Out	Flip-Flip-Pose
Lapin'	Flip-Spin-Pose
Heat Shade	Flip-Flip-Pose-Grab
Mad Invert	Flip-Flip-Flip-Spin

Lukas Wilde, Kleinostheim



GAME BOY



Donkey Kong Land 2

Um mit komplett voller Energieleiste das Game-Boy-Spiel zu starten, müßt Ihr im Titelbild das Steuerkreuz nach rechts gedrückt halten und folgende Kombination eingeben: A, A, A, B, B, A, A, A, B, B, A, A, A, B, B.

Wer das Spiel mit 40 Krem-Münzen starten möchte, hält ebenfalls im Titelbild das Steuerkreuz nach rechts gedrückt und gibt folgenden Cheat ein: B, B, B, A, A, B, B, B, A, A, B, B, B, A, A.

Jens Mattern, Lautersheim



Tim in Tibet

Die Paßwörter für das Game-Boy-Debüt von Herges weltbekanntem Reporterhelden werden sicherlich

manchem unerschrockenen Tibet-Abenteurer hilfreich sein. Achtet darauf, daß jeder der drei Schwierigkeitsgrade seine eigenen Paßwörter besitzt.

Leicht:	Level 4: 41253
	Level 9: 23514
Mittel:	Level 4: 53142
	Level 9: 35412
Schwer:	Level 4: 13524
	Level 9: 34125

Simon Elchlepp, Meschede



MYSTIC GAMES

Mo.-Fr. 12-19 Uhr Sa. 10-14 Uhr

Der Experte für RPG'S

TEL:08192/10 11 FAX:08192/81 46

Mystic Games ° Fichtenweg 14 ° 86938 Schondorf a/A

SNES

Bahamut Lagoon(Square)	jap.	168.-
Bomberman 4	jap.	179.-
Breath of Fire 2	pal	149.-
Chrono Trigger	us.	149.-
Donkey Kong Country 3	dt.	149.-
Dragon Quest V(ENIX)	jap.	199.-
Dragon Quest III(Remake)	jap.	249.-
Final Fantasy 5	jap.	179.-
Fire Emblem	jap.	159.-
Fire Emblem 2	jap.	179.-
Front Mission	jap.	139.-
Gun Hazard(Square)	jap.	149.-
Ogre Battle	jap.	169.-
Lufia 2-Lösungsbuch	dt.	139.-
Rodra's Tresor(Square)	jap.	199.-
Romancing Saga 2	jap.	149.-
Romancing Saga 3	jap.	169.-
Sailor Moon	jap.	179.-
Secret of Mana 2	jap.	199.-
Star Ocean(ENIX)	jap.	199.-
Super Mario RPG	jap.	199.-
Tactics Ogre	jap.	169.-
Tales of Phantasia	jap.	199.-
Terranigma-Lösungsbuch	dt.	139.-
Treasure Hunter G	jap.	199.-

Nintendo 64

Human Grand Prix	jap.	239.-
Mario Kart 64	jap.	229.-
Pilotwings	jap.	179.-
Starfox	jap.	239.-
Super Mario 64	jap.	189.-
Turok	us.	199.-
W. Gretzky Hockey	us.	199.-
Zubehör		
Adapter		89.-
Joypad N64 farbig	jap.	79.-
Memory Card		59.-
Magazine		
Gamefront	dt.	6.-
Saturn Fan	jap.	25.-
The Playstation	jap.	25.-

Playstation

Are the Lad	jap.	129.-
Are the Lad 2	jap.	159.-
Baphomet's Fluch	dt.	99.-
Beyond the Beyond	us.	129.-
Breath of Fire 3	jap.	159.-
Command & Conquer	pal	99.-
Chronicles of the Sword	dt.	99.-
Dragonknight 4	jap.	149.-
Feda 2	jap.	149.-
Final Fantasy 7	jap.	199.-
Kings Field 3	jap.	149.-
Ogre Battle	jap.	149.-
Popolocrois	jap.	149.-
Resident Evil 2	jap.	149.-
Samurai Showdown 3	jap.	149.-
Suikoden	us.	129.-
Tekken 2	jap.	149.-
Tombrailder	us.	129.-
Vandal Hearts	dt.	109.-
Wild Arms	us.	139.-

Saturn

Albert Odyssey	us.	139.-
Command & Conquer	pal	99.-

Dark Saviour	dt.	99.-
Dragonforce	us.	139.-
Macie K. Rayearth	jap.	129.-
Mystaria	dt.	99.-
Ogre Battle	jap.	149.-
Rigord Saga 2	jap.	139.-
Shining Holy Ark	jap.	149.-
Terra Phantastica	jap.	149.-
The Story of Thor 2	dt.	99.-

Komplettlösungen

Are the Lad	dt.	15.-
Are the Lad 2	dt.	25.-
Bahamut Lagoon	engl.	29.-
Beyond the Beyond	engl.	15.-
Final Fantasy 5	engl.	25.-
Final Fantasy 7	engl.	25.-
Macie K. Rayearth	engl.	15.-
Ogre Battle	engl.	19.-
Popolocrois	engl.	9.-
Secret of Mana 2	dt.	29.-
Suikoden	engl.	15.-
Street Fighter Zero	engl.	19.-
Turok	engl.	20.-
Wild Arms	engl.	9.-

TEL:08192/10 11 FAX:08192/81 46

Stücker und Preisänderungen vorbehalten * Versandkosten DM 10,-
DM 300,- Versandkosten frei * Keine Haftung für Kompatibilität

Wir liefern auch in die Schweiz und Österreich
Versandkostenpauschale für Österreich und Schweiz : 25.-- Dm

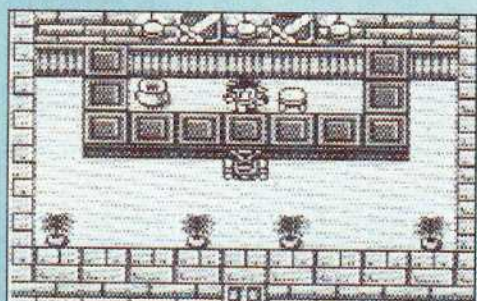
Fragen

Secret of Evermore (SNES)



Arvid Wiczorkowski findet in Gothika die Zauberformel Elfenbeinspeer und Frischzellen nicht. Meldet Euch bitte, wenn Ihr die Lösung wisst.

Final Fantasy Legend II (GB)



Ute Seling hat Schwierigkeiten in dem Dorf, in dem man durch Ansprechen eines Kneipen-Charakters ein Erdbeben auslöst. Dort findet sie die vier Manas nicht. Von einer Komplettlösung wäre Ute allerdings noch mehr angetan. Wer kann Ute weiterhelfen?

True Lies (GB)

Daniel Egan fragt dringend nach einem Cheat für unendlich Munition und unendlich viele Leben. Weiß jemand wie er lautet?

Antworten

Super Mario 64 (N64)

Hier die Antwort zu Heiko Engelhardt's Frage, der neben den 105 'normalen' Sternen nur 14 Bonussterne an folgenden Plätzen ge-



funden hat: den drei Schalterpalästen, den drei Bowserleveln, auf Toadstools Rutschbahn, im versteckten Aquarium, im Regenbogenfeuerwerk, zwei beim Hasen, drei bei Toad. Nun fehlt ihm nur noch der letzte Stern, und der befindet sich auf der Rutschbahn der Prinzessin, aber nur dann, wenn die Talfahrt unter 21 Sekunden geschafft wird.

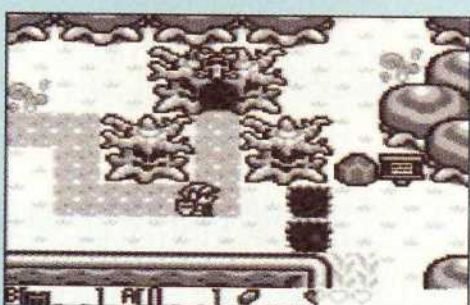
Secret of Evermore (SNES)



Hier die Lösung von Rainer Ortmaier für Torben Müller: Die Diamantenaugen sind in Antika zu finden. Beim Besuch in Allelacheima erzählt Hektor, daß sich Erwin zum König der Oglins ernannt hat und nun nahe der Pyramide residiert. Nichts wie hin, und durch das Flußbett in die Höhle südlich der Pyramide. Das Gitter zu Erwin läßt sich wie folgt öffnen: dort finden sich drei Schalter, zwei Helden und ein Felsbrocken. Da läßt sich doch mit dem Telekinese-Zauber einiges anstellen. Danach muß nur noch mehrmals der Teleporter betreten werden, aus dem man gerade gekommen ist, und schon gehen die Diamantenaugen in Euren Besitz über.

Zelda IV (GB)

Daniela Manke verhilft Thomas Reichel zum Sieg über den Flaschengeist: Man muß die Flasche mit dem Schwert treffen und dann zweimal gegen die Wand werfen. Dann geht sie kaputt, und der



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!!!

Geist ist frei. Anschließend wird das Gespenst mit dem aufgeladenen Schwert besiegt.

Primal Rage (SNES)

Holger Czerwenka hat Fatalities für Samurai Miesel:



Chaos:

Cannonball: A, B, Y, X halten und unten, rechts, oben, unten-rechts (funktioniert nur in der Hölle)

Golden Shower: Y, B halten, unten, zusätzlich A, X halten, links, rechts, links, rechts

Blizzard:

Brain Bash: Y, X, A halten, unten, unten, links, oben, rechts

TodaMoon: A, B, X, Y, halten, unten, rechts, oben, links, rechts

Vertigo:

Petrify: X, A halten, dreimal rechts,

zusätzlich Y, B halten, zweimal links

Shrink and Eat: X, A halten, dreimal links, zusätzlich Y, B halten, unten, oben

Diabolo:

Incinerator: A, B, X, Y halten, links-oben, unten, rechts-oben, rechts-unten

Fireball: X, B, A halten, fünfmal rechts

Armaddon:

Gut Fling: Y, X, B halten, viermal unten, oben

Meditation: A, B, X, Y halten, rechts, unten, links, zweimal rechts

Sauron:

Carnage: A, B, X, Y halten, links, rechts, links, rechts, links

Flesh Eating: Y, B halten, zweimal unten, zusätzlich A, X halten, zweimal oben

Talon:

Hear Wrenching: Y, B, A halten, rechts, unten, links, oben, rechts

Shredding: Y, A halten, rechts, unten, links, oben, rechts

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, 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 das ARP III sind extra gekennzeichnet, alle anderen ARP-Codes gelten automatisch für das ARP II.

Unsere Adresse lautet:

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

An dieser Rubrik haben sich netterweise beteiligt: Susanne Hängsen, Mike Rafoth, René Marscheider, Daniel Regener, K.M.I.K., Tim Jödicke. Vielen Dank an Euch!

SUPERNES

Breath of Fire II

Diese Codes gelten nur für das ARP III

7E50 60FF	unendliche Items
7E0C 9D01	keine Gegner mehr
7E56 95FF	alle Schamanen
7E56 90FF	alle Schamanen
7E55 C6xx	Stadt auswählen (Für xx z. B. 0B=Steinhäuser oder 13=Paläste)
7E55EE08	Ingenieur im Brunnen
7EE1 9C08	Waffen aufladen beim Jungen
7EE3 9C08	Waffen aufladen beim Mädchen
7EE5 9C08	Waffen aufladen bei der Koboldin



Donkey Kong 3

7E05 B640 Kiddy und Dixie starten sofort. Statt bei einem Tref-

fer zu sterben, wird nur zwischen den Charakteren und deren letzter Position gewechselt.

Illusion of Time

7E0A 1FEF	sechs mystische Statuen
7E0A CEFF	unendl.Energie
7E0A B050	mit 50 roten Juwelen starten
7E0A D401	starten als Freedan
7E0A D402	starten als Shadow

Lemmings

7E00 9001	Fallrate auf 1
7E00 9564	100 Climber
7E00 9664	100 Floater
7E00 9764	100 Exploder
7E00 9864	100 Blocker
7E00 9964	100 Builder
7E00 9A64	100 Tunneler
7E00 9B64	100 Miner
7E00 9C64	100 Digger

Lufia II - Rise of the Sinistrals

7E16 05FF	hohe Energiepunktzahl
7E0C 33FF	Waffenpower

Kirby's Dream Course

7ED7 F463	99 Leben
7ED7 F004	vier Energietomaten
7E6B 3A3F	Superschuß

7ED8 2A02	jedes Loch als Hole-in-One
-----------	----------------------------

Sim City

7E0B A53F,	
7E0B A642,	
7E0B A70F	999.999 Leute
7E0B 9D3F,	
7E0B 9E42,	
7E0B 9F0F	999.999 \$

Super Mario Allstars

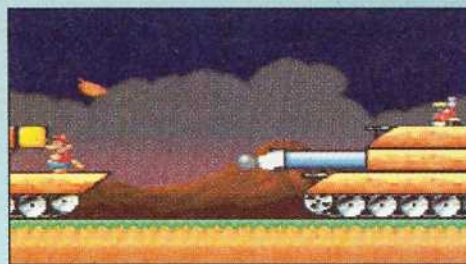
Super Mario-Lost Levels	
7E07 5A62	99 Leben
7E07 EB0A	unendlich Zeit
7E07 0911	Supersprung
7E07 0402	schwimmen

Super Mario 2

7E04 EE63	99 Leben
7E04 CB3C	Supersprung
7E04 C33F	unverwundbar
7E04 CA03	fliegen (A- oder B-Knopf gedrückt halten)

Super Mario 3

7E07 3663	99 Leben Mario
7E07 3763	99 Leben Luigi
7E1D A263	99 Münzen Mario
7E1D C563	99 Münzen Luigi
7E05 F009	unendlich Zeit



Theme Park

7EA5 99C2,	
7EA5 9AEB,	
7EA5 9B0B	20.000.000 \$
7E89 1AE1,	
7E89 1BF5,	
7E89 1C05	Wert des Parks 100.000.000 \$

The Legend of Zelda - A Link to the Past

7EF3 7B01	halber Energieabzug
7EF3 6E80	unendlich Energie
7EF3 63FF	999 Rubine
7EF3 4363	99 Bomben
7EF3 6F09	9 kleine Schlüssel
7EF3 7763	99 Pfeile
7EF3 6DA0	20 Herzen

7EF3 5904	Goldschwert
7EF3 5A03	Spiegelschild
7EF3 5B02	Rote Rüstung
7E00 5501	unsichtbar
7EF3 7A77	Superbombe

Zombies

7E1E 7509	9.000.000 Punkte
7E1C B80A	unendlich Energie
7E1D 4C05	unendlich Leben
7E1F 9C0A	alle Leute gerettet

GAME BOY

Bionic Commando

00FF 4BDF	alle Protectors
00FF 4DDF	alle Videos
00FF 4ADF	alle Waffen

Choplifter II

0100 85D0	aufgesammelte Bomben bleiben
0304 6AD0	unendlich Leben
0320 6DD0	unendlich Energie

Gargoyle's Quest

0108 0BC2	Unverwundbarkeit
0107 13DF	volle Flugkraft
0165 32DF	Flügel des Falken

Mega Man

0203 08C1	volle Energie
0102 8DDF	Start beim Endgegner

Mega Man 2

0102 E8CF	99 Leben
0C04 1ACF	Supersprung

Mega Man 3

0030 8DD	99 Leben
010x 08DF	Levelwahl (x=Level)
0301 18CC	volle Energie

Mega Man 4

0101 46D7	schweben
010x 05DF	Energietanks (x=Anzahl)
010x 08DF	Levelwahl (x=1-B)

Metroid 2

0130 53D0	unendlich Raketen
0191 51D0	unendlich Energie

Monster Max

0305 22D1	unendlich Leben
0123 20D1	unendlich Sterne

SNES

SUCHE

Monopoly, Lord of the Rings, Breath of Fire 1 und Anleitung für Might and Magic 2 u. andere Rollenspiele. Tel.: 03947-5485

Suche dringlichst das Spiel Mega Man X3, zahle gut dafür, bitte mit Anleitung und nur PAL-Version, David Raszkowski, Weißenfelder Str. 11, 06667 Langendorf

Suche Breath of Fire 1, Super Adventure Island 2, Might Magic 3, Utopia, Tel.: 03445-200840, Uwe

Suche SNES Games: Toy Story, Yoshi's Island, Super Ghouls 'n' Ghost's, Super Strike Eagle, Donald in M. Mall. Möglichst günstig, evt. Tausch., Original Verpackung u. Anl. Tel.: 05346-2556, Uwe

ACHTUNG: 2 gegen 1, suche NBA Jam T.E. und Super Street Fighter 2, biete SoM, SF2 Turbo, Obelix, Turtles in Time und Pitfall, per NN. (Raum München bevorzugt), ruf an Tel.: 08178-5889, Laurin

Suche für SNES Paladins Quest und Might and Magic 3, Ultima 4. Tel.: 2131-28862 Günter Schmitz Montag bis Freitag 10 - 16 Uhr

Final Fantasy 2 und 3, Breath of Fire 1, Secret of Mana. Tel.: 02773-2861, Nils (Raum Siegen - Gießen)

Suche dringend Super Metroid! Tausche gegen andere gute Spiele. Tel.: 039264-35303, Björn

Suche Final Fantasy 3 mit Anleitung, Breath of Fire 1 mit Anleitung und Chrono Trigger (wenn möglich alles mit Adapter). Angebote unter Tel.: 03622-68755, Riccardo (nach 18 Uhr)

Kaufe Games sowie Konsolen mit Spielesammlungen für SNES, GB, NES, Sony PSX usw. Auch Tausch möglich! Bitte meldet euch unter Tel.: 0641-970424, Kirsten

Suche Konsolen + Spielesammlungen + aktuelle Titel für SNES, GB, NES. Suche auch Nintendo 64 mit Spielen. Tel.: 0641-9709787 oder 970436, Monika

Secret of Mana 2 (jp.), biete bis zu DM 120. Tel.: 0203-336066, Roger Cuypers (nur in Duisburg, Oberhausen oder Mülheim!)

Suche dringend für SNES das Spiel Shanghai. Bitte meldet euch ab 17 Uhr. Tel.: 0201-738750, Gisela

Verk./kaufe/tausche Sp. SNES, MD, MCD. Suche SNES: Lufia 2, Brain Lord, FF 3, 7^{te} Saga, Lagoon, Palad. Quest. MCD: Lunar 1. MD: Tray-

sia, Sorcerer Kingdom und and. Habe RPG 2 B.Illusion of Time. Tel.: 03332-412451, Frank

Suche das Spiel für das SNES „Wild Guns“. Zahle Höchstpreise. Tel.: 04221-22557, Werktags ab 18 Uhr, Andreas

Super Conflict, ISSD, Super Metroid, Civilization, Jimmy Connors Tennis, Populous 2, Secret of Mana, Weapon Lord, Alien 3, Puzzle Bobble, Legend of Mystical Ninja + Mistical 3. Tel.: 06131-571095

Dringend! Suche Samurai Shodown für SNES. Biete Weapon Lord, Ill. of Time oder EWJ 2 zum Tausch. Alles in gutem Zustand. Zahle auch in bar. Tel.: 07127-57891, Moritz

STOP STOP STOP STOP! Suche SNES Spiele!!! Kaufe alles!!! Bes. Secret of Mana/Donkey C. 3. Einfach anrufen. Tel.: 05251-26787

Suche für Terranigma Codes zum Gebrauch im Action Replay 3. Porto bzw. Telefonaufwand werden ersetzt. Dankel Tel.: 030-6923291 Alfred Walter, Kottbusser Damm 8 10967 Berlin



Suche SNES Spiel Breath of Fire 2. Preis nach Vereinbarung. Tel.: 0621-7140408 Daniel

Suche SSF 2 für SNES (muß PAL sein!), gut erhalten mit Packung und Anleitung, biete DM 70, Tel.: 038201-315, Martin

Suche Act./Roll./Strat.-Sp. z.B. Breath of Fire III, Actraiser, Humans, King Arthur, Popul. III, Powermo., Utopia, Sportsp. Golf (alle), Sidepocket, zahle gut, Angebote an U. Wagner, Siedlung 49, 09387 Jahnsdorf

VERKAUFE

Verkaufe Prügelspiele, Tel.: 0391-4016065, Andre

Verkaufe SNES mit 2 Pads, Adapter und 8 Spielen wie Secret of Mana, Star Wars 2 + 3, Wolverine usw. DM 450, Einzelverkauf möglich, Tel.: 0032-87-630172, Alexander Hahn

Verkaufe Street Fighter Alpha 2 für DM 130, Super R-Type für DM 30, Tel.: 036929-80189, Maik

Verk. SNES, US + Japan Adapter u. 30 Spiele (Terranigma, Chronotrigger, Final Fantasy III u.a.) zus. DM 1200, einzeln: Spiele ab DM 20, Konsole DM 150, Adapter DM 30, Tel.: 030-6737471, Jäkel

Theme Park DM 65, Mystical Ninja, Starwing, je DM 30, J.Connors Tennis (US), Super Conflict (US), je DM 50, Secret of Mana (US), Shadowrun (US), je DM 60, Tel.: 02238-55783, John

Verkaufe günstig SNES-Spiele (PAL + US) sowie Game Boy- und PSX-Spiele! Liste anfordern bei Stefan Platzer, Bensen 27, 27257 Sudwalde

SNES, 2 Pads, SGB, ARP 3 und 40 Spiele nur kompl. für DM 1750, M. Fetzer, Rothenburgerstr. 11, 72760 Reutlingen, Te.: 07121-610397

More Fun Set mit 2 Pads, Mario World, FIFA 97, Striker, RAW, Allstars für DM 480, verkaufe auch GB mit Adapter + 18 Spielen, z. B. Mario 1 + 2, NBA Jam, Kirby für 350 DM, Tel.: 09181-21346, Matthias

DK 1 + 2, Alien 3, J. Connors, Elite Soccer, FF Guy, ARP 3, zw. DM 30-60, suche Rendering Ranger, Super Gussun, Mario Kart jp. und andere jap. SNES-Spiele, Tel.: 06108-76715, Velimir, ab 18 Uhr

SNES m. ASCII-Pad + SN-Pad + 10 Spielen wie z. B. Starwing, Tetris und Dr. Mario, Streetfighter 2 usw. zusätzlich Kasten für Verpackung und Kasten für Spiele, DM 600, Tel.: 04230-1253, Marco

SNES mit 9 Spielen: DKC 3, Pilotwings, Utopia, SMW 2, Stunt Race FX, F-Zero, SMW 1, Super Soccer, Mario Kart für DM 680, Tel.: 06331-40887, Georg, ab 14.00 Uhr

Diddys Kong Quest für DM 40 (dt.), Super Mario Kart DM 30 (dt.), Ranna 1, 2 DM 40 (dt.), Super NBA Basketball DM 30 (US) und Mickey und Minny DM 30 (US), Tel.: 0230-12375, Oliver

Verk. Secret of Evermore DM 70, Terranigma DM 70, Madden NFL 95 DM 30, King Art. W. DM 60, Madden NFL 94 DM 20, Mario Allst. DM 40, Prince of Per. DM 40, NHL 94 DM 40, NHL 97 DM 70. Tel.: 08821-57648, Chris

Smart Ball US DM 30, Phalanx DM 40, Super Ghouls 'n' Ghost's DM 20, Axelay JPN DM 30, Super High Impact US DM 30, Aquatic Games US DM 30, tausche Illusion of Time u. Putty Squard gegen Final Fantasy III, Tel.: 06736-8104 Patrick

SNES Zool + Superwrestlemania je DM 30, für GB: Hook, Ducktails, Nemesis, Spiderman 2, Burai Fighter de luxe, Turtles + Soccer je DM 25, Tel.: 04421-85459, Holger



SNES mit 2 Pads, Action-Replay + 1 Infrarotpad + 11 Spiele z. B. DKC 1, 2, 3, Themepark, Yoshis Island, Street Fighter II, Kirby's Dream Course, Mario World, 1000,- DM, Tel.: 08191-47782, Frank

Achtung! Super Angebot! SNES mit 61 Spielen in D-Version und 1 Super Game Boy für den unglaublichen Preis

DM 2950,-. Tel.: 0711-840040, Francesco

SNES mit 12 Spielen z. B. Action-Replay, Chronotrigger, SoE, Young Merlin, ISS Deluxe, Sim City, Terranigma, Schlümpfe, Weponlord und mehr + 3 Pads NP DM 1200 für DM 500,-, alles noch o.k., Armin ab 18 Uhr, Tel.: 0431-529095



Verkaufe super Games für SNES Cybemator, Cutthroat Island, Earthworm Jim 2 und das geniale Battletoads vs. Double Dragon, 100% total in Ordnung für nur DM 150,-. Toni Heye, Bahnhofstr., 39638 Solpla

SNES mit 30 Spielen z. B. DKC 1 + 2, Secret of Mana, Time, GBI usw. 3 Pads, ein Scoremaster-Pad, Action Replay 1 + 2, Super Game Boy, Spieleberater, Total Hefte DM 1800, VB, Tel.: 089-3118202, Richard

Verk. TOTAL! 8/93-1/97 kpl. DM 120,- VB, E. Jim, Schlümpfe, Mickey Mania, Plok, Pac Man 2, Flintst., Ast. Obelix, Jelly Boy, Rainb. Bell Adv., T.T. Buts Loose je DM 40,- + NN, R. Langer, Tel.: 03583-690825

SNES + 3 Pads + Super Game Boy, 13 Spiele, DKC 3, MM X3, Zelda, Illusion of Time, Secr. of Mana, Terranigma + andere, GB Mega Man 3 + 5 alle m. Verpackung + Beschreibung (Neupr. DM 1800,-) für DM 900,-. Tel.: 03628-40271, Christian

Warios Woods DM 49, Fun Games DM 39, Streetfighter 2 DM 29, Batman Returns DM 49 alle mit dt. Anleitung und Verpackung, Tel.: 089-3211558 ab 18 Uhr, Monika

Breath of Fire 2, Robotrek, Earthbound, Arcana, Y 3. Verkaufe/tausche Super Mario World, Aladdin, Secret of Mana US, Mystic Quest Legend. Tel.: 05593/999878, Rolf

FF3 + Spieleberater DM 150, BoF 2 DM 85, SoM DM 80, Revolution X DM 30, D. Dragon DM 25, Batman Returns DM 25, SNES + Joystick DM 250 (kein Porto), Tel.: 0251-236066, Gregor

SNES NBA Jam DM 30, Warlock DM 40, für Game Boy Power Rangers DM 15, Super Game Boy incl. Tetris DM 40, Tel.: 04361-1238, Heinz

Terranigma DM 70, DK 1, 2, 3 je DM 50, Young Merlin, Asterix u. Obelix, Simcity je DM 30, Lemmings, Mega Man X je DM 20, Super GB DM 50, Zelda V (GB) DM 20, alles komplett u. OP. Tel.: 040-515985, Thomas

Terranigma DM 70, DK 1 u. 2 DM 80, Secret o. Mana DM 50, R.O.T. Jedi DM 30, SF 2 DM 40, Earth Worm Jim, Schlümpfe DM 30, Mickey Mouse DM 30, Tel.: 0511-451986, Hell-

NUR 5 DM

HARDWARE

SONSTIGES

VERKAUFE

Aufgepasst!!! Verkäufe/suche verschiedene Soft- und Hardware von Nintendo. Liste für DM 1 in Briefmarken von: Roland Pohl, Lechermannstraße 11, 85051 Ingolstadt. Keine Telefonauskunft!!!

Ich habe ein SNES, ein NES und einen S.-Game-Boy zu verkaufen. Dazu Spiele, Bücher, Zeitschriften und Zubehör. Wer alles nimmt, bekommt ein Geschenk. Tel.: 03542-45264, Steffen

Verkaufe MG mit 12 Spielen, z. B. Street Fighter II, Sonic 1 u. 2 und andere. Ausserdem 3 Joypads und für die meisten Spiele auch Codes, NP DM 1500, VB DM 500. Tel.: 07243-17470, Roland

Verkaufe Total!-Hefte 9/93-11/93, 2/94-12/94, 1/95-11/95, 1/96-10/96, 2 Sonderhefte T.&T. 1/94 und 3/96 für DM 160. Jahrgänge auch einzeln, Preis nach Vereinbarung. Zuschriften an: Dominik Jähnert, Austraße 45, 06712 Zeitz

Verkaufe KI-Gold 64=DM 160, Mario 64 = DM 90, Pilot W. 64 = DM 120, Joypad für N64 DM 60. Zusammen für DM 400 zuzüglich Versandkosten. Tel.: 02941-720933, Alexander, ab 18.00 Uhr

Verkaufe Total!-Hefte 1/94 bis 1/97 + Sonderheft 3/96 ohne Heft 11/94 für DM 150. Außerdem das Nintendo64-Video für DM 15. Tausche auch gegen PSX-Spiele. Tel.: 06190-71745, Michael

Verkaufe viele Soundtrack-CD's! Alles Japan-Import! Z. B. FF 6, DQ 6, FM 2, CT, RS, SoM 2, MRPG etc.!! Preis: VB. Ruf sofort an!! Tel.: 0375-215572, Michael, Mo.-Do., 16.00-19.00 Uhr

Verkaufe „Tips und Tricks“-Sonderheft Nr 1/94 und 2/94, beide eingebunden, pro Heft DM 25. Tel.: 02203-38201, Glenn, ab 17.00 Uhr

Verkaufe Total! 6/93-12/93, 1/94-7/94, 10/94-12/94, 1/95-4/95 + 11/95, 1/96, 5/96, 8/96, 1/97 gegen Gebot. Tel.: 02273-54587, Oliver

Verkaufe SNES + 2 Pads + 16 Spiele, z.B. ISS + ISSD, NBA Jam, Pitfall, Jungle Strike, Dragon, Super Metroid usw. für DM 650 + Adapter + Spiel für DM 700, Tel.: 05207-87221, Frank

Verkaufe Super Game Boy mit 10 Game Boy spielen für DM 360,

schreibt: Sven Kapuszik, Mehringdamm 121, 10965 Berlin (nur Berlin) **TOTAL!**-Ausgaben 7/93-2/97 alle gut erhalten gegen Gebot, Tel.: 02205-85721, Jürgen

Verk. Sega Saturn mit Sega Rally, Daytona USA, Tomb Raider, C. Knight, Demo - CD und neun Monate Garantie. NP DM 730 für nur DM 440. Tel.: 04851-1772, Christian

Saturn mit acht Spielen z. B. Alien Trilogy, V. F. 2, Sega Rally, Wing Arms etc. Tel.: 0271-350490, Schmissee. Ach so, der Preis DM 1000.

PSX DM 270 + Nachnahmegeb., zwölf Spiele je DM 60 z. B. Street - F. - Alpha + Movie, Motor Toon 2, Adidas Power Soccer, Ayrton Senna Kart, Novastorm 1 + 2 usw., je mit Nachnahmegeb. Tel. + Fax: 06424-4230, Isolde

Verkaufe für SNES: Score Master, Super Advantage, Action Replay, Super Game Boy, Game Saver, Control Stick + 6 Spiele, Preis VHS. Tel.: 08071-40980, Bernhard

Verkaufe ein Joypad für Sony PlayStation und ein Spiel für zusammen DM 150. Tel.: 03443-200581, Daniel ab 14.00 Uhr

Atari VCS 2600, 1 Joystick, 1 Joypad, 38 Spiele z. B. Ghostbusters, Super-Ferrari, Dschungelboy, Winter-Sommerspiele u. v. m. Angebot unter Tel.: 03561-2015 ab 18.00 Uhr.

Deutsche N64-Spiele! Verkäufe immer N64-Games, z. B. Turok - Dinosaur Hunter, in Kürze auch Wave Race 64. Turok zum Preis von DM 120, Wave Race ca. DM 70. Tel.: 02551-5756, Roman

TOTAL! 7/93, 11/93, 12/93, alle '94 außer 2/94, alle '95 außer 4/95, 11/95 und 12/95. Alle Hefte einzeln erhältlich. Tel.: 0381-692914, Ronny

Verkaufe MD II + Six Pak, Aladdin, Quack Shot, König d. Löwen, kompl. für DM 200 + Nachnahme und 3 GB-Spiele kompl. DM 60. Tel.: 06424-964046, Steffen

Verkaufe TOTAL!-Hefte von 6/93 bis 10/96. Tel.: 02263/60155, Annette

SUCHE

Suche TOTAL! 11/94 und 12/94. Tel.: 09735-390, Florian

Hilfe! Hilfe! Suche dringend sämtliche Rollenspiele für SNES u. NES. Suche auch alle Spiele für N64, Mega CD, usw. Rollenspiele bevorzugt. Tel.: 08678-1086, Richard ab 18.30 Uhr

Achtung!! Suche Spieleberater von Final Fantasy III. Tel.: 0431-74358 o. 0431-687806, Caroline

Danger!!! Suche sehr dringend die TOTAL! 11/93! Preis nach Vereinbarung. Tel.: 04435-3304, Andreas

Kaufe Spielesammlung, möglichst Pal-Spiele und Konsolen: GB, SNES, Mega Drive und PSX, Außerdem NES UND Master System Spiele für DM 10-20. Tel.: 03634-38495, Peter

Nintendo Game and Watch LCD-Spiele gesucht, sowie andere Oldies z.B. Vectrex, Colecovision, Atari 7800, Phillips G-7000, Interton, Saba Fairchild (Konsolen und Module). Tel.: 02156-77827, Ralf

Suche alle SNES und Game-Boy-Spiele, auch große Sammlung. Kaufe auch mit Konsole!!! Tel.: 05137-78596, Marcin

Suche dringend TOTAL!-Hefte 7/95 und 8/95. Zahle, wenn gut erhalten, Originalpreis. Nur Sachsen-Anhalt. Tel.: 03443-200581, Daniel

Suche Scorpions: Wind of Change und Queen: We are the Champions. Kaufe auch Alben. Tel.: 069-385375, Nicolas

Suche TOTAL!-Hefte 10/96-12/96, tausche und kaufe Nintendo64-Spiele, suche KI Gold, MK Trilogy und Mario Kart (nehme US- und JP-Spiele). Bedingung bei Tausch: nur in Berlin. Tel.: 030-3961472, Moritz

Wer kann helfen? Suche dringend TOTAL!-Sonderheft Nr. 2. Suche auch SNES-Spiele wie Lemmings und Asterix, nur dt.. Bitte melden unter Tel.: 03542-83910, Irene

Suche TOTAL! 1/94 und TOTAL 7/95, über den Preis läßt sich reden, Tel.: 03836-204026, Roland

HELP ! Suche SNES, GB + Sony PSX mit Spielen. Suche auch Neuheiten für alle Systeme von Nintendo, Sony + Sega, Tel.: 0641-970424, Kirsten

HELP ! Suche sehr dringend SONY PSX. Verkäufe auch SNES mit Spielen oder GB mit Spielen. Medlet euch bei Alexander, Tel.: 03886-712569, Mo. bis Fr. ab 19 Uhr

Suche für SNES, GB, NES, PSX und Nintendo 64: Konsolen + Spielesammlungen + Neuheiten + Zubehör usw. Bitte meldet Euch unter Tel.: 0641-970436, Monika (Giessen)

TAUSCHE

Biete alle Ausg. Nint.-Club-Magazin 91-97 + 2 Spieleberater und ein GB-Spiel Garg. Quest gegen Ill. of Time, Secr. of Mana o.ä. Tel.: 03749-71926, Micael Hüttner, 08236 Ellefeld, Gölitzschtaibl. 14

Tausche S. Mario 64 gegen andere N64 Spiele, Tel.: 04221-88120, Christoph

Verkaufe MD- u. Master-System-Spiele, ca. 30 RPG's auch Raritäten wie Traysia Ph. Star I-IV, Buck Rogers, Uncharted Waters und viele andere, auch Jump&Run (Sonic I-III, Alex Kid) Tausche auch. Tel.: 03332412451

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

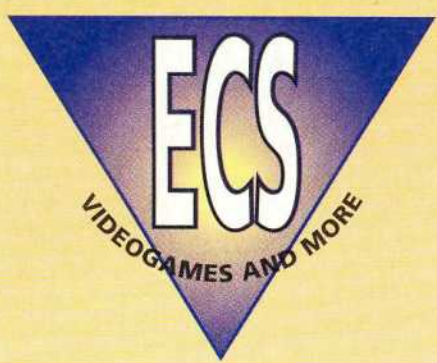
SATURN
PLAYSTATION
NINTENDO 64
SUPER NINTENDO
MEGA DRIVE
GAME BOY
PC

HÄNDLERANFRAGEN
ERWÜNSCHT.

LADEN & VERSAND
TEL: 0931-571601
JULIUS PROMENADE 11
97070 WÜRZBURG

LADEN PASSAU:
BAHNHOFSTR. 28
94032 PASSAU

Hamburg



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 Computerspiele

Langenfeld



**Video-
und
Computer-
spiele**

Orleansstr. 63
nh. Ostbahnhof
81667 München

Tel.: 089 - 480 29 13
Fax: 089-488 07 4

München

**Munich
Software
Center**
... wer sonst!

Grillparzerstr. 42
81675 München
Tel.: 089-470 21 22

Häberlstr. 26
80337 München
Tel.: 089-53 41 15

Theresienstr. 152
80333 München
Tel.: 089-52 27 87

In Zusammenarbeit mit Playcom

Hamburg

PlayStation™
NINTENDO⁶⁴
NEO GEO

ZUBEHÖR • UMBAUTEN • ZEITSCHRIFTEN
SEGA SATURN
DEMNÄCHST: PANASONIC M2

ELBGAUSTRASSE 28
22523 HAMBURG
TEL.-FAX 040/570 25 20

VIDEO GAMES AUS ALLER WELT
SÖHNKE STORBECK
Versand • Verkauf

BUSLINIEN
EIDELSTEDTER MARKTPLATZ
184, 185, 281, 182, 183, 39
S-BAHN VERBINDUNG
ELBGAUSTRASSE
AUTOBAHNVERBINDUNG
A7 ABFAHRT STELLINGEN

SATURN IS A TRADEMARK OF SEGA ENTERPRISES LTD. PLAYSTATION IS A TRADEMARK OF SONY INC.
NEO GEO IS A TRADEMARK OF SNK. NINTENDO IS A TRADEMARK OF NINTENDO INC.

Schweiz

**GAME
ACTIVITY**

**Nintendo⁶⁴
zum
TIEFSTPREIS**

Auch
SEGA
u.
SONY
Importe
zum
TIEFSTPREIS!

Ruft an!

Deutschland
0172-3735151

Schweiz
079-406-8545

Österreich
0664-336-7171

Berlin

UFO GAMES
ANKAUF • VERKAUF • TAUSCH

SONY
SATURN
SUPER NES
NINTENDO
MEGA DRIVE
MEGA-CD
GAME BOY
GAME GEAR
NEO-GEO CD
3DO
PC

Es lohnt sich, anzurufen!

UFO GAMES
Bundesallee 72
12161 Berlin
Tel./Fax:
030/859 36 35

SCHAU VOR

Saurierjagd im Urwalddickicht und der Kampf gegen das Imperium schlauchen auf die Dauer mächtig und hauen auch den Stärksten um.

Nur in der Ruhe liegt die Kraft. Lernt Latein und Erdkunde, oder macht's dem Erwin nach und dreht mit PilotWings 'ne Runde.

Ab dem **6. Juni** könnt Ihr Euch auch beim Studium der **TOTAL! 6/97** entspannen.



Mario Kart 64 (N64)



StarFox 64 (N64)

Miyamotos Helden

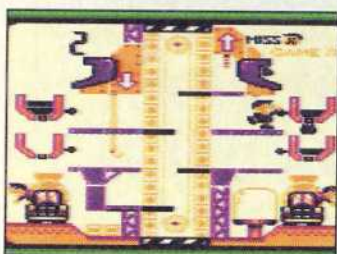
Auf die Fortsetzung des legendären SNES-Spiels *Star Wing* wartet die Nintendo-Fangemeinde schon seit Jahren. Seit Ende April sollte das Weltraum-Epos *StarFox 64* in den japanischen Verkaufsregalen zu finden sein und die Mordulschächte der TOTAL!-Redaktion zum Glühen bringen. Bleibt zu hoffen, daß die Entwickler um Shigeru Miyamoto ihre Termine einhalten konnten. Anfang Juni soll das geniale *Mario Kart 64* in Europa erscheinen und wird selbstverständlich in der kommenden TOTAL! einem umfassenden Test unterzogen. Ihr dürft also schon mal gespannt sein.

Extreme Geschwindigkeit



Acclaim kündigt nach dem Riesenerfolg *Turok* schon den nächsten N64-Release an. Diesmal machte sich Probe daran, mit dem Rennspiel *Extreme G* die 3D-Fähigkeiten der 64-Bit-Konsole auszureizen. Ein futuristisches Glider-Wettrennen, das ein wenig an das legendäre *F-Zero* erinnert und auch eine Mehrspieler-Option bietet.

Game Boy Gallery



Wer kennt sie nicht, die kleinen LCD-Spiele, die vor den Zeiten des Game Boys die Schulhöfe beherrschten und für viele der erste Kontakt zu Videospielen waren? Besonders Nintendos Game & Watch-Serie erfreute sich damals allgemein größter Beliebtheit und erscheint demnächst als Sammlung auf dem Game Boy.

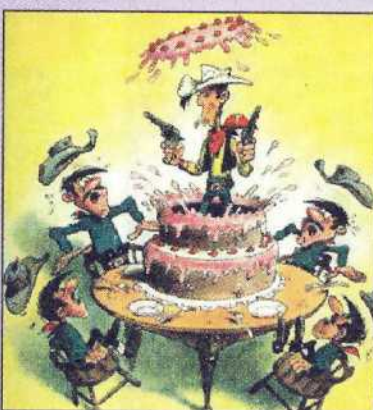
Das erste Rollenspiel für das Nintendo⁶⁴

Zelda 64 wird scheinbar nicht das erste Rollenspiel für das Nintendo⁶⁴ werden, sondern *Holy Magic Century Eltale* von Imagineer. Die Entwicklungsarbeit an dem aufwendigen 3D-Titel ist schon so weit fortgeschritten, daß ein baldiger Japan-Release im Bereich des Möglichen liegt. In der kommenden TOTAL! folgen die ersten Bilder und Informationen zum Abenteuer.



Holy Magic Century Eltale

Einsamer Cowboy



© Dargaud/Ehapa

Lucky Luke, der legendäre Comic-Cowboy aus der Feder von Morris reitet wieder. Zeitgleich mit der Game-Boy-Version

legen Infogrames auch eine Super-Nintendo-Fassung ihres aktuellen Jump&Runs vor und haben damit eine der wenigen Neuankündigen für Nintendos 16-Bitter auf ihrer Release-Liste.



TOTAL!

IMPRESSUM

Chefredaktion: Klaus-Dieter Hartwig (kdh) (VISdP)
stellv. Chefredaktion: Sandra Alter (san), Thomas Hellwig (th)

Redaktion: Michael Anton (man), Frederic Berg (fb), Marco Häntsch (mc), Christian Henning (ch), Marcus Höfer (hö), Klaus Kock (kk)

Freie Mitarbeit: Julian Eggebrecht, Maris Feldmann

Grafikleitung: Britta Jakobsen
Grafik: Nicole Bischof, Heine 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 (VISdP)

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: TOTAL! ABO CLUB, z. Hd. Frau Krüger, Bahndamm 9, 23617 Stockelsdorf b. Lübeck
Tel.: 0451 - 490 41 58, Fax: 0451 - 490 42 03

Titel: Int. Superstar Soccer 64 © Konami
Doom 64 © Williams/GT Interactive



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.



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 ECO-SHOOTER." - MEGA FUN

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

TUROK

DINOSAUR HUNTER

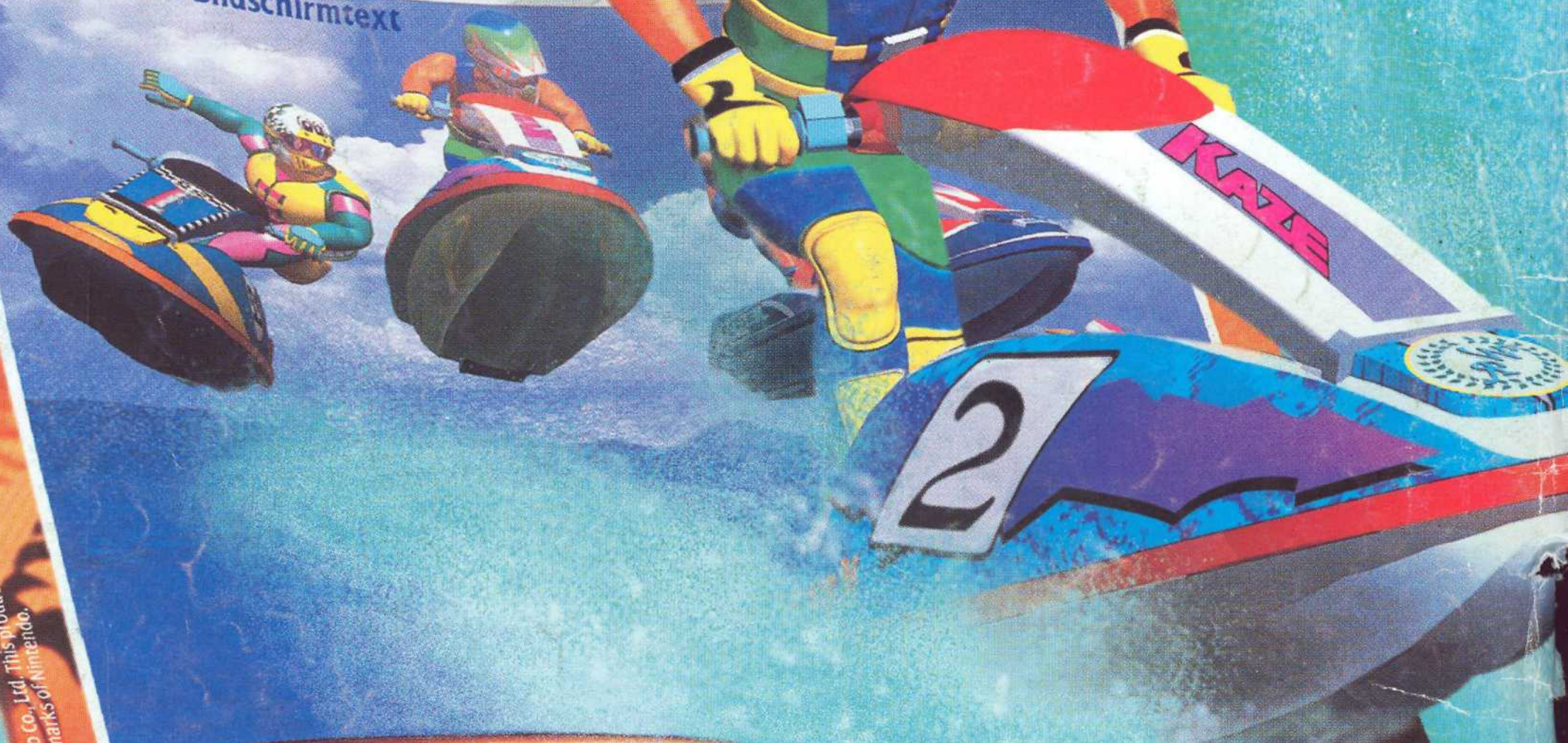


TUROK DINOSAUR HUNTER © 1996 ACCLAIM COMICS, INC. TUROK IS A REGISTERED TRADEMARK OF
WESTERN PUBLISHING, INC. NINTENDO 64 AND THE 3-D "N" LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO OF
AMERICA, INC. © 1996 NINTENDO OF AMERICA, INC.

Acclaim
Entertainment GmbH

Heiße Spritztouren gefällig?

Mit deutschem Bildschirmtext



WAVE RACE

Kristallklare Wellen.
Glühende Sonne. Vollgas.

Du fliegst davon. Magic Moves. 360°. Super Turns. Laß die Gegner
hinter dir. Runde für Runde. Den Sieg vor Augen. Rasendes
Rennen. Wahnsinns-Wellen. Wave Race 64™ mit 2-Spieler-
Modus. Exklusiv für Nintendo® 64.

Nintendo

NINTENDO 64



The New Dimension of Fun

TM and ® are Trademarks of Nintendo Co., Ltd. © 1996 Nintendo Co., Ltd. This product made in cooperation with Kawasaki Heavy Industries, Ltd. TM and ® are Trademarks of Nintendo.