

100% NINTENDO

TOTAL!

DAS UNABHÄNGIGE MAGAZIN

NINTENDO⁶⁴ SUPER NINTENDO GAME BOY NES

Specials

- Jubiläums-Gewinne – 4 Jahre TOTAL!
- Reportage: Universität für Videospiel-programmierer und -grafiker
- Turok-Levelkarten (Teil 3)
- Boss Game Studios

Tests & Infos

- StarFox 64 (N64)
- Mario Kart 64 (N64)
- Zelda 64 (N64)
- Matthias Sammer Soccer (Game Boy)
- Tin Star (SNES)
- Hexen 64 (N64)



Riesenposter:
Mario Kart 64



STARFOX 64

TESTS

IN F O S
NEWS

TIPS & TRICKS



THEO KRANZ VERSAND & LÄDEN

WWW.LOGON.DE/KRANZ

0180 5211844

Laden
97070 Würzburg:
Juliuspromenade 11

Laden
94032 Passau:
Bahnhofstraße 26

09 31 / 57 16 01



NINTENDO⁶⁴

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

299,-



FARBIGE JOYPADS:

CONTROL PAD - GRAU	54,-
CONTROL PAD - GRÜN	59,-
CONTROL PAD - GELB	59,-
CONTROL PAD - ROT	59,-
CONTROL PAD - BLAU	59,-
CONTROL PAD - SCHWARZ	59,-
CONTROL PAD-VERLÄNGERUNG	19,-

GAME KILLER - SCHUMMELMODUL	69,-
MEMORY CARD 0.25 MEG - ORIG.	34,-
MEMORY CARD 1 MEG	44,-
MEMORY CARD 5 MEG	79,-

ANTENNENKABEL	39,-
ANTENNENKABEL ORIG.	49,-
S-VIDEO-KABEL	34,-
FIFA SOCCER 64	114,-
INT. SUPERSTAR SOCCER 64	139,-
NBA HANG TIME (JUL.)	129,-
PILOTWINGS 64	109,-
STAR WARS SHAD. O. T. EMPIRE	129,-
SUPER MARIO 64	89,-
MARIO 64 SPIELEBERATER	24,80
SUPER MARIO KART 64 (JUN.)	89,-
TUROK DINOSAUR HUNTER	134,-
WAVRACE 64	99,-
W. GRETZKY'S 3D HOCKEY (JUL.)	129,-

SUPER NINTENDO

CASPER (JUNI)	119,-
DONKEY KONG COUNTRY 1 (JULI)	74,-
DONKEY KONG COUNTRY 3	129,-
DSCHUNGBUCH	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	114,-
LUFIA MIT SPIELEBERATER	89,-
MR. DO	139,-
NBA HANGTIME	119,-
NBA LIVE 97	109,-
NHL 97	119,-
SCHLÜMPFE REISEN UM DIE WELT	129,-
SIM CITY 2000	74,-
STREET FIGHTER 2 (JULI)	129,-
STREET FIGHTER ALPHA 2	59,-
SUPER MARIO KART	64,-
SUPER MARIO WORLD (JULI)	39,-
SUPER SOCCER	59,-
SUPER STAR WARS	89,-
SUPER EMPIRE STRIKES BACK	89,-
SUPER RETURN OF THE JEDI	39,-
SUPER TENNIS	109,-
TERRANIGMA MIT SPIELEBERATER	99,-
TETRIS 2	99,-
WILLIAMS ARCADE'S GREAT. HITS	59,-
ZELDA III	59,-

SONDERAKTION



GAME BOY

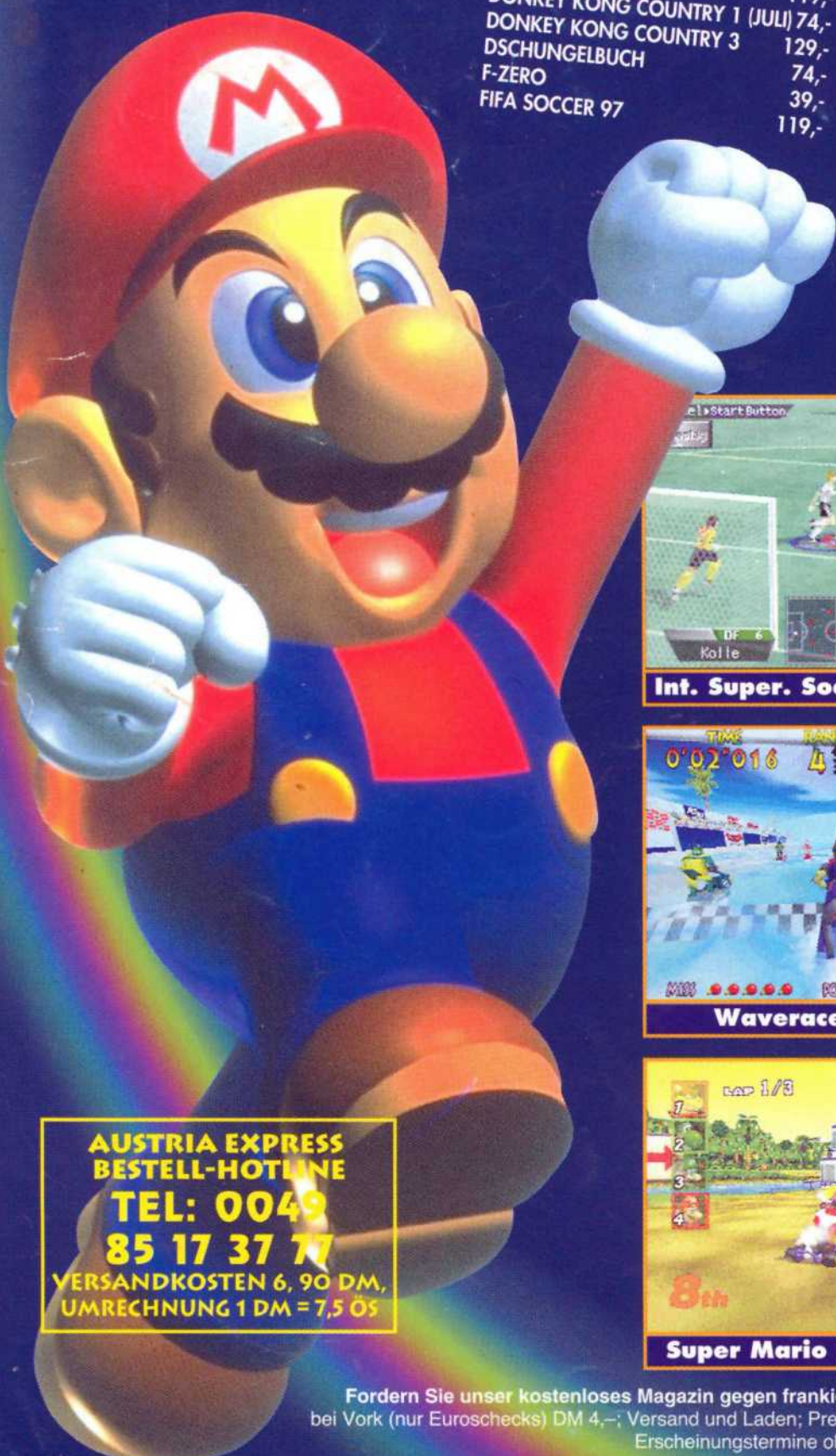
GAME BOY POCKET	109,-
NETZTEIL GB POCKET	39,-
BATMAN (JUNI)	39,-
BATMAN RET. O. T. JOKER (JUNI)	39,-
CASPER (JUNI)	64,-
DAFFY DUCK	39,-
DAFFY DUCK 2 (JUNI)	39,-
DESERT STRIKE (JUNI)	39,-
DIG DUG (JUNI)	39,-
DONKEY KONG LAND (JULI)	44,-
DSCHUNGBUCH	44,-
DUCK TALES 2	39,-
GAME & WATCH GALLERY	44,-
GOLF	29,-
GREMLINS 2 (JUNI)	39,-
JURASSIC PARK (JUNI)	39,-
KIRBY'S DREAMLAND (JULI)	44,-
KIRBY'S STAR STACKER	44,-
KÖNIG DER LÖWEN	44,-
LOONEY TUNES	39,-
LOONEY TUNES 2 (JUNI)	39,-
MATTHIAS SAMM. SOCCER (JUNI)	64,-
MEGA MAN 4 (JUNI)	39,-
PAC-MAN (JUNI)	39,-
SPEEDY GONZALES (JUNI)	39,-
STAR WARS	44,-
RETURN OF THE JEDI	64,-
TENNIS	29,-
ZELDA IV (JULI)	44,-



E3N-AWARD: AUSGEZEICHNET ZUM
BESTEN VIDEO- UND COMPUTERSPIEL-
SPEZIALVERSANDHÄNDLER 1996 AUF
DER E3N-MESSE IN NÜRNBERG.

SCHNELL, SCHNELLER THEO KRANZ VERSAND

UNSER BESONDERER SCHNELL-SERVICE: IHRE BIS
15.30 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.



Int. Super. Soccer 64 139,-



Wavrace 64 99,-



Super Mario Kart 64 89,-

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 Eurochecks) 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.

Denkzettel

Nintendo ist immer für eine Überraschung gut, das ist allgemein bekannt. Als wir am 29. Mai vom Videospiel-Fachhandel die brandheiße Info erhielten, daß Nintendo den Preis für das N64 zum 2. Mai um ganze 100 DM auf 299 DM senken würde, mochten wir das allerdings nicht ganz glauben. Unsere sofortige Nachfrage per Telefon hatte jedoch zur Folge, daß wir es 30 Minuten später schwarz auf weiß in Form eines Faxes vorliegen hatten. Der Inhalt liest sich wie folgt:

Nintendo⁶⁴: Nachfrage steigt – Preis sinkt

Marktführer gibt Kostenvorteile an Verbraucher weiter

Eine frohe Botschaft für alle Videospieler kommt aus der Nintendo-Zentrale in Großostheim: Ab 2. Mai müssen sie für das Nintendo⁶⁴ nur noch 299 DM auf den Ladentisch legen – satte 100 DM weniger als bisher. Das heißt: Die technologisch führende 64-Bit-Konsole des Marktführers kostet jetzt genausoviel wie die 32-Bit-Geräte der Konkurrenz. „Bereits zur Einführung haben wir das Nintendo⁶⁴ erheblich günstiger angeboten als man es für die leistungsstarke 64-Bit-Technologie erwartet hat“, kommentiert Wolf Salzer, Mitglied der Geschäftsleitung von Nintendo of Europe, die Entscheidung des Unternehmens. „Und es freut uns natürlich, schon so frühzeitig weitere Kostenvorteile an die deutschen Videospiel-Fans weitergeben zu können.“

Die unerwartet hohe Nachfrage nach der 64-Bit-Konsole ermöglicht es Nintendo, auch die PAL-Version zu deutlich günstigeren Konditionen herzustellen als ursprünglich gedacht. Dazu kommen sinkende Preise in der Chip-Produktion und der günstige Wechselkurs des Yen. „Wir möchten, daß auch die Verbraucher so bald wie möglich von den niedrigeren Produktionskosten profitieren. Eben darum haben wir unsere Entscheidung jetzt getroffen und nicht erst das nächste Weihnachtsgeschäft abgewartet“, erläutert Wolf Salzer.

Mit seinem einzigartigen Erfolg übertrifft das revolutionäre Videospielgerät selbst die eigenen Erwartungen von Nintendo. In den wenigen Monaten seit seiner Einführung haben sich weltweit über sechs Millionen Videospieler ein Nintendo⁶⁴ zugelegt. In den USA waren es 2,5 Millionen in nur fünf Monaten und in Deutschland 100.000 allein in den ersten vier Wochen nach dem Marktstart am 1. März. Zum Vergleich: Die erfolgreichste 32-Bit-Konsole der Konkurrenz erreichte die gleiche Verkaufszahl erst zehn Monate nach ihrer Einführung auf dem deutschen Markt.

Alle, die sich innerhalb der ersten neun Wochen ein Nintendo⁶⁴ zum Preis von 399 DM gekauft haben, wird es sicherlich freuen, daß sie weniger gezahlt haben als man eigentlich erwarten konnte. Diese Kundenfreundlichkeit läßt den Verlust von 100 DM natürlich leicht verschmerzen und über einige zweifelhafte Passagen in der obigen Argumentation hinwegblicken – so zum Beispiel, daß die Preissenkung in Japan und den USA bereits im März erfolgte und für Nintendo of Europe daher nicht ganz überraschend kam. Der Werbeclip, der pünktlich zum 1. Mai im Fernsehen lief, wurde kaum erst drei Tage zuvor produziert. Man kann wohl davon ausgehen, daß diese übereilte Preissenkung kein Indiz von Menschenfreundlichkeit ist, sondern vielmehr eine Reaktion auf die starke Konkurrenz durch Sonys PlayStation sein dürfte – alle, die bereits im Januar ihre 64 DM angezahlt haben und trotzdem bis Ende März auf ihr 399 DM teures Gerät warten mußten, werden unsere Meinung zweifelsohne teilen.

Für alle anderen Nintendo-Fans dürfte die Preissenkung natürlich eine erfreuliche Nachricht sein, denn nun bewegt sich das N64 in deutlich erschwinglicheren Preisregionen. Bleibt nur zu hoffen, daß Nintendo auch die Preispolitik für Drittanbieter-Spiele überdenkt, so daß unabhängige Software-Anbieter nicht mehr über 150 DM für ihre Module verlangen müssen. Dadurch könnte Nintendo wirklich beweisen, daß ihnen die Fans nicht egal sind.

Viel Spaß mit dieser Ausgabe wünscht Euch

E U E R
KOMPETENTES
TOTAL!
TEAM

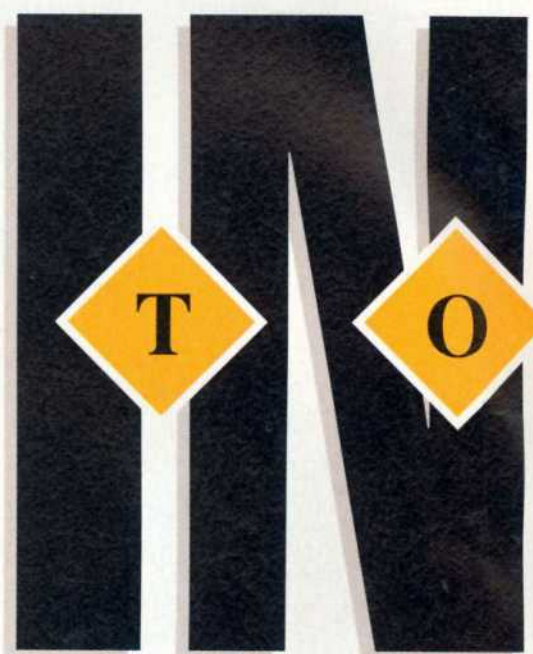


DigiPen – die Videospiel-Universität



Claude Comair macht Träume wahr. Im September 1994 gründete er in Vancouver, Kanada, eine Universität für künftige Videospiel-programmierer. Wer bei Comair eine zweijährige Ausbildung gemacht hat, dem winkt ein hochbezahlter Job in der Spielebranche. Wie Ihr Ever Hobby zum Beruf machen könnt, steht ab Seite ...

58



StarFox 64



Fox McCloud ist wieder da! Lange mußte die Fangemeinde der tierischen Weltraumhelden auf eine Fortsetzung des legendären *StarWing* warten. Nun verraten wir in einem vierseitigen Preview, was Shigeru Miyamotos neuestes Werk so alles zu bieten hat. Ab Seite ...

20

Hexen 64



Nach *Doom 64* bringt Williams mit *Hexen 64* den zweiten, nicht minder interessanten First-Person-Shooter für das N64 auf den Markt. Euch erwarten magische Waffen, unzählige Monster und ein Vierspieler-Modus.

24

SPECIALS

Anime und Manga 40

Auch in diesem Monat erfahrt Ihr in unserem Anime- und Manga-Special Neuigkeiten über die kultigen Comics und Videofilme aus Fernost.

NEWS

NINTENDO⁶⁴

64DD 12

Neueste Informationen über die kommenden Spiele für das 64DiskDrive.

Castlevania 64 10

Dark Rift 10

Extreme G 9

Holy Magic Century Eltale 8

Mace – The Dark Age 11

NFL Quarterback Club 11

San Francisco Rush 11

Turrican 64 11

Turrican-Fans werden sich die Hände reiben - Factor 5 setzt ihr Actionspektakel fürs N64 um.

Zelda 64 6

SNES

Lucky Luke 12

Lufia 12

Kurzmeldungen 13

REPORTAGEN

DigiPen 58

Die Uni der Programmierer und Grafiker.

Vier Jahre TOTAL! 52

Seit nunmehr 48 Monaten (und 53 Ausgaben) versorgt Euch TOTAL! mit allem, was Ihr über Nintendo-Konsolen und die Branche wissen müßt. Wir feiern das Jubiläum und verlosen zusammen mit einigen Herstellern riesige Berge total genialer Preise – schaut doch mal rein!

NINTENDO⁶⁴

Duke Nukem 64 18

Mission Impossible 32

Verbunden mit interessanten Rätseln trifft der Held des Spiels unter anderem auf intelligente Gegner, die nicht wie üblich einfach abgeballert, sondern meist geschickt ausgetrickst werden müssen.

N64-Zubehör 60

Top Gear Rally 26

PREVIEWS

NINTENDO⁶⁴

Hexen 64 24

StarFox 64 20

Der Nachfolger des legendären SNES-Titels.

Mission: Impossible

Den Film mit Hollywood-Superstar Tom Cruise kennt fast jeder. Zur Zeit sind die Entwickler von Ocean of America dabei, letzte Hand an das gleichnamige N64-Spiel zu legen, und wir verraten Euch, was das Besondere an dem Agentenabenteuer sein wird. Euch erwarten Informationen zur künstlichen Intelligenz der Charaktere, über das ungewöhnliche Spielkonzept mit seinen innovativen Aktionsmöglichkeiten, und wir berichten, inwieweit Tom Cruise persönlich an der Konzeptionierung des Spiels beteiligt war. Mehr ab Seite ...

32



HALT!

Wir feiern Geburtstag! Vier Jahre TOTAL!



Seit nunmehr ganzen vier Jahren versorgt Euch die TOTAL! monatlich mit allem Wichtigen und Wissenswerten rund um sämtliche Nintendo-Themen. Ein Jubiläum, das es zu feiern gilt und ein passender Anlass, auf die turbulente, aber immer ruhmreiche Geschichte Eures absoluten Lieblingsmagazins zurückzublicken. Gefei-
ert wird ab Seite ...

52

TESTS

NINTENDO⁶⁴

Mario Kart 64 (PAL) 28

SNES

Ms. Pac-Man 46

Tin Star (Import) 36

GAME BOY

Game&Watch Gallery 38

Matthias Sammer Soccer 45

CLASSIC-TESTS

SNES

Donkey Kong Country 48

Shadowrun 51

Super Mario World 49

Super Street Fighter II 49

NES

Faxanadu 50

GAME BOY

Donkey Kong Land 48

Kirby's Dreamland 48

Zelda IV - Link's Awakening 49

TIPS&TRICKS

Action-Replay-Codes 76

Helpline 77

Shorties 72

Turok-Levelkarten - Teil 3 64

Weitere Levelkarten zum First-Person-Shooter.

RUBRIKEN

Editorial 3

News 6

Leserpost 14

Die unterhaltsame Rubrik, in der zahlreiche Leserfragen zu aktuellen Themen geklärt werden und Ihr Eure Zeichnungen wiederfinden könnt.

Leser-Charts 42

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

Poster: Mario Kart 64

TOTAL!-Intern 46

Highscore 68

Börse 82

Das interessante Forum für alle, die ein vergriffenes Spiel oder eine günstige Konsole suchen oder sich vielleicht von ihren antiken Schätzen trennen wollen.

Händlerregister 84

Vorschau/Impressum 86



Natürlich sollt Ihr bei einem derart denkwürdigen Jubiläum nicht leer ausgehen. So verlosen wir zusammen mit einigen Herstellern unter anderem ein Nintendo⁶⁴ mit einem Spiel, einen Game Boy pocket mit Spiel sowie zahlreiche Super-Nintendo- und Game-Boy-Spiele, T-Shirts und noch vieles, vieles mehr. Weiterhin sind dieser Jubiläumsausgabe der TOTAL! sieben geniale Aufkleber beigeheftet, mit denen Ihr den tristen Alltag ein wenig bunter unter interessanter gestalten könnt.



N64-Zubehör (Teil 2)

Der zweite Teil unserer N64-Zubehör-Reportage gibt Euch weitere Einblicke in die wunderbare Welt der 64-Bit-Peripherien. So stellen wir Euch diesmal das Rumble Pak vor, das in Japan zusammen mit *StarFox 64* erhältlich ist und das actiongeladene Spielgeschehen durch dezentes Vibrieren des Joy-pads begleitet. Mit dem Game Killer könnt Ihr das harte Videospielgeschehen durch ein paar Schummeleien erleichtern, und auf das Lenkrad mit Pedalen von Mad Catz haben sicher schon alle Rennspiel-Fans gewartet. Wir haben diese Zubehöriteile und noch einige mehr unter die Lupe genommen und auf ihre Brauchbarkeit geprüft.

60

TIPS&TRICKS



Neben exklusiven Tips, Cheats und Paßwörtern zu den neusten N64-Spielen wie *Blast Corps*, *Doom 64* und *StarFox 64* bietet die Tips&Tricks-Rubrik auch wieder zahlreiche Hilfen für SNES-, NES- und GB-Besitzer.

Euch erwarten Tips zu *Die Schlümpfe reisen um die Welt*, *Final Fight 3*, die Fortsetzung der Komplettlösung zu *Secret of Mana 2* sowie zahlreiche Cheats zu älteren Spielen, die bisher noch nicht abgedruckt wurden.

72



Zelda 64

System: N64 Hersteller: Nintendo Erhältlich: Dezember

Das neben Super Mario 64 wohl erfolgsträchtigste N64-Programm nimmt immer klarere Formen an. Zelda 64 soll zumindest in Japan noch in diesem Jahr als Modul erscheinen. Mittlerweile können wir Euch brandneue Bilder der Adventure-Saga präsentieren, die um Einiges besser aussehen, als die ersten Screenshots. Links erstes dreidimensionales Abenteuer erinnert auf den ersten Blick an Marios berühmten Quantensprung, nur daß die Grafik noch detailverliebter ist. Das verwun-



Zelda 64 wird zahlreiche aus Super Mario 64 bekannte Elemente enthalten, aber deutlich actionreicher sein

Das N64 stellt die Welt Hyrule realistischer dar als jemals zuvor



Nein, nein, das ist nicht Kermit, der Frosch, das ist sein Verwandter aus Zelda 64



schene Königreich Hyrule, der Schauplatz der Zelda-Legende, vereint die unterschiedlichsten Orte in sich. Geheimnisvolle Wälder, die in dichten Nebel gehüllt sind und in denen Euch kleine Waldgeister heimsuchen, sind ebenso vertreten wie unzählige verwinkelte Dungeons. Besonders die dunklen Höhlen, in denen einige Fackeln an den Wänden die einzige Beleuchtung sind, vermitteln eine unvergleichliche Atmosphäre. Durch diese und andere Grafikspielereien verspricht der erste 3D-Ausflug des



Link stehen schwere Zeiten bevor: Zelda 64 ist definitiv seine größte Herausforderung

spitzohrigen Helden ein ganz besonderes Erlebnis zu werden. Bei allen technischen Feinheiten, die zweifelsohne für das größte Erstaunen sorgen werden, ist die Story natürlich das Allerwichtigste. Und da der Entwickler dieses Spiels kein Geringerer als Shigeru Miyamoto ist, dürft Ihr auch in dieser Hinsicht zuversichtlich sein. Link



Die großen Klauen aus den Wänden machten Link bereits auf dem NES das Leben schwer, doch in dieser Form hat er sie noch nicht erlebt



Bei diesem überaus unfreundlichen Schloßgespenst ließ sich Meister Shigeru Miyamoto wohl offensichtlich von Steven Spielbergs weißem Hai inspirieren

darf, ähnlich wie in seinem zweiten Abenteuer für das NES, *The Adventures of Link*, kleine Städte und Dörfer bereisen und dort mit den ansässigen Bewohnern sprechen. Die gewonnenen Informationen helfen Euch im Kampf gegen Erzfeind Ganon.

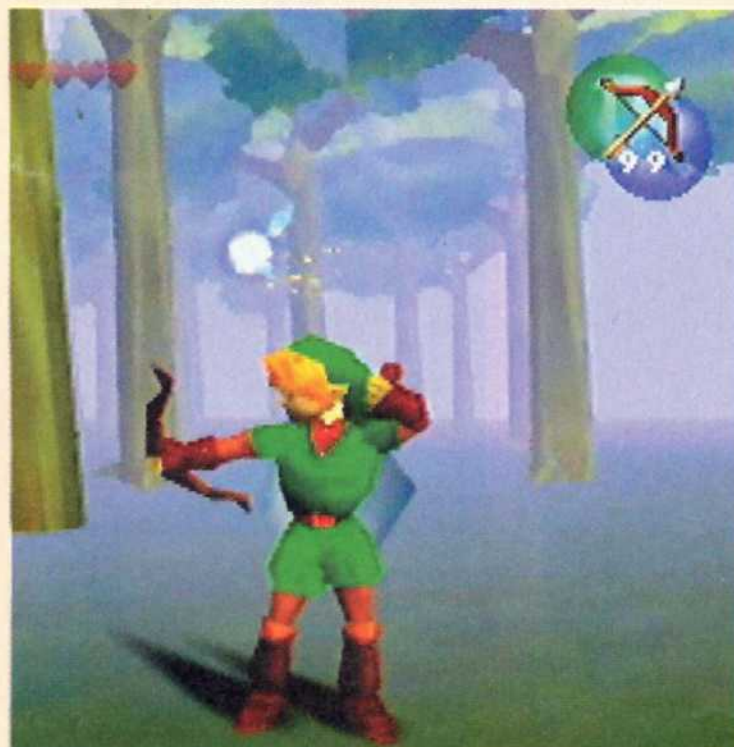
Daß Link seinen schweren Schild und seine unzähligen Waffen nicht bloß zum Spaß durch die Heide schleppt, beweisen Euch die übel-launigen Feindesscharen, die es auf den spitzohrigen Abenteurer abgesehen haben.

Wird Link erneut gegen das Böse siegen? Wird Prinzessin Zelda wieder einmal das gesamte Abenteuer verschlafen? In ein paar Monaten werden wir auf all diese und andere wichtigere Fragen die passenden Antworten parat haben. ■

Brandneue Bilder geben bereits interessante Einblicke in Links größtes Abenteuer



Die subjektive Kamera erlaubt Euch, das Abenteuer aus den unterschiedlichsten Blickwinkeln zu betrachten



Der vernebelte Wald beherbergt nicht nur Java-ähnliche Waldgeister, sondern auch viele Geheimnisse

Übrigens:

Shigeru Miyamoto äußerte sich in einem Interview einmal zu *Zelda 64*: "Eigentlich hätten die *Zelda*-Spiele alle von Anfang an in 3D dargestellt werden müssen."

Mit dem Nintendo⁶⁴ konnte er sich diesen lang gehegten Traum nun endlich erfüllen.

TOTAL! NEU

HOLY MAGIC CENTURY

Holy Magic Century Eltale

System: N64
Hersteller: Imagineer
Erhältlich: tba

Während rollenspielernde N64-Fans mit großen Augen auf die heißesten Zelda-News blicken, hat Imagineer klammheimlich damit begonnen, ein Rollenspiel für das Nintendo⁶⁴ zu programmieren, welches inzwischen beinahe fertiggestellt wurde. Das klassische Rollenspiel präsentiert sich im modernen Polygongewand, und die sehr detaillierte 3D-Landschaft ermöglicht eine Super Mario 64-ähnliche Bewegungsfreiheit. Handlungsort ist Europa im tiefsten Mittelalter. Als Bösewicht fungiert der skrupellose Eroberer Larva. Dieser hat selbstverständlich eine große Gefolgschaft übelgesonnener Teufel und Monster als Rückenstärkung zur Verfügung. Ihr schlüpft in die Rolle eines kleinen abenteuerlustigen Jungen, der mit Hilfe der Prinzessin Nina und des



Im trostlosen Hafen der Stadt hat ein geheimnisvolles Schiff angelegt



Ein kleiner Junge fungiert als Held dieses ersten N64-Rollenspielabenteuers



Piraten Cozi diverse Schwerter ausfindig machen muß, um Larva den Garaus zu machen. Dies ist leichter gesagt als getan, denn um erfolgreich gegen die Bedrohung des Friedens vorgehen zu können, sind viele Erfahrungen, die im Laufe des Spiels gesammelt werden, notwendig. Zudem müssen diverse Kristalle gefunden und zum Zaubern eingesetzt werden.

In Japan soll *Holy Magic Century Eltale* bereits in diesem Sommer erscheinen, ein Amerika-Release soll gegen Ende des Jahres unter dem Titel *Crystal Stories* folgen. Ob und wann auch Deutschland und der Rest Europas bedacht wird, war bislang noch nicht in Erfahrung zu bringen. ■



Von den Dorfbewohnern erhaltet Ihr einige Hinweise auf die Geschehnisse

Ein Rollenspiel auf den Spuren von Super Mario 64



Auch in *Holy Magic Century Eltale* gilt es, dunkle Höhlen zu durchforsten

Extreme 6

System: N64 Hersteller: Acclaim Entwickler: Probe Erhältlich: Nov.

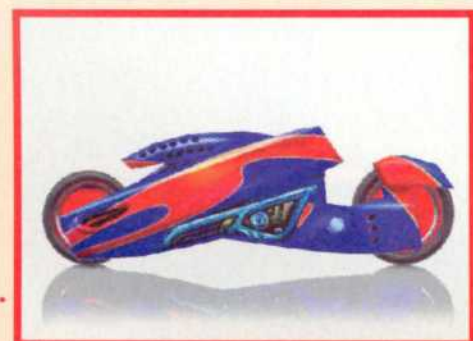
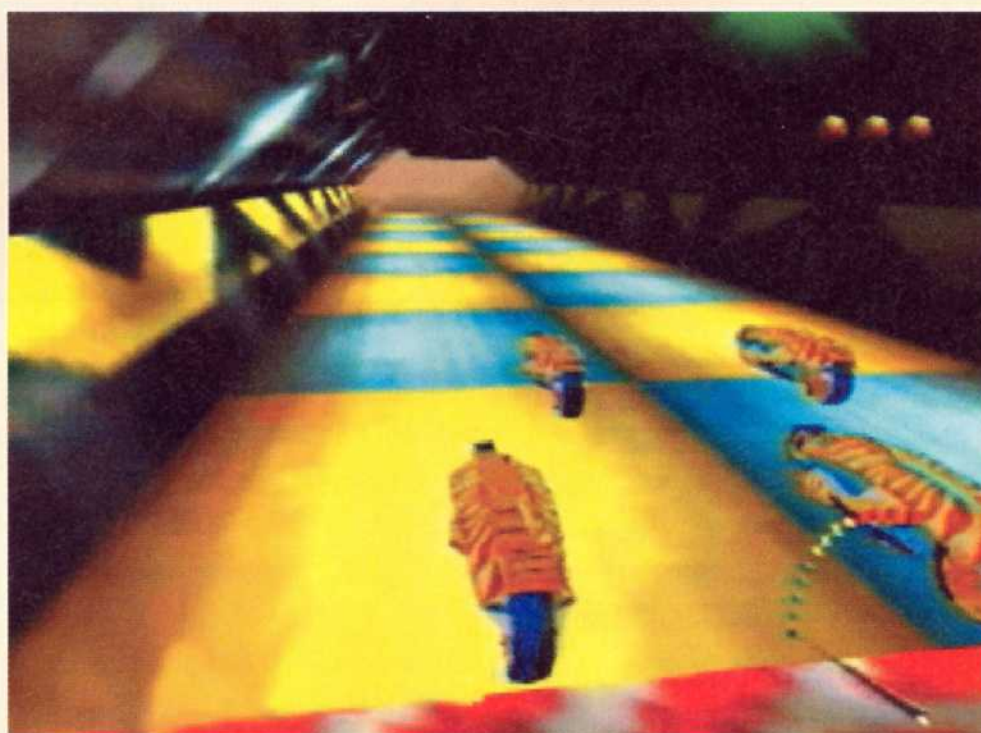
Mit Turok – Dinosaur Hunter hat Acclaim bereits ihre N64-Qualität mit Nachdruck unter Beweis gestellt. Die englische Firma Probe arbeitet zur Zeit an einem actiongeladenen Rennspiel à la F-Zero. Extreme G soll bereits im November '97 weltweit veröffentlicht werden. Dabei handelt es sich um ein Hochgeschwindigkeitsrennen mit futuristischen Motorrädern,

Rennen auf heißen Öfen

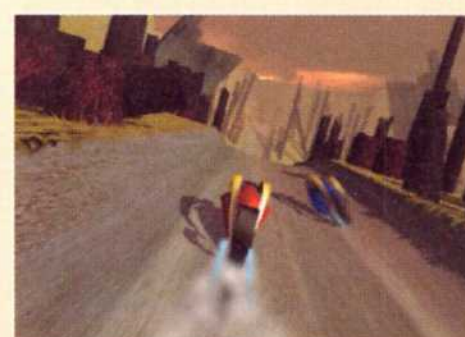
deren Äußeres stark an die Zweiräder aus dem Kultfilm Tron erinnert. Auf zwölf Kursen müßt Ihr Euer Können beweisen. Die Strecken sind sehr abwechslungsreich gestaltet und bieten kuriose Szenarios wie beispielsweise Unterwasserpässagen, Lavaseen und Teilabschnitte mit herunterfallenden Gesteinsbrocken. Nachtrecken, Sandstürme, Neonschilder oder auch Funkenregen sollen für ein optisch aufwendiges Drumherum sorgen. Darüber hinaus ist auch die Streckenführung extrem eigenwillig ausgefallen, Sprungschanzen, Loopings, herumliegender Schutt und Löcher in den Straßen sind an der Tagesordnung. Neben den obligatorischen Time-Trial- und Turnierfahrten gibt es dank Mehrspieler-Modi inklusive Splitscreen für bis zu vier Spieler die Möglichkeit, gleichzeitig an dem Spektakel teilzunehmen. Im kommenden Monat versorgen wir Euch mit den neuesten Infos, da wir in der Zwischenzeit die Programmierer der Firma Probe in London besuchen werden. ■



Extreme G verblüfft durch etliche Licht- und Schatteneffekte, wodurch die futuristische Atmosphäre noch mehr in den Vordergrund gerückt wird



Insgesamt stehen acht (plus vier versteckte) dieser abgefahrenen Bikes zur Auswahl. Jeweils sechs tragen gemeinsam ein Rennen aus. Jedes der Motorräder verfügt über unterschiedlich stark ausgeprägte Beschleunigung, Endgeschwindigkeit, Schutzschilde, Lenkempfindlichkeit und Waffenbestückung. Zu den Waffen zählen unter anderem sogenannte Swap Missiles, die die Lenkung des Getroffenen umkehren sowie Phosphor-Lichtstrahlen, die alle folgenden Fahrer so stark blenden, daß sie zeitweise nichts erkennen. Darüber hinaus können während der Fahrt Extras eingesammelt werden, die zum Beispiel für Unsichtbarkeit oder einen Turbo Boost sorgen.



Einsam durch die Nacht. Unter den zahlreichen Strecken gilt es auch ein Nachtlevel zu überstehen



Castlevania 64

System: N64 Entwickler: Konami Erhältlich: tba

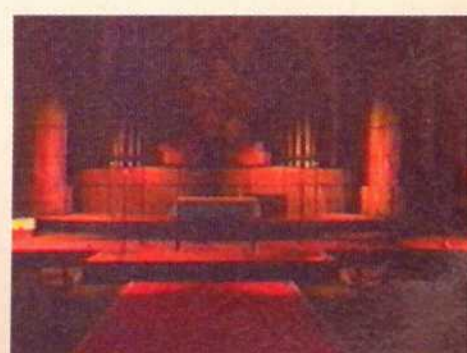
Konami läßt einen weiteren Helden wieder von den Toten auferstehen. Unter dem Arbeitstitel *Castlevania 64* entwickeln die Japaner gerade den ersten Polygon-Auftritt der Belmont-Familie. Unsere Bilder zeigen einige Animationsstudien der Charaktere, die vor kurzem auf der Tokyo Toy Show gezeigt wurden. Bislang sind die Geschöpfe der Nacht noch sehr kantig und unausgereift, was sich aber in den nächsten Monaten garantiert ändern wird. Das Leveldesign wird wohl erst in der nächsten Entwicklungsphase konstruiert, demnach wird die Veröffentlichung des dreidimensionalen Vampirspuks noch ein Weilchen auf sich warten lassen. ■



Mr. Belmont stehen auch in seinem jüngsten Abenteuer zum Teil altgediente Waffen zur Verfügung



In Castlevania 64 werden einige neue Charaktere in die Story verwickelt



Dark Rift

System: N64 Entwickler: Vic Tokai Erhältlich: 3. Quartal '97



Wer meint, aus Kalifornien stammen nur abgedrehte Regenwürmer und Weintrauben, liegt falsch. Vic Tokai bastelt momentan fleißig an einem neuen 3D-Prügler. *Dark Rift* befindet sich bereits im Endstadium seiner Produktion und soll bereits im Sommer

offiziell bei uns erhältlich sein. Neben nahezu uneingeschränkter Bewegungsfreiheit und einem neuartigen Combo-System soll das Beat 'em Up 60 Bilder in der Sekunde zu bieten haben. Doch die daraus resultierenden fließenden Animationen sind nicht das einzige, was

Dark Rift grafisch attraktiv macht. Vic Tokai zog alle Register der Nintendo⁶⁴-Hardware und präsentiert zahlreiche spektakuläre Transparenz- und Lichteffekte. Momentan wird sogar überlegt, ob die Bildschirmtexte eingedeutscht werden sollen. ■



Mace - The Dark Age

System: N64 Hersteller: Atari Games Erhältlich: tba

Mit einem 3D-Prügelspiel möchte uns Midway das Fest der Liebe versüßen. Ähnlich wie bei *San Francisco Rush* (siehe rechts) ist die N64-Umsetzung kaum vom Arcade-Vorbild zu unterscheiden. Auf der Game Developers Conference 1997 wurde bereits eine 15%-Version des mittelalterlichen Schlachtengemäldes gezeigt und mit allgemeinem Bestaunen gewürdigt. Bislang sind zwar nur ein Kämpfer und ein Hintergrund fertig, aber bis zum entgültigen Produkt sollen noch zehn weitere waffenschwingende Fighter sowie zwei Endgeg-

ner nebst dazugehörigen Hintergründen auf dem Modul verewigt werden. ■



San Francisco Rush

System: N64 Atari Games Erhältlich: Dez.

Ed Logg, Videospielveteran der ersten Stunde (Er schrieb unter anderem *Asteroids*.), meldet sich zurück. Nachdem er bereits bei dem ausgezeichneten *Wayne Gretzky's 3D Hockey* seine ersten Nintendo⁶⁴-Erfahrungen machen konnte, arbeitet er gemeinsam mit seinen Kollegen von Atari Games an der Fertigstellung des Rennspiels *San Francisco Rush*. Die Automatenversion konnte bereits durch ihre 3D-Beschleunigung von Voodoo-Grafik überzeugen und bis auf eine niedrigere Auflösung gleicht die

N64-Variante dem Vorbild wie ein Ei dem anderen. Die Straßen von San Francisco sind überaus detailliert und fehlerfrei dargestellt, und dank der überlegten Steuerung verspricht *San Francisco Rush* ein interessanter Weihnachtstitel zu werden. ■



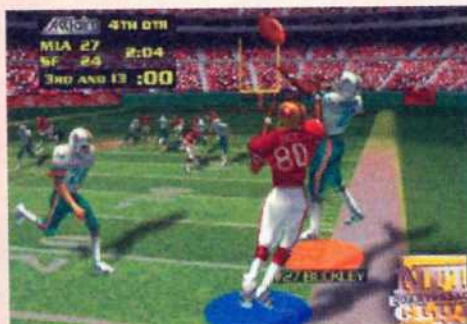
Rush hour in Frisco: SFR wird hoffentlich kein zweites Cruis'n USA

NFL Quarterback Club

System: N64 Entwickler: Acclaim Erhältlich: tba

Eigentlich war es ja nur eine Frage der Zeit, bis uns Acclaim auch für das N64 eine Footballsimulation aus ihrer erfolgreichen *NFL Quarterback Club*-Serie beschert. Wie üblich haben die Amis keine Kosten und Mühen gescheut und präsentieren die aktuellen NFL-Teams samt der vollständigen Spielerriege.

Die dreidimensionale Kürbisjagd wird höchstwahrscheinlich von bekannten amerikanischen Sportmoderatoren kommentiert. Wann die Bolzerei in den Kaufregalen erscheinen wird, war bis zum Redaktionsschluß dieser Ausgabe leider nicht mehr in Erfahrung zu bringen. ■



Diese Bilder stammen von einer SGI-Vorversion des Football-Programms



Das Spielgeschehen darf aus mehreren Winkeln betrachtet werden

Turrican 64

System: N64 Entwickler: Factor 5 Erhältlich: 1998

Nach einigen Wochen der Geheimniskrämerei lüftet Deutschlands Videospiel-Entwicklerteam Nummer 1, Factor 5, nun endlich den Mantel des Schweigens um eines ihrer drei aktuellen Nintendo⁶⁴-Projekte. Zurück zu den Wurzeln, heißt offenbar das Motto der vor einem Jahr nach San Francisco übergesiedelten Kölner, denn bei dem Spiel steht der Charakter im Vordergrund, mit dem vor fast einem Jahrzehnt alles begann.

Turrican begeisterte auf dem Commodore Amiga und dem Atari ST die Action-Fans, bevor er auch auf Super Nintendo und Mega Drive in die Fußstapfen des großen Vorbildes, Konamis *Contra*-/Probotec-tor-Serie trat.

Mit *Turrican 64* (Arbeitstitel) verläßt Factor 5 das wohlbekannte Terrain der 2D-Action-Spiele und wagt den Sprung in die dritte Dimension. Wie bei *Super Mario 64* soll der Polygonhauptdarsteller mit-

tels einer dynamischen Kamera ins rechte Bild gerückt werden, auch sonst sollen sämtliche Register der Grafik-Features der 64-Bit-Hardware gezogen werden. Betrachtet man die technische Brillanz von *Super Turrican 2* für das SNES, dürfte uns ein wahres Effektfeuerwerk ins Haus stehen. Momentan plant Factor 5 einen Release als 96-MBit-Modul 1998, sobald es erste Bilder gibt, findet Ihr sie auf jeden Fall in Eurer TOTAL! ■



Bald darf Turrican auch auf dem 64-Bitter auf Monsterhatz gehen

Lucky Luke

System: SNES Entwickler: Infogrames Erhältlich: tba



Der coolste Cowboy reitet wieder. Lucky Luke muß die geflohenen Dalton-Brüder wieder hinter Schloß und Riegel bringen. Wie es sich für ein Infogrames-Spiel gehört, werden die Jump&Run-Level durch zahlreiche Knobelaufgaben aufgelockert. Selbstverständlich sitzt Lukes Colt sehr lock-

ker, da es in kleinen Westernkäf-
fern, Gefängnissen und in der Prärie
von Halunken und feindseligen In-
dianern nur so wimmelt. Nach je-
dem abgeschlossenen Level erhal-
tet Ihr ein Paßwort, und dank der
deutschen Bildschirmtex-te bleibt
Euch auch die witzige Story nicht
verborgen.



Da könnt Ihr mal sehen, wie wichtig es ist, das man gelegentlich in die Zeitung schaut. Selbst Lucky Luke nimmt sich diese Zeit, obwohl er keine TOTAL! liebt

Lufia

System: SNES Entwickler: Taito Erhältlich: im Handel

Nach langem Hin und Her hat sich Nintendo of Europe dann doch noch mal dazu entschlossen, Lufia offiziell in Deutschland zu veröffentlichen. Seit Ende Mai sollte das in TI Ausgabe 2/97 mit der Note 1- bewertete Rollenspiel bei uns erhältlich sein. NoE begründet die Verzögerung mit ei-

ner Überarbeitung, bei der noch einige Bugs ausgemerzt wurden.



Rollenspiel-Freunde sollten sich Taitos Lufia nicht entgehen lassen

Nintendo of Europe hat sich entschieden: Lufia ist nun endlich auch bei uns erhältlich

64DD

Während die meisten Spiele-designer das 64DD weiterhin nur als Möglichkeit ansehen, besonders komplexe Spielstände abzuspeichern oder Zusatzdisks mit neuen Leveln für Modulspele herauszubringen (Features, die bei PC-Spielen schon seit Jahren gang und gäbe sind), ist Shigeru Miyamoto der Konkurrenz wieder einmal um Lichtjahre voraus. Seine Ideen für Sim City 64, das derzeit in Zusammenarbeit mit

dem Lizenzgeber Maxis entwickelt wird, schildert er folgendermaßen: Man kann diesmal nicht nur seine eigene Stadt bauen, sondern diese auch als Basis für eine Reihe weiterer Spiele verwenden, die in dieser Metropole stattfinden, z. B. ein Taxi fahren und nach der kürzesten Route suchen, dabei den Verkehrsfunk hören und somit Staus umgehen. Ähnliche Konzepte sollen auch bei Mario Paint 64 Verwendung finden. Ein weiteres Projekt (Die Bezeichnung Spiel würde in diesem Fall kaum zutreffen.) für das

64DD hört auf den Arbeitstitel Cabage. Unter der Leitung von Shigesato Itoi (Mother 3) entsteht ein Programm, das entfernt an Bandais Tamagotchi-Spielzeug erinnert (vgl. TOTAL! 5/97, S. 10) und bei dem es darum gehen soll, Kreaturen zu züchten. In Japan ist das Prinzip der 'virtuellen Haustiere' derzeit überaus angesagt, diverse Computerprogramme und eine nicht enden wollende Flut neuer Tamagotchi-Varianten sind die Folge.



Steht im Mittelpunkt von Miyamotos neuen Ideen - das 64DD

Kurzmeldungen

■ Nachdem die Arbeiten an *Star-Fox 64* abgeschlossen sind, beginnen Teile des Design-Teams mit dem Streckendesign von *F-Zero 64*. Shigeru Miyamoto äußerte sich kürzlich recht zuversichtlich,



F-Zero 64 wird bestimmt einige Überraschungen für Euch bereit halten

daß das Rennspiel noch in diesem Jahr fertig werden könnte. Nach eigenen Angaben liegt sein Hauptaugenmerk z. Z. am meisten auf *Zelda 64*, *Yoshi's Island 64*, *Jungle Emperor Leo* (Kimba, der weiße



Löwe) und *Super Mario RPG 2*, das (ohne Beteiligung von Square) momentan als N64-Modul und nicht als 64DD-Spiel geplant ist.



■ *Kirby's Air Ride* wird zur Zeit massiv überarbeitet. Die Rennsequenz, die eigentlich einziger Spielinhalt sein sollte, wird nur noch ei-



Nach der umfassenden Frischzellenkur tritt Kirby bald auf dem N64 auf

nen Teil des endgültigen Produktes ausmachen, dementsprechend wird natürlich auch der Name des Spiels geändert. Im Endeffekt soll es sich um ein klassisches Jump&Run-/Action-Spiel handeln, bei dem Kirby wie gewohnt seine Gegner aufsaugen und dadurch besondere Fähigkeiten erlernen kann. Schade, aber dadurch wird wohl aus dem angekündigten Streckeneditor nichts werden.

■ Capcoms Zukunft für das N64 ist weiterhin ungewiß. Auf der Tokyo Toy Show zeigte das renommierte Software-Haus keine N64-Spiele; Pressesprecher ließen lediglich verlauten, man befinde sich in der Planungsphase.

■ Die japanische Software-Firma Quest kündigte eine N64-Version ihres klassischen SNES-Strategie-RPGs *Ogre Battle* an!

■ So ganz allmählich bricht Rare ihr Schweigen. Auf einer Konferenz in Amerika durften einige wenige Auserwählte einen einminütigen Film des hochgehandelten Jump&Runs bestaunen. Augenzeugen berichten von einer Mischung aus *Super Mario 64* und Segas *NIGHTS*. Die Grafik soll an das 3D-Abenteuer des Klempners erinnern, wenngleich die Texturen um einiges spektakulärer gestaltet sein sollen.

■ Das Team von *Donkey Kong 64* arbeitet zur Zeit am Leveldesign, weshalb das nächste Affenabenteuer wohl noch etwas auf sich warten lassen wird. Auf der E3 wird es sicherlich schon nähere Infos zu beiden Titeln geben, die wir in der August-Ausgabe an Euch weiterreichen werden.

Test 'N Take

Computer- & Videospiele

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

Nintendo64 299,95

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
Int.Superstar Soccer*	dt	159,95
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
S-VHS Kabel	dt	29,95

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
Casper*	dt	109,95
Claymates	pal	59,95

Cybernator	pal	59,95
Donald Duck Maui M...	dt	129,95
Donkey Kong 1*	dt	69,95
Donkey Kong 2	dt	119,95
Donkey Kong 3	dt	129,95
Dschungel Buch*	dt	69,95
FIFA Soccer '97	dt	119,95
Fievel goes West	us	39,95
Intern.Soc. SoccerDeluxe	dt	119,95
Jimmy Connors Tennis	dt	99,95
Judge Dredd	pal	59,95
Kirby's Fun Pack	dt	119,95
König der Löwen*	dt	69,95
Lemmings 2	dt	99,95
Mario All Stars	dt	59,95
Mario Kart	dt	59,95
Mario Wold*	dt	59,95
Marvel Super Heroes	da	109,95
NBA Live '97	dt	119,95
NHL Hockey '97	dt	99,95
Pac Man 2	dt	99,95
Punch Out	dt	109,95
Secret of Evermore	dt	119,95
Secret of Mana	dt	119,95
Schlümpfe 2 - reisen	dt	129,95



129,95

Star Wars I	dt	59,95
Star Trek Next Gen	pal	69,95
Super Streetfighter 2*	dt	69,95
Terranigma	dt	119,95
Tetris Attack	dt	89,95
Tetris&Dr Mario	dt	59,95
Theme Park	pal	89,95
Toy Story	dt	129,95
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



119,95*



149,95

...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 Zubehörfelle. * Titel war bei
Anzeigenschluß noch nicht erhältlich!

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



399,95



139,95



Kathrin Jardejewski aus Werdohl hat wohl nicht mehr damit gerechnet, daß wir ihren Briefumschlag noch abdrucken ...

Servus!

Vier Jahre Leserbrief e und es ist immer noch kein Ende in Sicht! Das ist auch gut so, denn sonst wüßten wir ja gar nicht, was Euch interessiert, was Euch an der TOTAL! gefällt und was nicht und auf welche Fragen Ihr gerne eine Antwort hättet. Außerdem hätten wir ja dann auch nicht mehr soviel zu tun, und womit sollten wir sonst die kargen Wände unseres Redaktions-Dungeons schmücken, wenn nicht mit Euren unzähligen Bildern und Zeichnungen, die Ihr möglichst nicht auf kariertem Papier malen solltet, falls Ihr sie auf diesen Seiten wiederfinden wollt. Wie üblich bitten wir Euch, Eure Adresse nicht nur auf den Briefumschlägen, sondern auch auf den Bildern und Briefen mit anzugeben (und möglichst Euer Alter). Also ab die Post:

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

So, genug der Vorrede, kommen wir endlich zu Eurer Post. Thema des Monats ist natürlich die überraschende Preissenkung für das Nintendo⁶⁴, die noch wenige Tage zuvor von Nintendo dementiert wurde. Wir haben die ersten Briefe zu diesem Thema in Auszügen abgedruckt, inzwischen erreichten uns noch Dutzende ähnlichen Inhalts. Franz-Josef Holz aus Stuttgart z. B. beschwerte sich telefonisch bei der Konsumentenberatung von Nintendo. Ihm wurde folgendes mitgeteilt: **Alle, die ihr N64 nach Ostern bzw. ab dem 1. April gekauft haben und dies per Rechnungsbeleg bestätigen, erhalten ein „Trostpflaster“ in Form eines N64-Spieleberaters und einer CD mit dem Super Mario 64-Soundtrack. Demnach sind also Erstkäufer, die die von uns stets kritisierte Vorbestellaktion über sich ergehen ließen, von dem Trostpflaster ausgeschlossen – kein Kommentar!**

Preissenkung

Ich gehöre zu den (un)glücklichen Menschen, die eine dieser raren N64-Konsolen schon am 1.3.97 in den Händen halten konnten. Doch was mußte ich mir da letztens in der Fernsehwerbung mit ansehen? Da heißt es so schön, Zitat: „Doppelt soviel Bit, doppelt soviel Spaß.“ Na ja, ist ja schön und gut, dachte ich mir, aber dann kam der Hammer, da stand doch wirklich 299 DM auf dem Bildschirm. Und das zwei Monate nach Erscheinen der Konsole in Europa! Jetzt weiß ich wenigstens, wie veralbert sich die PSX-Besitzer fühlen, bei denen es ganz ähnlich zuging. Ich las in der TOTAL! 4/97, daß das Nintendo⁶⁴ zwar in Japan um 33,3 % im Preis gesenkt werden würde, aber in Europa? Nein, wieso auch! Und weiter las ich, der Grund seien stärkere Produktionssteigerungen, das hätte Big N aber wirklich früher wissen können, da in Deutschland allein 300.000 Vorbestellungen aufgegeben wurden. Wahrscheinlich hatte Nintendo Angst, daß die PSX durch die Preissenkung viele neue Käufer finden würde. Dabei kann man bei dieser Power-Konsole tiefer in die Tasche greifen, aber wer macht das schon gern, da auch die Software für die PSX günstiger ist als für das N64. N64-Games sind aber auch qualitativ besser, meine ich. Mit dieser Meinung stehe ich bestimmt nicht allein da. Was soll's, trösten wir uns damit, daß wir die ersten in Deutschland waren, die dieses Nintendo daheim spielen konnten – und nun haben wir das Nachsehen. Ach, übrigens las ich dann noch in der TOTAL! 4/97, die Preise für die N64-Games würden in Nippon gesenkt werden. Und jetzt vielleicht auch in Deutschland, die Konsole sollte ja auch in absehbarer Zeit nicht günstiger werden. Ich meine, wenn die Konsole so günstig ist wie die von Sony, warum sollten dann nicht auch die Preise der Spiele auf gleichem Preisniveau gehandelt werden, aber ob Nintendo das schafft? Wir erinnern uns an die starke Produktionssteigerung ... wer's glaubt ...

Holger Hofmann, Langensfeld

Ich bin seit zwei Wochen stolzer (?) N64-Besitzer und habe brav meine 550 DM (Konsole, Spiel und RF-Modulator) bezahlt. Doch was muß ich jetzt in der Werbung sehen? „Das superstarke Nintendo⁶⁴ nun für nur noch 299 DM!“ Was denkt sich Nintendo eigentlich dabei, wenn sie erst die treuesten Fans abzocken und dann eine Preissenkung um 100 DM vornehmen, nur um mit der Konkurrenz mithalten zu können? Ist man sich nun doch nicht mehr so sicher, daß das N64 der Renner der Zukunft wird? In diesem Punkt also ist Nintendo keinen Deut besser als Sony!

Andreas Karosser, Bad Feilbach



Erst gab es monatelang überhaupt keine neuen Mega-Man-Bilder, und dann sowas! Das TOTAL!-geniale Werk stammt von Peter Pawlak (16) aus Regensburg

Am 1.5.97 schalte ich nichtsahnend den Fernseher ein. Es läuft gerade eine neue N64-Werbung, doch als sich diese dem Ende neigt, trifft mich der Schlag. Der Grund: die Preissenkung des N64 auf 299 DM. Unglaublich! Big N hat nach zwei Monaten den Preis ihres 64-Bitters gesenkt; da fühlt man sich natürlich veralbert, wenn man sich als treuer Nintendo-Fan gleich zu Beginn das N64 gekauft und dann 100 DM zuviel bezahlt hat. Hat Nintendo wirklich soviel Angst vor Sony?

Roland Glanka

TI: Insgesamt ist der Preiskampf zwischen Nintendo und Sony natürlich erfreulich für alle Videospieler. Andererseits ist die Preissenkung nach nur neun Wochen natürlich ein Schlag ins Gesicht für alle Nintendo-Fans, die sich gleich zu Beginn von ihrem sauer ersparten Geld eine Konsole gekauft haben. Einen Kommentar zu diesem Thema findet Ihr im Editorial dieser Ausgabe.

64DD für alle

Es ist ja nicht zu glauben, daß die Herrschaften von Nintendo of Europe im Grunde genommen gegen das 64DD sind, so habe ich das jedenfalls aus eurem Bericht entnehmen können. Nur weil es für unsere Breiten ein „marketingtechnischer Alptraum“ wäre, sollen wir auf das 64DD verzichten bzw. bis 1999 darauf warten? Bis dahin wird es sicherlich schon Sonys

128er Wundermaschine geben, die das N64 (zumindest in puncto Technik) alt aussehen läßt. Dann wird das 64DD natürlich nicht gerade reißenden Absatz finden. Würde es aber Ende dieses Jahres auf den Markt kommen, wäre es doch sicherlich die Sensation. Denn wenn Shigeru Miyamoto das wahr macht, was er und Nintendo angekündigt haben, könnte Sony gleich einpacken. Sich auf die Verkaufserfolge von Segas 32X zu beziehen und damit das Zögern zu begründen, ist einfach lächerlich, da man das ja wohl kaum mit Nintendo und dem 64DD vergleichen kann. Wenn Nintendo den Mund schon so voll nimmt und eine solche



Von Patrik Wernike (14) und Alexander F. F. (13) stammt diese Coproduktion



„Es ist er, Bilgon (Bayarsaihan, 13, aus Troisdorf)! Hallo!“



Um Deine Frage zu beantworten, Yvonne (Poslon, 17, aus Lobbach): Wir finden Deine Zeichnungen wirklich klasse!

Vorankündigung macht, sollten sich die Herren auch daran halten. Soviel zum Thema 64DD.

Ja, und dann gibt es auch noch andere Kritikgründe an Big Ns Verkaufsstrategie, z. B. der Erscheinungstermin von Wave Race 64. Anfänglich hieß es ja „zum Deutschland-Release des N64“, dann wurde auf „Ende März“ verwiesen und jetzt heißt es Mitte bis Ende April. Ich meine, Nintendo wußte doch sicherlich schon von Anfang an, daß es unmöglich sein wird, das Modul am 1. März auf den Markt zu bringen. Und bis Ende März war bestimmt auch sehr knapp kalkuliert. Was ich sagen will, ist, daß Nintendo dem Kunden von Anfang an reinen Wein einschenken und ihn nicht immer wieder mit neuen Erscheinungsterminen verprellen sollte. Denn wenn man sich gleich auf Mitte April einstellt, gibt es keinen Ärger wegen immer neuer Termine.

Sebastian Schmidt, Karlsruhe

TI: Nun mal immer mit der Ruhe, noch ist bezüglich des 64DD nichts entschieden. Es gibt zwar ein paar Stellungnahmen zu dem Thema, doch wie verlässlich die sind, haben wir in den vergangenen Monaten ja schon öfter feststellen können. Außerdem bietet das 64DD keine verbesserte Technik (noch besser?), über die wirklichen Vorzüge (und Nachteile) haben wir ja nun wirklich ausführlich berichtet. Das aktuelle Gefasel über die sogenannte PlayStation 2 ist derzeit noch völlig unseriös – sicherlich wird es bis zur Jahrtau-

sendwende (in Japan) eine neue Hardware geben, doch zur Zeit ist das alles noch Zukunftsmusik. Bis dato hat noch kein Spieleentwickler Infos zur neuen Konsole, und ganz abgesehen davon bietet bislang noch kein Chip-Hersteller einen 128-Bit-Hauptprozessor an. Es stellt sich also die Frage, wie eine Firma mit einer nicht existenten CPU eine Konsole designen will.

Thema Termine: Es ist in der Tat recht frustrierend, daß man in Deutschland nie definitive Veröffentlichungstermine für Spiele erhält – im Gegensatz zu den USA und Japan, wo sie schon Wochen vorher auf den Tag genau bekanntgegeben werden. Wave Race 64 hingegen wurde verschoben, da Nintendo die wenigen N64-Spiele gleichmäßig über mehrere Monate verteilen wollte und *Shadows of the Empire* aufgrund des Kinostarts der *Star Wars – Special Edition* von April auf März vorgezogen wurde. Gut, im September hieß es noch, beide Spiele seien zum Start erhältlich, aber was man von solchen Ankündigungen zu halten hat, ist hinlänglich bekannt.

Kurze Biographie

Shigeru Miyamoto, nach schier unzähligen Meisterwerken im Videospielmärkte aus den Köpfen aller (Nintendo-)Spieler nicht mehr wegzudenken, wurde vor allem bekannt durch seine Kreativität in vielen Genres des Videospiels, seinen „siebten Sinn“ für etliche neue Einfälle, Ideen, Neuerungen ... Ansprechen der Spieler ... Erfinden von Mario und Donkey Kong ... und seine Unfehlbarkeit! (?) Halt!!! Genau hier frage ich mich, wie ein Mann, auf den diese Beschreibungen beileibe zu treffen, nach einem gerade vollendeten Meisterwerk wie *Super Mario 64* ein Spiel abliefern kann, welches vor allem die letzte positive Kritik in Frage stellt. Die Rede ist von *Mario Kart 64*. Mich stört es zwar weniger, daß Koopa durch Wario ersetzt wurde, jedoch frage ich mich nach eurer Aussage über die *Rainbow Road*, wie er nur auf die Idee kommen konnte, die Länge der Strecke so zu übertreiben und gleichzeitig noch ein absolut unnötiges Gelände an den Streckenrand zu setzen?! Und das, wo er doch sicherlich die positive Kritik der *Rainbow Road* des Vorgänger-Moduls aufgrund des hierbei auftretenden genialen Nervenkitzels kennt.

(Wo ist nur die Adresse geblieben?)



Herzlichen Glückwunsch nachträglich zum 18ten Geburtstag, Kai-Uwe!

TI: Von einem japanisch designer eine Aussage zu ziehen Frage zu entlocken, schwieriger als von Kohl ur konkrete Konzepte zur Sicht der Renten zu erwarten. Julian meint z. B., Miyamoto wollte der Konkurrenz nicht elf gelungenen Strecken monstrieren, daß er a schlechte Kurse designer kann ...

Im allgemeinen geht der Trend in Japan derzeit hin zu einfachen Spielen. (Die Programmierer von *International Superstar Soccer 64* habe spielsweise den Schwierigkeitsgrad des Spiels für den Westen angehoben.) Das Gelände eine Last-Minute-Entscheidung (vielleicht ja Miyamoto *Rainbow Road* möglicherweise als zu schwer, so daß kurz vor Schluß noch das Gelände dazuprogrammiert wurde. Und da der Veröffentlichungstermin des Spiels (14.12.96) nicht mehr verschoben werden durfte, konnte das MK 64-Team nicht mehr für die nötige Feinabstimmung sorgen.

Ein anderer Aspekt: Miyamoto ist als Produzent (!) für die Oberaufsicht von über zehn Spielen pro Jahr zuständig. Man kann davon ausgehen, daß er an Projekten erfahrener Teams weniger beteiligt ist als bei anderen – abgesehen von Titeln, die ihm persönlich besonders am Herzen liegen, wie *Super Mario 64* oder *Zelda 64*.

Man kann es nicht jedem recht machen ...

Als ich in Ausgabe 3/97 den Test zu *Super Mario 64* sah, traf mich fast der Schlag. Nur eine 1? Das darf ja wohl nicht wahr sein. Glaubt Ihr allen Ernstes, daß *Yoshi's Island* mit einer 1+ besser sein soll? Ich habe beide durchgespielt und bin der Meinung, daß SM 64 eine 1+++ verdient hätte. YI ist meiner Meinung nach eines der langweiligsten Spiele überhaupt.

Sven Eichelberg, Herbolzheim

TI: Mamma mia, wer hätte gedacht, daß dieser Brief kommt? Nun, natürlich jedes Redaktionsmitglied der TOTAL! Also, here we go (again):

Yoshi's Island erschien zum Ende der SNES-Blütezeit und ist das bestdesignte 2D-Jump&Run überhaupt. Besser und ausgereifter konnte und wird es in diesem Genre auf dem SNES nicht mehr werden. Die einzelnen Features, die zu dieser Ausnahmewertung geführt haben, wollen wir an dieser Stelle nicht noch einmal aufzählen. (Tetris für Game Boy hat übrigens ohne Zweifel auch eine 1+ verdient!)



Wow, welch ein Bild!
(Von Eduard Kasper, 15, aus Altenkirchen)

Super Mario 64 ist ebenfalls eine Klasse für sich und gilt nicht ohne Grund als das derzeit beste Spiel der Welt, nicht nur als das beste 3D-Jump&Run. Warum es dennoch „nur“ eine 1 bekommen hat? Weil die N64-Spiele noch in den Kinderschuhen stecken und Miyamoto selbst gesagt hat, daß er unzählige Ideen in diesem ersten Spiel für die neue Konsole noch nicht verwirklichen konnte. Spätestens wenn sich die N64-Ära irgendwann nach der

Dem Nachwuchs eine Chance!
Katharina Kraus (9)
zählt zu unseren jüngsten Zeichner(inne)n.
Grüße nach Lorsch!



Ja, und seit dem 2.5.97 ist es in der Bundesrepublik auch billiger ...
(Das Bild stammt von Daniel Sneijers, 13)



Daniela Heinrich aus Kelsterbach ist zwar erst 15, aber auch schon eine unserer Kunstvetran(inn)en

Jahrtausendwende einmal dem Ende zu neigt, wird uns Miyamoto sicherlich mit einem perfekten 3D-Jump&Run überraschen – da werden wir dann auch gern mal wieder eine Ausnahme bezüglich der Note machen.

PS: Auf welche Note sollen wir denn Super Mario Bros. 3 abwerten? Denn das ist zwar das beste NES-Spiel, aber im direkten Vergleich mit Super Mario 64 sieht es ja ganz schön alt aus, oder? Ist es Dir eigentlich schon mal passiert, daß Du eine Eins in der Schule hattest, und Deine Arbeit zwei Jahre später abgewertet wurde, weil dann jemand eine bessere geschrieben hatte?

N64-Technik

In eurem TOTAL!-Sonderheft schreibt ihr über das Z-Buffering des N64: „Beim N64 ist mit Ploppereien Schluß. Pixelgenau tauchen die 3D-Landschaften nun auf ...“ Hahaha, schön wär's! Daß die Landschaften nicht ploppen, ist zwar schön, aber gerade bei kleineren Objekten, wie die Münzen in SM 64, ist davon überhaupt nichts zu sehen. Die Münzen ploppen wie sie wollen auf den Bildschirm, besonders bei Unterwasser- oder Flugmützenleveln. Beim Bowser-Kampf ist das etwas anders, wieso, weiß ich auch nicht.

Wieso gibt es eigentlich Grafikfehler? Ist der Rechner überfordert, oder liegt das an der schlampigen Programmierung, daß z. B. auf einmal eine Mauer verschwindet bzw. durchsichtig wird?

Sebastian Schmidt, Karlsruhe

TI: Für die Objekte haben die Programmierer offensichtlich einen Entfernungparameter definiert, nach dem die Objekte (aber eben nicht die Landschaften) auftauchen. Zum einen hat das den Vorteil, daß sie den Polygon-Count besser unter Kontrolle haben und das Spiel bei vielen Objekten nicht anfängt zu ruckeln, zum anderen würden die Sprites bei großer Entfernung ohnehin zu einem unansehnlichen Pixelbrei verschwimmen. Beim Bowser-Kampf besteht der Hintergrund

nur aus wenigen Polygonen, so daß die auf dem Bildschirm zu sehende Menge nie einen bestimmten Wert überschreiten kann.

Grafikfehler gibt es doch schon immer, nur wirken sie sich bei 3D-Spielen offensichtlicher aus. Bei klassischen 2D-Spielen kommt es hingegen „nur“ zu Flackereien, ruckelndem Scrolling oder einer allgemeinen Verlangsamung des Spiels. Die Fähigkeiten der Programmierer spielen dabei natürlich auch eine Rolle. Daß bei SM 64 öfter mal eine Mauer verschwindet, liegt an der enorm aufwendigen, freien „Kameraführung“. In einem dreidimensionalen Raum ist es unglaublich kompliziert, eine perfekte Kollisionsabfrage zu programmieren. Vor SM 64 hat es noch niemand gewagt, das überhaupt zu versuchen.

Besser gut geklaut, als ...

Als ich heute euer Schwestermagazin **neXt Level** las, wurde ich ziemlich sauer. Dort erfuhr ich, daß Sony doch glatt den Analogstick des Nintendo 64 inklusive des Rumble Paks klate. Natürlich hat das neue Joypad der PlayStation gleich zwei Analogsticks, denn es soll ja auch besser als das N64-Pad sein. Da fragt man sich natürlich, was das soll. Eigene Ideen scheint Sony ja nicht zu haben. Als ich dann noch las, daß Acclaim Turok für die PlayStation umsetzt, war das Maß endgültig voll. Langsam mache ich mir als Nintendo-Fan richtig Sorgen. Viele gute Ideen von Nintendo werden von Sony gnadenlos übernommen. Wenn das so weitergeht, geht Nintendo sicherlich bald unter, zumal das N64 in Japan für Nintendo-Verhältnisse fast schon ein Flop ist. Kann man sich als Nintendo-Fan überhaupt noch Hoffnungen machen? Dazu muß ich noch sagen, daß ich absolut für die Module bin. Man sieht ja an den bisher erschienenen N64-Titeln, daß man keine CDs braucht, um Spitzentitel spielen zu können. Ich hoffe wirklich, daß sich die Zeiten für Nintendo wieder bessern, den Japanern endlich die Augen aufgehen und Nintendo wieder Marktführer in Japan wird. Sony hat das mit dieser Klauerei meiner Meinung nach nicht verdient

Patrik Willie, Saarbrücken

TI: Na und, soll die Konkurrenz doch Ideen „klauen“, das ist für Nintendo schließlich nur ein Ansporn, den anderen immer einen Schritt voraus zu sein. Konkurrenz belebt bekanntlich das Geschäft. Ein kleiner Denktzettel tut der Chefetage von Nintendo in Japan sicherlich ganz gut – das zeigt auch deutlich, daß man sich keinesfalls auf den Lorbeeren vergangener Jahre ausruhen kann.

Verbesserte Umsetzungen

TOTAL!

LESERSPIEGEL

Teil 39



Links: Bei Benjamin (15) und Florian (14) Hörder aus Bad König hat sich in nur einem Jahr Nintendo-Fantum ein

beachtlicher Stapel Spiele und TOTAL!s angesammelt – alle Achtung! (Haben wir da zwischen den Magazinen etwa Fremdpublikationen entdeckt?!) Witzig war übrigens auch der Game-Boy-Briefumschlag, der allerdings mit keinem handelsüblichen Spiel kompatibel war. P. S.: Um Himmels Willen, was ist denn das für ein T-Shirt?! Vorsicht, sonst wirst Du noch indiziert!

Rechts: André Adler aus Syke-Barrien (rechts) und sein namenloser Freund versetzen den sympathischen und sonst so tapferen Sanitärinstallateur in Angst und Schrecken. Zu den drei Fragen im beiliegenden Brief gibt es allerdings seitens Nintendo noch keine Infos.

1. Warum sieht bei der japanischen Version von Super Mario 64 der Levelgang (das Gemälde) von Level 3 ganz anders aus als in der Euro-Version? Hat man noch mehr Grafiken geändert? Und warum? Kommt so etwas häufig bei Spielen vor, oder ist SM 64 eine Ausnahme?
2. In der japanischen Version von SM 64 gibt es ja nur japanische Texte, und das Spiel verbraucht 64 MBit Speicher. In der Euro-Version gibt es deutsche, englische und französische Texte. Dies zusammen müßte doch eigentlich mehr Speicherplatz verbrauchen.

Alexander Woeckel, Oberhausen

TI: 1. Das angesprochene Bild ist die einzige grafische Änderung bei Super Mario 64. Allerdings wurden noch eine ganze Reihe von Soundeffekten integriert, z. B. das „Hello!“ beim Einschalten, die Sprache der Prinzessin in der Intro, das „So long, Bowser!“ bei den Bowser-Kämpfen, sowie einige andere Ausrufe. Ausnahmsweise kommt man also hierzulande einmal in den Genuß einer verbesserten Version. Nachträgliche Änderungen sind höchst selten. Nintendo bestand z. B. für die japanische Version von Shadows of the Empire auf einer Überarbeitung der Steuerung in den First-Person-Leveln. Außerdem nahm Konami an der Version von International Superstar Soccer 64 noch einige Verbesserungen im Technikbereich (z. B. weniger Ruckeln) vor. 2. Gut beobachtet! Allerdings muß ein Programm ja nicht den vollen Speicherplatz des Moduls nutzen. Speicherbausteine gibt es nur in bestimmten Größen bzw. die

Massenproduktion von bestimmten Größen spart Kosten. PilotWings 64 nutzt z. B. nur zirka 56 der 64 MBit, die Produktion eines speziellen 56-MBit-Speicherbausteins würde teurer sein. Somit ist auf den meisten Modulen also noch genügend Platz für zusätzliche Bildschirmtexte – allerdings nicht bei Wave Race 64, bei dem die PAL-Version nur deutsche und englische, nicht aber französische Texte enthält.

Was ist eigentlich mit Sega los?

Ich höre weder in Zeitschriften noch in der TV-Werbung Neues vom Saturn. Kann es der Saturn eigentlich mit der PlayStation, geschweige denn mit dem N64 aufnehmen?

Volker Scholz, Heppendorf



Wir vermuten, daß Manuela Poleno (14) aus Fünfhausen Anime-Fan sein könnte



Mowgly ist ein seltener Gast auf diesen Seiten
(von Roland Fechter aus Hagen)

TI: Sega ist mit dem Saturn weltweit enorm ins Hintertreffen geraten. In Japan kann Sega zwar noch ganz gut mit Nintendo und Sony mithalten, in Europa und den USA ist der Saturn aber nur noch ein Nischenprodukt. Dementsprechend nimmt die Software-Unterstützung auch immer mehr ab, das fast vollständige Fehlen von Werbung tut ein übriges. Da der Saturn im Vergleich zur PlayStation extrem kompliziert zu programmieren ist, geben sich viele Software-Entwickler auch keine sonderliche Mühe, so daß Saturn-Spiele im direkten Vergleich zu den PlayStation-Varianten oftmals deutlich schlechter aussehen. Dadurch entsteht allgemein der Eindruck, daß der Saturn weniger leistungsfähig ist, was aber überhaupt nicht den Tatsachen entspricht. Sega-eigene Produkte wie Panzer Dragoon Zwei, Sega Rally, Virtua Cop 2 oder Virtua Fighter 2 stellen das eindrucksvoll unter Beweis.

Modul-Fragen

1. Könnte es für die N64-Spiele auch Zusatzchips geben (wie z. B. den SuperFX-Chip)?
2. Können auf dem N64 Spiele mehr als 96 MBit haben?

Alex

TI: 1. Natürlich, das ist ja gerade einer der Vorteile von Modulen. Momentan bestehen noch keine konkreten Pläne für Zusatzchips, einen Beschleunigerchip für 3D-Grafik wie beim SNES hat das N64 nicht nötig. Aber es gibt ja auch noch andere Möglichkeiten. Japanische NES-Module von Konami enthielten seinerzeit z. B. einen zusätzlichen Soundchip.
2. Zelda 64 wird bekanntlich mindestens 128 MBit haben, die Modulgröße wird nur durch die Kosten für Speicherbau-

steine begrenzt. Für SNKs Neo•Geo (eine bei uns recht unbekannte Konsole) gibt es Module mit über 300 MBit – allerdings kosten die auch über 300 DM.

Big Bpjs is watching you!

Was ist bei den Quake- und Duke Nukem-Versionen für das N64 anders, als bei den PC-Versionen?
Marc, Saarlouis

TI: Bei den ganzen N64-First-Person-Shootern, bei denen es sich um Fortsetzungen, Umsetzungen, Updates oder ähnliches von indizierten PC-Spielen handelt, dürfen wir aus bekannten Gründen nicht auf die Vorgänger, Originale, Vorbilder usw. ein-

gehen. Es ist zwar etwas frustrierend, beispielsweise bei Doom 64 so tun zu müssen, als hätte es nie ein Spiel ähnlichen Namens gegeben, aber daran können wir auch nichts ändern. Na gut, wir könnten es einmal versuchen – auf die Gefahr hin, uns dann von einem mißgünstigen Mitbewerber verklagen zu lassen. Aber das halten wir nicht für so sinnvoll.

Das Mario Kart 64-Debakel

Ich bin ein riesiger Mario Kart-Fan, und als solcher habe ich natürlich die Japan-Version von Mario Kart 64 – Gott sei Dank, kann ich jetzt sagen. Da ich des Japanischen überhaupt nicht mächtig bin, habe ich mir die US-Version gekauft – eine Katastrophe! Die Stimmen sind absolut grauenhaft, besonders die von Toad und der Prinzessin sind völlig unpassend bis lächerlich. Wario hat eine Stimme wie ein kleines Kind verpaßt bekommen, sein markantes Lachen klingt jetzt wie ein heiserer Papagei. Was denkt sich Nintendo dabei, so ein gutes Spiel so zu verhunzen? Ich hoffe, daß die deutsche Version nicht genauso katastrophal wird wie die US-Fassung.



Phil (14) weiß im Gegensatz zu uns bestimmt seinen Nachnamen

Reinhard Rommel, Hannover

TI: Die deutsche Version ist die US-Fassung – nur langsamer und mit PAL-Balken! Nicht einmal die Optionsmenüs wurden über-

setzt. Das beste, was man über die geänderten Stimmen sagen kann, ist: Wenn man das Original nicht kennt, stört es nicht allzusehr. Laut Nintendo of America waren die Originalstimmen für den US-Markt zu kindisch – was an dem Ergebnis nun soviel cooler sein soll, weiß wohl keiner so recht zu sagen.

Es macht uns übrigens keinen Spaß, ständig den Lesern unter die Nase zu reiben, daß wir in Deutschland mit billigen Umsetzungen abgespeist werden. Allerdings ist es wirklich nicht einzusehen, daß die Verantwortlichen bei Nintendo of Europe nicht die Courage haben, gegenüber der Chefetage in Japan durchzusetzen, daß die PAL-Umsetzungen wenigstens mit einem Mindestmaß an Aufwand produziert werden. Wir würden uns wirklich freuen, wenn sich Big N demnächst auf den eigenen hohen Qualitätsstandard der vergangenen Jahre besinnen würde.

Rumble Pak vs. Controller Pak

Kann das Rumble Pak auch Spielstände abspeichern? Denn sonst müßte man ja die Paks mitten im Spiel austauschen, um abzuspeichern.

Oliver Biba, Hamminkeln



Hallo, Dirk Itter (?) aus Berlin! Die FIFA 64-Frage hat sich ja mittlerweile geklärt

TI: Nein, das ist ein Problem. Ein Spiel kann entweder das Rumble Pak oder das Controller Pak unterstützen, beides geht nicht. Nintendos Richtlinien für Entwickler verbieten den Austausch der beiden Adapter während des Spielens. Solange interne Batterien für N64-Module für unabhängige Entwickler (die sogenannten Third-Parties) nicht billiger werden, werden also nur Nintendo-eigene Spiele das Rumble Pak nutzen können; oder es gibt gar keine Speicheroption.



Und da haben wir nun schon die dritte „Zeichnung des Monats“ in diesem Monat – wir konnten uns halt nicht entscheiden. Diese ist von Emrah Erkilig (14) aus Berlin

TOTAL!**N64**

REPORTAGE

Duke Nukem 64

DUKE NUKEM 64

Mit *Turok - Dinosaur Hunter* hat Iguana Entertainment gezeigt, daß Nintendos 64-Bit-ter die ideale Plattform für First-Person-Shooter ist. *Doom 64*, das wir Euch in der vergangenen Ausgabe vorgestellt haben, ist der zweite Vertreter des beliebten Genres. Doch schon bald erscheint ein weiterer Stern am Actionhimmel. *Duke Nukem 64*, an dem die britische Spieleschmiede Software Creations momentan arbeitet, soll noch im Herbst dieses Jahres auf den Markt kommen.

Aliens haben die Erde überfallen und setzen alles daran, selbige möglichst schnell in Schutt und Asche zu legen. Euer Abenteuer beginnt in dem beinahe völlig zerstörten Los Angeles. In den Ruinen macht Ihr Jagd auf schwerbewaffnete Außerirdische. Später verschlägt es Euch in einen von Aliens besetzten Gefängniskomplex und so-

gar auf eine Raumstation.

Euer Held kann springen, schwimmen und nach oben und unten schauen. In den komplex angelegten Stages gibt es Aufzüge, Bewegungsmelder, Falltüren und auch Überwachungskameras, mit deren Hilfe Ihr Eure Widersacher ausfindig machen könnt. Außer mit den handelsüblichen Handfeuerwaffen wie Colt, Schrotflinte und Maschinengewehr, kann Duke den Aliens sogar mit Handgranaten, Plasmakanonen, Schrumpfstrahlern und Eisgeschossen zusetzen. Besonders originell ist das Anbringen von Laser-gesteuerten Sprengsätzen an den Wänden, die explodieren, sobald sich ihnen ein Alien nähert. Neben dem packenden Einspieler-Modus wird es eine Multiplayer-Option geben. Via horizon-

SCHICKE DIE ALIENS DIREKT IN DIE HÖLLE

tal und vertikal geteiltem Bildschirm können so bis zu vier Spieler gegeneinander antreten. Austragungsorte für die sogenannten Deathmatches sind speziell designte Areale, in denen sich die Teilnehmer verstecken und ihren Widersachern auflauern können. *Duke Nukem 64* sollte von *Doom 64* und *Hexen 64* als Konkurrent ernstgenommen werden. Die Entwickler von Software Creations gehören zu Nintendos Dream Team. Neben dem First-Person-Shooter arbeiten die Programmierer an einem 64DD-Entertainment-Projekt namens *Creator*, über das sich Nintendo bislang noch in Schweigen hüllt. Das Deutschland-Release von *Duke Nukem 64* ist für das vierte Quartal dieses Jahres geplant, wir halten Euch wie immer auf dem Laufenden.

Klaus Kock/fb

SCHNAPPT ES EUCH!

TOTAL!

ABO



Jeder, der TOTAL! abonniert, **spart** nicht nur knapp **10 DM** im Jahr, sondern auch den **Weg** zum Zeitschriftenhändler! Außerdem habt Ihr so **Monat für Monat** die brandheißen **Infos** zu aktuellen Nintendo-Spielen **zwei Tage früher** als alle anderen und obendrein per Post frei Haus (Versandkosten übernimmt der Verlag). Ein Abonnement lohnt sich also ganz bestimmt!

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:
04 51/490 41 58

ABO • ABO • ABO • TOTAL! • ABO • ABO • ABO

Ja, ich bestelle die kommenden 12 TOTAL!-Ausgaben im Abonnement zum Preis von nur DM 72,- (Inland) bzw. DM 120,- (Ausland).

Bequem und bargeldlos durch **Bank-abbuchung/Lastschriftverfahren**

BLZ

Kont.

Geldinstitut

Unterschrift

☐ **Euro-Scheck** zur Verrechnung
(Unbedingt Kontonummer angeben!)

☐ Gegen **Rechnung** Bitte keine
Vorauszahlung leisten!
Rechnung abwarten!

Vorname, Name:

Straße, Hausnummer:

PLZ, Ort:

Datum, Unterschrift:

(Bei Jugendlichen unter 18 Jahren Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

Garantie: Ich weiß, daß ich diese Bestellung innerhalb von 10 Tagen schriftlich beim Verlag widerrufen kann. Zur Wahrnehmung der Widerrufsfrist genügt die Absendung innerhalb von 10 Tagen (Poststempel). Die Kenntnisnahme dieses Hinweises bestätige ich durch meine zweite Unterschrift.

Datum, Unterschrift:

(Bei Jugendlichen unter 18 Jahren Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

N64

1-4 Spieler (simultan)

Nintendo

ab Sommer '97

Vor exakt vier Jahren überraschte Nintendo mit einer revolutionären Neuerung Super-Nintendo-Spieler auf aller Welt. Von der englischen 3D-Kultschmiede Argonaut entworfen und von Nintendo in die Tat umgesetzt, sprach die Videospielewelt vom Super FX. Der kleine clevere Helfer-Chip sollte dem SNES den Eintritt in die schöne neue Welt der 3D-Polygone beschern.

Doch keine Hardware-Revolution ohne entsprechende Software. Auf der Januar-CES in Las Vegas präsentierte Nintendo mit viel Pomp den neuesten Helden aus der Hit-Feder Shigeru Miyamotos: Star-Foxs Fox McCloud. Als Anführer einer Verteidigungsstaffel von Raumjägern mußte das furchtlose Fuchs-Geschwader dem Affen-Bösewicht Andross das Fürchten lehren und den Heimatplaneten Corneria retten. *StarFox* bestach neben der damals neuen 3D-Grafik durch brillante Spielbarkeit und rei-

Die vielen Zwischensequenzen sind beinahe filmreif. Der Einsatz startet von Eurem Mutterschiff Great Fox



STAR FOX

henweise neue Ideen im Shoot'em-Up-Genre. Zwei Jahre später, im Januar 1995, zeigte Nintendo auf der CES den zweiten Teil des Spektakels – mit Hilfe eines schnelleren FX-Chips sollte der drohenden 32-Bit-Gefahr Paroli geboten werden. Doch wie so oft kam alles anders: *StarFox 2* verschwand von der Erdoberfläche und ward nie wieder gesehen. Doch Fox McCloud tauchte wieder auf. Schon auf der ersten Präsentation des Nintendo⁶⁴ in Japan Ende 1995 wurden erste Ausschnitte aus *StarFox 64* gezeigt, ließen jedoch Ballerfans angesichts allzu schlichter Grafik und mit viel Nebel gespickt kalt.

Erst auf der Shoshinkai-Messe im November 1996 in Tokyo wurde *StarFox 64* in einer fast fertigen Version gezeigt – und begeisterte die Massen mehr noch als *Mario Kart 64*. Bei dieser Gelegenheit ließ Nintendo den Vorhang für das neueste Gimmick fallen, das Rumble Pak. Mit rappendem Force Feedback gerüstet konnten wir uns jetzt, ein halbes Jahr später, endlich mit dem japanischen *StarFox 64* auf in den Kampf stürzen und die Frage klären, ob Nintendo ein weiterer Software-Meilenstein geglückt ist.



Der gleißende Lichtkegel ist der Einstieg zu einem atemberaubenden Bonuslevel. Die dort zu sehenden Effekte werden Euch die Sinne schwinden lassen

DAS SPIEL

Wer von *StarFox 64* die langerwartete Fortsetzung des ersten Teils auf dem SNES erwartet, wird etwas enttäuscht sein. Offensichtlich war Shigeru Miyamoto mit der 16-Bit-Inkarnation der Abenteuer seines Fuchses nicht ganz zufrieden – *StarFox 64* ist also keine Fortsetzung, sondern das *StarFox*, wie es ursprünglich im Kopf des Maestro herumspukte. Recht vertraut wird Kennern des Originals daher auch die Geschichte vorkommen: Der böse Affen-General Andross bedroht mit seinen

Schergen den Heimatplaneten der „Guten“, Corneria. Fox und seine Truppe patrouillierte als eine Eingreiftruppe in Diensten des Guten mit Ihrem Mutterschiff „Great Fox“ durch die Weiten des Alls, als eine Nachricht von Corneria eintrifft: Der Planet wird angegriffen, Hilfe ist gefordert.

In brilliant choreographierten, filmreifen 3D-Sequenzen wird die Geschichte erzählt und gezeigt, wie Fox McCloud und seine Geschwader-Kumpane Slippy, Falco und Peppy zur Rettung Cornerias starten. Nachdem die Hauptdarsteller in Bild und Wort eingeführt wurden, beginnt über Wasser die beein-

In Deutschland wurde die SNES-Version von *StarFox* unter dem Namen *StarWing* veröffentlicht



druckendste Effekt-Schlacht der Videospiel-Geschichte: Kaum hat man sich vom Anblick der Spiegelungen im Wasser erholt, peitschen schon die ersten Laser durch das aufgewühlte Wasser auf die Gegner zu. Auf Anhieb perfekt erscheint die Analog-Steuerung. Euer Arwing Fighter steuert sich wie ein Traum (und um Längen besser als die 16-Bit Variante). Schnell gefunden sind die Haupt-Buttons für den Laser und die in einem gigantischen Explosions-Kristall verpuffende Smart-Bombe. Längeres Drücken des Laser-Buttons lädt den Schuß auf und schießt sich zielsuchend auf die dem Fadenkreuz nahegelegenen Gegner ein. Trifft dieser Supercharge-Schuß einen Gegner, breitet sich eine Explosions-Aura aus und reißt andere Feinde mit in den Untergang. Natürlich läßt sich der normale Laser auch wieder verdoppeln und in insgesamt zwei Stufen aufrüsten. Etwas komplizierter kommen die anderen Buttons daher: Drückt Ihr Z oder R legt

vermittelt auf. Neben den Freiflug-Abschnitten und diesen Story-Elementen, die extrem gut in das Spiel eingeflochten sind und immer wieder für willkommene Abwechslungen während der Shoot 'em-Up-Action sorgen, wechselt Ihr in drei Abschnitten sogar komplett das Fahrzeug. Das Mutterschiff des Fox-Geschwaders hat neben den Arwings auch einen Panzer und sogar ein U-Boot an Bord. Besticht der Unterwasser-Level im U-Boot durch in der Videospielwelt noch nie dagewesene Lichteffekte, erschlagen die Panzer-Level den Spieler durch die perfekt ausgeklügelte Steuerung und einen sehr beeindruckenden Tiefeneffekt der vorbeirasselnden Landschaft. Die spielerischen Innovationen der Panzer-Level finden ihren Höhepunkt in der Verfolgungsjagd eines gegnerischen Zuges (ja, ein echter Zug auf Schienen), die entweder mit einem Endgegnerkampf, oder durch geschicktes Umstellen von einer Weiche im Crash des Zuges endet.

64

Lange Jahre war es still um FoxMc Cloud und seine tierischen Kumpane. Nach dem famosen Debüt des Weltraum-Helden auf dem SNES war lange Zeit ein zweiter Teil in Aussicht. Doch Shigeru Miyamoto und seine Truppen brauchten 64 Bit, um der Weltraum-Oper neues Leben einzuhauchen.

sich der Arwing auf die Seite, triggert Ihr einen der beiden in schneller Folge, dreht sich das Schiff um die eigene Achse und hat für wenige Augenblicke einen Schutzschild. Mit den C-Buttons bremst und beschleunigt Ihr für kurze Zeit, schaltet zwischen Cockpit- und Außenansicht um und empfangt Funkprüche vom Mutterschiff. Zuguterletzt beherrscht der Arwing auch noch diverse Looping-Varianten, die etwas kniffliger auszulösen sind. Wichtig werden die Looping-Fähigkeiten des Raumjägers bei einigen Endgegnern und in mehreren Leveln, in denen Ihr völlig frei fliegen könnt. Zwar ist der Großteil des Spiels wieder aus Leveln mit vorgegebener Flugroute aufgebaut, in einigen seid Ihr allerdings ganz alleine auf Euch gestellt und fliegt frei in einer großen Arena.

In einem dieser Level trifft Ihr während eines wilden Luftkampfes um die Verteidigung einer Station auf ein feindliches Piraten-Geschwader unter der Führung eines Fuchses. Genauso, wie die Piraten während des Spiels noch öfter auftreten, wird das Schicksal von Fox McClouds Vater geklärt und auch Fox' Freundin taucht un-



Andross sieht unglaublich beeindruckend aus – aber wir wollen Euch nicht zuviel von ihm verraten

Der Zug-Level ist nicht der einzige, der mehrere Wege und Strategien zuläßt. Im Gegensatz zum ersten StarFox sind Eure Begleiter nicht nur lästiges Kanonenfutter, sondern für ganz bestimmte Aufgaben zu gebrauchen. So müßt

Ihr Slippy beschützen, um am Ende eines Levels beim Kampf gegen Riesenmonster eine Energie-Anzeige beim Bösewicht zu bekommen, Peppy ist als Geheimdienst-Spezialist darauf geübt, Euch Tips zu geben, wann Abzweigungen in den Leveln versteckt sein könnten. Im Vergleich mit dem Vorgänger, in dem Ihr nur durch das Schwarze Loch Hyperraumsprünge in andere Level machen konntet, ist der Level-Ablauf in StarFox 64 völlig

Im U-Boot-Level müßt Ihr neben der normalen Schußwaffe regelmäßig Leuchttorpedos abfeuern, da es unter Wasser sehr dunkel ist. Der Panzer besitzt Düsen, die ihn bei Bedarf abheben lassen



AUSGEFUCHST



Nur wenn Frosch Slippy Toad noch dabei ist, erhaltet Ihr auch Infos über die verbleibende Energie der Endbosse





In diesem Level müßt Ihr Euer ganzes Können zeigen. Zwischen- durch erhaltet Ihr immer wieder Funksprüche von Fox' Freundin

Wer von *StarFox 64* die langerwartete Fortsetzung des ersten Teils auf dem SNES erwartet, wird etwas enttäuscht sein. Offensichtlich war Shigeru Miyamoto mit der 16-Bit-Inkarnation der Abenteuer seines Fuchses nicht ganz zufrieden – *StarFox 64* ist also keine Fortsetzung, sondern das *StarFox*, wie es ursprünglich im Kopf des Maestro herumsprukete. Recht vertraut wird Kennern des Originals da-

her auch die Geschichte vor- kommen: Der böse Affen-Ge- neral Andross bedroht mit sei- nen Schergen den Heimat- planeten der „Guten“, Corne- ria. Fox und seine Truppe pa- trouillierte

als eine Eingreiftruppe in Dien- sten des Guten mit Ihrem Mut- terschiff „Great Fox“ durch die Weiten des Alls, als eine Nachricht von Corneria ein- trifft: Der Planet wird angegrif- fen, Hilfe ist gefordert.

In brilliant choreographierten, filmreifen 3D-Sequenzen wird die Geschichte erzählt und ge- zeigt, wie Fox McCloud und seine Geschwader-Kumpane Slippy, Falco und Peppy zur Rettung Cornerias starten.

Nachdem die Hauptdarsteller in Bild und Wort eingeführt wurden, beginnt über Wasser die be- eindruckendste Effekt-Schlacht der Videospiel- Geschichte: Kaum hat man sich vom Anblick der Spiegelungen im Wasser erholt, peitschen schon die ersten Laser durch das aufgewühlte Wasser auf die Gegner zu. Auf Anhieb perfekt erscheint die Analog-Steuerung. Euer Arwing steuert sich wie ein Traum (und um



In einer schönen Zwischen- sequenz seht Ihr wie der Panzer aus dem Mutterschiff ausgeladen wird

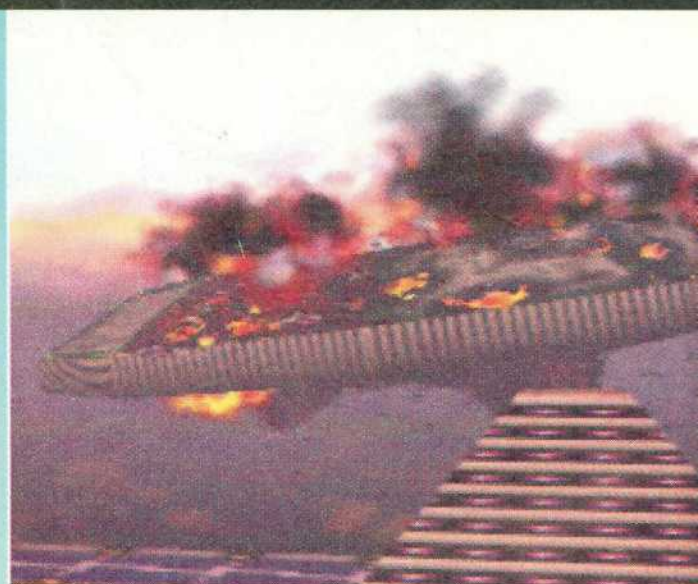


Ob Ihr nun die japanische oder die englische Ver- sion von *StarFox 64* in die Finger bekommt, beide bestechen neben einem grafischen Effektfeuerwerk mit noch nie Dagewesenem und Unmengen von Sprache. Wenn *Mario 64* und *Wave Race 64* nur an- deuteten, daß Miyamoto das ge- sprochene Wort liebt, wird die film- reife Handlung in *StarFox 64* durch 23 Minuten exzellenter Sprache von über 20 Charakteren erzählt. Mit dieser Menge Sprache und den ausgeklügelten 3D-Cut-Scenes be- weist Nintendo sehr beeindruckend, daß das Medium Modul der CD in allen Belangen Paroli leisten kann – immer vorausgesetzt, daß die Programmierer wissen, was sie tun.

EIN BLICK HINTER DIE TECHNISCHEN KULISSEN

StarFox' Sound nimmt in der eng- lischen Version satte sechs Mega- Byte, oder auch 48 MBit ein, eine unglaubliche Menge angesichts der Gesamtkapazität des Moduls von 96 MBit, bzw. 12 MegaByte. Kri- tiker mögen fragen, ob es sich ge- lohnt hat, die Hälfte des Platzes nur für Sprache zu verplempern. Und ob, denn noch nie fühlte sich der Spieler so sehr in eine Welt- raum-Oper versetzt, noch nie wur- de die Story des Spiels so brilliant

mit dem Spiel selbst verknüpft - und zu großen Teilen verdankt *Star- Fox 64* dies den Unmengen Spra- che. Natürlich paßten nur deswegen 23 Minuten auf das Modul, da Nin- tendo das ADPCM-Verfahren zum Komprimieren der Sound-Daten be- nutzt – dank ADPCM werden In- strumente- oder Sprach-Samples um den Faktor eins zu vier kom- primiert und ohne CPU Belastung vom RSP-Chip im N64 entkompri- miert. ADPCM verwenden übrigens die Sound-Chips des Super Ninten- do und der PlayStation. Ob auch in kommenden Titeln wie *Yoshi's Is- land 64* oder *Zelda 64* genügend Platz für solche Spielereien sein wird, ist ungewiß – eins ist aber si- cher, der Appetit der Spieler ist nach *StarFox 64* auf jeden Fall da.



Nachdem Ihr das Mutterschiff im Independence-Level aus- wird es flugunfähig, stürzt ab und zerschellt auf einer Pyr-

Längen besser als die 16-Bit Variante). Schnell gefunden sind die Haupt-Buttons für den Laser und die in einem gigantischen Explosions- Kristall verpuffende Smart-Bombe. Längeres Drücken des Laser-Buttons lädt den Schuß auf und schießt sich zielsuchend auf die dem Fa- denkreuz nahegelegnen Gegner ein. Trifft dieser Supercharge-Schuß einen Gegner, breitet sich eine Explosions-Aura aus und reißt andere Feinde mit in den Untergang.

Natürlich läßt sich der normale Laser auch wie- der verdoppeln und in insgesamt zwei Stufen aufrüsten. Etwas komplizierter kommen die an- deren Buttons daher: Drückt Ihr Z oder R legt sich der Arwing auf die Seite, triggert Ihr ei- nen der beiden in schneller Folge, dreht sich das Schiff um die eigene Achse und hat für we-



Nachdem Ihr riesige Lavaflutwellen überstanden habt, wartet dieser wütende Endgegner auf Euch



AUSGEFUCHST



altet habt,



Das Beschützen der Team-Kollegen ist wichtiger als dies noch beim Vorgänger der Fall war



Wenn Ever Arwing dicht über der Wasseroberfläche vorbeirast, schlägt das kühle Naß atemberaubende Wellen



Die Explosionen in StarFox 64 stehen denen in Blast Corps, Turok oder Shadows of the Empire in absolut nichts nach

PARTY-SPASS



VIER SPIELER AN DIE FRONT:

Neben dem normalen Spielmodus, in dem Ihr die filmreifen Abenteuer alleine erspielt, brachten Miyamotos Mannen auch einen Multi-Spieler Modus unter. Egal ob Ihr zu zweit, zu dritt, oder zu viert spielt, wird der Bildschirm grundsätzlich in vier Quadrate à la Mario Kart 64 unterteilt. In den vier zur Wahl stehenden Levels fliegt Ihr über extrem simplen Terrains gegeneinander los. Damit der Überblick ge-

wahrt bleibt, haben sogar die Laser der einzelnen Spieler unterschiedliche Farben und ein Radar zeigt, wie in den Freiflug-Levels des Hauptspiels, die gegnerischen Arwings. Wenn man sich dann erstmal mit der extrem kurzen Sichtweite (durch Nebelschwaden verschleiert) abgefunden hat und durch den Einspieler-Modus alle Tricks und Finessen vom Lock-on bis hin zum Looping gelernt hat, besticht der actionreiche Multispieler-Spaß durch seinen extrem flüssigen Bildaufbau (besser als Mario Kart 64) und verschiedene, frei wählbare Punktesysteme.



Um Euch im Mehrspieler-Modus zu behaupten, müßt Ihr tüchtig üben



NACH DEM ERSTEN DURCHSPIELEN ...

Wahrscheinlich werdet Ihr mit dem normalen Einspieler-Modus auf allen Schwierigkeitsstufen schon genug zu tun haben – reichen Euch die Anforderungen noch nicht, könnt Ihr in allen Levels durch das Erfüllen von bestimmten Missions-Zielen Medallien für den tapferen Kampf einheimsen. Seid Ihr in sämtlichen Levels auf diese Weise geehrt, könnt Ihr gegen das ganze Spiel im Expert-Modus noch einmal antreten. Cooles Merkmal von Fox im Expert-Modus: Er trägt seine Sonnenbrille! Ähnlich abgedreht kommt eine besondere Version des Multi-Spieler-Modus daher. Mit dem richtigen Trick könnt Ihr mit den vier Hauptdarstellern zu Fuß über die Landschaft hetzen und Euch gegenseitig eins auf die Mütze geben.



DAS MUSIK-DEBAKEL

Fällt es schwer, an StarFox generell Kritikpunkte zu finden, ist dies bei der Musik kein Problem: Miyamoto nahm für die Musiken nicht etwa den Komponisten des ersten Teils, sondern seinen Mario-Musiker Koji Kondo. Das Resultat: kläglich vor sich hindudelnde, uninspirierte Midi-Musiken mit orchestralem Touch. Das Musik-Debakel geht so weit, daß die SNES-Version gegenüber dem N64-Fuchs nicht nur kompositorisch, sondern auch technisch einiges voraus hat. Was Nintendos Mannen da geritten haben mag, ist nicht ganz klar – und angesichts der Perfektion des Spiels in allen anderen Bereichen ist dieser Ausrutscher ganz besonders enttäuschend.

Mehr zu StarFox 64 und StarFox 2 (SNES) in TOTAL! 7/97



N64

1-4 Spieler (simultan)

Williams/GT Interactive

ab Sommer '97



HEXEN 64



Trotz des sehr kleinen Bildausschnittes geht im Vierspieler-Modus richtig viel Action ab. Lediglich der Kampf in der Nähe von Abgründen ist eine heikle Sache, die nicht selten mit einem Absturz endet

Dieses doppelköpfige Monster sieht zwar gefährlich aus, ist aber mit ein paar gezielten Schlägen problemlos in die ewigen Jagdgründe zu schicken



raktere zur Auswahl: ein starker Kämpfer, der mit Magie nicht viel am Hut hat und alles mit roher Gewalt erledigen möchte, ein Magier, der den Nahkampf meidet und lieber versucht, alles aus der Distanz mit vielen Zaubersprüchen und magischen Waffen zu lösen und ein Kleriker, der sich als gesunde Mischung zwischen Kämpfer und Magier präsentiert (siehe rechts). Insgesamt unterscheiden sich die drei Charaktere in vier Eigenschaften (Stärke, Rüstung, Magie und Geschwindigkeit) sowie in den für jeden Charakter benutzbaren Spezialwaffen.

Hat man sich für einen Charakter entschieden, geht es in die ersten Scharmützel. Dabei ist der gesamte Controller mit Funktionen belegt. Und man tut gut daran, die Bedienung der Elemente schnell zu beherrschen. Schließlich hat man im Eifer des Gefechts mit vielen Gegnern gleichzeitig nicht viel Zeit für Überlegungen.

Die Dungeons sind wie beim PC-Original zu großen Teilen sehr verwinkelt, und nicht gerade häufig betritt der Held große freie Flächen, die sich für saubere Distanzkämpfe eignen. Zudem sind links und rechts der schmalen Wege nicht selten tödliche Abgründe, die einen Kampf noch schwieriger machen. Und als ob das noch nicht genug wäre, hat jeder Level zahlreiche hunds-gemeine Fallen. Von abbröckelnden Stegen über



Als Hexen im Oktober 1995 für den PC herauskam, war die Fachpresse voll des Lobes. Nun soll also die Version fürs Nintendo⁶⁴ im Spätsommer kommen. Wir konnten schon mal vorab einen Tag lang ausgiebig die erste spielbare Version unter die Lupe nehmen.

Alles in allem scheint Hexen 64 eine solide Umsetzung des PC-Klassikers zu werden. Das herausragende Merkmal der zu 75 Prozent fertigen Beta-Version ist der Vierspieler-Modus, bei dem bis zu vier wagemutige Spieler auf einem Bildschirm gegen- oder miteinander antreten können.

Hexen spielt in einer Fantasy-Welt, in der es nur wenige gute Buben, aber dafür umsomehr böse Jungs gibt. Das Szenario ist düster und voller gemeiner Überraschungen. Insgesamt sollen etwas mehr als 30 Level bis zum großen Showdown spielbar sein. Dutzende von Monstern und allerlei anderem Getier warten nur darauf, dem Spieler die Lebenskerze auszublasen. Der Held steht dieser Herausforderung nicht immer mit bloßer Hand gegenüber. Zahlreiche Waffen, Extras und Zaubersprüche helfen dem Spieler auf dem Weg zum großen Obermottz.

Doch bevor man sich auf die gefährliche Reise macht, wird jeder Spieler vor eine folgenschwere Entscheidung gestellt. Insgesamt stehen drei Cha-





Unten: Erstaunlich für ein Konsolenspiel ist die Möglichkeit, die Grafik-Detail-Stufe zu verändern. Diese Option gibt es aber nur im Ein- und im Zweispieler-Modus. Bei drei oder vier Spielern wird automatisch auf Low Detail umgeschaltet



Der Kampf in den Dungeons von Hexen 64 gewinnt durch den frei einstellbaren Blickwinkel, der in Doom 64 von vielen Fans schmerzlich vermißt werden wird. Bei Hexen 64 sind Kämpfe auf Treppen und Plattformen so um einiges einfacher

CHARAKTERE DIE



Der Kämpfer:

Seine große Stärke liegt im Nahkampf. Dort kann er seine enorme Kraft und seine hohe Geschwindigkeit voll ausnutzen. Zudem schützt ihn seine hohe Rüstung vor gegnerischen Treffern. Sein Nachteil ist sein Verständnis für Zaubersprüche und magische Waffen. Aus großer Distanz läßt es sich daher nur schwer mit ihm kämpfen, zumal er zu Beginn mit bloßer Hand dasteht.

Der Magier:

Der Magier ist ein Denker vor dem Herrn. Seine schwache Rüstung, die geringe Stärke und die eher lahme Beweglichkeit macht er durch sein großes Magieverständnis wett. Er ist von Beginn an mit einem Zauberstab als Distanzwaffe ausgerüstet. Trotzdem sind die ersten Level besonders schwer für ihn, da die wirklich guten und schlagkräftigen Magiewaffen erst sehr viel später kommen.

Der Kleriker:

Als eine gesunde Mischung aus Magier und Kämpfer präsentiert sich der Kleriker. Er hat zwar keine eindeutigen Stärken, aber immerhin ist er von Beginn an mit einer Keule für die Halbdistanz ausgestattet, die es ihm ermöglicht, die meisten Gegner zu bekämpfen, bevor sie selbst in Schlagdistanz kommen. Das Magieverständnis des Klerikers ist für alle Gegebenheiten ausreichend.



Die mystische Atmosphäre scheint in vielen Räumen greifbar zu sein

Selbstschußanlagen bis hin zu Kombinationen aus Türen, die schnell zu bösesten Quetschungen führen können. Damit man sich überhaupt in diesem Wirrwarr aus Gängen und Plattformen zu rechtfindet, wurde eine abrufbare Automap eingebaut.

Das sehr ähnliche Spielprinzip wie beim großen Bruder Doom 64 (TOTAL! 5/97) gewinnt durch zahlreiche Feinheiten, die die Hatz durch Dungeons einigermaßen angenehm machen. So ist es in Hexen 64 möglich, nach oben und unten zu blicken und Extras für den späteren Gebrauch aufzubewahren. Der Knüller aber ist der Vierspieler-Modus, der das Game mehr als deutlich aufwertet. Im Mario Kart-ähnlichen zwei- oder viergeteilten Splitscreen können bis zu vier Kontra-

henten entweder im kooperativen Modus gemeinsam gegen Monster oder im Deathmatch gegeneinander antreten. Durch zahlreiche Optionen, wie zum Beispiel Wiederbelebung nach dem Ableben, lassen diese beiden Modi individuell abwandeln.

Zwar ist der Bildausschnitt im viergeteilten Modus nicht gerade üppig für die häufig auftretenden kniffligen Stellen mit Plattformen und Fallen bemessen, aber der Spielspaß ist ungemein groß. Eine für Konsolen sehr ungewöhnliche Option ist die Einstellung der Grafikauflösung für den Ein- und Zweispieler-Modus. So kann man sich bei Verzicht auf einige Details ein noch schnelleres Scrolling auf den Bildschirm holen. Ab dem dritten Mitspieler werden automatisch einige Grafikeffekte weggeschaltet. Ansonsten ist die Grafik solide und bis auf ein paar Hakler, die laut GT Interactive in der Endfassung nicht mehr vorhanden sein sollen, sehr flüssig. Den neuen optischen Maßstab, den Turok – Dinosaur Hunter für First-

Person-Shooter gesetzt hat, erreicht Hexen aber bei weitem nicht. Der Sound ist düster mystisch und für ein Konsolenspiel erstaunlich abwechslungsreich. Und das gilt sowohl für die Effekte als auch für die Hintergrundmusik.

Wenn Hexen 64 im Spätsommer komplett mit deutscher Sprachausgabe in die Läden kommt, sollten vor allem die Fans von Mehrspielergames einen passenden Geldbetrag gespart haben. Zur Zeit rechnet man seitens GT Interactive mit 150 bis 160 Mark für die Cartridge.

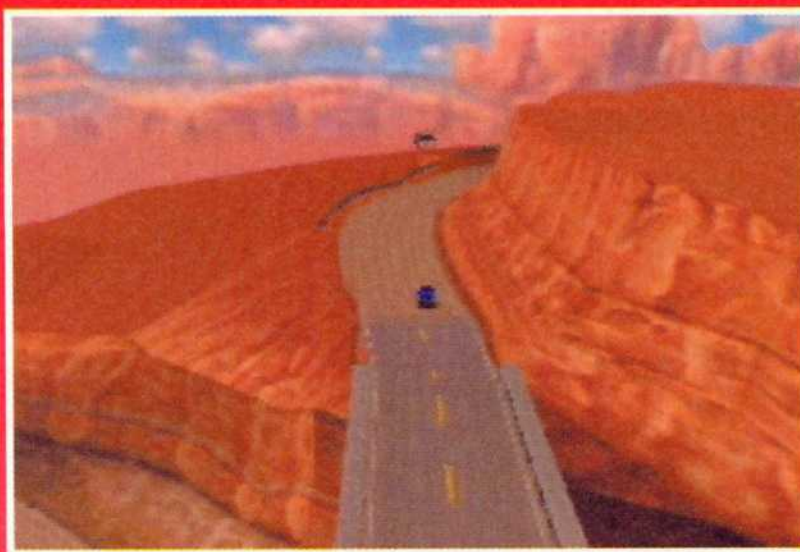
Marcus Höfer



Schalter wie dieser sind nicht selten sehr gut in Nischen versteckt

TOTAL! N64

REPORTAGE
Boss Game Studios



Die sechs Strecken in Top Gear Rally können unter verschiedenen Wetterbedingungen und Tageszeiten dargestellt und befahren werden



Bisher sind Fans realistischer Rennsimulationen von den N64-Software-Entwicklern etwas stiefmütterlich behandelt worden. Ungeachtet der herausragenden Qualitäten von Wave Race 64 und Mario Kart 64 entsprechen diese

Spiele nicht ganz dem Klischee einer heißen Asphalt-schlacht, und Cruis'n USA kann selbst Genre-anhänger kaum überzeugen. Hilfe naht nun aus den USA in Gestalt des vielversprechenden Top Gear Rally.



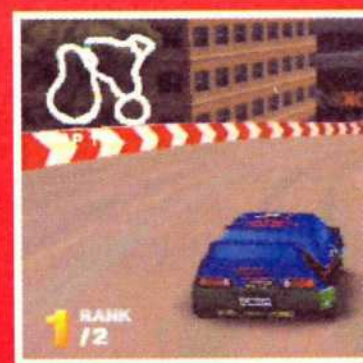
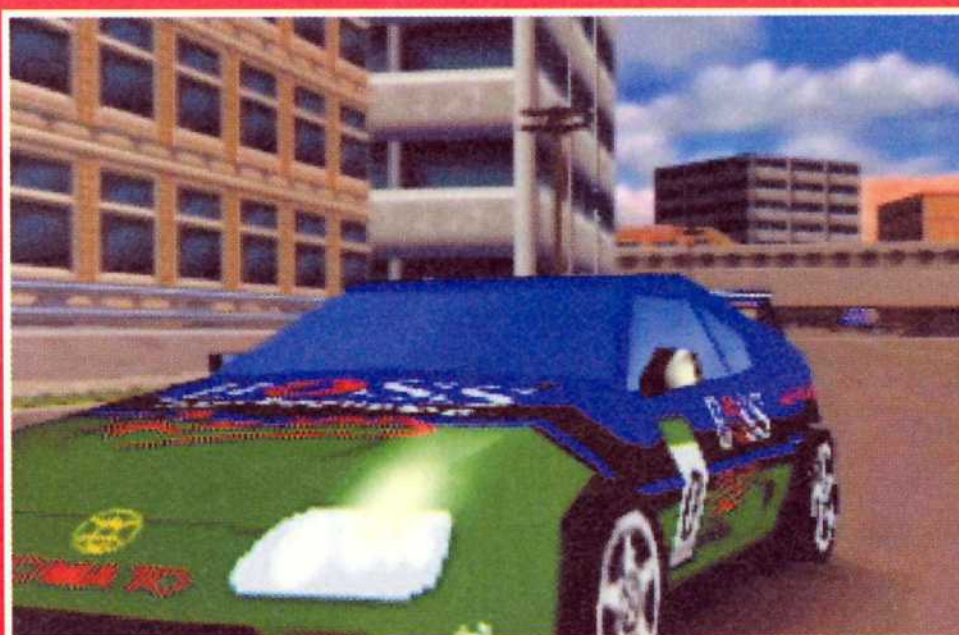
Mit 350 Polygonen pro Rennboliden gelang es den Top Gear Rally-Entwicklern äußerst ansprechende Fahrzeugmodelle zu designen

In Seattle an der amerikanischen Westküste arbeitet zur Zeit ein sechsköpfiges Programmiererteam der Boss Game Studios an seinem ersten N64-Projekt. Die selbständige Tochterfirma der Boss Film Studios, die für die Special-Effects der Hollywood-Filme *Ghostbusters*, *Species* und *Stirb langsam* verantwortlich sind, hat gerade mit dem Jump&Run *Spider* für Sonys PlayStation ihr erstes Videospiel produziert, das allgemein auf positive Resonanz stößt. Mit der Kemco-Lizenz *Top Gear Rally* wählten die Amerikaner nun eine Rennspielserie, die schon zu Super-Nintendo-Zeiten eine große Fangemeinde besaß und sicher auch im 64-Bit-Format für Aufsehen sorgen wird. Sechs verschiedene Strecken und neun Wagen wird das N64-Sequel beinhalten und auch zahlreiche Einstellungsmöglichkeiten für das Fahrverhalten des eigenen Rennboliden sowie unterschiedliche Wetterverhältnisse bieten.

Rob Povey, der technische Direktor des Projekts, demonstriert anhand einer noch nicht spielbaren Version von *Top Gear Rally* die aufwendigen Lichteffekte des Spiels. Sonnen- und Scheinwerferlicht werden vom Lack sowie den Scheiben der Rennwagen reflektiert, was den Fahrzeugen ein ungemein realistisches Aussehen verleiht. Effekte dieser Qualität sind selbst für das

Nintendo⁶⁴ neu und stellen alles in den Schatten, was man bisher auf Heimkonsolen zu Gesicht bekam – auch wenn die Qualität der aus der Anfangsphase des Projekts stammenden und in TOTAL! 9/96 und 4/97 abgedruckten Rendergrafiken nicht erreicht werden kann. Vergleiche zu dem enttäuschenden *Cruis'n USA* sind unangebracht, und Povey zeigt sich diplomatisch bei der Beurteilung des Konkurrenzproduktes: „Ich denke, es war nicht leicht für Williams ein Arcade-Spiel umzusetzen, weil das Streckendesign auf die Spielhalle zugeschnitten ist. Ich möchte damit nicht sagen, daß sie es nicht hätten besser machen können – ehrlich gesagt, wäre das wohl möglich gewesen.“

Wie schwierig ist es also, eine vernünftige Grafik-Engine für ein N64-Rennspiel zu designen? „Zuerst schauten wir uns die N64-Hardware genau an und überlegten, was möglich ist und was nicht.“, erklärt Povey. „Unsere ursprünglichen Fahrzeugmodelle setzten sich aus 500 Polygonen zusammen, später gelang es uns, mit 350 Polygonen und zusätzlichen Echtzeit-Lichteffekten eine bessere Wirkung zu erzielen, wodurch natürlich das gesamte System entlastet wird. Es ist kein großes Geheimnis, daß man die Performance des N64 am besten ausnutzt, indem man die Display-Listen optimiert. Anfangs begannen wir, das Programm wie ein PlayStation-Spiel aufzubauen, wobei sich allerdings auf-

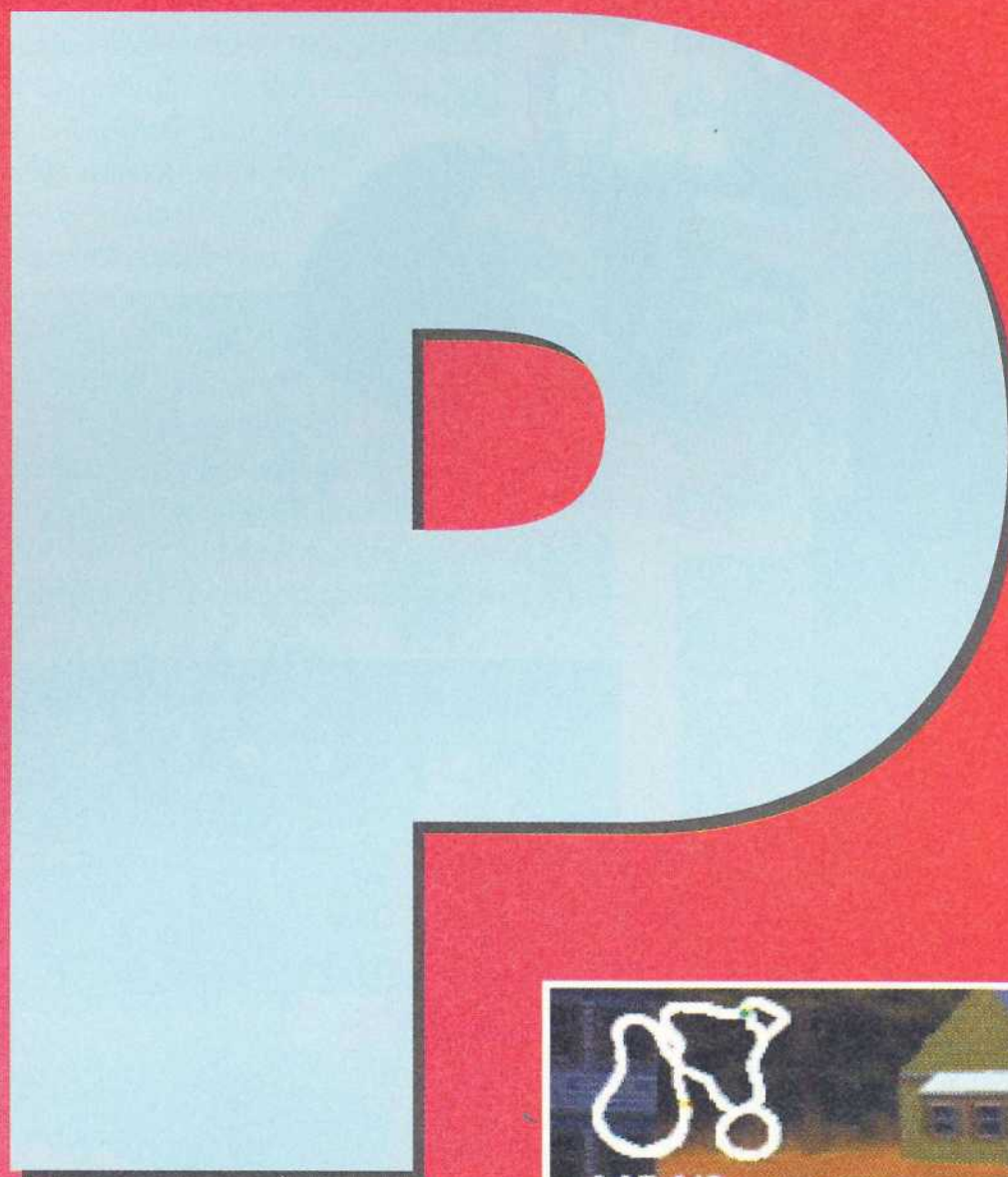
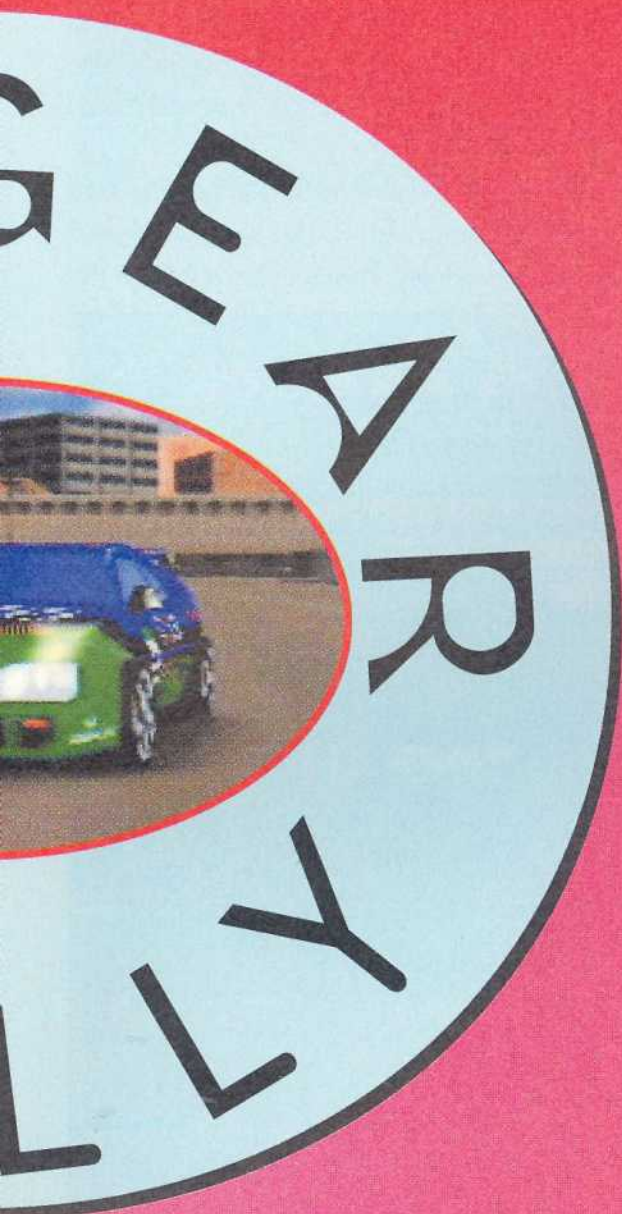




DIE ERSTE RALLYE-SIMULATION FÜR DAS N64 WIRD VON EINEM KAUM BEKANNTEN TEAM ENTWICKELT



Das Top Gear Rally-Entwicklerteam der Boss Game Studios in Seattle



grund der unterschiedlichen Hardware-Struktur Probleme ergaben. Aus den 3000 Polygonen, die wir für eine Strecke aufwenden wollten, wurden schließlich 9000, und wir konnten noch einmal von vorne anfangen. Mittlerweile haben wir dieses Problem aber in den Griff bekommen und eine Grafikroutine erstellt, die beeindruckende Ergebnisse liefert und in jeder Beziehung konkurrenzfähig ist."

Tatsächlich ist die vorgeführte Strecke, eine stürmische Wüstengegend mit wenigen Gebäuden, äußerst eindrucksvoll. Ungeachtet aller grafischen Finessen leben Rennspiele aber in erster Linie von ihrer Spielbarkeit und mit diesem Aspekt beschäftigt sich Povey zur Zeit: „Obwohl wir viel Wert auf Realismus legen, soll der Spielspaß nicht

OBWOHL DER SCHWERPUNKT AUF EIN REALISTISCHES FAHRGEFÜHL GELEGT WIRD, SOLL DER SPIELSPAß KEINESFALLS ZU KURZ KOMMEN

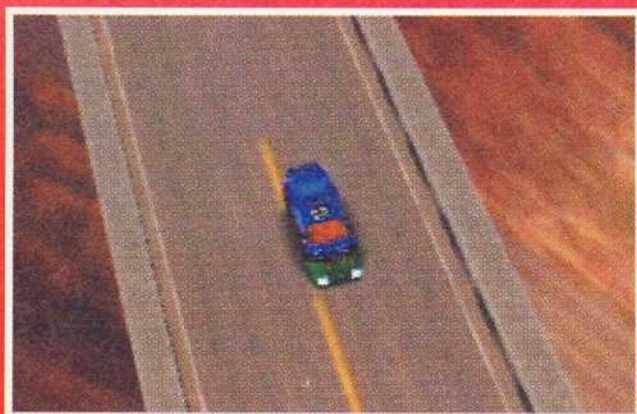
zu kurz kommen“, erklärt er. „Wir arbeiten gerade daran, *Top Gear Rally* mehr wie ein gutes Videospiel und weniger wie eine Fahrsimulation zu gestalten, das ist eines unserer Ziele. Wir orientieren uns an *Sega Rally*, das ein sehr gutes Fahrgefühl bietet, versuchen aber noch mehr realistische Elemente einzubringen. Beispielsweise wird es auch möglich sein, volle 360-Grad-Drehungen mit dem Wagen zu machen.“

Auch wenn die Unerfahrenheit des Programmiererteams im Umgang mit der neuen Videospiel-Hardware für einige Verzögerungen gesorgt hat, läßt der erste Eindruck, den *Top Gear Rally* vermittelt, auf ein interessantes Rennspiel hoffen, dessen Release-Termin aber weiterhin offen bleibt. Fans des Genres sollten sich also noch ein wenig gedulden.

Marco Häntschi



Aller Wahrscheinlichkeit nach wird die fertige Version von *Top Gear Rally* einen Zweispieler-Splitscreen-Modus enthalten. Ein Vierspieler-Modus ist aufgrund der aufwendigen Streckengrafik nicht realisierbar



N64

1-4 Spieler (simultan)

Nintendo

ca. DM 100

MARIO KART 64



Nach einem umfangreichen zweiteiligen Preview in TOTAL! 2/97 und 3/97 haben wir Mario Kart 64 nun (pünktlich zum Europastart und in Eurem Interesse) in einem schonungslosen Test gründlich auf den Zahn gefühlt.

Eine der auffälligsten Neuerungen gegenüber dem SNES-Klassiker ist der aufwendige Mehrspieler-Modus, der es nunmehr bis zu vier Spielern erlaubt, sich an der Fun-Raserei zu beteiligen.

Ganze Meisterschaften mit dem gesamten Achterfeld sind zwar nur mit maximal zwei Spielern durchführbar, für drei oder vier Rennfahrer bleiben dennoch nervenaufrei-

bende Wettrennen und sogenannte Battle-Matches. Letztere finden in einem abgegrenzten Areal statt und haben das Besiegen der Gegner zum Inhalt. Dazu müssen die drei um die Fahrer schwebenden Luftballons mittels Waffengewalt zum Platzen gebracht werden. Vier verschiedene, unter anderem mehrstöckige Arenen sorgen dabei für Abwechslung.

Ebenso wie bereits der Vorgänger bereitet Mario Kart 64 jedoch auch in den verschiedenen Renndisziplinen sehr viel Freude. Damit Ihr von Anfang an den Mehrspielermodus voll und ganz genießen könnt, sind sämtliche 16 Kurse sowie die drei Hubraumklassen (50, 100 und 150 ccm) bereits ab dem ersten Einschalten zugänglich. Das Sequel bietet, nachdem in der 150-ccm-Klasse die Goldmedaille erfahren werden konnte, als kleines Schmankerl einen Mirror-Mode, indem sämtliche Strecken gespiegelt befahren werden kön-



Wenn Ihr im richtigen Moment Gas gebt und dann den R-Button drückt, springt Euer Charakter über das gesamte Starterfeld



Wario's Sandbahnstadium ist die ideale Strecke, um die Drifttechnik zu üben und zu perfektionieren



Mario Kart 64 hat gegenüber seinem Vorgänger einige Veränderungen in der Präsentation erhalten. Donkey Kong Jr. ist nicht länger Junior und Koopa von Wario verdrängt. Die Cups bestehen nun aus lediglich vier, anstatt wie zuvor ...

... fünf Kursen. Pro Kurs gilt es nun nicht mehr fünf, sondern nur noch drei Runden zu fahren, dafür sind die Kurse insgesamt länger ausgefallen. Der gesplittete Einspielermodus im Cup-Modus gehört nunmehr der Vergangenheit an. Übersicht im Vollbild lautet beim Sequel die Devise



ART 64



Der Spielablauf von Mario Kart 64 ist wesentlich actionorientierter als dies noch beim Vorgänger der Fall war. Am meisten Fun bietet jedoch eindeutig der irre Mehrspieler-Modus. Fahrerischem Können und fiese Matenten führen zum Erfolg



In Donkey Kongs Urwald müsst Ihr zusätzlich aufpassen, daß Ihr beim Benutzen der Sprungschanze nicht mit dem herum-fahrenden Raddampfer kollidiert. In Yoshi's Valley behindert Euch der Wandertag der Igel-Gesamtschule Klein Iserlohn

nen, da jedoch neuerdings unbegrenzte Continues zur Verfügung stehen, ist dies überhaupt kein Problem. Vorbei ist es mit dem nervenzermürbenden Freifahren der Klassen und des Special Cups. Dies ist sehr bedauerlich, denn jeder, der das Original durchgespielt hat, wird sich mit Sicherheit an die anfänglichen Mißerfolge, Verzweiflungsschreie und das wohlige Gefühl der absoluten Befriedigung erinnern, wenn man endlich die letzte aller Klassen bewältigt hat. Im Time-Attack-Modus stehen die gespiegelten Kurse im übrigen unverständlichlicherweise nicht zur Verfügung, so daß Ihr diese nicht gezielt auf Bestzeit fahren könnt. Da die Computer-Gegner insgesamt nicht sehr geschickt fahren und somit schon nach sehr wenig

POSTIN!
Sehr guter Mehrspieler-Modus, präzise Steuerung, abwechslungsreiche Strecken

Übung Erstplatzierungen zur Routine werden, ergeben sich für den Einspieler- und den Mehrspielermodus verschiedene Wertungen.

Im Mehrspieler-Modus beweist Mario Kart 64 seine wirkliche Stärke. Ganz egal, ob zu zweit, zu dritt oder zu viert, stundenlange Wettrennen sind vorprogrammiert und sorgen für unglaublichen Spielspaß. Wenn jeder versucht, seine fahrerisch beste und menschlich gehässigste Seite zum Vorschein kommen zu lassen, steigt die Stimmung. Da wird gedriftet und gesprungen, geschoben, gerammt und ausgebremsert was das Zeug hält und vorzugsweise der Einsatz verschiedener Waffensysteme begrüßt. Erneut sind grüne und rote Schildkrötenpanzergeschosse mit von der Partie,

Super Mario Kart ist ein unvergänglicher Spitzentitel. Eure Resonanz auf unsere SMK-Highscore-Competition hat bewiesen, daß Ihr derselben Meinung seid: Das Go-Kart-Spektakel auf dem guten alten SNES gehört noch lange nicht zum alten Eisen. Auf in die zweite Runde!



Wenn Ihr im Time Attack ins Wasser fällt oder einen anderen groben Fahrfehler begeht, dürft Ihr das entsprechende Rennen nicht auf Eurem Controller Pak abspeichern. Die Texteinblendung informiert Euch darüber



Die grafische Gestaltung der Strecken ist noch immer eher schlicht und wird von dem Mario-typischen Comicstil bestimmt. Dennoch ist klar ersichtlich, daß die Entwickler bei der Neuauflage viel detailverliebter zu Werke gingen. Die Siegerehrung findet vor dem Schloß aus SM 64 statt

Für einige Elemente des Spiels stand offenbar Stunt Race FX Pate. So gibt es herabfallende Gesteinsbrocken, Tiere, die die Fahrbahn überqueren oder auch Meeresbewohner, die dem Spieler elegante Sprünge demonstrieren



MARIO KART 64



Auch die Maulwürfe haben nichts dazugelernt. Erneut haben sie nichts Besseres zu tun als nichtsahnend auf die Strasse zu klettern. Paßt gut auf!



wobei letztere als Suchraketen fungieren. Neu ist die Tatsache, daß beide nun auch im Dreierpack erhältlich sind und bis zu ihrem endgültigen Einsatz das eigene Fahrzeug als Schutzschild umkreisen. Somit gibt es erstmals die Möglichkeit, die Waffen bei einem ausgebauten Vorsprung zur passiven Verteidigung einzusetzen. Die Bananen treiben es noch bunter, ganze Stauden können aufgesammelt werden, die ebenso zu Verteidigungszwecken genutzt werden können oder geschickt platziert den nachfolgenden Fahrern keine Ausweichmöglichkeiten bieten. Auch der beliebte Blitz, der das gesamte Fahrerfeld, mit Ausnahme der eigenen Person, vorübergehend schrumpfen läßt, ist wieder dabei, ebenso wie drei verschiedene Turbo-Pilz-Varianten. Ein interessantes neues Feature ist der stachelige, blaue Schildkrötenpanzer, der, einmal losgelassen, unabwendbar auf den führenden Fahrer zurast, wobei er jeden, der ihm dabei in die Quere kommt, gleich mit aus den Socken haut. Alle Gebrauchsgegenstände befinden sich in den schwebenden Fragezeichen-Würfeln, wobei man nie weiß, in welchem Kasten sich welches Extra verbirgt. Mitunter

erhaltet Ihr auch explosive Fragezeichen-Würfel die Ihr irgendwo auf der Straße wieder ablegen könnt.

Insgesamt sind die Extras nicht mehr so spärlich vertreten, wie dies noch beim Vorgänger der Fall war, wodurch der Spielablauf wesentlich actionreicher ausfällt.

Auch die Drifttechnik wurde ein wenig verfeinert und um ein sinnvolles Feature (den Mini-Boost) erweitert. Dadurch steuert sich der Nachfolger insgesamt einfacher und ist somit auch Anfängern recht schnell vertraut. Dies liegt nicht zuletzt an der sehr feinen Abfrage des Analogsticks. Der Mini-Boost ist ein durch geschicktes Driften herbeiführbarer Turbo im Kleinform. Dazu ist es nötig (nachdem Ihr in eine Kurve gesprungen seid), den R-Button gedrückt zu halten und den Wagen durch abwechselndes Lenken in und entgegen der Schlidderrichtung in einer optimalen Spur zu halten. Die Rauchfahne der quietschenden Reifen wechselt dabei ihre Farbe von weiß über gelb zu rot. In diesem letzten, roten Stadium erfährt das Kart nach dem Loslassen des R-Buttons dann einen 'Turbo-Light'. Diese Technik ist sehr

NEGATIV!
Einspieler-Modus zu einfach,
keine deutschen Texte,
keine PAL-Anpassung



Das erste Titelbild zeigt die Charaktere im Sonnenschein. Sobald Ihr den Mirror-Modus freigeschaltet habt, erscheint ein Sandbahnrennen als zweites Titelbild. Die lustigen Werbetafeln der japanischen Fassung sind nüchternen Plakaten gewichen



Wenn Ihr sofort nach dem Überfahren einer Banane die Bremse und gleich wieder Gas betätigt, pfeift der Fahrer auf die Südfrucht und fährt ungestört weiter. Solltet Ihr doch ins Schleudern kommen, behaltet Ihr Euer Tempo, indem Ihr Gas triggert. Im Mirror-Modus blüht Euch Gegenverkehr





Auch die Go-Karts in Mario Kart 64 wurden offensichtlich generalüberholt. Sie besitzen nun einen Rückwärtsgang, damit Ihr Euch aus festgefahrenen Situationen befreien könnt, und überstehen sogar die weitesten Sprünge ohne eine Beschädigung



Durch das Aktivieren eines Geist-Extras könnt Ihr einem Mitfahrer ein Extra klauen und Euch für das übrige Feld vorübergehend unsichtbar machen. Ihr solltet Euch niemals sicher fühlen, die Gegner schießen gerne und hinterrücks auf Euch



hilfreich beim Durchfahren langgezogener Kurven, da sich die Fahrtrichtung beim Sliden minimal korrigieren läßt. Fortgeschrittene setzen den Mini-Boost auch in kurzen Kurven ein und erarbeiten sich durch die kleinen Beschleunigungsschübe wohlverdiente Bestzeiten.

Die 16 verschiedenen Kurse sind sehr abwechslungsreich gestaltet und bedienen sich un-

MARIO KART BIETET DEN ULTIMATIVEN MEHRSPIELERSPAß FÜR VIER FAHRER

terschiedlicher Themen. Als Vorlage dienen beispielsweise wieder einmal Bowsters Schloß, Koopas Strand oder auch die Rainbow Road. Letztere ist der absolute Flop, viel zu lang, unspektakulär und komplett mit einem absturzsicheren Gelände versehen. Bis auf vereinzelte Schwächen in einigen wenigen Kursen, überzeugt das Streckendesign ansonsten auf ganzer Linie. Erneut gibt es viele Abkürzungen und Gelegenheiten, Eure Rundenzeiten zu optimieren, indem ihr die Kniffe der Strecken nach und nach kennenlernt. Das Spiel ist technisch sehr gelungen, die PAL-Variante wurde jedoch nicht optimal (bzw. gar nicht) angepaßt. Aus diesem Grunde

präsentiert sich die europäische Fassung mit (fast schon obligatorischen) PAL-Balken im oberen und unteren Bildschirmbereich und läuft ein wenig langsamer (betrifft sowohl Grafik als auch Sound). Die wenigen Bildschirmtex-te wurden nicht übersetzt, kommen also in englischer Sprache daher. Der Einspieler-Modus bereitet noch immer mehr Spaß als dies bei vielen anderen Rennspielen der Fall ist, nur im direkten Vergleich zu Super Mario Kart schneidet er etwas enttäuschend ab. Im Mehrspieler-Modus hingegen entwickelt Mario Kart 64 grenzenlosen Spielspaß und sollte bei keiner fröhlichen Game-Session im Freundeskreis fehlen.

Frederic Berg



EINSPIELER-MODUS

Gameplay 1

Selbst im Vergleich zu Wave Race 64 hat der Spieler eine noch bessere Kontrolle über sein Fahrzeug.

Dauerspaß 3+

Da alle Strecken und Klassen anwählbar sind und das Spiel zu einfach ist, sinkt die Motivation viel zu schnell.

Grafik 2+

Die Grafik ist Mario-typisch eher schlicht, dafür jedoch sehr abwechslungsreich und absolut flüssig.

Sound 1-

Die Melodien sind sehr jazzig gehalten und unterstützen die Comic-Atmosphäre des Spiels.

TOTAL-CHECK FAZIT 2+

GenreRennspiel
Level16 Strecken
Schwierigkeitniedrig
Continuesunendlich
Speicherkapazität96 MBit
Erhältlichim Handel

MEHRSPIELER-MODUS

Gameplay 1-

Zu viert geht bei unbekannten Strecken etwas die Übersicht verloren, spielbar bleibt es jedoch ständig.

Dauerspaß 1

Wahnsinn, nur wer vor Erschöpfung einschlafen möchte, niemals wieder aufhören sich mit Freunden zu messen.

Grafik 2+

Selbst im Vierspieler-Modus gibt es Details wie den Zug oder laufende Pinguine zu bewundern.

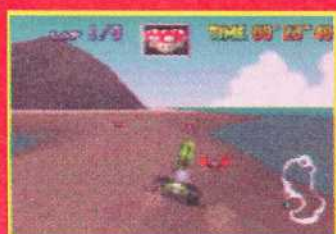
Sound 2

Alle Sprachsamples und Soundeffekte bleiben erhalten. Ab drei Spielern fehlt die Musikuntermalung.

TOTAL-CHECK FAZIT 1

GenreRennspiel
Level16 Strecken + 4 Arenen
Schwierigkeitniedrig
Continuesunendlich
Speicherkapazität96 MBit
Erhältlichim Handel

GESAMT
FAZIT
1-



Natürlich bietet auch der Nachfolger des besten Rennspiels aller Zeiten viele Möglichkeiten, um Zeit zu sparen. Einige der originellsten Abkürzungen haben wir ohne speziellen Kommentar für Euch zusammengestellt. Wir wünschen viel Spaß beim Suchen und Üben der gezeigten Stellen!

Meist geht es darum, durch geschickte Sprünge ein Hindernis zu überqueren, manchmal braucht Ihr auch nur aufmerksam nach einer Abzweigung zu schielen. Fast alle Abkürzungen setzen jedoch ein hohes fahrerisches Können voraus

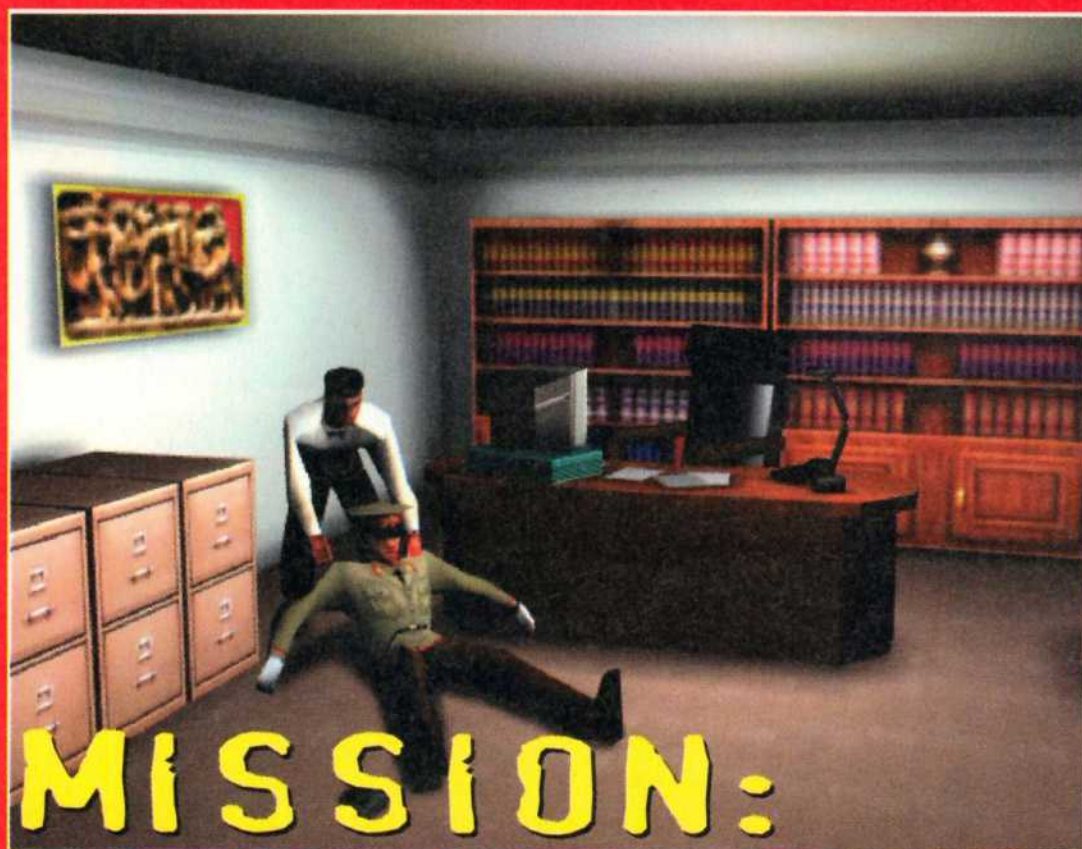


TOTAL! N64

REPORTAGE



Mission: Impossible war einer der größten Kinoerfolge des vergangenen Jahres



IMPOS

Videospiele, denen populäre Filmlizenzen zugrunde liegen, verkaufen sich immer gut. Unter diesem Motto wurde das britische Software-Haus Ocean den meisten SNES-Besitzern bekannt, ohne sich allzu viele Freunde unter den Mario-Jüngern zu machen. Spiele wie Top Gun, RoboCop oder Lethal Weapon konnten die von den zahlreichen Käufern gehegten Erwartungen nicht erfüllen, sondern sind letztlich nichts anderes als primitive Billigerzeugnisse, die außer dem bekannten Titel nichts mit der Kinovorlage gemein haben. Um dieses schlechte Image loszuwerden, ließ Ocean für einige Zeit die Finger von Leinwandadaptionen und legte zwischenzeitlich mit dem Multiplayer-Hit Worms eines der erfolgreichsten Spiele der letzten Jahre vor. Viele werden es mit Skepsis zur Kenntnis nehmen, daß Ocean für sein erstes N64-Projekt wieder auf eine Filmvorlage zurückgreift und gleichzeitig beteuert, aus früheren Fehlern gelernt zu haben. Doch Mission: Impossible verspricht durch ein innovatives Gameplay und eine aufwendige Präsentation alle verwöhnten N64-Besitzer beeindrucken zu können.



Spiegeleffekte wie in dieser Badezimmer-Szene sind auf dem Nintendo⁶⁴ kein großes Problem

Ocean of America, die Hollywood-nahe US-Niederlassung des kürzlich mit Infogrames fusionierten Software-Hauses, wurde von der britischen Firmenzentrale mit der Entwicklung des wichtigen Titels betraut. Als Vorlage suchten sich die Amerikaner den Tom Cruise-Film Mission: Impossible aus, ein Remake der legendären Krimiserie Kobra, übernehmen sie. Falls Ihr den in Deutschland ab 12 Jahren freigegebenen Film nicht kennt, hier eine kurze Zusammenfassung: Bei einem Routineauftrag in Prag verliert der amerikanische Geheimagent Et-

TOM CRUISE IN GEHEIMER MISSION

han Hunt (Tom Cruise) sein gesamtes Team. Als einziger Überlebender gerät er unter Verdacht, der Verräter im Team zu sein und ist fortan auf der Flucht. Höhepunkt des Films ist ein Einbruch in das streng bewachte CIA-Hauptquartier, mit dem sich Hunt die nötigen Daten verschafft, um seine Unschuld zu beweisen und den tatsächlichen Maulwurf überführen zu können. Das Leinwandspektakel lebt in erster Linie von seiner hochkarätigen Besetzung und den atemberaubenden Special-Effekten, während die Story unter mangelndem Tiefgang und kaum zu übersehender Ideenarmut

AM ANFANG WAR DER VEKTOR



Die auf Silicon-Graphics-Workstations designeden Texturen wurden für das N64 in der Auflösung heruntgerechnet und in die ausgeleuchtete Polygonumgebung eingepaßt



DAS IMF-TEAM IM EINSATZ



SIBILE



Der Spieler schlüpft in die Rolle des Ethan Hunt, der die Einsätze eines Teams von IMF-Agenten leitet



Trotz der zahlreichen Action-Elemente setzt Mission: Impossible nicht grundsätzlich auf Gewalt als Lösung für alle Probleme. In manchen Situationen ist es klüger, die Beine in die Hand zu nehmen und den Rückzug anzutreten



Spiel kreieren, wie es bisher noch nie jemand gesehen hat.

Noch rechtzeitig zum Kinostart des zweiten Teils von *Mission: Impossible*, der noch diesen Sommer in den USA anlaufen soll, hoffen die Programmierer von Ocean, auch ihr Spiel fertiggestellt zu haben. Tom Cruise wird, wie es zur Zeit scheint, nicht mitspielen. Obwohl Ocean

leidet. Genau an diesem Punkt wollen die Ocean-Entwickler ansetzen und ein

ausdrücklich darum bat, das Porträt des Hollywood-Stars als Textur für das Gesicht des Protagonisten benutzen zu dürfen, verweigerte dieser seine Zustimmung, so daß Ocean gezwungen war ein wenig zu tricksen. Scheinbar gelang es den Grafikern aber auch ohne Verwendung der Originalvorlage einen digitalen Doppelgänger von Tom Cruise zu designen.

KÜNSTLICHE INTELLIGENZ

Ein Blick auf eine frühe Version des Spiels, die kürzlich in Kalifornien der internationalen Fachpresse vorgestellt wurde, zeigt, wie eng sich die Entwickler an die Kinovorlage halten. Die

Ausgangsszene des Films, der gescheiterte Einsatz in der Prager Botschaft, nimmt auf dem N64 schon überzeugende Züge an. Gelangweilte Gäste stehen im Saal herum und werden vom Personal bedient, während die Sicherheitskräfte die Ausgänge absichern. Trotzdem stimmt einiges noch nicht. Die Gäste verharren bewegungslos, und die Wachen scheinen dem auffällig umherlaufenden Ethan Hunt keine Aufmerksamkeit schenken zu wollen. Mark Rogers, Chef-Designer von *Mission: Impossible*, erklärt die Ungereimtheiten: „Die künstliche Intelligenz der Charaktere ist programmiert und wir wissen, daß sie funktioniert. Wir konnten aber noch



Durch geschickt eingesetzte Light-Source-Effekte gewinnt die Grafik eine spannungsgeladene Thriller-Atmosphäre

MISSION: IMPOSSIBLE



Mit Hilfe eines übersichtlichen Menüs kann der Spieler seine Ausrüstungsgegenstände, darunter auch der explosive Kaugummi, anwählen



Beim Einsatz in der Prager Botschaft ist Vorsicht geboten. Mit gezogener Waffe in der Gegend herumzulaufen ist der Tarnung eines Geheimagenten nur abträglich



In einigen Levels steht der Einsatz der Schußwaffe im Vordergrund, wobei die Spielansicht in eine Art Ego-Perspektive wechselt und der Kopf sowie Oberkörper von Ethan Hunt transparent dargestellt werden

nicht alle Funktionen in das Spiel einbinden.“ Die angesprochene künstliche Intelligenz ermöglicht es jedem einzelnen Charakter, in beschränktem Maße selbständig zu handeln und zu entscheiden. Jede Person, sei es nun ein unbeteiligter Partygast oder einer der CIA-Agenten, verfügt über eine Reihe von möglichen Verhaltensweisen, mit denen er auf die unterschiedlichsten Geschehnisse reagieren kann. So haben Agenten genau wie im Film eigene, ihnen zugewiesene Aufgaben, kümmern sich um die Alarmsysteme, beobachten das Verhalten bestimmter Personen oder decken die Aktionen ihrer Kollegen. Die meisten Charaktere gehen einfach ihren eigenen Geschäften nach, bis sie von einem Agenten dabei unterbrochen werden. Sei es nun, daß ein Schuß abgefeuert wird oder sich ein Agent auf andere Weise auffällig verhält. Rogers erklärt diesen Punkt genauer: „Mission: Impossible ist eine Art Menschen-Simulation. Die vom Computer kontrollierten Charaktere haben eine ausgeprägte Individualität und Intelligenz. Sie haben ein jeder ein anderes Blickfeld, eine eigene Persönlichkeit und eine individuelle Aufgabe. So ist die Hauptaufgabe eines Kellners beispielsweise das Servieren von Getränken, was er so lange tut, bis etwas Wichtiges oder Interessanteres passiert. Beleidigt ihn jemand oder wird auf ihn geschossen, wendet

er sich an das Wachpersonal oder flieht möglicherweise.“

TAKTIK UND ACTION

Angeichts der knapp bemessenen Zeit, die den Entwicklern bis zum angestrebten Release-Termin im Sommer noch zur Einbindung dieser Routinen verbleibt, ist kaum abzuschätzen, was von diesen vielversprechenden Features im fertigen Spiel zu finden sein wird. Ein weitaus größeres Problem kann sich aber möglicherweise bei der praktischen Anwendung der künstlichen Intelligenz ergeben. Es ist schließlich nicht besonders sinnvoll, intelligente Computergegner zu generieren, die im Spiel nur als Kanonenfutter erhalten. Genau über diesen Punkt haben sich aber auch die Entwickler um Mark Rogers schon seit 18 Monaten den Kopf zerbrochen, und selbst Tom Cruise hat sich persönlich engagiert. „Tatsächlich wird im Spiel niemand erschossen“, erklärt Rogers. „Ich weiß, daß Tom Cruise von Anfang an auf diesen Punkt bestanden hat, weil er ihm sehr wichtig ist und auch Ethan im Film niemanden erschießt. Das kam uns sehr gelegen, weil das Spiel darauf ausgelegt wurde, Rätsel und Aufgaben zu lösen und nicht alles und jeden über den Haufen zu pusten, was sich einem in den Weg stellt.“ An dieser Stelle gewinnt auch die künstliche Intelligenz an Be-

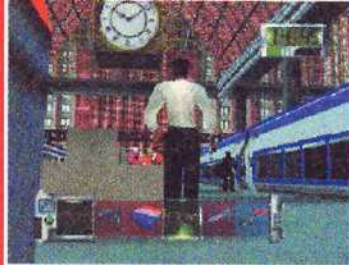
deutung. Gegner können mit Hilfe eines Betäubungspfeils nur für kurze Zeit außer Gefecht gesetzt werden, bis dem Spieler andere, weniger gewalttätige Ideen kommen. Genau wie auf der Leinwand kann Ethan sein Äußeres verändern und so in andere Rollen schlüpfen. Ein Spielelement, das sicher für viel Abwechslung sorgen wird. So ist es beispielsweise möglich, eine Person zu betäuben, den Körper zu verstecken und dessen Identität anzunehmen. Möglicherweise werden die Wachen das Opfer entdecken und Alarm schlagen. Manche werden mißtrauisch gegenüber der Tarnung und stellen unangenehme Fragen in Form von On-Screen-Texten. Damit die Action nicht zu kurz kommt, steht in einigen der sieben Levels die Anwendung der Betäubungspistole im Vordergrund, während den meisten Levels eine interessante Mischung aus Taktik- und Actionelementen zugrunde liegt.

Der zweite Level des Spiels handelt, losgelöst von der Story des Films, unter freiem Himmel auf einer Insel. Trotz der aufwendigen Landschaftsgrafik gibt es keine störenden Nebeneffekte oder Clippingfehler – die 3D-Engine wirkt tadellos. David Dixon, Chefprogrammierer des Projekts, erklärt, daß das Geheimnis darin liegt, den N64-Hauptprozessor mit Hilfe der effizienten Microcodes von Nintendo direkt anzusprechen.

DIGITALE MASKERADE



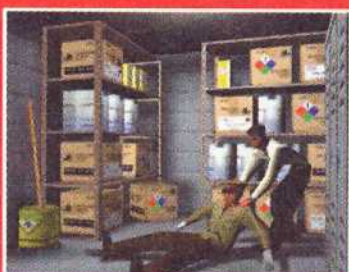
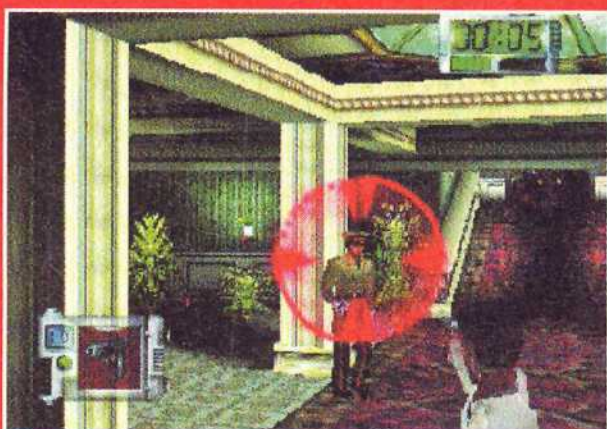
Die fotorealistischen Texturen auf den Gesichtern der Figuren geben den Charakteren im Spiel fast ein lebendiges Aussehen



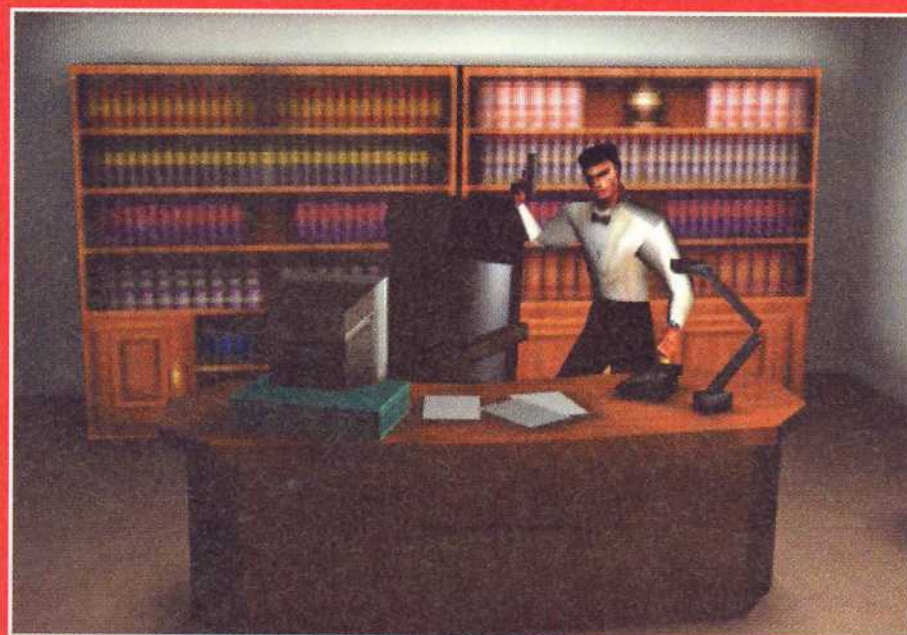
ETHAN HUNT



Obwohl Tom Cruise den Ocean-Entwicklern die Verwendung seines Porträts für das Spiel untersagte, hat die Hauptfigur des N64-Spiels eine verblüffende Ähnlichkeit mit dem Hollywood-Star



Im Gegensatz zu James Bond tötet Ethan Hunt seine Gegner nicht, sondern betäubt sie nur



Nur einige Level orientieren sich an der Kinoverlage. Für die höheren Stages entwarfen die Entwickler ganz neue Szenarios, die der Story einen anderen Verlauf geben

TERMINPROBLEME

Zur Zeit arbeiten die Entwickler mit Hochdruck an der Fertigstellung des Spiels und hoffen, den Release-Termin im Sommer einhalten zu können. Ohne allzu pessimistisch wirken zu wollen, scheint dieses Vorhaben doch nur unter Aufbietung größter Anstrengung zu bewältigen zu sein – aber nichts ist unmöglich. Obwohl ein genaues Erscheinungsdatum für die europäische Version noch nicht abzuschätzen ist, dürfen

doch alle Hobbyagenten auf ein diesjähriges Erscheinen der PAL-Version hoffen, da aufgrund des geminderten Gewaltanteils auch keine Probleme mit bundesdeutschen Institutionen zu erwarten sind. Ein Problem mit dem Rares nicht ganz unblutiges Geheimagentenspektakel GoldenEye 007, das wir in einer der kommenden Ausgaben vorstellen werden, sicherlich zu kämpfen haben wird.

Marco Häntsch

LADEN

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

LADEN & VERSAND

NATRUPER STR. 20, 49076 OSNABRÜCK
TEL.:0541/66016+17



PLAYSTATION GEBRAUCHTE SPIELE

ANKAUF	VERKAUF
2XTREME	30,00 59,90
BAPHOMET'S FLUCH	30,00 59,90
BURNING ROAD	30,00 59,90
COMMAND & CONQUER	30,00 59,90
CRASH BANDICOOT	40,00 69,90
FIFA SOCCER'97	30,00 59,90
FORMEL 1	30,00 59,90
INT.SUPERSTAR SOC.	20,00 49,90
KART DUELL	30,00 59,90
LOWAX	30,00 59,90
NAMCO NR.2	20,00 49,90
NBA LIVE'97	30,00 59,90
PANDEMONIUM	30,00 59,90
ROAD RASH	15,00 39,90
SOVIET STRIKE	30,00 59,90
STREET RACER	20,00 49,90
TUNNEL B1	30,00 59,90

PLAYSTATION NEUE SPIELE

NEU	
4-4-2 FUSSBALL	89,90
BATTLESPOITS	89,90
BROKEN HELIX	89,90
EPIDEMIC	79,90
EXCALIBUR 2555 AD	89,90
HARDBOILED	99,90
LIFEFORCE TENKA	79,90
LETHAL ENFORCERS	89,90
MONSTER TRUCK	79,90
NAMCO NR.3	89,90
NHL BREAKAWAY	89,90
PORSCHE CHALLENGE	79,90
SPEEDSTER	89,90
SOUL BLADE	89,90
TEN PIN ALLEY	99,90
TRASH IT	79,90
WING COMMANDER 4	99,90

SUPER NINTENDO GEBRAUCHTE SPIELE

ANKAUF	VERKAUF
7TH SAGA	40,00 69,90
ANIMANIACS	15,00 39,90
BASS MASTERS	30,00 59,90
BLACKHAWK	20,00 49,90
BOMBERMAN 2	20,00 49,90
BUBSY 2	20,00 49,90
CHESSMASTER	40,00 69,90
DIE SCHLÜMPFE 2	5,00 19,90
F-ZERO	50,00 79,90
FINAL FANTASY 3	15,00 39,90
HARDBALL III	40,00 69,90
INT.SUPERSTAR SOC.	20,00 49,90
LION KING	15,00 39,90
MYSTIC QUEST	10,00 29,90
PARODIUS	10,00 29,90
PILOT WINGS	30,00 59,90
STAR TREK NX GEN.	20,00 49,90

SEGA SATURN NEUE SPIELE

	NEU
3 DIRTY DWARVES	99,90
ANDRETTI RACING	99,90
BEDLAM	89,90
BLACK DAWN	99,90
BUG TOO	99,90
CONQUEST EARTH	99,90
CRYPT KILLER	99,90
DARKLIGHT CONFLICT	99,90
DRAGON HEART	99,90
HARDBOILED	99,90
HEXEN	89,90
MANX TT	99,90
MASS DESTRUCTION	99,90
RETURN FIRE	89,90
SATURN BOMBERMAN	99,90
SCORCHER	99,90
SUPER PUZZLE	99,90

SEGA SATURN GEBRAUCHTE SPIELE

ANKAUF	VERKAUF
ATHLETE KINGS	20,00 49,90
BUG	20,00 49,90
CHAOS CONTROL	15,00 39,90
D	10,00 19,90
DISC WORLD	15,00 39,90
GOLDEN AXE	20,00 49,90
IMPACT RACING	20,00 49,90
MANX TT	40,00 69,90
PANZER DRAGON 2	15,00 39,90
ROAD RASH	30,00 59,90
SHINING WISDOM	20,00 49,90
SOVIET STRIKE	40,00 69,90
THE HORDE	15,00 39,90
VIRTUA COP 1	30,00 59,90
VIRTUAL HYDLIDE	15,00 39,90
WING ARMS	20,00 49,90
WORMS	20,00 49,90

Sega Action Pack mit
W.W.Soccer & Sega Rally
449,90 DM

OHNE SPIEL
299,90 DM

MIT UMBAU OHNE RGB KABEL
399,90 DM

PLAYSTATION
UMBAU
Speicher für PSX
U.S. & 20000 Speicher
ohne Headset-Modul
99,90 DM

0541 - 66016/7
VERSAND & LADEN
OSNABRÜCK

WEITERE NEUE & GEBRAUCHTE TITEL
FÜR ALLE SYSTEME AUF LAGER

SUPER NINTENDO

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

NINTENDO 64

N 64-KONSOLE	299,90
FIFA 64	119,90
INT.SUPERSTARSOC.	139,90
MARIO 64	99,90
MARIOKART 64	99,90
PILOTWINGS 64	99,90
TUROC	149,90
WAVE RACE 64	99,90

SATURN

A N G E B O T E	BLACK FIRE US	39,90
	BLAM! MACHINEHEAD	49,90
	CHAOS CONTROL	49,90
	CYBERIA	49,90
	DISC WORLD	49,90
	GHEIN WAR	49,90
	NIGHT WARRIORS	49,90
	OLYMPIC SOCCER	49,90
	RISE 2	49,90
	SKELETON WARRIORS	49,90
	STREETFIGHTER ALPHA	49,90
	STREET RACER	49,90

PLAYSTATION

A-TRAIN	49,90
BLAZING DRAGONS	49,90
BREAKPOINT TENNIS	49,90
BUBSY 3D US	49,90
CHESSY	49,90
DARK SAVIOUR	49,90
JUMPING FLASH 2	49,90
KONAMI OPEN GOLF	49,90
NFL'97	49,90
OFF WORLD INTERC.US	49,90
STAR GLADIATOR US	49,90
WHIZZ	49,90

REAL 3 DO GAMEBOY PC CD ROM JAGUAR

Vorbehalt: Unser Angebot ist freibleibend. Liefermöglichkeiten, 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. Teilgelieferungen: Wird bei der Bestellung nichts Gegenteiliges angegeben, so behalten wir uns vor, wahlweise Komplett- oder Teillieferungen durchzuführen. Reklamationen: Umtausch ist nur bei Falschlieferrung möglich. Bei Rücksendungen muß eine Kopie der Rechnung beigelegt werden. Beschädigungen auf dem Transportweg sind umgehend bei der Poststelle zu reklamieren zusammen mit der originalen Versandpackung. Gewährleistung: Für alle neuen Produkte gibt es eine Gewährleistung gemäß den Angaben des jeweiligen Herstellers. Bei Importprodukten und gebrauchter Ware gewährt 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.

Nicht nur kleine Jungs träumen oft davon, einmal der tolle Westernheld zu sein, der seinen Colt immer ein bißchen schneller zieht als alle anderen.

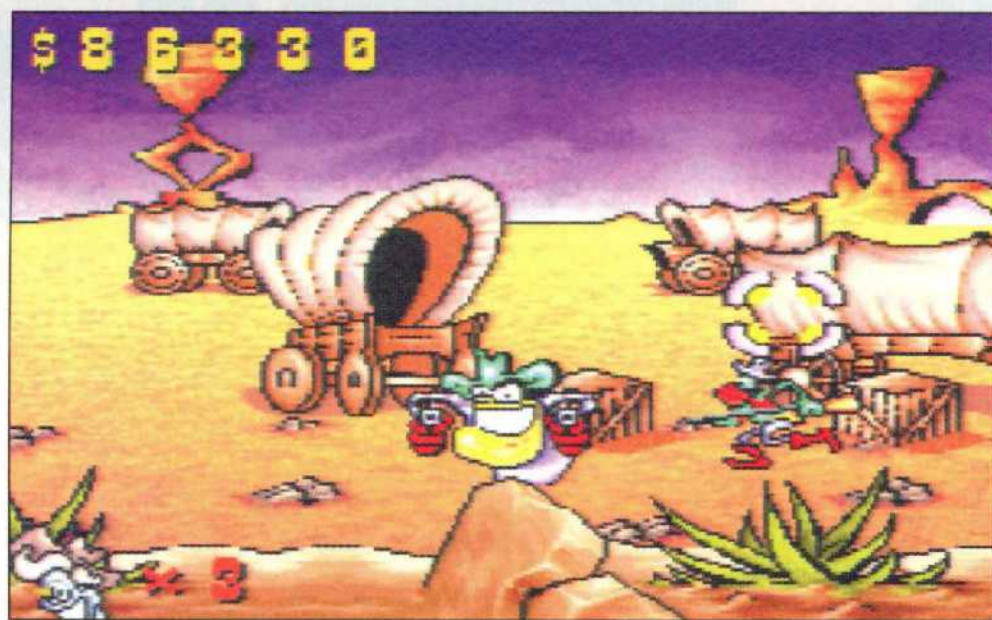


Im Saloon geht es heiß her – ob das am Whiskykonsum der Cowboys liegt? Die gegnerischen Huträger schießen von drei Ebenen aus und tauchen natürlich immer überraschend auf



Für jeden „erlegten“ Postkutschenräuber bekommt Ihr Kopfgeld in Form von Dollars gutgeschrieben. Die Reichtümer lassen sich aber nicht umsetzen, sondern dienen als Punktestand

Tin Star ist der neue Sheriff in der Stadt, und wenn Ihr wollt, könnt Ihr in seine Rolle schlüpfen. Also, rein in die Cowboy-Stiefel und, falls vorhanden, raus mit dem Super Scope. Das Game kann nämlich mit Super Scope (nur als Import erhältlich), Maus oder Pad gespielt werden. Wer auf dem Jahrmarkt an der Schießbude schon Erfolge erzielen konnte, hat bei diesem Spiel gute Chancen, sinnbildlich den Vogel abzuschießen. Tin Star ist eigentlich kein echter Cowboy, jedenfalls keiner aus Fleisch und Blut, sondern aus Blech. Aber egal, denn wichtig sind die Aufgaben, die er in der kleinen



Diese wüste Ballerei verläuft keinesfalls im Sande. In Sachen Gefährlichkeit ist dieser Level nicht zu unterschätzen, zumal das Scrolling nach links und rechts schnelle Reaktionen erfordert

könnt Ihr mit Tin Star jeden Tag neue Abenteuer erleben. Welche das genau sind, erfahrt Ihr vor jedem Level durch teilweise animierte, mit englischem Text versehene Comicsequenzen. Mal muß

eine fahrende Postkutsche gegen Gangster verteidigt werden, dann rauchen im Saloon die Colts, oder ein Bösewicht fordert Euch auf menschenleerer Straße zum Duell. Eure Aufgabe ist es, mittels eines beweg-

lichen Fadenkreuzes in der jeweiligen Szenerie die aus allen Richtungen auftauchenden Gegner zu treffen. Die Banditen schießen natürlich ebenfalls, was wertvolle Lebensenergie kosten kann. Wer

seine Sache besonders gut macht, bekommt in den Bonusrunde z. B. ein hübsches Mädchen zu sehen, die sich auf einer mit Sternen versehenen Holzscheibe dreht. Jeder getroffene Stern bringt Extrapunkte.

DAS RICHTIGE SPIEL FÜR ALLE COWGIRLS UND -BOYS

▲ **POSTIN!** ▲

**Tin Star bringt
Abwechslung ins Leben
von Ballerspiel-Fans!**

Westernstadt zu erledigen hat. Wie überall, hat die Woche auch im Wilden Westen sieben Tage, von denen im Spiel jeder für einen Level steht. Der Job als Sheriff bringt natürlich viel Abwechslung mit sich, und so

▼ **NEGATN!** ▼

**Ein Zweispieler-Modus
wäre wünschenswert
gewesen**

Den Westernhelden Tin Star durch seine Woche zu begleiten bringt nicht nur eine Menge Action mit sich, sondern macht auch richtig Spaß. Die Firma Software Creations, die als Dream-Team-Mitglied auch für einige Nintendo-Projekte verantwortlich zeichnet, hat bei der Programmierung ganze Arbeit geleistet. Das Game hat nicht nur Witz, Charme und eine stimmige Grafik, sondern vereinigt auch gute Spielbarkeit und luxuriöse Ausstattung in sich. Neben drei verschiedenen Schwierigkeitsstufen, läßt sich die Geschwindigkeit des Cursors einstellen. Das Spiel gibt sogar Anlaß zum Hören und Staunen. Neben etwa 30 begleitenden Soundeffekten, könnt Ihr zwischen acht technisch einwandfreien Musikstücken im Countrystil wählen. Zudem dürfte der günstige Preis von 60 DM (für die Import-Version) so

STAR



Sehenswert: Die hübschen Zwischensequenzen treiben die witzige Geschichte voran



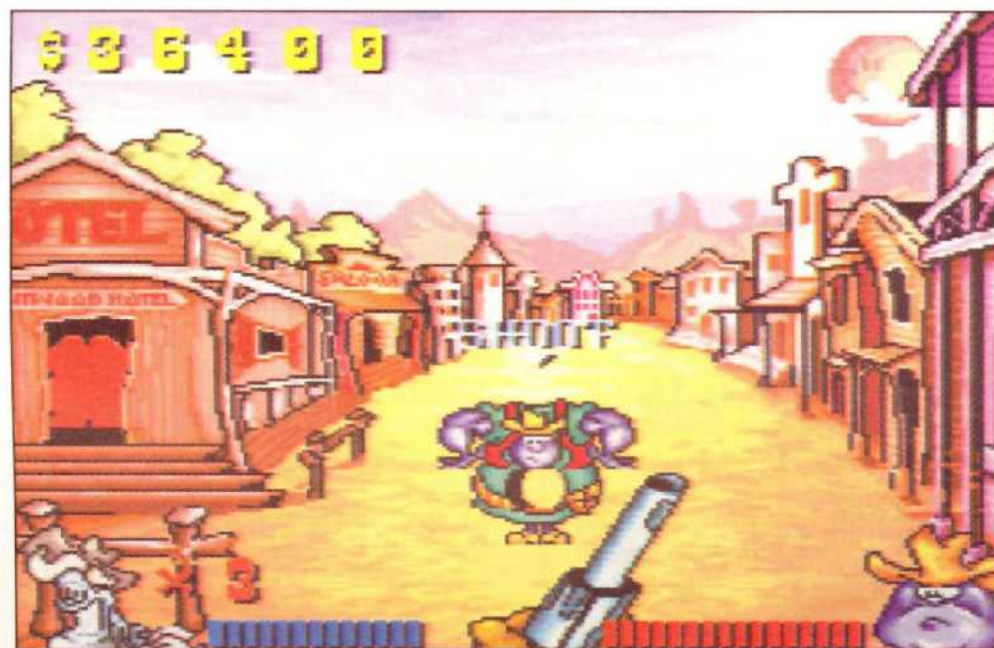
Auch bei Nacht muß Tin Star seinen Mann stehen, und das auf einem fahrenden Zug



Die Kuh ist noch lange nicht vom Eis, doch Tin Star gibt natürlich immer sein Bestes



Das legendäre Super Scope gibt es in Deutschland leider nur als Import



Boah ey, ein glatter Duchschuß! Doch noch ist das Ende des Schurken nicht in Sicht. Der rote Energiebalken am unteren Rand zeigt an, daß dieser Herr noch einiges vertragen kann

manchem Western-Fan ein fröhliches Yippee-Yeah entlocken. Mit seiner witzigen Machart und praktikablen Handhabung bietet Tin Star wirklich eine willkommene Abwechslung zu herkömmlichen Ballerspielen.

Sandra Alter

Muster: Freak's Shop, Telgte,
Tel.: 025 04/933 00



Gameplay

2

Pluspunkt: die einstellbare Steuerung. Drei Schwierigkeitsstufen machen das Game für jedes Alter attraktiv.

Dauerspaß

1-

Mit Tin Star könnt Ihr Euch immer wieder im Schießen üben. Das Spiel gehört zu den Dauerbrennern.

Grafik

2+

Schöne Farbverläufe, Detailverliebtheit, witzige Spielfiguren machen das Spiel zu einer runden Sache.

Sound

1-

Acht Musikstücke und etwa 30 Soundeffekte lassen echte Wildweststimmung aufkommen.

TOTAL-CHECK

Genre Action
Level 7
Schwierigkeit 3 Stufen
Continues
Speicherkapazität 16 MBit
Erhältlich als Import

FAZIT
2+

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

Tel.: 02504 - 9330 - 0

Persönliche Bestellannahme

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

FREAK'S SHOP

Bernd Herfurth

An- und Verkauf von Gebrauchtspielen

Fax: 02504 - 9330 - 99

Alfred-Krupp-Str. 24 48291 Telgte

SUPER NINTENDO

ACME Animation 59,95

Air Cavalry 69,95

Asterix 59,95

Asterix & Obelix 89,95

Bass Master Angeln 109,95

Brain Lord <us> 89,95

Breath of Fire 2 89,95

Casper <5/6.97> 119,95

Chrono Trigger <us> 129,95

Circus Mysteria 69,95

Donald Duck -

Maui Mallard 99,95

Donkey K. Country 99,95

Donkey Kong Country 2

mit dt. Anleitung 99,95

Donkey K. C. 3 99,95

Dschungelbuch 74,95

Earthworm Jim 2 69,95

Eye of the Beholder us 59,95

FIFA Soccer '96 79,95

Fishing Master <us> 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

Jimmy Connors 99,95

Joe & Mac 3 59,95

Justice League 59,95

Kawasaki Superbikes 89,95

Kirby's Fun Pack 89,95

Kirby's Ghost Trap 69,95

König der Löwen us 59,95

König der Löwen 74,95

Ladestalker <jp> 49,95

Lost Vikings 2 <5.97> 69,95

Lufia & Spielberater 109,95

Mario's Picross <j> 69,95

Marvel Super Heroes 99,95

Mega Man 7 89,95

Micro Machines 2 <a> 79,95

Mohawk & Headphone J.

Mr. Do <a> 59,95

MS Pacman 89,95

NBA - Give 'N' Go 79,95

NHL Hockey '96 89,95

Oscar 69,95

PAC Man 2 89,95

PGA Tour Golf '96 59,95

PINOCCHIO 89,95

Pinball Dreams 74,95

Pitfall <jp> 49,95

Porky Pig's 59,95

Power Pigs 79,95

Power Rangers Battle Race 119,95

Puzzle Bobble 59,95

Realm 69,95

Samurai Shodown <us> 59,95

Schlümpfe 2, Die 99,95

Schöne & das Biest, Die 59,95

Scoopy Doo Mystery <us> 49,95

Secret of Evermore 99,95

Shaq Fu 49,95

Star Trek Deep Space 9 69,95

Star Trek N.G. <ausführliche

deutsche Anleitung> 79,95

Star Trek Starfleet A. <a> 79,95

Streitfighter Alpha 2 124,95

Super Mario All Stars 64,95

Super Mario All Stars <a> 54,95

Super Mario Kart 59,95

Super Metroid <a> 59,95

Super Scope & 6 Spiele 89,95

Super Star Wars 59,95

Super Streetfighter 2 <jp> 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

Timecop 59,95

Tin Star <us> 59,95

Toy Story 79,95

Utopia 69,95

Von KONAMI

vertriebene Spiele

zu TOP-PREISEN:

FIFA Soccer '97 99,95

Int. Superstar Soccer 79,95

NBA Hangtime 99,95

NBA Live '97 89,95

NHL Hockey '97 99,95

Primal Rage 39,95

Putty Squad <a> 49,95

Porky Pig 109,95

Spirou 59,95

Theme Park 69,95

Weapon Lord <a> 49,95

Worms 89,95

Nutzen Sie unseren VORBESTELLUNGSSERVICE!

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT !!!

Blau/Unterstrichene Schrift = Preisreduzierung

ZUBEHÖR:

S-NES Konsole 169,95

S-NES Konsole & Fifa S. 199,95

S-NES Konsole & FIFA Soccer 19,95

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

Infarot-Joypad-2er Set 59,95

Joypad "Action Pad" 19,95

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

Spielberater D.K.C. 3 29,95

SV 334 durchsichtiges Pad 29,95

SV 336 Programm-Joystick 49,95

SV 338 Topfighter 59,95

SUPER NINTENDO

SONDERANGEBOTE !

Actraiser 2 49,95

Bubsy 39,95

Donkey Kong Country 59,95

Dschungelbuch 49,95

Equinox 39,95

F-Zero 29,95

FIFA Soccer '97 79,95

Gods 39,95

Illusion of Time 59,95

John MADDEN '93 19,95

Jungle Strike 69,95

Jurassic Park 39,95

NBA Live '95 29,95

NHL Hockey '96 49,95

PGA Tour Golf '96 49,95

Secret of Evermore 69,95

Secret of Mana 79,95

Shadowrun 69,95

Smash Tennis 39,95

Soulblazer <us> 59,95

Star Trek Starfleet A. 59,95

Starwing 29,95

Super Mario All Stars 49,95

Super Mario Kart 49,95

Super Mario World ohne V. 29,95

Super R-Type 19,95

Super Soccer <ohne alles> 19,95

Theme Park 49,95

Tiny Toon's Adventure 29,95

Vortex 29,95

Royal Rumble ohne alles 24,95

Zelda 49,95

und viele andere !!!

GAMEBOY

Lightmaster 19,95

Link-Kabel 29,95

Super Game Boy 89,95

4 in 1 <Dominoes &> 39,95

Aliens 3 34,95

Alleyway 29,95

Animaniacs 44,95

Asterix & Obelix 54,95

GEBRAUCHTSPIELE:

Actraiser 2 39,95

Bubsy 39,95

Donkey Kong Country 59,95

Dschungelbuch 49,95

Equinox 39,95

F-Zero 29,95

FIFA Soccer '97 79,95

Gods 39,95

Illusion of Time 59,95

John MADDEN '93 19,95

Jungle Strike 69,95

Jurassic Park 39,95

NBA Live '95 29,95

NHL Hockey '96 49,95

PGA Tour Golf '96 49,95

Secret of Evermore 69,95

Secret of Mana 79,95

Shadowrun 69,95

Smash Tennis 39,95

Soulblazer <us> 59,95

Star Trek Starfleet A. 59,95

Starwing 29,95

Super Mario All Stars 49,95

Super Mario Kart 49,95

Super Mario World ohne V. 29,95

Super R-Type 19,95

Super Soccer <ohne alles> 19,95

Theme Park 49,95

Tiny Toon's Adventure 29,95

Vortex 29,95

Royal Rumble ohne alles 24,95

Zelda 49,95

und viele andere !!!

GAMEBOY

Lightmaster 19,95

Link-Kabel 29,95

Super Game Boy 89,95

4 in 1 <Dominoes &> 39,95

Aliens 3 34,95

Alleyway 29,95

Animaniacs 44,95

Asterix & Obelix 54,95

GAMEBOY

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

Lucky Luke 59,95

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 & 2je 24,95

Ninja Spirit 29,95

PGA Tour Golf '96 39,95

Pinball Fantasies <a> 39,95

Prehistorik Man 29,95

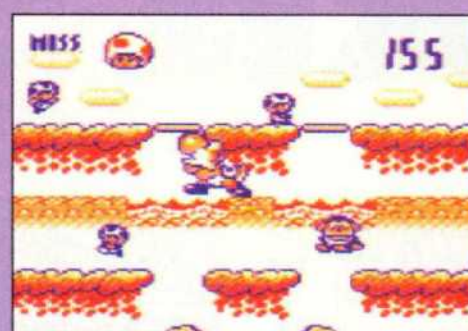
Primal Rage 29,95

Qix 29,95

R-Type 2 29,95

Raging Fighter <a> 39,95

Manhole im Original: Die Spielfigur lässt sich lediglich an vier Positionen bewegen



In der neuen Version bringt Yoshi Toad und Donkey Kong sicher ans andere Ufer



In der ursprünglichen Version von Fire sind lediglich schwarze Strichmännchen in Bewegung, und doch ist eine Menge Action im Spiel

Im neuen „Luxus“-Fire sorgen Mario und Luigi für Bewegung



GAME&WATCH GALLERY

Als die Menschen sich noch in Felle hüllten und just einer das Rad erfunden hatte, ungefähr in dieser Zeit muß es wohl gewesen sein, als das erste LCD-Spiel auf den Markt kam.

Viele von Euch werden die simplen Game&Watch-Spiele noch kennen, die vor knapp 20 Jahren erstmals auf den Spielmarkt kamen. Nicht dicker als eine CD-Hülle, in einen meist farbigen Plastikmantel gehüllt, erfreuten sie so manches Spielerherz. Lästige Wartezeiten oder die Busfahrt zur Schule ließen sich damit prima überbrücken. Besonders vor langen Urlaubsreisen investierten Mutti und Papi gern mal 70 DM für eines dieser Nintendo-Spiele oder 30 DM für einen No-

name-Import, um den Geräuschpegel im Auto – bis auf ein Piepsen – genull zu bringen. Technisch waren diese Games denkbar simpel. In einer vorgezeichneten, feststehenden Grafik waren nur wenige LCD-Punkte beweglich. Klar, daß dabei nicht mehr als ein Reaktionstest heraus-

kommen konnte, dennoch waren die Games damals der absolute Renner. Nintendo hat es eben schon immer verstanden, aus wenig viel zu machen. Heute, im Zeitalter von Internet, Gigabyte und Emulatoren, ist es eigentlich nur logisch, daß irgend jemand auf die Idee kommt, die alten

LCD-Spiele auf ein Modul zu packen und sie somit Game-Boy-fähig zu machen. Zugegeben, es war nicht irgend jemand, sondern Nintendo, die in den tiefsten Tiefen ihrer Archive gekramt haben, um Spieler auf aller Welt in nostalgische Stimmung zu versetzen – und das nicht zum er-



Im neuen Oil Panic aus Nintendo's Spielerschmiede spielen Bowser, Mario, Donkey Kong, Yoshi und Luigi tragende Rollen

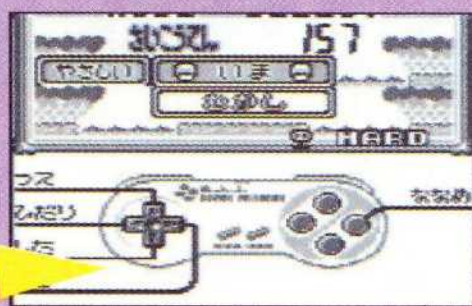




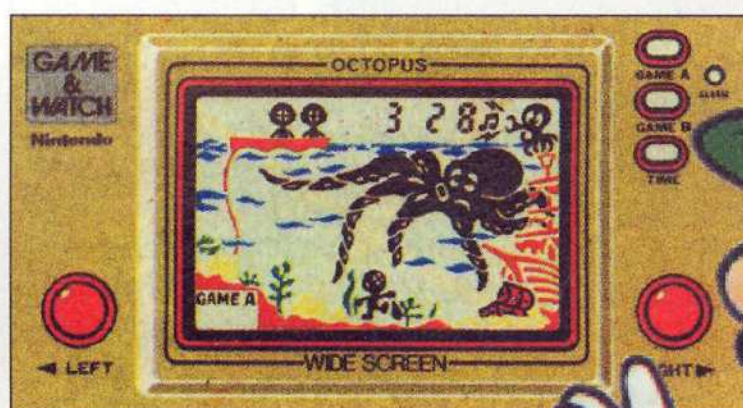
In Octopus müßt Ihr Euch an den beweglichen Fangarmen vorbei bis zur Schatzkiste durchschlagen



Donkey Kong Hockey war eines der wenigen Game&Watches mit dem zwei Spieler gleichzeitig spielen konnten



Die Auswahlmenüs sind ebenso simpel gestaltet, wie die Spiele selbst. Sogar bei der Import-Spiel gibt es durch die japanische Erklärungen dadurch keine Verständigungsprobleme



▲ **POSITIV!** ▲

Alle Spiele wurden sehr mühevoll aufgearbeitet

▼ **NEGATIV!** ▼

Die ersten Gehversuche der Branche – wer's mag

stenmal. Genau vor zwei Jahren beglückte uns der japanische Konzern mit einem Modul, auf dem gleich fünf dieser Oldies zu finden waren. Angesichts der zu dieser Zeit gerade auf den Markt gekommenen 32-Bit-Konsolen konnte TOTAL! damals wenig Originelles an der Game Boy Gallery finden. Nichts desto trotz fanden sich damals etwa 300.000 Käufer für die Kollektion – ohne Zweifel eine beachtliche und überraschend große Anhängerschar.

Nun bläst Big N mit der Game&Watch Gallery ein zweites Mal zum Sturm auf die Game-Charts. Das neue Modul beinhaltet im Gegensatz zum Vorgänger zwar nur

vier statt fünf der Oldies, dafür sind es diesmal aber auch echte Klassiker, und Nintendo hat sich außerdem mehr Mühe gegeben, als auf die Schnelle *Manhole*, *Fire*, *Octopus* und *Oil Panic* aus dem Keller hervorzuholen. Jedes Spiel wird in doppelter Ausführung präsentiert, wobei Ihr immer zwischen den Modi 'normal' und 'hard' wählen könnt: einmal im Original und in einer zweiten Version mit den beliebten Spielecharakteren wie Mario, Luigi, Bowser, der Prinzessin und Yoshi. Die ursprünglichen Versionen präsentieren sich allesamt mit den original Piep-

GAME&WATCH – SIND DIE ANTIQUITÄTEN UNTER DEN SPIELEN

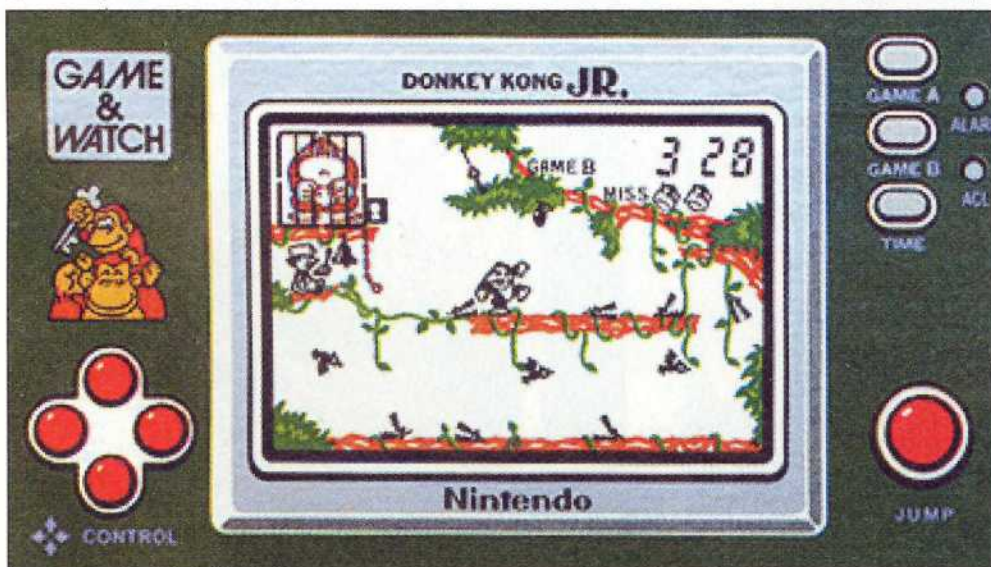
stönen (mehr ist es wirklich nicht) von damals, was den ein oder anderen von Euch um Jahre zurückversetzen wird. Mit Sicherheit haben die Programmierer auch ein dickes Lob für die gute Aufarbeitung verdient, denn

der Super Game Boy wird hervorragend unterstützt.

Nicht nur mit den Rahmen haben sich die Macher große Mühe gegeben, sondern auch die Ingames wurden mit vielen Farben sehr detailliert eingefärbt. In der TOTAL!-Redaktion gehen die Meinungen zu Nintendos neuestem Produkt extrem auseinander. „Oh, super, *Manhole!*“, jubeln die einen, „Was soll der alte Müll?“, schimpfen die anderen. Dazu muß jedoch gesagt werden, daß die jeweils neuen Versionen für Einsteiger in ihrer leicht veränderten Form etwas zeitgemäßer sind, zumal sich ja auch all Eure Lieblingsfiguren darin wiederfinden. Wer Klassik-Games mag, sollte nicht zögern zuzugreifen, immer frei nach dem Motto: Back to the roots!

Sandra Alter

In den TOTAL!-Archiven fand sich unter anderem ein Bild vom original Donkey Kong JR.



Gameplay

4-

Da so gut wie gar kein Gameplay vorhanden ist, muß die TOTAL!-Benotung derart schlecht ausfallen.

Dauerspaß

2-

Manchmal ist weniger Spiel eben mehr. Die Klassik-Knüller machen immer wieder richtig Laune.

Grafik

3+

Grafisch ist zwar nichts dran an den Games, doch sie wurden mit Liebe zum Detail aufgearbeitet.

Sound

3+

Es erklingen Töne aus der Vergangenheit, was der Spielerei einen ganz eigenen Charme verleiht.

TOTAL!-CHECK

Genre Action
Level 4 Spiele
Schwierigkeit niedrig
Continues
Speicherkapazität 2 MBit
Erhältlich im Handel

FAZIT
3+



Anime & Manga

Einen wunderschönen ...

Danke erst mal für die viele Post! Nun hat ja endlich der Frühling angefangen und eigentlich solltet Ihr Euch an der frischen Luft rumtreiben, aber Konsole und Videorekorder haben halt auch eine starke Anziehungskraft, darum mal wieder ein wenig Infos für Eure hungrigen Gehirnzellen. *Sailor Moon* kommt wieder! Seit Mittwoch dem 28.5.97 sollen 126 Folgen (hm, *Sailor Moon*, S. M. R. und S. M. S. haben insgesamt 131 Folgen) auf RTL2 um ca. 14.05 Uhr ausgestrahlt werden. S. M. SS. ist wohl immer noch nicht synchronisiert. Und wenn Ihr alle ganz artig seid, bringen wir in der kommenden Ausgabe ein Special über den Helden unserer Jugend (nein, nicht *Klimbim*, *Bonanza* oder *Star Trek*) sondern *Captain Future*! Bis demnächst, und schreibt auch weiterhin so viele Kommentare, Euer

Maris Feldmann



Warrior Nun Ariela (Manga) sieht nicht nur gut aus, sondern kämpft auch Klasse. Danke, Stefan Flech!



1 Dragon Warrior/Quest

1986 schrieb Enix Videospielgeschichte. Mit der *Dragon Quest*-Reihe, führten sie eines der erfolgreichsten Games aller Zeiten ein, und bescherten Nintendo einen gewaltigen Verkaufsschub. Zur besseren Vermarktung wurde in einem der jungen-Manga-Magazine eine verkaufsfördernde Hintergrundstory veröffentlicht. Bis heute wurden nicht nur fünf Fortsetzungen für NES und SNES produziert, sondern 1989-90 auch eine 32teilige Fernsehserie (von Nippon Animation Studios). Diese wurde dann ein Jahr später von LBS Communications für den amerikanischen Markt bearbeitet, in *Dragon Warrior* umbenannt und ausgestrahlt. In Anlehnung an die Games hießen die 13 Folgen Level. Im ersten Level werden wir mit Abel, sechzehn Jahre, bekanntgemacht, der durch unglückliche Umstände ein furchtbares und riesiges Monster (Freunde nennen es Baramos.) unschädlich machen muß. Das Ganze zieht sich dann mit mehreren Charakteren und viel Action bis zum 13. Level hin. Die Serie richtet sich an 11- bis 14jährige, konnte aber trotz ordentlicher Qualität (Das Charakterdesign ist vom *Dragon Ball*-Künstler Akira Toriyama.) nicht kommerziell erfolgreich überzeugen, da sie zu ungünstigen Zeiten auf kleineren Sendern lief. Cops könnt Ihr wohl am besten aus Amerika (übers Internet bzw. Usenet) von Privat beziehen.



Der gute Akira hat mit *Dragon Ball* und *Dragon Quest* einen ganz eigenen Stil geschaffen. Hier die Packungen vom ersten und sechsten Teil (NES und SNES)



Spieleliste

Dragon Quest, NES, Enix, RPG	Dragon Quest V, SNES, Enix, RPG
Dragon Quest II, NES, Enix, RPG	Dragon Quest VI, SNES, Enix, RPG
Dragon Quest III, NES, Enix, RPG	Dragon Quest I+II, SNES, Enix, RPG
Dragon Quest IV, NES, Enix, RPG	Dragon Quest III, SNES, Enix, RPG

2 Fist of the Northstar (HOKUTO NO KEN)

Ebenfalls 1986 entstand unter der Regie von Toyo'o Ashida ein ganz anderer Star, ein besonderer Leckerbissen für alle Fighting-Action-Fans, nämlich *Fist of the Northstar*. In einer postnuklearen Welt, in der Darwins Wort vom „survival of the fittest“ eine ganz neue Bedeutung bekommt, wird die degenerierte Restbevölkerung von fiesen Räuberbanden (Ihr kennt das ja aus *Mad Max*.) terrorisiert. Die letzte Hoffnung für die sterbende Welt ist ein wahrhaft würdiger Held, der die rettende „Faust des Nordsterns“ werden kann und die Menschheit in eine bessere Zukunft führt. Die Story wird durch zahlreiche hervorragend animierte und teilweise auch brutale Kampfszenen getragen, die *F.o.t.N.* zu dem Klassiker des Genres gemacht haben. Die Toei Animations Co.



LTD hat mit diesem Titel einen ganz großen Wurf gelandet. Im Gegensatz zum grottenschlechten Realfilm oder Rollenspiel.

Auch dieser Anime basiert auf einer erfolgreichen Manga-Reihe, die Ihr wie das Video (und mit Glück die Actionfiguren) in gut sortierten Geschäften finden solltet.

Spieleliste

Hokuto no Ken, NES, Toei, Action
Hokuto no Ken 2, NES, Toei bzw. Taxan, Action
Hokuto no Ken 3, NES, Toei, Action
Hokuto no Ken 4, NES, Toei, RPG
Hokuto no Ken 5, SNES, Toei, RPG
Hokuto no Ken, GB
Hokuto no Ken I, SNES, Toei
Hokuto no Ken 6, SNES, Toei, Fighting
Hokuto no Ken 7, SNES



Der noch junge Ken mit einigen der mächtigsten Fighter der Erde. Wird einer von diesen Jungs „Fist of the Northstar“?



Den miserablen Realfilm von F.o.t.N. solltet Ihr Euch nur zur Abschreckung anschauen

3

Mobile Suit Gundam

Eine der beliebtesten und erfolgreichsten Animeserien ist *Gundam*. Mit über 250 Fernsehfolgen, 19 OAVs, sechs Filmen und einer Manga-Reihe kommen Freunde von heftig kämpfenden Robotern seit 1979 voll auf ihre Kosten. Natürlich sind die Mobile Suits keine Roboter, sondern bemannte Kampfstationen der Extraklasse. Mit ihrer Hilfe kämpft um das Jahr 2100 herum eine der vielen Erdko-

lonien um ihre Selbständigkeit. In den brutalen Kämpfen um die Vorherrschaft in unserem Sonnensystem verlieren im Laufe der Auseinandersetzungen Milliarden von Menschen ihr Leben – die scheinen echt nichts dazuzulernen, schade eigentlich. Mit der Zeit sind die Animationen immer besser geworden, außerdem gibt es mittlerweile ein komplettes Universum um die Animes. Bausätze aller möglichen Mobile Suits sind da nur ein kleiner Teil. Auch die japanischen Software-Häuser haben sich fleißig inspirieren lassen.

Spieleliste

SD G. Gachapon Senshi, NES-Disk, Yutaka, Action
SD G. Gachapon Senshi 2: Capsule Senki, NES, Yutaka
SD G. Gachapon Senshi 3: Eiyu Senki, NES, Yutaka, Sim.
SD G. Gachapon Senshi 4: Newtype Story, NES, Yutaka
SD G. Gachapon Senshi 5, NES, Yutaka, Action-Sim.
Z.G. Hot Scramble, NES, Bandai, Shoot 'em Up
Kido Senshi G. F91: Formula Senki 0122, SNES
Knight G., SNES, Action-Sim.
SD G. G. Wars, NES, Bandai, Action-Sim.
Super Gachapon World SD G. X, SNES, Yutaka, Action
Super Gachapon World SD G. X 2, SNES, Yutaka, Sim.
SD G. Psycho Salamander 2, SNES, Angel, Action
V.G., SNES, Bandai, Action

SD G. Gachapon X, SNES, Bandai, Action-Sim.
G.G., SNES, Bandai, Fighting
Mobile Warrior G., SNES, Bandai, Action-Sim.
Operation G., GB
Knight G., GB
Knight G. 2, GB
SD G., GB, RPG
SD G. Senkoku-den 2, GB
SD G. World, NES-Disk, Bandai
+ SD G. World Map Collection
Super Gachapon SD G. Gnext, SNES, Bandai + Super
Gachapon SD G. Gnext Expansion Cart. 1
G. Wing: Endless Duel, SNES, Bandai, Fighting



Die schwerterschwingenden Kampfroboter bieten einen atemberaubenden Anblick vor der Weltallkulisse

Adressen

Hervorragende Mitarbeit eurerseits, wir sind echt stolz! Hier einige Bezugsadressen für Animes & Mangas.

- 10961 Berlin, Videodrom-Basement, Fürbringerstr. 24
10961 Berlin, Videodrom-Mailorder, Fürbringerstr. 17,
Tel.: 030/692 13 11
10999 Berlin, Modern Graphics, Oranienstr. 22,
Tel.: 030/615 88 10
20146 Hamburg, Andere Welten, Grindelallee 77,
Tel.: 040/450 59 49
20146 Hamburg, Comic Cave, Bornstr. 1,
Tel.: 040/45 91 99
20146 Hamburg, WAHNSINN Comics,
Grindelallee 92, Tel.: 040/45 16 29
22087 Hamburg, Der Comic Laden,
Mundsburger Damm 48, Tel.: 040/229 65 63
22844 Norderstedt, Studio Kedakai, Fadens Tannen 41,
Tel.: 040/525 24 49
30161 Hannover, Comics am Raschplatz,
Am Raschplatz 7, Tel.: 0511/33 13 88
30171 Hannover, Trivial Book Shop, Marienstr. 3,
Tel.: 0511/32 90 97
40210 D'dorf, Bookstore Nippon, Immermannstr. 45,
Tel.: 0211/36 07-38 o. 39
40210 D'dorf, Fantastic Shop, Graf-Adolf-Str. 41,
Tel.: 0211/385 75 35
41405 Neuss, Mailorder Fantastic Shop Medienvertriebs
GmbH, Postfach 10 05 09, Tel.: 02131/94 09-73
7447798 Krefeld, Fantastic Shop, Ostwall 61,
Tel.: 02151/80 15 23
50672 Köln, Fantastic Shop, Habsburgerring 18-20,
Tel.: 0221/257 59 18
52064 Aachen, Fantastic Shop, Mörgenstr. 4,
Tel.: 0241/40 53 03
53111 Bonn, Bonner Comic Laden, Oxfordstr. 17,
Tel.: 0228/63 74 62
55543 Kreuznach, The Comic Cave, Töferstr. 22,
Tel.: 0671/743 77
56068 Koblenz, Sammlerecke, Hohenfelderstr. 3,
Tel.: 0261/153 11
57647 Hirschfeld, A.C.O.G., Postfach 26,
Tel.: 02661/94 94-70 o. 71
60311 Frankfurt, Super! Comic Laden, Berliner Str. 20,
Tel.: 069/28 18 83
66111 Saarbrücken, ZAPP, Berliner Promenade,
Tel.: 0681/39 77 76
70176 Stuttgart, Comics Pur, Senefelderstr. 74a,
Tel.: 0711/636 85 80
72622 Nürtingen, Sammlerecke, Kirchheimer Str. 4,
Tel.: 07022/362 61
80802 München, Neo Tokyo, Leopoldstr. 96,
Tel.: 089/34 69 86
82110 Germering, Videoworld, Obere Bahnhofstr. 37,
Tel.: 089/841 91 18
86150 Augsburg, High Score Games, Fuggerstr. 4-6,
Tel.: 0821/31 31 34
91586 Lichtenau, Media Man, Peter-Vischer-Weg 6,
Tel.: 09827/65 36

Dank an: Tobias Hoffmann, Thomas Wohlrab,
Petra Rüdiger (I), Michael Hildebrand und Dimitri Kovalenko.

Charts. Das heißt allerdings noch lange nicht, daß Ihr die anderen Systeme vernachlässigt habt, es sind halt nur noch einige Einsendungen mehr dazu gekommen. Dank Eurer regen Beteiligung hat sich wieder allerhand getan, die Bewegungen innerhalb der Charts brauchen sich vor der Wall Street nicht zu verstecken. Da soll nochmal einer sagen, Videospieler seien faul.



DER GEWINNER AUS TOTAL! 5/97:



Herzlichen Glückwunsch, **Rainer Moosmayer** aus Hamburg! Du bist der glückliche Gewinner des Moduls *Donald in Maui Mallard*. Wir wünschen Dir viel Spaß mit diesem Spiel!

SNES

1 SUPER MARIO KART
Rennspiel • Note 1 • Test 10/93 **VORMONAT 3**



2 SECRET OF MANA
Act./Adv. • Note 1- • Test 12/93 **VORMONAT 6**



3 DKC 3 – DIXIE KONG'S DOUBLE DOUBLE
J&R • Note: 1- • Test 12/96 **VORMONAT 2**



4 TERRANIGMA
Act./Adv. • Note 2+ • Test 1/97 **VORMONAT 1**



5 DKC 2 – DIDDY'S KONG QUEST
J&R • Note: 1- • Test 1/96 **NEU!**



6 INTERN. SUPERSTAR SOCCER DELUXE
Sport • Note 1 • Test 11/95 **VORMONAT 5**



7 YOSHI'S ISLAND
J&R • Note: 1+ • Test 10/95 **VORMONAT 4**



8 STREET FIGHTER ALPHA 2
Prügelsp. • Note 1- • Test 1/97 **NEU!**



9 DONKEY KONG COUNTRY
J&R • Note: 1- • Test 1/95 **NEU!**

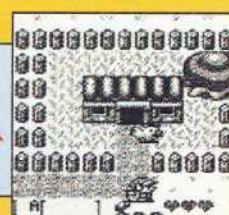


10 SUPER STREET FIGHTER II
Prügelsp. • Note 1 • Test 9/94 **VORMONAT 9**



GB

1 ZELDA IV – LINK'S AWAKENING
Act./Adv. • Note 1- • Test 11/93 **VORMONAT 3**



2 MYSTIC QUEST
Act./Adv. • Note 2+ • Test 2/95 **VORMONAT 1**



3 DONKEY KONG LAND 2
J&R • Note 1- • Test 12/96 **VORMONAT 2**



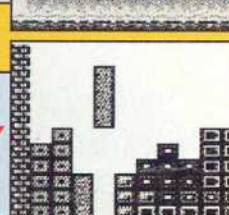
4 STREET FIGHTER II
Prügelsp. • Note 1- • Test 2/96 **NEU!**



5 WARIO LAND – SUPER MARIO LAND 3
J&R • Note 1- • Test 6/94 **VORMONAT 4**



6 TETRIS
Puzzlespiel • Note - • Test - **VORMONAT 5**



7 DONKEY KONG
J&R/Strat. • Note 1- • Test 9/94 **NEU!**



8 METROID 2
Act./J&R • Note 2+ • Test 12/94 **NEU!**



9 ASTEROIDS & MISSILE COMMAND
Shooter • Note 2- • Test 11/95 **NEU!**



10 MARIO'S PICROSS
Lernspiel • Note 2 • Test 8/95 **NEU!**



TOTAL! Aufruf

Lachen ist gesund, die Behauptung, Ihr hättet keinen Humor, einfach lachhaft. Nichts zu lachen hatten wir bei der Auswertung der Unmengen von Einsendungen, so viele waren es diesmal. Aber wir haben uns durchgeboxt, wäre ja gelacht! Das Ergebnis Eurer persönlichen Humor-Charts könnt Ihr auf der folgenden Seite nachlesen. Um einmal eine andere Seite der Spielewelt zu beleuchten, rufen wir Euch diesmal dazu auf, uns mitzuteilen, welches Game die düsterste Stimmung verbreitet.

Redaktionstip

Alien 3 ist ein spannungsgeladener Titel. Eine der wenigen guten Filmsetzungen, die mit wohl dosiert ansteigendem Schwierigkeitsgrad den Spieler vom Anfang bis zum Ende fesselt. Viele packende Missionen bieten knifflige Rätsel und anspruchsvolle Action. Noch heute ein Hit!



Alien 3 • Note 2+ • Test 6/93

N64

1	SUPER MARIO 64 J&R • Note 1 • Test 3/97	VORMONAT ●	
2	TUROK-DINOSAUR HUNTER Action • Note 1 • Test 3/97	VORMONAT ▲ 4	
3	WAVE RACE 64 Rennspiel • Note 1- • Test 4/97	VORMONAT ▲ 5	
4	SHADOWS OF THE EMPIRE Action • Note 2 • Test 3/97	VORMONAT ▼ 3	
5	PILOTWINGS 64 Simulation • Note 2+ • Test 3/97	VORMONAT ▼ 2	



Spietip von Alexander Tilgner **Lufia II (SNES)**

Dieses Spiel ist einfach eines der besten Rollenspiele, die es gibt. Mit den einzelnen Charakteren gegen die vielen verschiedenen Dämonen anzutreten, macht riesig Spaß, und auch die Idee mit den Kapselmonstern ist einfach super. Vor allem Tia und Selan gefallen mir gut. *Lufia II* hat nicht umsonst die Note 1- erhalten. Mit diesem Titel können Freunde des Genres definitiv nichts falsch machen. Wer ihn noch nicht sein eigen nennt, der sollte schnell zugreifen. Viele, viele Stunden Spielspaß sind garantiert. Auch wenn das Spiel an einigen Stellen etwas schwierig ist, alle Probleme sind lösbar.



Spietip von Robert Holterhof **Blackhawk (SNES)**

Ich bin ein großer Fan von Actionspielen und Adventures. Da kommt mir das famose *Blackhawk* gerade recht, denn es hat von beiden Genres mehr als genug. Außerdem gefällt mir sehr gut, daß man oft sehr schnell reagieren muß. Wenn ich erst mal anfangen *Blackhawk* zu spielen, dann kann ich gar nicht wieder aufhören. Jedem, der sich auch nur annähernd für diese Genres begeistern kann, möchte ich diesen Titel wärmstens empfehlen. Wenn Ihr Euch einmal in die tiefen Welten des *Blackhawk* begeben habt, wird Euch dieses Abenteuer erst wieder loslassen, wenn Ihr auch den letzten Level gemeistert habt.

NES

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

Special

Hier die Auflistung derjenigen Spiele, die Euch am meisten das Zwerchfell massiert haben. Ein kleiner Wurm machte dabei das große Rennen.

1	EARTHWORM JIM II Act./J&R • Note 1- • Test 1/96	
2	EARTHWORM JIM Act./J&R • Note 1 • Test 12/94	
3	SECRET OF MANA Act./Adv. • Note 1- • Test 12/93	
4	SUPER MARIO 64 J&R • Note 1 • Test 3/97	
5	CLAYFIGHTER Prügelspiel • Note 2+ • Test 5/94	

GEWINNEN MIT TOTAL!

Diesen Monat verlosen wir *Waterworld (SNES)*



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!

Ciao, bis kommenden Monat!

Einsendeschluß ist der 2.6.97 (Poststempel). Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter des X-plain Verlages und deren Angehörige dürfen an dieser Verlosung nicht teilnehmen. Allen anderen viel Glück!

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

... und ewig grüßt die Intern-Seite!

Bereits zum 24sten Mal geben wir an dieser Stelle unsere ganz persönlichen Meinungen über aktuelle Spiele ab. Zudem findet Ihr von Zeit zu Zeit brandheiße In-and-out-Listen, die eine oder andere Anekdote oder auch mal kurzweiligen Nonsens zum Schmunzeln auf der Intern-Seite. Häufig tauchen neue Redaktionsmitglieder erstmalig mit einem Bild in dieser Rubrik auf, und Ihr könnt auf diese Weise sofort einen Eindruck von den Neulingen gewinnen. In zahlreichen Briefen schreibt Ihr uns immer wieder, wie groß Euer Interesse an dieser Seite ist, und deshalb starten wir nun frohen Mutes in die 25ste Runde. Viel Spaß!

Unsere persönliche Meinung zu:	StarFox 64 (N64-Preview) Seite 20-23	Mario Kart 64 (N64) Seite 28-31	Tin Star (SNES) Seite 36	Game&Watch Gallery (Game Boy) Seite 38/39	Shadowrun (SNES-Classic) Seite 51
Fred  Bevorzugte Genre: Renn- und Prügelspiele Derzeitiges Lieblingsspiel: StarFox 64 (N64)	 Mit StarFox 64 verabschiedet Großmeister (jap.: Shihan) Miyamoto der Spielewelt eine Überdosis Action. Dieser abwechslungsreich und perfekt präsentierte 3D-Shooter definiert das Genre neu.	 Auch wenn der Einspieler-Modus im direkten Vergleich zum SNES-Vorbild etwas nachgelassen hat, dieses Modul darf in keiner Sammlung fehlen. Absoluter Partyspaß mit millimetergenauer Steuerung.	 Ich habe in meiner Kindheit sehr viel Cowboy und Indianer gespielt. John Wayne war mein Held, ebenso wie Old Shatterhand. Tin Star ist mir allerdings eine entschiedene Nummer zu lahm.	 Nie vergesse ich meine original Game&Watchs, die mir unzählige langweilige Schulstunden verußten (Lautsprecherkabel durchgeschnitten!). Inzwischen haben sie jedoch ihren Reiz verloren.	 Es ist nicht zu leugnen, daß Shadowrun zu den besten Vertretern seiner Zunft gehört. Bekanntlich bin ich jedoch kein großer Rollenspiel-Fan, so mag mich auch dieses Spiel nicht so recht faszinieren.
Thomas  Bevorzugte Genre: Rennspiele Derzeitiges Lieblingsspiel: Star Wars: S. o. t. E. (N64)	 StarFox 64 ist durchaus ein würdiger Nachfolger. Ich hätte mir jedoch eine nicht ganz so überladene Pad-Belegung gewünscht. Auch die Farben treffen nicht unbedingt meinen Geschmack.	 Mario Kart 64 macht im Vierspieler-Modus einen Heidenspaß und wird zudem noch nicht einmal ansatzweise durch Ruckeln beeinträchtigt. Danke, Herr Miyamoto!	 Jim bleibt in Sachen Gameplay auf dem Teppich. Klar, Spaß macht's schon, aber man muß einen Draht zum Spiel finden, womit ich so meine Probleme habe.	 Natürlich, auf der einen Seite Kult, auf der anderen eigentlich nicht mehr als nett verpackte Nostalgie, wichtig ist aber nur, ob's denn auch Spaß bringen kann – und das kann die G&W Gallery durchaus.	 Shadowrun gehört in die Riege der besseren Rollenspiele für das Super Nintendo. Genre-Fans sollten sich Sonntag morgens einen Flohmarkt ausgucken und die Adleraugen kreisen lassen.
Sandra  Bevorzugte Genre: Shoot 'em Up und Jump&Run Derzeitiges Lieblingsspiel: StarFox 64 (N64)	 Ja, ja, ja, ich will momentan nur noch eins: Mit dem Fuchs auf die Jagd gehen. Brilliant, exzellent, total genial – ich denke, damit ist alles gesagt.	 Mit Mario, Bowser und der Prinzessin oder im Vierspieler-Modus um die Wette zu fahren, bringt richtig Fun. Tja, wo Miyamoto drauf steht, ist eben auch Miyamoto drin.	 Tin Star versetzt mich in gute Laune. Schöne Grafiken, einfache Handhabung und passende Musik machen das Game rund. Mit dem Cowboy kann man sich immer wieder mal ein Duell liefern.	 Sorry, aber ich kann an solch öden Spielen heutzutage nichts mehr finden. Dann lieber noch mal auf dem Atari 2600 Tennis spielen, denn das kann man wenigstens zu zweit spielen.	 Shadowrun mag spielerisch auch heute noch für Rollenspiel-Fans ein echter Knaller sein. Allerdings gehört dieses Genre nicht zu meinen Vorlieben.
Christian  Bevorzugte Genre: Jump&Run und Actionspiele Derzeitiges Lieblingsspiel: StarFox 64 (N64)	 Endlich gibt es ein Wiedersehen mit dem alten Haudegen Fox McCloud. Das abgebrannte Actionfeuerwerk ist im wahrsten Sinne einzigartig – genau wie das absolut geniale Rumble Pak.	 Mario Kart 64 ist brillant, aber der wahre Spielspaß kommt erst im Vierspieler-Modus auf. Schade nur, daß die japanischen Stimmen in der PAL-Version durch schlechtere englische ersetzt wurden.	 Tin Star ist zwar ein nettes kleines Spielchen für zwischendurch, aber auf Dauer kann mich dieser bescheidene Cowboy Jim aus Texas nicht reizen.	 Fire und Octopus sind definitiv die Highlights dieser löblichen Reinkarnation. Obwohl die Spiele überaus antiquiert sind, können sie mich dennoch für einige Stunden an den Game Boy fesseln.	 Shadowrun lebt besonders von seiner dichten Atmosphäre. Wenn Ihr dieses seltene Cyberpunk-Abenteuer noch irgendwo sehen solltet – zugreifen! Es lohnt sich!
Klaus-D.  Bevorzugte Genre: Action- und Rollenspiele Derzeitiges Lieblingsspiel: Game & Watch Gallery (GB)	 StarWing gehört zu meinen absoluten SNES-Lieblingsspielen. Der (zu leichte) Nachfolger erfüllt fast alle meine (sehr hohen) Erwartungen. Nur ein paar echte Innovationen hätten nicht geschadet.	 Der Einspieler-Modus kann aufgrund des extrem niedrigen Schwierigkeitsgrades leider nur bedingt begeistern. Unverzeihlich ist auf jeden Fall die englische Synchronisation der Wario-Stimme.	 Ein nettes und überaus kurzweiliges Shooting-Gallery-Spielchen. Allerdings ist es auch kein großer Verlust, daß es keine PAL-Version von Tin Star gibt.	 Diese Game&Watch-Kollektion ist Kult! Aus heutiger Sicht kaum nachvollziehbar, legte Nintendo mit diesen Spielchen Anfang der 80er Jahre einen Grundstein für den weltweiten Erfolg der Firma.	 Klassische Fantasy-RPGs à la Final Fantasy sagen mir zwar mehr zu, dennoch hätte Shadowrun durchaus eine Fortsetzung verdient gehabt (oder zwei Fortsetzungen, oder drei ...).
Die Wertungs- erklärung:	 TOTAL! genial! Mehr davon!	 Gutes und interessantes Spiel!	 Noch gut, aber nicht mein Ding!	 Lahme Gurke! Brauche ich nicht.	 Spiele, die die Welt nicht braucht!

In and out – Trends und Anti-Trends –

IN ist ...

- sich jetzt ein schickes Nintendo⁶⁴ zuzulegen, denn noch billiger wird's nun erst einmal wohl kaum
- nun nicht mehr Fritz 3 (der beste Serien-Schachcomputer), sondern Deep Blue vom IBM, denn einen der beiden Schachweltmeister (Kasparow und Karpow) zu schla-

Es ist mal wieder soweit, TOTAL! sagt Euch, was dieser Tage in ist und was nicht.

gen, ist schon eine mächtig tolle Leistung

- Vierspieler-Modi mit Splitscreen (z. B. Mario Kart 64) – da lacht das Spielerherz
- Individualität – mitschwimmen und sich der Meinung anderer anpassen kann halt jeder, das ist keine Kunst

- Rudi Carrell, der sich nicht scheut, offen zu sagen was er über diverse Kollegen denkt

OUT ist ...

- Garri Kaspro, weil er nicht einmal ...
- das SNES verstauben zu lassen, denn keine andere Konsole hat so viele, interes-

sante und vielfältige Games zu bieten wie dieser Dauerbrenner

- (immer noch) Harald Schmidt, der weiterhin an seiner mickrigen Einschaltquote zu knabbern hat

- Bratwurst vom Imbißstand. Die Wurst wird nicht mehr gebraten, sondern in altem Fett quasi heiß gekocht – Mahlzeit!

- Eddi Murphy, denn Glück ist Geschick
- Buschauge Theo Waigel – er kann sein Darth-Vader-Atmen gerade noch so unterdrücken und baut klammheimlich am Todesstern (kostet Milliarden Steuergelder)

MATTHIAS SAMMER SOCCER

Ehre wem Ehre gebürt. Endlich wird auch dem amtierenden Fußballer Europas, dem Libero der deutschen Nationalmannschaft und Borussia Dortmunds eine persönliche Fußball-Simulation gewidmet.



GB

1-2 Spieler (nur SGB)

Tomy/Laguna

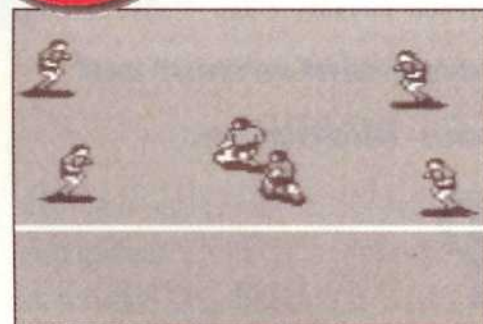
ca. DM 70



Auf dem Super Game Boy gewinnt die für Handheld-Verhältnisse sehr aufwendige Grafik zusätzlich an Klasse. Die Sprites sind groß und bewegen sich absolut flüssig über das Spielfeld



Punkteteilung gibt es nicht – bei unentschiedenem Endstand kommt es zum Elfmeterschießen



RANG NACH	7. SPIELTAG	GEW	VERL	PKT
1	HAMBURG	6	1	18
2	BREMEN	5	2	15
3	GLDBACH	4	3	13
4	ROSTOCK	4	3	12
5	ST. GART	4	3	12
6	SCHALKE	4	3	12
7	KOELN	3	4	10
8	BAYERN	3	4	10
9	R. RUHE	3	4	9
10	L. KUSEN	3	4	9
11	D. HUND	3	4	9
12	FORTUNA	3	4	9
13	FR. BURG	2	5	6
14	BOCHUM	2	5	6

Schwarz-Gelb über alles, möchte man meinen. Doch bis auf den Titel hat Toms Fußball-Simulation nicht viel mit dem Ruhrpott-Verein gemein. Außer dem FC St. Pauli, dem

POSTIV!

Gute Steuerung,
sauberes Scrolling,
Batteriespeicher

MSV Duisburg, Arminia Bielefeld und 1860 München stehen Euch bei Matthias Sammer Soccer sämtliche Vereine der kürzlich abgeschlossenen



Ein Schatten erleichtert es, den Ball in der Luft zu orten und zum Kopfball anzusetzen



Zusätzliche Symbole, die auf den ballführenden Spieler hinweisen, sind unnötig, weil das runde Leder stets gut zu erkennen ist

Bundesliga-Saison zur Auswahl. Die fehlende FIFA-Lizenz umgingen die Programmierer geschickt, indem sie die Kicker nur beim Vornamen nennen und somit auch weiterhin ein Matthias und ein Andy die Stars bei Borussia Dortmund sind. Neben einer kompletten Bundesliga-Saison, die automatisch auf Batterie zwischengespeichert wird, dürft Ihr außerdem ein Trainingsprogramm sowie auf dem Super Game Boy auch einen Zweispieler-Modus anwählen.

Bevor Ihr Euch auf die Jagd nach Punkten und Ruhm begeben, dürft Ihr die Aufstellung Eurer Elf bestimmen und eine von vier taktischen Formationen wählen. Die Spielfeldansicht wird Euch sicherlich an das antike Super Soccer für das SNES erinnern: Im Gegensatz zur traditionellen Seitenlinien-Ansicht wählen die Entwickler eine steil angesetzte Hintertor-Perspektive, so daß sich die Tore am oberen und unteren Spielfeldrand be-

BUNDESLIGA-SPANNUNG FÜR UNTERWEGS

finden. Auf dem Game Boy fast einzigartig ist das absolut flüssige, fehlerfreie Scrolling des leider etwas kleinen Bildschirmausschnitts. Ein attraktives Kombinationsspiel mit Pässen und Flanken ist schwierig aufzubauen, da man seine Mitspieler nicht im Blickfeld hat. Wollt Ihr Euch bis vor das gegnerische Tor vorkämpfen, müßt Ihr in Einzelkämpfermanier Solos starten und durch Dribblings die gegnerische Hintermannschaft aushebeln, was dank der tadellosen Steuerung aber auch kein Problem ist. Eure Kicker reagieren ohne Verzögerungen auf jeden Steuerungsbefehl und erlauben vielfältige Möglichkeiten der Spielgestaltung. Einziger gravierender Schwachpunkt des Spiels ist die Umsetzung des Elfmeterschießens. Aufgrund der unsensiblen Steuerkreuzabfrage ist es kaum möglich, einen Strafstoß in den Torwinkel zu platzieren. Trotz dieser Einschränkungen ist



Aufgrund des zu kleinen Spielfeldausschnitts sieht man das gegnerische Tor erst, wenn man in den Fünfmeterraum eingedrungen ist

NEGATIV!

Zu kleiner Spielfeldausschnitt,
Strafstöße sind kaum
ausführbar

Matthias Sammer Soccer eine ausgezeichnet spielbare Fußball-Simulation mit einer sauberen Grafik, die den Game Boy bis auf das letzte ausreizt und FIFA 97 um Längen voraus ist. Wollt Ihr also das pralle Bundesliga-Erlebnis für unterwegs haben, ist das Spiel zum Dortmund-Star sicherlich eine gute Wahl.

Marco Häntsch

Gameplay 2+

Saubere Steuerung, die jederzeit die volle Kontrolle über das Geschehen auf dem Platz bietet.

Dauerspaß 2+

In den höheren Schwierigkeitsstufen ist es eine fesselnde Aufgabe, den Meistertitel zu erringen.

Grafik 2

Das Scrolling ist butterweich und die Spieler jederzeit gut erkennbar. Leider ist der Bildausschnitt zu klein.

Sound 2

Die Musik und Soundeffekte sind einer Sportsimulation angemessen und begleiten das Spielgeschehen dezent.

TOTALI-CHECK

Genre Sport
Level 16 Mannschaften
Schwierigkeit 3 Stufen
Continues Batterie
Speicherkapazität 4 MBit
Erhältlich Ende Juni

FAZIT
2+

SNES

1-2 Spieler (simultan)

Namco/Midway

ca. DM 100



MS. PAC-MAN

Sie ist klein, gelb und rund – wie Frauen nun mal sind. Ms. Pac-Man erscheint erneut auf der Bildfläche.

Pac-Man ist unbestritten der High-lander unter den Spielfiguren. Nur der berühmte Ausspruch, „Es kann nur einen geben!“, trifft auf den verfressenen kleinen Kerl nicht zu. Seit seinem erstmaligen Auftreten 1980 in der Spielhalle sind unzählige Versionen des Labyrinthspiels erschienen. Ihr könnt ihn für alle erdenklichen Systeme kaufen, er ist im Internet vertreten und bringt sogar seine Familie ins Spiel. So hatte auch sein weibliches Gegenstück, Ms. Pac-Man, schon unzählige Auftritte. Nun gibt es die Dame mit roter Schleife auf dem haarlosen Kopf er-



Verweilt Ms. Pac-Man an einer bestimmten Stelle, lassen sich so die Gespenster bestens in die gewünschte Richtung locken, wobei natürlich auf einen offenen Fluchtweg zu achten ist

Speisekarte stehen ordinäre kleine Punkte, Früchte und einige große Punkte. Werden die dünn gesäten Big Points aufgesammelt, erweitern diese kurzzeitig den Essensplan: Die feindlichen Gespenster fangen an zu blinken, was bedeutet, daß sie sich Ms. Pac-Man nun auch einverleiben kann.

Begleitet wird das große Fressen nicht von lautem Schmatzen, sondern von dem unverkennbaren – wer hätte das gedacht? – Schrab,

THE NEVER ENDING STORY

Schrab, Schrab. Wenn Ihr nun lieber zu zweit diniert, kein Problem, Mr. Pac-Man gesellt sich gern dazu. Im Zweispieler-Modus könnt Ihr entscheiden, ob nacheinander oder gleichzeitig gespielt werden soll, womit sich die Wahlmöglichkeiten

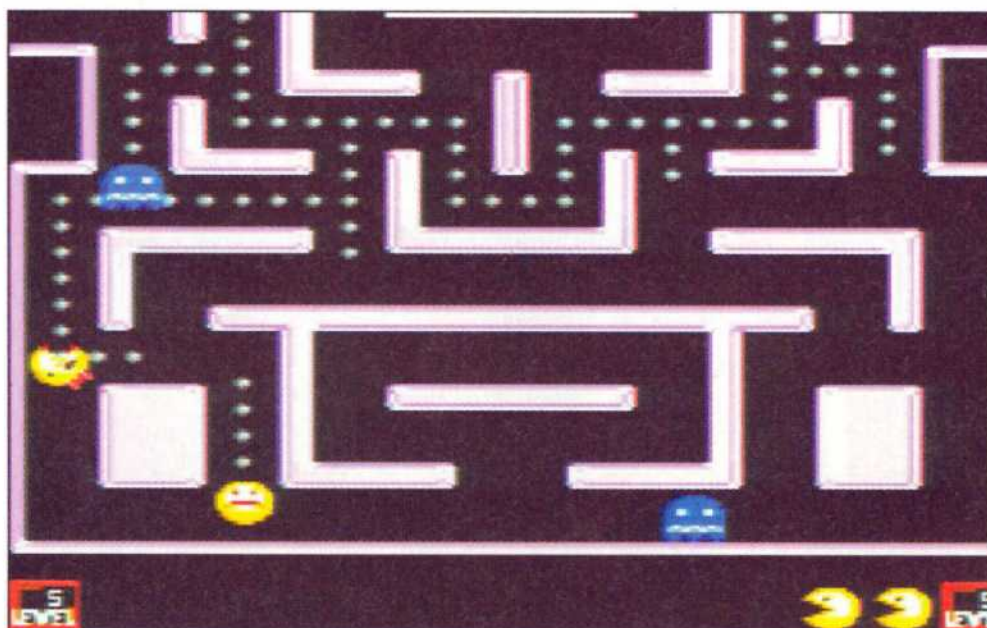
dieses Spieles auch schon erschöpft haben. Letztendlich ist Pac-Mans weibliches Gegenstück, ebenso wie er selbst, heutzutage nicht mehr gerade das Gelbe vom Ei.

Bedenkt man das fortgeschrittene Alter des Spiels, ist das ja auch wenig verwunderlich. Daß das Spiel mit der Dame dennoch 90 DM kostet, ist allerdings kaum zu verzeihen, zumal Ms. Pac-Man außer dem Zweispieler-Simultanmodus keine Neuerungen zu bieten hat.

Eine Collection, aus Pac-Man, Ms. Pac Man, Junior Pac-Man und Professor Pac-Man, würde diesen Preis rechtfertigen und hätte sicher manchen Klassiker-Fan zum Jubeln gebracht.

Sandra Alter

Muster: Freak's Shop, Telgte, Tel.: 025 04 / 933 00



Wer im Zweispieler-Modus einen blinkenden Punkt einsammelt, kann zwar auf Geisterjagd gehen, sollte aber bedenken, daß der andere Spieler in dieser Zeit nichts abräumen kann

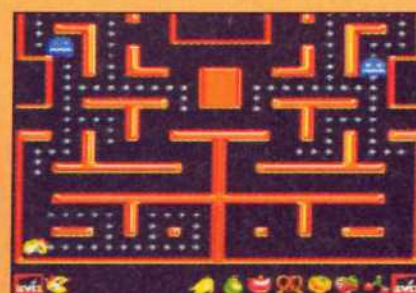
Gespentertreiben



Ein Gespenst kommt selten allein. Meist bewegen sich die spukenden Feinde gemeinsam in die gleiche Richtung



Im Zweispieler-Modus erweist sich das Scrolling als unpraktisch, da nicht immer beide Spielfiguren zu sehen sind



Die bunten Früchte am unteren Bildschirmrand zeigen an, wofür es zusätzlich Bonuspunkte gibt



Neben den unterschiedlichen Formen der Irrgärten ändert sich mit steigendem Level auch deren Farbgebung

▲ POSTIV! ▲
Ms. Pac-Man bringt Nostalgie ins Spiel, Zweispieler-Modus

▼ NEGATIV! ▼
Schlechtes Preis-/Leistungsverhältnis, es fehlen neue Ideen

neut fürs SNES. Ein richtig tolles Spielerlebnis ist Ms. Pac-Man heute jedoch nicht mehr, denn am Erscheinungsbild hat sich kaum etwas geändert. Ihr könnt die Lady durch insgesamt 36 Irrgärten steuern, von denen sieben direkt anwählbar sind, die übrigen müssen erspielt werden. Eine Unterteilung der Gärten in mini, big und strange macht das Spiel leider auch nicht viel interessanter. Bei den beiden letzteren Varianten übersteigt das Labyrinth die Größe des TV-Schirms und scrollt deshalb in vertikaler Richtung.

Vom Spielprinzip her ist alles beim alten geblieben. Es geht nach wie vor ausschließlich ums Essen und darum, sich von den, mit steigendem Level schneller werdenden Geistern nicht erwischen zu lassen. Auf der

Gameplay 3-

Die Steuerung ist o. k., einige Level entsprechen originalgetreu der Spielautomatenversion.

Dauerspaß 3-

Da sich grafisch und spielerisch mit steigendem Level kaum etwas ändert, kommt schnell Langeweile auf.

Grafik 4-

Nach wie vor ist das Erscheinungsbild simpel, und einige Effekte hätte man sicher einbauen können.

Sound 4

Die Soundeffekte sind klassisch, und die Musik läßt wirklich einiges zu wünschen übrig.

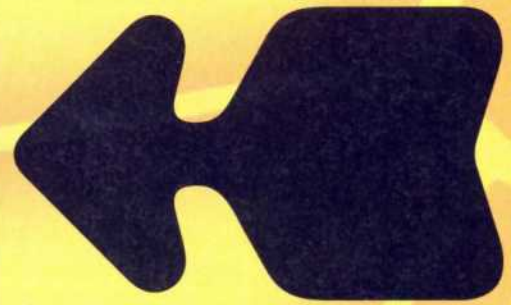
TOTAL-CHECK

Genre Action
Level 36
Schwierigkeit 3 Stufen/mittel
Continues keine
Speicherkapazität 4 MBit
Erhältlich im Handel

FAZIT
3-

So spielt Ihr morgen!

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



Formel 1 '97, PlayStation



Dracula X/Castlevania X, PSX



House of the Dead, Sega/Arcade



Das
Multiformat-
Magazin Eurer
TOTAL-
Redaktion!

Jeden Monat für
5,90 DM beim
Zeitschriftenhändler!

neXt Level 6/97 steht ganz im Zeichen der Rennspiele! Neben einem Überblick über die Genre-Highlights für PlayStation und Saturn sowie Previews und Tests der aktuellen Spiele gibt es auch eine Vorschau auf die kommenden Highlights dieses Sommers, zum Beispiel *Formel 1 '97*, die Fortsetzung des erfolgreichsten 32-Bit-Spiels in Europa. Außerdem gibt es in diesem Monat einen Import-Test der US-Version von *Doom 64* sowie aktuelle News aus Japan und den USA zu Spielen wie *Breath of Fire III*, *Front Mission Alternative* oder *Panzer Dragoon RPG*. In dem Report über die Tokioter Arcade-Messe *AOU '97* berichtet neXt Level über die kommenden Spielhallen-Hits von Capcom, Konami, Namco und Sega sowie über die geplante 64-Bit-Hardware von SNK, das Neo-Geo 64. Darüber hinaus findet Ihr in der Ausgabe wie immer Tests und Infos zu aktuellen Spielen, Tips&Tricks, Zubehör-Empfehlungen, Gewinnspiele und vieles mehr!

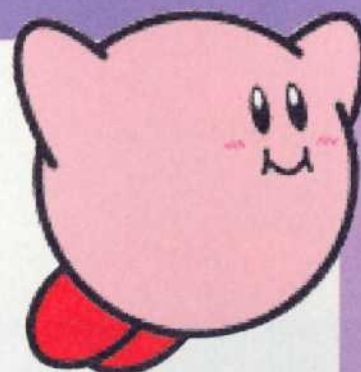


Nintendo setzt die knallrote Classic-Reihe fort und bringt je drei weitere SNES- und Game-Boy-Hits vergangener Tage zum taschengeldfreundlichen Preis von 70 bzw. 50 DM auf den Markt. Wie Ihr anhand der Wertungskä-

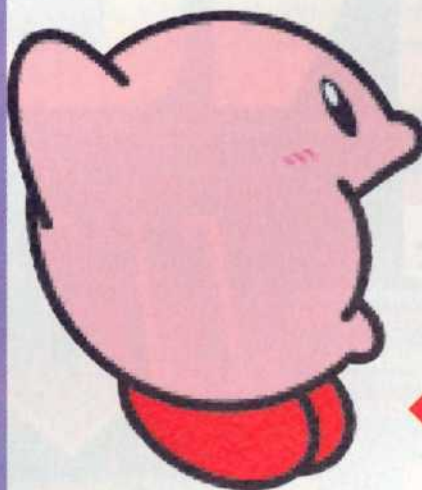
Donkey Kong Land

Der gewaltige Erfolg von *Donkey Kong Country* für das Super Nintendo veranlaßte Nintendo dazu, die gerenderte Affenbande auch auf den Game Boy loszulassen. Leider ist das Display des kleinen Handhelds denkbar ungeeignet für die grafische Pracht der DK-Se-

rie. So leidet das vom Gameplay her geniale und sehr abwechslungsreiche Spiel unter der unübersichtlichen, kontrastarmen Grafik. Wer Donkey und Diddy aber auch unterwegs immer dabei haben möchte, bekommt mit *DKL* ein sehr umfangreiches und solide spielbares Jump&Run geboten.



Neben Mario und Donkey Kong gehört Kirby zu den populärsten Nintendo-Charakteren



Der zweite Classic-Titel im Bunde, das Game-Boy-Debüt von Kirby, kam lange vor der ersten TOTAL!-Ausgabe auf den Markt, so daß es auch nie einem regulären Test unterzogen wurde. Im Gegensatz zu seinen späteren Auftritten auf GB, NES, SNES kann der unförmige Held noch nicht die Fähigkeiten seiner Gegner annehmen, wodurch das Spiel etwas schwächer als seine Fortsetzung ausfällt, die wir in der TOTAL! 8/95 mit einer glatten 2 bewertet haben.

Kirby's Dreamland

The Legend of Zelda - Link's Awakening

Das vierte Zelda-Abenteuer wird von vielen Rollenspiel-Fans als das beste der Serie und Meilenstein des Genres angesehen. Obwohl Link erstmals nicht die Prinzessin Zelda befreien muß, sondern mehr mit seinem eigenen Schicksal als Schiffbrüchiger auf einer tropischen Insel kämpft, erwarten Euch wieder zahlreiche knifflige Rätsel, fiese Monster und eine wunderschöne Geschichte. Bevor Ihr es schafft, den Windfisch zu wecken und so von der Insel zu entkommen, stehen Euch Wochen voller Abenteuer bevor. Dank des komfortablen Batteriespeichers

sowie der deutschen Texte ist *Zelda IV* auch Genre-Einsteigern zu empfehlen.



Fern seiner Heimat Hyrule muß sich Link fremden Gefahren und Abenteuern stellen



Donkeys und Diddys Abenteuer auf dem Game Boy sind mindestens so spannend wie die auf dem Super Nintendo, grafisch sind sie aber etwas überladen



Donkey Kong Land

HerstellerRare/Nintendo
Spieler1
GenreJump&Run
Level50
Schwierigkeitmittel
ContinuesBatterie
Speicherkapazität4 MBit
Test in TOTAL!9/95

FAZIT
2-

The Legend of Zelda - Link's Awakening

HerstellerNintendo
Spieler1
GenreAction-Adventure
Level1
Schwierigkeitmittel
ContinuesBatterie
Speicherkapazität2 MBit
Test in TOTAL!11/93

FAZIT
1



sten ansehen könnt, ließen sich die Mario-Erfinder nicht lumpen und wählten nur erstklassige Spiele aus, die in die Sammlung eines jeden Nintendo-Fans gehören.

◆ Donkey Kong Country

Mit *DKC* sorgten Nintendo und Rare für eine Sensation. Nie wurde es für möglich gehalten, je eine solche grafische Pracht auf dem Super Nintendo zu Gesicht zu bekommen. Durch gerenderte Sprites und Hintergründe gewinnt das Dschungelabenteuer enorm an optischem Reiz und dank

des genialen, sehr abwechslungsreichen Gameplays wurde das Spiel zum erhofften Megaerfolg. Auch wenn *DKC* sicherlich der schwächste Teil der *Donkey Kong*-Reihe ist, weiß die phänomenale Präsentation und der Ideenreichtum der Entwickler bis heute zu faszinieren.



Die Donkey Kong Country-Reihe setzt bis heute Grafikmaßstäbe auf dem Super Nintendo



Bösewicht King K. Rool fordert die verbündeten Donkey und Diddy zum Kampf heraus

Donkey Kong Country		FAZIT
Hersteller	Rare/Nintendo	
Spieler	1-2 (simultan)	1-
Genre	Jump&Run	
Level	40 (+ 60 Bonus)	
Schwierigkeit	niedrig	
Continues	Batterie	
Speicherkapazität	32 MBit	
Test in TOTAL!	1/95	

◆ Super Mario World

Es wird wohl kaum einen SNES-Besitzer geben, der *Super Mario World* nicht kennt, schließlich war das Grundgerät lange Zeit nur zusammen mit diesem Modul erhältlich. Allen Späteinsteigern sei Miyamotos Meisterwerk aber hiermit uneingeschränkt empfohlen, denn mit Marios 16-Bit-Debüt wurde der Siegeszug des Super Nintendo in der ganzen Welt eingeläutet. Die für heutige Zeiten schlichte Präsentation macht der Klassiker mit einem an Abwechslungsreichtum und Umfang kaum zu überbietenden Spielspaß wieder wett und schafft es auch heute noch, Jump&Run-Fans in seinen Bann zu ziehen.



Ob zu Lande, zu Wasser oder in der Luft – bei Super Mario World wird ein wahres Feuerwerk an Ideen abgebrannt

Super Mario World		FAZIT
Hersteller	Nintendo	
Spieler	1-2 (abwechselnd)	1
Genre	Jump&Run	
Level	96	
Schwierigkeit	mittel	
Continues	Batterie	
Speicherkapazität	4 MBit	
Classic-Test in TOTAL!	8/94	

◆ Super Street Fighter II

Nach dem Ur-*Street Fighter II* und der *Turbo*-Version legte Capcom mit der *Super*-Variante die dritte SNES-Version des Prügelspielklassikers vor. Wichtigste Neuerungen sind die überarbeitete Präsentation, die neuen Special-Moves sowie die

vier neuen Kämpfer Cammy, Dee Jay, Fei Long und T. Hawk die das Feld auf insgesamt 16 Teilnehmer erweitern. Bis heute ist *Super Street Fighter II* das beste SNES-Prügelspiel und harte Konkurrenz für das Ende vergangenen Jahres erschienene *Street Fighter Alpha 2*.



Super Street Fighter II bietet einen Turnier-Modus, an dem bis zu acht Spieler teilnehmen können

Super Street Fighter II		FAZIT
Hersteller	Capcom	
Spieler	1-2 (simultan)	1
Genre	Prügelspiel	
Level	16 Kämpfer	
Schwierigkeit	8 Stufen	
Continues	unendlich	
Speicherkapazität	32 MBit	
Test in TOTAL!	9/94	

An einigen Stellen warten auch etwas größere Monster auf eine Tracht Prügel. Diese lästigen Bosse bewachen meist einen für das Weiterkommen wichtigen Gegenstand

1 Spieler

Hudson Soft

ca. DM 50



FAXANADU

Nein, es muß nicht immer der grünberockte Link sein, der seinen Kopf herhält, wenn irgendwo mal wieder Chaos angesagt ist. Dieser Klassiker entführt in die Urzeit der Action-Adventures, in der es noch nicht, wie später meist allgemein üblich, in der Vogelperspektive zur Sache geht.



Es gibt einige Dinge, mit denen man traditionsbewußte Elfen wahrhaftig zur Weißglut treiben kann – indem man sie beispielsweise als „Spitzohren“ bezeichnet oder mit Vulkaniern verwechselt. Und ebenso allergisch reagieren sie auch, wenn sich irgendwelche Brunnenvergifter an den elfischen Wasserquellen vergreifen und dadurch den Bestand des Weltbaumes, der Heimat der Elfen, gefährden. Solche hinterhältigen Aktionen schreien natürlich nach Gegenmaßnahmen, und so muß mal wieder ein spitzohriger Held her. Acht Welten muß dieser erkunden, bis den finsternen Mächten Einhalt gebo-



Die Ausrüstung des Elfenkriegers kann im Verlauf des Spiels aufge bessert werden

ten werden kann. Und natürlich wimmelt es in diesen Welten nicht nur von Monstern, sondern auch von Rätseln. Gegen die einen kann sich der Retter der Elfen mit Schwerthieben und Zaubersprüchen zur Wehr setzen, gegen die anderen hilft der Einsatz von Gehirnschmalz und bestimmten zu findenden Gegenständen. Vom Spielprinzip her präsentiert sich Faxanadu als Action-Adventure in der Seitenperspektive, ein Genre, das in den 80ern insbesondere in Japan sehr populär war. Das Software-Haus Nihon Falcom hat sich beson-

Heldenalltag

Die Shops in den Dörfern bieten allerlei interessante Items feil. Das dafür nötige Kleingeld gibt es natürlich im Kampf gegen die zahlreichen Gegner zu gewinnen, die zusätzlich auch noch Erfahrungspunkte für die Weiterentwicklung des Helden spendieren.



ders um dieses Genre bemüht, wenngleich auch viele Vertreter nicht den Weg über die Ozeane fanden. Ein besonders bemerkenswerter Erfolg des Hauses war aber beispielsweise Sorcerian, das dieses Genre in der westlichen Welt erstmals auf den PC brachte. Für dessen Soundtrack zeich-

GENRE-KLASSIKER AUF DEM NES

nete übrigens ein gewisser Yuzo Koshiro verantwortlich, der sich in der Konsolenwelt noch einen Namen machen sollte. Weiteres Genre- und Firmen-Highlight ist auch die Ys-Saga, die allerdings hierzulande nur wenig Beachtung fand. Technisch vermag das Abenteuer nur noch bedingt zu überzeugen, erlaubt



Herumliegende Zuckerstangen füllen die Lebensenergie des Helden wieder auf

dem Interessierten jedoch einen guten Rückblick in die gute alte Zeit der Videospiele. Ach ja, noch ein Wort zum Titel: Als Namensgeber fungieren das Famicom (NES in Japan) und die XANADU-Saga, eine in Japan damals wie heute extrem populäre Fantasy- und Rollenspielwelt.

Michael Anton

Gameplay

2

Ein gelungenes Action-Adventure im Stil der guten alten Zeiten der Videospiele-Geschichte.

Dauerspaß

2

Die zu erforschenden Welten bieten dem Spieler viel Abwechslung und jede Menge Überraschungen.

Grafik

2-

Abwechslungsreich gestaltete Gegner und stimmungsvolle Hintergründe erfreuen das Auge.

Sound

2-

Zwar wird das Gedudel mit der Zeit etwas eintönig, hat aber dennoch gewisse Ohrwurm-Qualitäten.

TOTAL-CHECK

Genre Action/Adventure
Level 8 Welten
Schwierigkeit mittel
Continues Paßwörter
Speicherkapazität 2 MBit
Erhältlich seit 1988

FAZIT
2

SHADOWRUN

Schlaflos in Seattle? In der Tat kommt der Held dieses Cyberpunkabenteuers wirklich nur selten zur Ruhe. Willkommen in der schönen neuen Welt des Jahres 2053 ...



1 Spieler

Data East

ca. DM 90



Feuer frei! Bis zu drei Mitstreiter kann Jake für sein Abenteuer anheuern, allerdings nur, wenn er es sich leisten kann oder über genügend Verhandlungsgeschick verfügt

Das Gefühl, daß einem bald der Kopf explodiert, ist nicht nur bei einigen Videospiel-Redakteuren akut. Während die es bislang aber immer überlebt haben, geht es bei Jake, dem Helden von Shadowrun tatsächlich um die Wurst. Als Shadowrunner in den Straßen von Seattle hat man es im Jahre 2053 ohnehin schon nicht leicht. Das Überleben zwischen allmächtigen Megakonzerne, der nicht sonderlich freundlichen Runner-Konkurrenz und diversen Mutanten erfordert Glück, Kraft und Geschick. Ärgerlich, wenn da ein auszuführender Auftrag mal danebengeht und man nicht nur in einer Leichenhalle aufwacht (immerhin!), sondern auch noch eine wah-



Erfahrungspunkte können auf verschiedene Attribute des Helden verteilt werden

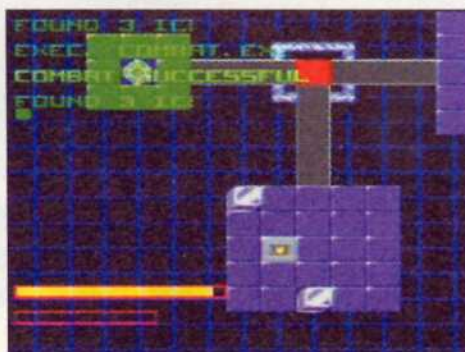
re Zeitbombe in seinem Kopf ticken hat. Genau das passiert Jake, der zu allem Übel auch noch an Gedächtnisschwund leidet. Also gilt es nicht nur, die Bombe zu entschärfen, sondern auch das Dunkel der eigenen Vergangenheit aufzuklären und dabei gleich noch einem verbrecherischen

Megakonzern in die Suppe zu spucken. Wahrlich keine leichte Aufgabe, aber die Shadowrunner haben da so ihre Tricks und Hilfsmittel.

Ohne Moos nix los: Für Einkäufe muß das Geld der Gegner eingesammelt werden



Die Dialoge mit anderen Figuren funktionieren über Auswahlmenüs. Dabei kann sich Jake natürlich nur über jene Dinge informieren, von denen er die Schlüsselwörter schon kennt



Aus der Matrix müssen wichtige Computerdateien entwendet werden

Zum einen gehören natürlich diverse Waffen zu den Arbeitsmitteln, allerdings gibt es auch noch anderes Hi-Tech-Spielzeug. Beispielsweise die

ATMOSPHERISCHE ENDZEITSTIMMUNG

Cyberware, biomechanische Implantate, die dem Träger besondere Fähigkeiten wie etwa verbesserte Reflexe verleihen oder gar den Ausflug in die Matrix, den weltumspannenden Cyberspace, erlauben. Aber selbst Freunde altbewährter Magie kommen nicht zu kurz, denn auch die gibt es in den Schatten von Seattle. Die Entwicklungsmöglichkeiten des Helden sind vielseitig, denn als Belohnung für erfolgreiche Kämpfe gibt es sogenannte Karma-Punkte, die auf die verschiedenen Attribute des Helden verteilt werden können. Vom muskelbepackten und komplett mit Cyberware verdrahteten Straßensamurai, der alle Probleme locker mit der Wumme löst, bis hin zum schwachbrüstigen Magier, der dem Feind mit coolen Sprüchen einheizt, ist so ziemlich alles vertreten.

Die Umsetzung der berühmten Rollenspielwelt nimmt sich zwar einige Freiheiten im Umgang mit dem Originalregelwerk aus dem Hause FASA heraus, die stören aber ebenso wenig wie die doch recht biedere grafische Gestaltung. Denn dafür entschädigt nicht nur die spannende und abwechslungsreiche Story, sondern auch die packende Atmosphäre des Spiels, die eine gelungene Endzeitstimmung vermittelt. Wer nach einer guten Alternative zum Fantasy-Rollenspielstandard sucht, der wird mit Shadowrun bestens bedient. Mit etwas Glück läßt sich vielleicht noch eines der wenigen deutschen Exemplare auftreiben, ansonsten hilft nur der US-Import.

Michael Anton

Gameplay 2+

Eine zwar etwas freie, aber dennoch gelungene Konsolenumsetzung des FASA-Rollenspielklassikers.

Dauerspaß 2+

Die packende und komplexe Story voller Abwechslung und Überraschungen kann nicht nur Fans begeistern.

Grafik 2-

Zwar wirkt das Spiel optisch an vielen Stellen recht dröge, dem Spielspaß tut dies aber keinen Abbruch.

Sound 2+

Dem an sich sehr hörenswerten Soundtrack hätte an einigen Stellen etwas Abwechslung nicht geschadet.

TOTAL!-CHECK

Genre Rollenspiel
Level
Schwierigkeit mittel
Continues Batterie
Speicherkapazität 8 MBit
Erhältlich seit 1993

FAZIT

2+

4
Jahre

Die TOTAL! feiert Geburtstag!

TOTAL!

4 YOUR EYES ONLY

4 Jahre voller Spaß, Action
und Spannung - das ist TOTAL!
Feiert ein wenig mit und
gewinnt tolle Preise!

Die wert-
vollste
Ausgabe



Auf Flohmärkten und Video-
spielbörsen sowie in unseren
Kleinanzeigen und bei vielen
Nintendo-Fan-Clubs gibt es ein
ganz besonderes Sammlerob-
jekt zu kaufen und zu bestau-
nen: Die allererste Ausgabe der
TOTAL! (6/93) ist mächtig be-
gehrt. Der Preis für ein gut er-
haltenes Exemplar liegt teilweise
locker über 30 DM.
Kein Wunder, denn die Erstauss-
gabe kann nicht mehr nachbe-
stellt werden - schade eigent-
lich, nicht wahr!?

TOTAL!
genial

100 % Nintendo, schrieb
sich vor vier Jahren eine
kleine Truppe begeisterter
Videospiel-Freaks auf die Fah-
ne. Das erste unabhängige Vi-
deospielmagazin für den
deutschsprachigen Raum, das sich
ausschließlich mit Produkten für Nin-
tendos Konsolenpark beschäftigt, war
geboren. In kürzester Zeit hat sich TOTAL!
zu einem der beliebtesten Magazine gemausert.

TOTAL! ist nicht nur in der Branche angesehen, sondern genießt
auch bei jung und alt den Ruf einer schnellen und zuverlässigen In-
formationsquelle. Dies ist in der Anfangszeit zu einem großen Teil in
der engen Zusammenarbeit mit dem englischen Muttermagazin be-
gründet. Nach und nach hat sich TOTAL! jedoch zu einem selbstän-
digen Kraftpaket entwickelt und den Namensgeber sogar überdauert.



competition

Big N feiert mit!

Anläßlich unseres Jubiläums
verlosen wir in Zusammenar-
beit mit Nintendo Deutsch-
land folgende Gewinne:

Ein Nintendo⁶⁴ plus ein
Spiel Eurer Wahl

Einen Game Boy pocket
plus ein GB-Spiel
Eurer Wahl

Ein Spiel Eurer Wahl
für das SNES

Teilnahmebedingungen auf Seite 57.



Nintendo

BIG N'S KONSOLEN



Als Mitte der 80er Jahre das NES auf den Markt kam, dachte noch niemand daran, wie groß und wichtig die Videospielebranche einmal werden würde. Mit dem Game Boy (Ende der 80er) und dem später ...



... Ausrutscher, die Nintendo auf ihrem Weg nach oben jedoch nicht aufhalten konnten. Bleibt nur zu hoffen, daß wir noch viele Jahre mit guter Hard- und Software aus dem Hause Big N versorgt werden.



... erschienenen Super Nintendo machte sich Big N viele Freunde. Über die Jahre ist die Fangemeinde stetig gewachsen, und dank des Nintendo⁶⁴ ist noch lange kein Ende abzusehen. Flops wie der Virtual Boy sind verzeihliche ...

competition



Auch die Firma Acclaim hält ein paar schicke Gewinne für Euch bereit:

Die Münchner unterstützen unsere Aktion mit einem Haufen cooler Turok-Utensilien. Im einzelnen sind das:

- 15 Turok-Comics
- 3 bedruckte Turok-T-Shirts
- 10 Turok-Poster
- 10 Turok-Aufsteller

Teilnahmebedingungen auf Seite 57.

EUER TOTAL!-TEAM



Nicht zuletzt liegt der stete Erfolg sicherlich auch am Boom des Videospielemarktes in Europa. Euch mit Informationen und aktuellen Testberichten aus der Welt der Heimkonsolen zu versorgen, das ist unser erklärtes Ziel. Und das hohe Maß der aktiven Mitwirkung an unser aller TOTAL! zeigt sich immer wieder in der Leserpost, die besonders in den vergangenen Monaten mit total genialen Zeichnungen geradezu überschüttet wurde. Rubriken wie die Tips&Tricks, die Highscore-Seite und die Kleinanzeigenbörse unter-

Das TOTAL!-Team (von links nach rechts): Marco Häntsch, Klaus-Dieter Hartwig, Sandra Alter, Frederic Berg, Christian Henning, Thomas Hellwig. Einer der Volontäre (Klaus Kock) konnte durch einen gefälschten Urlaubsantrag vorübergehend aus unserem Redaktions-Dungeon entfliehen. Wegen der Außenaufnahmen wurden den restlichen Team-Mitgliedern gegen deren Willen kurzzeitig die Fußketten gelöst und die Pads aus den Händen gerissen

streichen dies zudem. Rekordverdächtig sind die Einsendungen für die Charts. Nicht selten kam und kommt es vor, daß meterlange Listen mit weit über 200 Titeln bei uns eintrudeln. Eure Beteiligung ist über die Jahre hinweg nicht weniger geworden, ganz im Gegenteil, wir müssen uns an dieser Stelle einmal besonders herzlich bei Euch bedanken.

Um Euch einen kleinen Überblick zu verschaffen, wer eigentlich hinter der TOTAL! steckt und was die einzelnen Redakteure und Volontäre in der Redaktion so alles tun, stellen wir uns auf den folgenden Seiten vor. Am Ende dieser Reportage findet Ihr einen kurzen Fragebogen, durch den Ihr an den Wettbewerben teilnehmen könnt. In der Hoffnung, Euch noch lange, lange Zeit mit Informationen über Ever Hobby versorgen zu können, starten wir ins fünfte Jahr – möge es in Zukunft noch viele packende Spiele für Nintendos Konsolen geben!

Ever TOTAL!-Team



Fotos: Cordula Kropke - vista Fotografieren

4 YOUR EYES ONLY



4 Jahre
TOTAL!

Competition

KONAMI

Fußballspezialist
Konami beteiligt
sich mit folgenden
Gewinnen:

5 echte ISS-Fußbälle
und
5 Spieleklassiker für Euer
Super Nintendo:
Axelay
Pop 'n Twinbee
Tiny Toons W&W Sports
Turtles in Time
Zombies

Teilnahmebedingungen auf Seite 57.

Ubi Soft
ENTERTAINMENT

Die Firma Ubi-
Soft stellt für
unser Jubiläum
zur Verfügung:

10 Versionen von
Street Racer für
das Super Nintendo
sowie
4 coole Street Racer-
Mützen in dunkel blau

Teilnahmebedingungen auf Seite 57.



Durchschnittlich

Weit über 100 der begehrten TO-
TAL!-Genial-Gütesiegel haben wir
in den vergangenen Jahren verge-
ben. Dabei haben Nintendos Pro-
dukte klar die Nase vorn, Konami,
Virgin, Capcom und Acclaim folgen.
Jährlich gehen durchschnittlich um
die 150 Spiele durch unsere kriti-
schen Finger, wobei der Anteil der
SNES-Games ungefähr 60 % aus-
macht. Game-Boy-Spiele liegen zir-
ka bei 30 %, und den Rest von etwa
10 % steuern NES-Spiele bei.

Die Jahre
1995 & 1996



1995 sollte das letzte TOTAL!-
Jahr für unseren alten Verlag
werden. Vom Konkurs geschüt-
telt, doch ungebrochen, zogen
wir aus unseren damaligen
heiligen Hallen im luxuriösen
Eppendorf (Wir hatten sogar
'nen schicken Balkon!) in die
Friedensallee (besser bekannt
als Hamburg Altona vorne
rechts). Gut eineinhalb Jahre ist
dieser Umzug nun schon her,
und wie Ihr unschwer erkennen
könnt, sind wir immer noch
guter Dinge und werden Euch
auch weiterhin über alles Wis-
senswerte rund um Nintendos
Spiele informieren.

wie bewertet TOTAL!?

Seit vier Jahren ist es nun schon unser erklärtes Ziel, den
deutschsprachigen Raum in Europa mit Informationen, Tests,
Tips&Tricks und vielen anderen interessanten Dingen aus dem
Bereich Videospiele zu versorgen. Weit über 700 Spieletests
rund um Nintendos Heimkonsolen und etliche Previews,
News und Reportagen kamen in den mittlerweile 53 Ausgaben (in-
klusive der fünf Sonderbände) zusammen. Doch wie werden die
Spiele eigentlich getestet, nach welchen Kriterien entscheidet das
TOTAL!-Team, ob ein Modul den Ansprüchen der potentiellen Käu-
ferschaft entsprechen kann oder nicht?

Am Anfang einer Produktion werden die zum Test anstehenden Spie-
le verteilt. Jeder Redakteur/Volontär hat natürlich seine speziellen Vor-
lieben, quasi Spezialgebiete, auf denen er sich besonders gut auskennt.
So ist beispielsweise Mitch seit eh und je unser Fachmann für Rollen-
spiele, Christian testet vorzugsweise Jump&Runs, Thomas beschäftigt
sich u. a. mit Rennspielen usw.

Doch ganz so streng, wie es den Anschein macht, ist die Aufteilung
nicht. Prinzipiell muß jedes Redaktionsmitglied in der Lage sein, ein
Spiel aus einem beliebigen Genre zu bewerten. Dazu wird zunächst
einmal kräftig gezockt. In unserem Testraum geht es daher häufig recht
hektisch und lautstark zu –
besonders die Mehrspie-
lermodi bringen reichlich
Leben in die Bude. Beim
anschließenden ‚Grabben‘
(Bildermachen) tauscht man
dann Meinungen aus, so
ist ein Test niemals nur das
Ergebnis eines einzelnen
und seines Standpunktes.
Jeder von uns kann auf
eine sehr lange Liste von
Games zurückblicken, die
er schon gespielt oder ge-
sehen hat, was eine objek-
tive Beurteilung überhaupt
erst möglich macht. Wir

sind dem Thema Videospiele eben alle schon seit unserer Kindheit hoff-
nungslos verfallen – macht ja auch 'ne Menge Spaß.

Im Anschluß wird der Testbericht verfaßt, bei dem vordergründig die
Punkte Gameplay und Dauerspaß ausschlaggebend sind. Selbstver-
ständlich ist es aber auch von Wichtigkeit, wie sich ein Spiel optisch
und akustisch darstellt. Doch ein grafisch opulentes Game, das zu-
sätzlich hervorragende Sounds liefert, kann keinen Blumentopf ge-
winnen, wenn sich der Spielablauf träge dahinzieht und kein Spiel-
spaß aufkommen mag. Umgekehrt ist es jedoch sehr gut möglich, daß
allein die geniale Spielidee zählt – bestes Beispiel ist Tetris.

Die Chefredaktion bringt dann am fertigen Text nicht nur inhaltliche
Ergänzungen an, sondern entscheidet ggf. in demokratischer Ab-
stimmung mit dem kompletten Team über die Wertung. So können in-
dividuelle, subjektive Einflüsse weitgehend ausklammert werden.

IM KINDERWAGEN
HABEN WIR NACH
LCD-SPIELEN
STATT NACH EINEM
SCHNULLER
GESCHRIEN

die chefredaktion



Name: **Sandra Alter**

Mein Aufgabenbereich: Ich bin seit Anfang des Jahres Klaus-D.s Stellvertreterin, d. h. ich muß all das tun, was er aus zeitlichen Gründen nicht machen kann.

Mein liebstes Spiel: Für den Fall, daß ich nachts aufwache und nicht mehr einschlafen kann, liegt der Game Boy samt Tetris-Modul neben meinem Bett bereit.

Privat: Wenn ich mal nicht mit dem neuesten Jump&Run oder Ballerspiel beschäftigt bin, versuche ich meinen beiden schwarzen Katzen das Sprechen beizubringen.

Mein Fortbewegungsmittel: Das ist mein roter Fiesta. In dem sieht man mich allmorgendlich gegen 10 Uhr vor dem Redaktionsgebäude nach einem der wenigen Parkplätze suchen. Außerdem mache ich gern lange Spaziergänge in Feld, Wald und Wiesen oder am Strand (Ostsee).

Das kann ich am besten/das kann ich gar nicht: Spielen, schreiben und telefonieren kann ich am besten. Meinen Katzen das Sprechen beibringen kann ich anscheinend gar nicht. Wer einen Tip für mich hat, wie ich das schaffen könnte, schreibt bitte schnellstens an TOTAL!.

Was ich an TOTAL! besonders mag:

Daß jeden Tag ein riesiger Haufen toller Zeichnungen und Leserbriefe von Euch in der Redaktion eintrudelt, und Ihr somit dafür sorgt, daß jeder Morgen in den dunklen TOTAL!-Dungeons kunterbunt beginnt. Danke!

Meine Prognose für die Zukunft der Branche: Wahrscheinlich hat in ferner Zukunft jeder Haushalt sein eigenes Holodeck. Via Telefonleitung (oder was auch immer) kann man sich an einen beliebigen Ort dieses Universums schalten und jedes erdenkliche Abenteuer erleben.

Was ich noch zu sagen habe: Thomas, wenn Du mich noch einmal nötigst einen solchen Fragebogen auszufüllen, verbrenne ich deinen Duden.

Was verzehre ich bei einer TOTAL!-Produktion? Christians Granola-Kekse.



Name: **Klaus-Dieter Hartwig**

Mein Aufgabenbereich: Le Chefredakteur, c'est moi! (Mein Französisch ist etwas eingestostet.)

Mein liebstes Spiel: Seit Reza sich den anonymen Super-Mario-Kart-Spielern angeschlossen hat, verstaubt der Klassiker sträflich im Regal. Seit 1992 spiele ich so oft wie möglich in Hildesheim Bomberman (... '93, PC-Engine), obwohl wir seit der Desertierung von Julian vor einem Jahr immer noch keinen vierten Mann gefunden haben, der das legendäre und patentierte Weisemanöver TM beherrscht. Außerdem werde ich im Sommer mit Maris im Stadtpark verweilen, falls ich mal vor Einbruch der Dunkelheit Feierabend mache oder der Hamburger Senat unserem Antrag auf eine Flutlichtanlage stattgibt.

Privat: Entspricht dem Punkt liebstes Spiel, hinzu kommen noch meine liebsten Freizeitbeschäftigungen: schlafen und fernsehen (abwechselnd oder in Kombination), ins Kino gehen und Star-Trek-Folgen aus Amiland sichten (zusammen mit ch).

Mein Fortbewegungsmittel: Da mein siebeneinhalbminütiger Fußmarsch jeden Morgen unzumutbar ist (obwohl meine Verfassungsbeschwerde gegen die typischen hamburger Witterungsbedingungen noch nicht verhandelt wurde), kann ich auf mein Auto natürlich nicht verzichten – zumal ich einen längeren Weg habe als Christian.

Das kann ich am besten/das kann ich gar nicht: 1. Auch am besten Spiel noch etwas zum Meckern zu finden.
2. Früh aufstehen, vor 10 Uhr in der Redaktion einzutrudeln und vor dem Lesen der aktuellen Leserpost der TOTAL! mit der Arbeit beginnen.

Was ich an TOTAL! besonders mag: Das umfangreiche Feedback der Leserinnen und Leser in Form von Briefen, Postkarten, Bildern, Zeichnungen usw. Und natürlich das Redaktionsteam an sich.

Prognose für die Zukunft der Branche: Die ganze Konsolenwelt ist von Full-Motion-Video-Spielen, Film- und Comicumsetzungen und Fortsetzungen von Renn- und Prügelspielen besetzt. Die ganze Konsolenwelt? Nein, denn Shigeru Miyamoto wird nicht aufhören, den 08/15-Produkten unermüdlichen Widerstand entgegen zu setzen. Der vermeintliche Erfolg des N64 wird zahlreiche andere Magazine anlocken, die versuchen, sich an den Erfolg des 64-Bitters anzuhängen und plötzlich den Markt mit Nintendo64-Magazinen überschwemmen.

Name: **Thomas Hellwig (Akido)**

Mein Aufgabenbereich: Seit ich nach dem Ausscheiden unseres ehemaligen Chefredakteurs, Reza Abdolali, zum Ritter ... äh, zum stellvertretenden Chefredakteur geschlagen wurde, hat sich mein Aufgabenbereich natürlich stark verändert. Als ich im Herbst '94 zum erstenmal aktiv an einer TOTAL!-Ausgabe mitgearbeitet habe, waren meine Steckpferde die Tips&Tricks, später zahlreiche Rubriken sowie die interne Pflege der Datenbanken.

Mein liebstes Spiel ... ist mittlerweile nicht mehr Schach (dafür reicht meine Freizeit hinten und vorne nicht), sondern mein über alles geliebter Macintosh-Computer, den meine Freundin komischerweise gar nicht so recht leiden mag ...

Privat: Ich habe eine zuckersüße, zweieinhalb Jahre alte Tochter, die im Gegensatz zu meiner Freundin begeistert mit mir am Rechner sitzt.

Mein Fortbewegungsmittel: Da ich sehr umweltbewußt bin, habe ich u. a. auch deswegen keinen Wagen, gehe also zugunsten meiner Beinmuskulatur stets zu Fuß. Na gut, ab und zu fahre ich mit dem Taxi ...

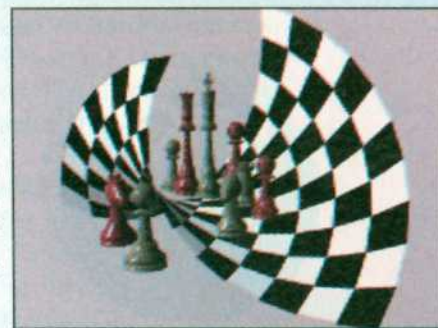
Das kann ich am besten/das kann ich gar

nicht: Am liebsten würde ich den ganzen Tag in einem schaurigen Dungeon hocken und irgendwelche Datenbanken verwalten. Halt! Das kommt mir bekannt vor ...

Was ich an TOTAL! besonders mag: Ganz besonders mag ich das meist hervorragende Verhältnis unter den Kollegen und natürlich, daß wir erst so gegen zehn Uhr morgens an die Konsolen gekettet werden ...

Prognose für die Zukunft der Branche: Wenn wir erst alle mit Gelenkschmerzen und dicken Pickeln krummbucklig vor unseren Heimrechnern mit Internetanschluß dahingetieren, wird niemand mehr bereit sein, drei Schritte zum Kiosk zu gehen, um sich eine TOTAL! zu kaufen. Deswegen müssen wir alles für ein Internet-freies Europa tun, in dem die Redaktion und die Leser im Einklang mit der Natur spielen, leben und lesen können.

Was ich noch zu sagen habe: Wo ist mein Rotstift, und wer hat eigentlich meinen Duden angesengt?



die redaktion

Name: **Frederic Berg**

Mein Aufgabenbereich: Im September 1996 begann ich mein Volontariat beim X-plain Verlag. Für die TOTAL! betreue ich regelmäßig die Charts, aber auch Tests, Previews und alle anderen Formen der Berichterstattung gehören zu meinen täglichen Aufgaben.

Mein liebstes Spiel: Abgesehen von Videospielen aller Art, spiele ich sehr gerne in einer gemütlichen Runde die verschiedensten kreativen Gesellschaftsspiele, wie beispielsweise Outburst oder Tabu. Auch Doppelkopf bereitet mir viel Freude, ebenso wie die meisten Sportarten, insbesondere Karate. (Extreme Beat 'em Uping – Terror!!!)

Privat: Gott sei Dank gehöre ich nicht zu den notorischen Sammlern, die alle Konsolen und jedes Spiel besitzen müssen. Dies danken mir sowohl mein Portemonnaie als auch Duscha und Max (Freundin und Sohn), die ebenfalls ganz gerne mal ein bißchen Zeit mit mir verbringen. Max (7) hätte zwar nichts dagegen, den ganzen Tag mit mir Nintendo zu spielen, aber ich erlaube es ihm nicht (Man sieht ja an mir, was aus so jemandem wird.). Zweimal wöchentlich musi-

ziere ich mit Freunden in der Punkband COMBAT SHOCK – merkt Euch den Namen! Am liebsten wäre ich Lehrer geworden, hatte bereits mein Studium für die Oberstufe (Sport und Deutsch) begonnen. Da mir die Ausbildung jedoch zu lange und zu theoretisch war, habe ich mich umorientiert.

Mein Fortbewegungsmittel: Ich habe drei Fortbewegungsmittel: mein Auto, meinen linken und meinen rechten Fuß.

Das kann ich am besten/das kann ich gar nicht: Am besten kann ich mich an schier unmöglich zu schaffenden Passagen eines Spiels festbeißen, und sie immer und immer wieder probieren, nur um dann irgendwann zu beweisen, daß es doch geht. Am schlechtesten kann ich nein sagen, wenn sich ein Stück Schokolade auf 50 Meter nähert.

Was ich an TOTAL! besonders mag: Am meisten mag ich, daß wir hier ein bunter Haufen Freaks sind, die schon Videospiele gespielt haben, bevor sie von der Windel entwöhnt waren.

Prognose für die Zukunft der Branche: Die rasanten Fortschritte in der Welt der Technik und der unermüdliche Einsatz umsatzorientierter Hersteller wird uns schon bald eine Vielzahl qualitativ hochwertiger Spiele beschern. Die Präsentationen werden viel realitätsnäher (bis hin zur virtuellen Realität), echte Innovationen hingegen immer seltener.



Competition



Electronic Arts spendiert den TOTAL!-Lesern folgende Preise:

5 Versionen NBA 97 für das Super Nintendo plus
20 Mini-Basketball-Spiele

(Der Vertrieb von Electronic-Arts-Spielen liegt bei der Firma Konami.)

Teilnahmebedingungen siehe Seite 57.



4 Jahre
TOTAL!

competition

Infogrammes

und TOTAL! verlosen
zum vierjährigen
Jubiläum:

- 5 x Tim – Der Sonnen-
tempel fürs SNES
- 5 x Die Schlümpfe reisen
um die Welt fürs SNES
und
- 5 x Die Schlümpfe reisen
um die Welt für GB
sowie einige Trostpreise

Teilnahmebedingungen auf Seite 57.

Redaktions- charts

SNES:

1. Super Mario Kart
2. Zelda III
3. Yoshi's Island
4. Super Street Fighter II
5. F-Zero

NES:

1. Super Mario Bros. 3
2. Super Mario Bros. 2
3. Zelda
4. Castlevania III
5. Metroid

Game Boy:

1. Tetris
2. Zelda IV
3. Wave Race
4. Nemesis
5. Donkey Kong

N64:

1. Super Mario 64
2. Turok – Dinosaur Hunter
3. Wave Race 64
4. StarFox 64
5. Blast Corps

die redaktion



Name: **Marco Häntsch**

Mein Aufgabenbereich: Ich bin seit fast einem Jahr bei der TOTAL! und durfte in dieser Zeit schon so ziemlich alles machen, wozu der Rest der Redaktion keine Lust hat (Sportspiele-Tests, Vorschau und ähnliche Gemeinheiten) ...

Mein liebstes Spiel: Fußball und Tennis in jeder Form und Farbe sind meine absoluten Favoriten. Nachdem mit International Superstar Soccer 64 ein lang gehegter Traum von mir in Erfüllung ging, warte ich nun auf Jimmy Connors Tennis 64. Prügelspiele (Street Fighter II, Killer Instinct Gold) und Rennspiele (Super Mario Kart und Wave Race 64) stehen bei mir ebenfalls hoch im Kurs.



Privat: ... bin ich eigentlich nicht so ein mieser Typ wie mein Foto vorgaukelt. Trotz abgebrochener Ausbildung zum Rechtspfleger, abgebrochenem Geschichts- und BWL-Studium sowie einer Untauglichkeitsbescheinigung des Kreiswehersatzamtes sehe ich mit einer dezenten Zuversicht in die Zukunft und habe mich gerade meiner Lebensaufgabe zugewandt: das chronologische Ordnen meiner Sammlung von Videospiel-Magazinen.

Mein Fortbewegungsmittel: Opel Corsa, -1.4 i, 60 PS, Baujahr 1990. Der schafft die anderthalb Kilometer in die Redaktion in knapp zehn Minuten und ist somit gut zwei Minuten schneller als der öffentliche Nahverkehr – Laufen ist nicht ...

Das kann ich am besten/das kann ich gar nicht: Ich kann ohne die Aufnahme von Vitaminen und Mineralien überleben, rechnen ohne die Finger zu benutzen und die Lebensläufe sämtlicher Bundesligaspieler runterbeten. Ernsthafte Schwierigkeiten bereiten mir dagegen die einfachsten Interaktionsregeln und gegen die Laufrichtung gespielte Passierbälle.

Was ich an TOTAL! besonders mag: Diese kleinen bunten Aufkleber, die ab dieser Ausgabe der TOTAL! beigeheftet sind und die beweisen, daß wir alle Tricks kennen, uns bei Euch einzuschleimen. Ansonsten gefallen mir die Leserbriefe am besten, weil diese uns zeigen, daß Ihr mitdenkt und nicht alles bedenkenlos schluckt.

Prognose für die Zukunft der Branche: Es gibt eine Theorie, die besagt, daß Computer in ferner Zukunft fähig sind, eine künstliche Welt zu generieren, in die sich die Menschen vor der Realität flüchten und nach ihren Vorstellungen glücklich werden können. Eine andere Theorie besagt, daß dies schon geschehen ist.

Was ich noch zu sagen habe: Ich hasse Fragebögen in jeder Form und verfluche den Verfasser dieses Teufelswerkes.



Name: **Christian Henning**

Mein Aufgabenbereich: Ich bin nunmehr schon seit fast zwei Jahren dabei, betreue hauptsächlich Jump&Runs in Form von Tests und Komplettlösungen. Selbstverständlich schreibe ich aber auch noch andere Berichte und Reportagen rund um die Nintendo-Welt.

Mein liebstes Spiel: Super Mario 64 hat meine kühnsten Erwartungen übertroffen und mich vom N64 überzeugt (Hab' sowie so nie daran gezweifelt!). Aber ich denke immer noch sehr gerne an die Zeit zurück, als ich wie ein Besessener die Game&Watch-Version von Donkey Kong JR. spielte.

Privat: Privatleben? Da gibt es eigentlich nur die täglichen 5 Minuten Verschnaufpause auf dem Weg vom Büro ins Bett und umgekehrt. Sollte sich tatsächlich mal ein freier Tag ereignen, gehe ich mit Klaus-D. ins Kino oder philosophiere mit ihm über unsinnige Star Trek: Voyager-Plots und deren unlogische Inhalte.

Mein Fortbewegungsmittel: Meine Wohnung liegt an einem strategisch wichtigen Punkt, nämlich in Hamburg Altona hinten links (zirka 200 m Luftlinie näher am Verlag als das Domizil von Klaus-D.). Da der Verlag in Hamburg Altona vorne rechts ansässig ist, reichen mir Schusters Rappen, um mein Ziel zu erreichen.

Das kann ich am besten/das kann ich gar nicht: Mir über die unwichtigsten Dinge Gedanken machen, Urlaubsanträge einreichen und Hähnchen-Sticks zubereiten, das kann ich am besten. Meine Kochkünste sind zur Zeit zwar noch etwas einseitig, aber ich arbeite daran.

Was ich an TOTAL! besonders mag: Die meist positive Resonanz der Leserschaft, die uns zeigt, daß wir unsere Sache gut machen, und daß es sich lohnt, unzählige Überstunden über sich ergehen zu lassen. Außerdem konnte ich mein Hobby zum Beruf machen, was mir in meiner geliebten Heimatstadt kaum möglich gewesen wäre.

Prognose für die Zukunft der Branche: Meiner Meinung nach wird der nächste große Einbruch der Branche, wie sie ihn Anfang der achtziger Jahre erlebt hat, noch sehr lange auf sich warten lassen. Ich kann nur mutmaßen, zu welchen Begeisterungstürmen uns die kommenden Konsolen-Generationen ausbrechen lassen. Und ich freue mich schon jetzt auf den Tag, an dem wir das N64 für seine Fähigkeiten nur müde belächeln werden, wie wir es heute mit dem NES tun.



Was ich noch zu sagen habe: Mein Heimatort heißt Telgte mit g und nicht wie in T! 1/96 abgedruckt mit k. Ihr solltet unbedingt mal die Homepage aufrufen (www.telgte.de/)!



Name: **Klaus Kock**

Mein Aufgabenbereich: Hauptsächlich bin ich für die News zuständig. Ab und zu fallen jedoch auch Tests in meinen Aufgabenbereich. Darüber hinaus arbeite ich ständig am guten Betriebsklima.

Mein liebstes Spiel: Super Mario 64 stellt aufgrund der vielen Innovationen, derzeit das Nonplusultra für mich da. Shigeru Miyamotos Jump&Run-Meisterwerk wird jedoch dicht gefolgt von der SuperNES-Raserei F-Zero und The Legend of Zelda – A Link to the Past.

Privat: Wenn ich mich nicht gerade in den Katakomben der TOTAL!-Redaktion aufhalte, verbringe ich viel Zeit mit meiner Freundin Diana und höre gerne Musik (Jamiroquai, Acid Jazz, Hip-Hop und Jungle). Zudem stehen Kinofilme bei mir hoch im Kurs – vorzugsweise die Werke von Quentin Tarantino und James Cameron.

Mein Fortbewegungsmittel: Neben dem Mercedes meiner Mutter – jaja, ich wohne noch zuhause ... mache ich die Straßen Hamburgs ab und zu mit meinem Skateboard unsicher. Watch out!



Das kann ich am besten/das kann ich gar nicht: Ich denke, daß ich ein Gespür dafür habe, die allerneuesten Videospiel-Infos aus den Weiten des Internet zu holen. Wenn es darum geht, die Chefredaktion mit sinnentleerten Fragen zu nerven, bin ich jedoch auch unschlagbar ... Ich bin nicht gerade der ordentlichste Mensch, was sich zum Leidwesen mancher Kollegen, unmittelbar auf alle Server-Festplatten und dementsprechend auch auf das Aussehen meines Schreibtisches auswirkt.

Was ich an TOTAL! besonders mag: Meiner Meinung nach handelt TOTAL! Themen nicht nur oberflächlich ab, sondern geht auch auf alle wichtigen Aspekte ein. Und für einen Blick über den Tellerrand ist die Redaktion stets offen.

Prognose für die Zukunft Branche: In fünfzig Jahren werde ich vermutlich den größten Teil meiner Freizeit in einer Nährflüssigkeit verbringen und mir via neuralem Internetanschluß Virtual-Reality-Schlachten mit anderen Freaks liefern.

Was ich noch zu sagen habe: Ich möchte allen Leuten, die Videospiele nicht nur als Modeerscheinung einer reizüberfluteten Gesellschaft ansehen, meine Hochachtung aussprechen. Keep it real!

Was verzehre ich bei einer TOTAL!-Produktion: Unmengen von Fruchtzwergen, Kartoffelchips, Moevenpick-Marmelade, Corny-Müsliriegel, Coca Cola und andere sehr gesunde Grundnahrungsmittel.

die freien



Name: **Julian Eggebrecht**

Mein Aufgabenbereich: Kompetente (!) Hardware-Berichte und Technikreportagen sowie Background-Infos.

Mein liebstes Spiel: Super Metroid (SNES) habe ich neben Super Mario 64 am häufigsten gespielt; Super Mario 64 ist sicherlich besser, aber es 'nutzt sich ab'. Am meisten vermisse ich M.U.L.E. für meine Nintendo-Konsole.

Privat: ... kümmere ich mich um meine inzwischen zwei niedlichen Kinder und versuche hauptsächlich zu verhindern, daß es drei werden. Ansonsten lasse ich mir die Sonne Kaliforniens auf den Bauch brennen.

Mein Fortbewegungsmittel: ... ist ein BMW Cabrio, denn in den USA geht nichts ohne Auto ... und in Kalifornien nichts ohne einen offenen Wagen.

Das kann ich am besten: Telefonieren; Klaus-D. das Ende von Filmen verraten, die in Deutschland erst etliche Monate später anlaufen („Und am Ende fahren Thelma & Louise dann über die Klippe, aber das kann man sich ab der Hälfte des Films schon denken ...“).

Was ich an TOTAL! besonders mag: Das sich das TOTAL!-Magazin über vier Jahre hinweg eine kritische Haltung gegenüber Nintendo und anderen bewahrt hat und nie versucht hat, sich bei Firmen anzubiedern, um eventuell Vergünstigungen zu bekommen.

Prognose für die Zukunft der Branche: Sega ist tot, Sony und Nintendo werden sich die nächsten fünf Jahre bekämpfen, wobei Sony zumindest in Japan leicht die Überhand behalten wird. Ab '98 kommt dann die große Software-Schwemme für das N64, im Schnitt wird die Qualität aber besser bleiben.



Name: **Maris Feldmann (slimjim)**

Mein Aufgabenbereich: Vor vier Jahren habe ich mal mein Volontariat bei der TOTAL! gemacht. Mittlerweile studiere ich aber (Oberstufenlehrer für Mathe und Physik – hey, nicht weglaufen, was habt Ihr denn plötzlich alle?) und kümmere mich in der TOTAL! um die Anime&Manga-Seiten oder springe mal für 'nen kranken Kollegen ein.

Mein liebstes Spiel: Eines der wenigen Spiele, die ich häufiger mal auf meinem Mac zocke, ist immer noch Civilization (oh, und Worms!). Ansonsten mag ich auch noch Tekken, Samurai Spirits, Mario Kart und Super Metroid. Bei den CCGs hat's mir Star Wars angetan, und auf dem Brett ist seit Jahr und Tag Axis&Allies mein Favorit. Das allerbeste aller guten Spiele ist und bleibt aber Petanque – manche sagen auch Boule oder Boccia dazu, das ist aber was anderes. So richtig in der Sonne rumlummeln und ab und zu mal eine schöne glatte Metallkugel werfen: Ça va vivre!

Privat: Ich ziehe gerade mal wieder um, diesmal aber für längerfristig und endlich in die Schanze. An der Uni laufen natürlich auch 'ne Menge Frauen rum, so daß ich im Gegensatz zu meinen Kollegen ab und an auch mal 'ne Freundin habe. Da bleibt leider nicht viel Zeit für meine diversen Hobbys: Mac (7500er), Comix (Silver Surfer, Fantastic Four und verschiedene, nicht jugendfreie Mangas), Videos (Star Wars/Trek, Lec Besson/Jean Reno, Anime – englischer Humor) und natürlich Konsolen (jap. NES mit Disk, SNES, GB, Master System, Mega Drive, VCS, Lynx, Jaguar, jap. PlayStation, Neo-Geo und zirka ein Dutzend Pong-Geräte – für den Rest (N 64, 3DO, Saturn etc. habe ich seit meinem Studium leider kein Geld mehr – dumm gelaufen!))

Mein Fortbewegungsmittel: Ha! Mein Auto hab' ich im Frühjahr in Estland verkauft und bewege mich nun ökologisch sinnvoll per pedes und Bus und Bahn durch die Hansestadt. Für ein Rad (Ihr ahnt es) fehlt mir das nötige Kleingeld – Spenden ruhig an den Verlag schicken!

Das kann ich am besten/das kann ich gar nicht: Wild im Internet rumrecherchieren und dann auch noch sehr ordentliche Texte zusammenschreiben, das kann ich gut. Termine einhalten, das ist weniger einer meiner positiven Züge.

Was ich an TOTAL! besonders mag: TOTAL! war nicht nur das erste Nintendo-Magazin (oder kennt noch irgendwer die N?), sondern ist über die Jahre auch das bestrecherchierte geblieben. Außerdem hat mein alter Schulkumpel Martin K. mich damals nach Hamburg zur TOTAL! geholt, was ich ihm heute noch danke.

Prognose für die Zukunft der Branche: Hm, Sega scheint tot zu sein, das M2 ist abgeschrieben, und Pippin kommt wohl nie über die Nische hinaus. Also bleiben nur Big N und Sony als Global Player. Allerdings zeigt der Erfolg der PlayStation, das auch Neueinsteiger eine reelle Chance auf dem Markt haben. Computer werden, so meine Einschätzung, auch auf mittlere Sicht keine Konkurrenz für Konsolen darstellen, da Sie aufgrund ihrer komplexen Anforderungen deutlich teurer als Videospielgeräte bleiben werden. Für dieses Jahrtausend seid Ihr mit dem Nintendo⁶⁴ (und Sonys PlayStation) auf jeden Fall auf der sicheren Seite der Spielwelt.

Was ich noch zu sagen habe: Ich werde wohl von Mathe zu Philosophie wechseln, bin für den Transrapid und gegen die Wieder-Wieder-Wiederwahl von Kohl – ja, es gab auch schon ein Leben vor diesem Kanzler!



Competition

TOTAL!

Aus unserem Privatbesitz verlosen wir:

einige handsignierte Module für das Super Nintendo und den Game Boy, zusätzlich noch 10 Frei-Abos sowie diverse Kleinigkeiten (Laßt Euch überraschen!)

Auch die Teilnahme an dieser Verlosung läuft über den Fragebogen auf dieser Seite.

Fragebogen

Um an den Jubiläums-Competitions teilnehmen zu können, müßt Ihr lediglich diesen kleinen Fragebogen ausfüllen und ihn an die untenstehende Adresse schicken!

- | | Ja | Nein |
|--|--------------------------|--------------------------|
| 1. Frage: Möchtet Ihr auch weiterhin mit Action-Replay-Codes versorgt werden? | ☐ | ☐ |
| 2. Frage: Sollen wir die Anime&Manga-Seiten beibehalten? | ☐ | ☐ |
| 3. Frage: Nutzt Ihr einen Internetanschluß? | ☐ | ☐ |
| 4. Frage: Sollen wir in Zukunft häufiger Aufkleber beilegen? | ☐ | ☐ |
| 5. Frage: Seid Ihr daran interessiert, daß wir alte Titel aus der Nintendo-Classic-Reihe erneut ausführlich vorstellen und testen? | ☐ | ☐ |

Name, Vorname, Alter

Straße

PLZ, Ort

Abonnent



Ja



Nein

Unsere Adresse:

TOTAL!
Jubiläum
Friedensallee 41
22765 Hamburg

Einsendeschluß ist der 2.7.1997 (Poststempel). Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter des X-plain Verlages sowie deren Angehörige und Mitarbeiter der beteiligten Firmen dürfen nicht an der Verlosung/den Verlosungen teilnehmen.





Die Traumsch

Welcher fanatische Videospieler träumt nicht davon, sein Hobby zum Beruf zu machen? Doch vor Ruhm und Reichtum eines Jung-Miyamoto steht der Schritt ins Ungewisse und natürlich die Frage: Wie und wo werde ich Videospielmacher? Die Antwort darauf heißt DigiPen.

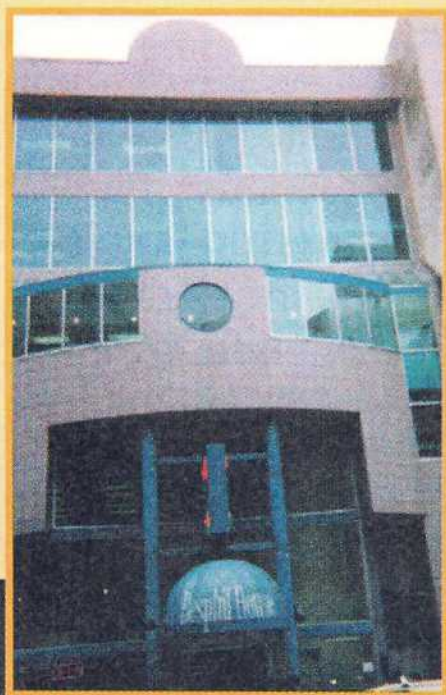
Schon seit mehr als 20 Jahren boomen die vielfältigen Arten der Video- und Computerspiele, sei es in der Spielhalle oder zu Hause. Giganten wie Nintendo, Sega, Namco und Konami zaubern jährlich Hunderte von Spielen auf die Mattscheiben dieser Welt. Doch bevor Mario sich in einem Spiel wie *Super Mario 64* genüsslich auf dem Boden rekelt, steht die harte, zweijährige Arbeit eines 40-köpfigen Teams von hochbezahlten Spezialisten.

Was in Japan zur Tagesordnung gehört und in Form von mehreren Firmen-gesponserten Schulen und Universitäten (z. B. HAL Laboratories oder Human) der breiten Masse an begeisterten Videospielern zugänglich ist, gehört im Westen noch immer ins Reich des Sagenhaften: die Ausbildung zum Spieledesigner, -programmierer und -grafiker. Diesen Mißstand erkannte 1994 der Kanadier Claude Comair und sorgte dafür, daß im September '94 in Vancouver, Kanada, DigiPen seine Tore öffnen konnte. Der komplette Name der Schule deutet an, worauf man in der Frühzeit abzielte. DigiPen Applied Computer Graphics School lautet die komplette Bezeichnung der Ausbildungsstätte, was andeutungsweise die dahinter steckende Grundidee preisgibt. Ganz auf Grafik spezialisiert, startete das Unternehmen damals mit nur 30 Studenten, doch bald stieß Nintendo of America als finanzkräftiger Sponsor dazu. Comair und sein Stab erkannten, daß mehr als nur Grafik hinter den Produkten der Multimedia-Branche steckt. Die intensive Suche brachte geeignete Lehrer mit sich und so konnte Anfang 1995 neben dem zweijährigen Studiengang zum Spielegrafiker der wichtige Bereich Spieleprogrammierung und -design eingerichtet werden.

Laut Studentenaussagen wird die Ausbildung bei DigiPen sehr intensiv und extrem anspruchsvoll angegangen. Den Schülern wird nicht nur der Umgang mit allen nötigen Grafikprogrammen, 3D-Modellierung und -Animation, Programmieren in Hochsprachen und maschinennahes Programmieren beigebracht. Auch der gesamte Ablauf eines Spieleprojektes, von der Idee über die Planung bis hin zum Projektmanagement, wird erklärt und anhand mehrerer konkreter Spieleprojekte durchgeführt.

Überraschend veraltet und realitätsfern mutet das Equipment der Schule an. Die Studenten arbeiten mit PowerMacintosh Computern von Apple und dem Super Nintendo. Gerade da der PC-Spielemarkt boomt, Apple in die Krise rutscht, in praktisch allen Firmen die Entwicklung auf PCs oder SGI-Maschinen stattfindet und natürlich auch das SNES nicht mehr die Spitze der aktuellen Technologie darstellt, fragt man sich, ob der Ansatz so noch Sinn macht.

530 Hornby Street: In den oberen Stockwerken residiert DigiPen



Rob Cunningham hilft einem Studenten beim Programmieren



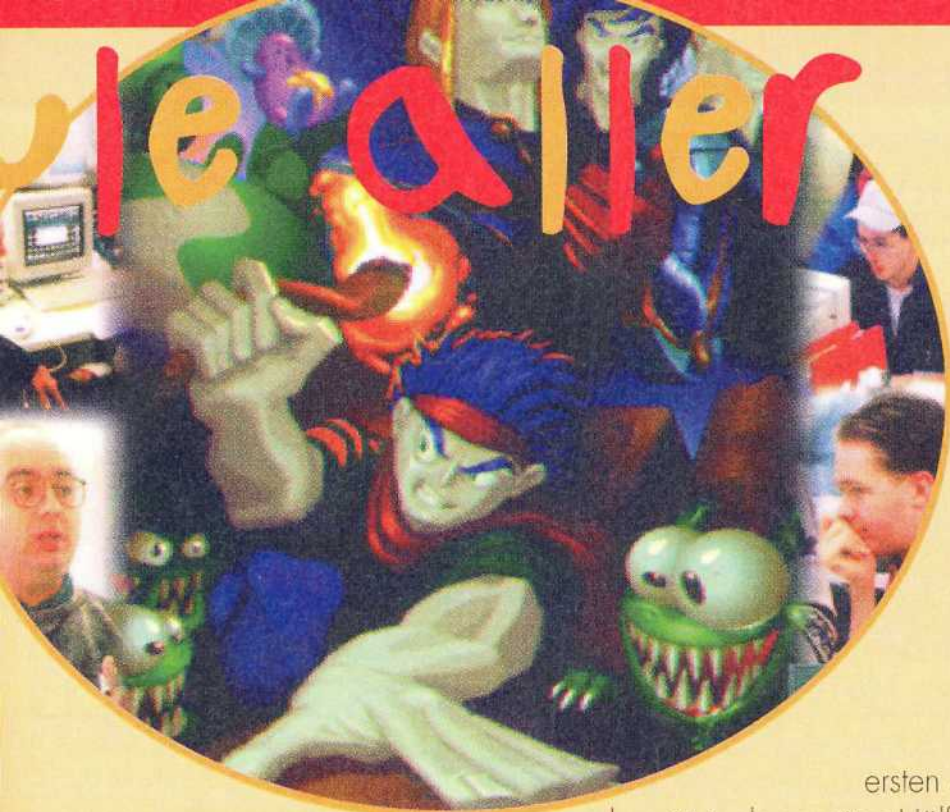
DigiPen backt die Helden der Videospiel-Szene



Diese beiden Schüler arbeiten an einem neuen Videospiel



Wie aller Spieler?



Doch alle Zweifel werden von den Studenten der ersten Stunde, die allesamt in renommierten Spielefirmen gelandet sind, zerstreut. Spiele-Entwicklung ist in der zweiten Hälfte der 90er nicht mehr so streng maschinengebunden wie noch vor einigen Jahren. Das Super Nintendo schafft mit seiner recht komplizierten Hardware-Grundlage ein Verständnis der Materie, das eine PlayStation einfach nicht vermitteln könnte. Sieht man sich die während der Studienzeit entstandenen Werke der ersten DigiPen-Generation an, glänzen die Studenten nicht gerade durch Originalität. Zum Handwerkszeug gehört nun mal, daß man ein 2D-Shoot 'em Up der simplen Art aus dem Effeff beherrschen muß, doch auch die Abschlußarbeiten sind bisher pure Standardware. Daß das Vertrauen in die Spielermacher-Schmiede trotzdem groß ist, zeigt der immense Andrang von US-Firmenvertretern in den Schulräumen. Alle paar Monate schauen interessierte Talentjäger bekannter Firmen wie Electronic Arts oder Microsoft vorbei, um die Stars der Spieleabteilung zum frühestmöglichen Zeitpunkt an sich zu binden. Ob dieses Interesse nicht nur durch das breite Presseecho angesichts dieses Unikats in den USA gerechtfertigt wird, werden die ersten kommerziellen Spiele der Ex-Studenten in den nächsten Jahren zeigen.

Auch dem gebürtigen Kanadier Claude Comair ist in der Zwischenzeit aufgefallen, daß die USA eher als Kanada die Brutstätte des verspielten Digital-Zeitalters sind. Mit etwas Hilfe von Nintendo und Microsoft entschloß man sich kürzlich, Anfang 1998 nach Redmond, nahe Seattle in den USA umzuziehen. Gleich neben Nintendo und Microsoft wird dann DigiPen in größere Gebäude mit mehr Personal und sehr viel mehr Studiengründungen einziehen. Mit dem Umzug soll dann auch die offizielle staatliche Anerkennung durch Magister- und Dokortitel anstehen – die hoffentlich nicht zu einer Erhöhung der Studiengebühren führen wird. Solltet Ihr an der zweijährigen Ausbildung in Kanada (ab 1998 in den USA vierjährig) Interesse haben: Einer der begehrten Studienplätze für Spieleprogrammierer schlägt mit \$10.000 jährlich, die Grafikerlaufbahn mit \$16.000 im Jahr zu Buche. Ein teurer Spaß, der allerdings für die wenigen Glücklichen, die das rigorose Auswahlverfahren bestehen, zur Zeit eine sichere Stelle in der Industrie garantiert.

Solltet Ihr nach dem Abitur nicht gerade dazu in der Lage sein, ein Studium in den USA oder Kanada anzutreten, sieht es eher schlecht aus. Denn in Deutschland oder dem näheren europäischen Ausland ist leider noch keine Besserung in Sicht – angesichts der hierzulande drögen Entwicklersituation ist das auch kein Wunder. Doch vielleicht besinnt sich

Nintendo auch in Deutschland demnächst auf das Nachwuchspotential und schafft eine eigene Schule – an Interessierten sollte es nicht mangeln. (Internetadresse: <http://www.digipen.com>)

Julian Eggebrecht

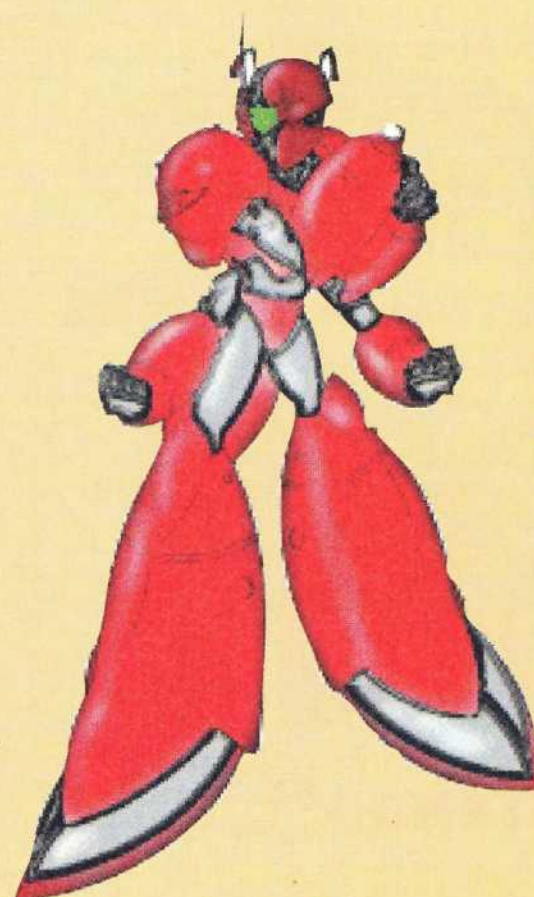
Claude Comair, Präsident und Begründer der berühmten und heißbegehrten Schule in Kanada



An der Tafel zeichnet ein Student vor der Klasse den Ablauf seines Spieles auf



Solche 2D-Shoot 'em Ups und räumliche Grafiken beherrschen ehemalige DigiPen-Studenten sinnbildlich mit verbundenen Augen



N64

ZUBEHÖR-REPORT
– TEIL 2

Analog – und warum?



Willkommen bei dem zweiten Teil unseres großen Zubehör-Reports.

In dieser Ausgabe erklären wir Euch einige interessante

Dinge über den

Analogstick und das neue Rumble Pak.

Darüber hinaus stellen wir Euch noch weitere Joypads von Drittanbietern und den Game Killer fürs N64 vor.



NINTENDO 64

Mittlerweile hat es sich wohl schon herumgesprochen, daß der N64-Controller schlichtweg genial ist. Nintendo hat mit dieser Peripherie die ausgefeilteste Steuereinheit geschaffen, die jemals für den Heimgebrauch veröffentlicht wurde. Am interessantesten ist der kleine Knüppel, der in der Mitte aus dem Joypad ragt. Dieser 3D-Joystick ist für eine genaue Steuerung in den Welten von *Super Mario 64* unerlässlich. Mit dem digitalen

DIE ANALOGE STEUERUNG ÖFFNET DAS TOR ZU DREIDIMENSIONALEN SPIELEWELTEN

Steuerkreuz könnt Ihr die Spielfigur nur in acht verschiedene Richtungen bewegen. Mit dem Analogstick könnt Ihr Euren Helden nicht nur in sämtliche Richtungen bewegen, sondern auch die Laufgeschwindigkeit mit dem sensiblen Stick regeln. Je nachdem, wie stark Ihr den Hebel in die gewünschte Richtung drückt, läuft Mario schneller oder langsamer. Dieses Prinzip läßt

sich selbstverständlich auch auf andere Spiele übertragen.

Einen nicht zu unterschätzenden Vorteil bietet diese Steuerung auch den Rennspiel-Fans. Bei dem wilden Seegang von *WaveRace 64* wärt Ihr ohne eine präzise Analogsteuerung aufgeschmissen, da Euch die unberechenbaren Wellen ständig aus der Bahn werfen würden. Außerdem lassen sich mit dem überaus sensiblen Hebel sehr feine Kurskorrekturen absolut problemlos vornehmen.

Turok – Dinosaur Hunter bietet eine andere unkonventionelle Anwendungsart. Durch Betätigung des Sticks bestimmt Ihr lediglich die Richtung, in die Turok marschieren soll. Erst wenn Ihr einen der gelben Knöpfe drückt, geht der Indianer auf den Kriegspfad.

Die analoge Steuerung ist aber keine Nintendo-Erfindung. Den PC-Usern unter Euch ist diese Form der Steuerung schon seit mehreren Jahren ein gängiger Begriff. Auf dem PC sind vor allem Flugsimulatoren sehr weit verbreitet, und weil die Programmierer das Fluggefühl so rea-

Nintendo-Pads im Wandel der Zeit



Während das NES-Joyypad noch in einer recht simplen Form erschien, bewies Nintendo mit dem SNES- und schließlich dem N64-Controller schon weit mehr Gefühl für Ergonomie

listisch wie möglich gestalten wollen, bedienen sie sich häufig der Analogsteuerung. Obwohl die Regale in den Kaufhäusern bereits von Flightsticks überquellten, kann es keiner mit dem simplen kleinen Stick auf dem N64-Pad aufnehmen.

Die Voraussetzung für ein langes Leben liegt bei solch einem empfindlichen Teil natürlich im Umgang. Ihr solltet den Controller deshalb niemals mit dem Stick nach unten liegen lassen, da er ansonsten mit der Zeit ausleiert. Achtet beim Einschalten des Gerätes darauf, daß Ihr den Stick nicht in eine Richtung gedrückt haltet, da das N64 sonst einen falschen Ausgangspunkt berechnet. Bislang waren die Pads nur in einem grauen Gehäuse für ca. 60 DM zu erstehen. In Japan wurde Mario Kart 64 mit einem grau-schwarzen Pad ausgeliefert. Mittlerweile bietet Nintendo auch baugleiche Pads zum selben Preis in den sechs verschiedenen Farben an, die Ihr auf der nebenstehenden Abbildung seht.

Christian Henning

Sinnloses Gimmick oder vibrierende Offenbarung? Das Rumble Pak

Schon seit mehreren Jahren versuchen sich PC-Firmen an mehr oder weniger gelungenen Prototypen von Joysticks, die dem Spieler sogenanntes Force Feedback geben – auf Deutsch bedeutet dies, daß der/das Joystick/Joypad eine Art Eigenleben entwickelt und mit Bewegungen wie Zittern und Widerstand auf Spielsituationen reagiert. Die Prototypen der PC-Welt treiben dies so weit auf die Spitze, daß gleich mehrere Motoren in einem Stick mit bis zu zwei kg Widerstand gegen den Spieler 'kämpfen' – eine beeindruckende Erfahrung, wenn der Spieler gegen eine Wand läuft oder sein Fahrzeug seitlich getroffen und aus der Bahn geschleudert wird. Auch Nintendo überlegte schon seit geraumer Zeit, ob eine Form von Force Feedback nicht auch in den Niedrigpreis-Regionen der Konsolen machbar wäre. Im Gegensatz zu

der langsamen Entwicklung auf der PC-Seite stellte Nintendo daraufhin im November 1996 auf der Shoshinkai-Messe das Rumble Pak vor – das erste erhältliche Force Feedback der Konsolenwelt.

Rumble Pak



Das Rumble Pak benötigt zwei kleine Mignon-Batterien, wie Ihr sie vom Game Boy pocket her kennt. Trotz des zusätzlichen Gewichts liegt das Pad gut in der Hand



Das ist ein Force-Feedback-Joystick für den PC. Wie Ihr unschwer erkennen könnt, ist diese Aparatur ungleich komplizierter als Nintendos schlichtes Rumble Pak, aber dafür auch etwas leistungsfähiger

War die Version auf der Shoshinkai noch ohne Batterien und wurde von der Konsole mit Strom gespeist, änderte man dies für die endgültige Version, die jetzt mit *StarFox 64* zusammen ausgeliefert wird. Warum? Das Rumble Pak wird in den Controller-Pak-Schacht des N64-Pads gesteckt (macht bei Rumble-Pak-Spielen das Abspeichern auf Paks unmöglich) und beherbergt einen kleinen Motor mit einer Unwucht. Sobald der Motor angetrieben wird und die Unwucht anfängt sich zu drehen, wird das Pad je nach Geschwindigkeit des Motors von kleinen 'Schlägen' erschüttert. Je stärker der Effekt sein soll, desto größer muß die Unwucht sein und desto mehr Strom wird vom Motor verschlungen. Da die Reaktion des Publikums und vieler Entwickler auf der Shoshinkai noch nicht positiv genug war (Man verglich das Rumble Pak wie auch Sonys neues Analog-Pad mit eingebautem Motor und Unwucht mit einem Rasierapparat.), wurden die Dimensionen des Motors noch größer ausgelegt – allerdings reichte zum schnellen Anwerfen der vorhandene Strom nicht mehr – daher also die beiliegenden Batterien. Daß sich der Aufwand gelohnt hat, zeigen die enthusiastischen Reaktionen von japanischen *StarFox 64*-Spielern und der allgemeinen Videospiel-Presse, TOTAL! und neXt Level eingeschlossen: Das Rumble Pak trägt einen erklälichen Teil zum Spielgefühl in *StarFox 64* bei. So spürt Ihr ein leichtes Vibrieren, wenn Endgegner herannahen, starke Schläge, wenn Euer Schiff getroffen wird oder ein großer Gegner explodiert. Je nach Spielsituation wird das Pad mehr oder weniger durchgeschüttelt. Nintendo selbst hat versprochen, das Rumble Pak auch in zukünftigen Spielen stark zu unterstützen – und auch Drittentwickler kündigen schon Titel mit Schütteleffekt an. Einziger Haken: Das Memory Pak hat in diesem Moment ausgespielt. Für alle, die *Blast Corps* mit Schütteln erwarten, sei noch angemerkt, daß Rare die Rumble-Unterstützung zugunsten zusätzlicher Abspeichermöglichkeiten auf dem Controller Pak weggelassen hat – schade, denn auf der Shoshinkai war *Blast Corps* noch mit vorzüglichem Geschüttel verbunden. Wie auch im Rest der Welt wird das Rumble Pak wahrscheinlich auch bei uns im Lieferumfang von *StarWing 64* enthalten sein.

Julian Eggebrecht

Bisher unterstützt nur StarFox 64 das Rumble Pak. In Zukunft sollen unter anderem folgende Spiele vom Rumble Pak unterstützt werden:

Clayfighter 63 1/3, Donkey Kong 64, Extreme G, Kirby's Air Ride, Robotron 64, San Francisco Rush, Sonic Wing Assault, Wayne Gretzky's 3D Hockey und Zelda 64. Ob sich Drittanbieter diesen Luxus finanziell wirklich leisten können, bleibt abzuwarten (Zum Abspeichern wäre dann nämlich eine Batterie im Modul nötig.).

Flight Force Pro



Bisher wird das Flight Force Pro von keinem Spiel wirklich ausgenutzt. Hoffentlich ändert sich das bald, denn dann dürfte echtes Cockpitfeeling aufkommen.

Speziell für Flugsimulationen entwickelte Inter-Act diese Kombination aus analogem Stick und Schubkontrolle. Beide Einheiten sind miteinander verbunden, d. h. es wird lediglich ein Controller-Ausgang des N64 beansprucht. Bedauerlicherweise wird diese Steuereinheit bisher von keinem Spiel gebührend unterstützt, auch bei *PilotWings 64* kommt die Schubkontrolle nicht zum Einsatz. Insgesamt verfügt der Flight Force Pro (ca. DM 149) über 15 programmierbare Tasten, die Schubkontrolle läßt sich leider nicht konfigurieren.

Als größtes Manko schlägt jedoch das Fehlen eines Slots für das Controller Pak zu Buche. Ansonsten macht das Produkt den Eindruck, sehr gut verarbeitet zu sein, seine wirkliche Praxistauglichkeit wird es allerdings mit dem Erscheinen unterstützender Software unter Beweis stellen müssen. Für herkömmliche Spiele, die lediglich den Analogstick benötigen, lohnt sich die Anschaffung nicht, ein Joypad leistet da wirklich deutlich bessere Arbeit.

Frederic Berg

Game Killer



Der Game Killer macht's möglich. Plötzlich erscheinen in der Anzeige 182 eingesammelte Sterne, obwohl es nur 120 Sterne gibt. Spart Euch also lieber gleich das Suchen nach den übrigen 62 – es gibt sie nicht!



Die Firma Datel hat das erste Schummelmodul für das N64 im Programm, erhältlich ist es zu einem Preis von 69 DM über den Versandhandel Cross Computersysteme. Wie auch das Action Replay für das SNES, wird der Game Killer in den Modulschacht des N64 eingesteckt, das bevorzugte Spiel findet in einem Slot auf der Oberseite des Moduls Platz. Für *Cruis'n*

USA, Super Mario 64, Mario Kart 64, PilotWings 64, Shadows of the Empire und Wave Race 64 sind bereits Cheats im Game Killer integriert, die über eine Drucktaste an der Gehäusfront angewählt werden können. Es gibt kein Menü zum herausfinden eigener Cheats, dennoch wird es in naher Zukunft Cheats für weitere Spiele auf kleinen Speicherkarten nachzukaufen ge-

ben. Auf jeder dieser Scheckkartenähnlichen Erweiterungen werden sich mehrere Spielstände zu verschiedenen Spielen befinden. Wie viele und zu welchem Preis konnte uns Cross zu diesem Zeitpunkt noch nicht sagen. Leider funktionierten die *PilotWings 64* Cheats nicht, im Gegenteil, unsere

gesamten vorhandenen Spielstände wurden gelöscht – aber das hat ja mittlerweile Tradition. Es ist also Vorsicht beim Umgang mit dem Game Killer geboten, da er grundsätzlich sämtliche Spielstände löscht, um dann seine eigenen, fortgeschrittenen bis perfekten auf dem Modul ab-

zulegen. Cheats wie unendlich Energie, unendlich Leben oder ähnliches bieten die bestehenden Codes nicht, sondern alle Sterne bei *Super Mario 64*, alle Strecken bei *Mario Kart 64* oder auch alle Challenge Points bei *Star Wars: Shadows of the Empire*.
Frederic Berg



Die Firma Jöllenbeck wird bald das N64 Steering Wheel für 149 DM anbieten. Es ist in Höhe und Neigung verstellbar

Echtes Rennfahrer-Feeling auf der Wohnzimmerscouch soll das Lenkrad von Mad Catz (ca. DM 180) vermitteln, erfüllt diesen Anspruch allerdings nicht zufriedenstellend. Während das Lenkrad an sich einen recht stabilen Eindruck vermittelt, wirken die Pedale sehr unstabil. Dafür sind sie mit einer analogen Abfrage versehen, die jedoch bisher von keinem Spiel unterstützt wird. Im Lenkrad sind sämtliche Buttons und ein Digitalpad integriert, des weiteren befindet sich in der Lenksäule ein Modulschacht für ein Controller Pak. Die Lenkung vermittelt kein gutes Fahrgefühl, die Lenkwege sind viel zu weit definiert und der Fe-

derdruck für die Rücksetzung in die neutrale Position ist viel zu stark. Praxisübungen mit *Cruis'n USA*, *Human Grand Prix* und *Wave Race 64* verliefen enttäuschend bis frustrierend. Bei *Mario Kart 64* ist es schließlich sogar unmöglich, die Powerslides auszuführen, das zum Aufladen nötige Hin- und Herlenken artet in wildes, den-

noch unwirksames, Lenkradgezerr aus. Einzig der Gyrocopter und der Hang Glider aus *PilotWings 64* ließen sich gut steuern, allerdings gilt dies nur für Bewegungen nach links und rechts, denn mit dem Lenkrad kann man logischerweise nicht nach oben oder unten steuern.
Frederic Berg

Mad Catz Steering Wheel

Nachdem das Mad Catz-Lenkrad für die PlayStation sehr erfolgreich war, folgt nun das entsprechende Modell für Nintendos 64-Bitter



SFX⁶⁴

Diese Skizze zeigt Euch, wie der Adapter anzuschließen ist. Oben wird das Import-Modul, hinten ein Modul mit konsolenidentischer Länderkennung eingesteckt



Die Firma speed!/Blaze (in England unter dem Namen Fire bekannt) bietet seit jeher eine reichhaltige Palette an sinnvollem Zubehör für sämtliche Videospielsysteme an. Da ist es nur natürlich, daß sie auch für das Nintendo⁶⁴ schnell ein maßgeschneidertes Sortiment in vielen Kaufhäusern und im gutsortierten Fachhandel parat haben. Bereits in der vorangegangenen Ausgabe stellten wir den Fire Adapter vor, der es den Besitzern von NTSC-Konsolen erspart, ihren Modulschacht auszuweichen, falls sie den Wunsch verspüren, NTSC-Module mit anderer Länderkennung zu spielen. Des weiteren präsentierten wir die hauseigenen bunten Memory Cards, die im Vergleich mit dem Nintendo-Original eine Speicherkapazität von vierfacher Größe besitzen. Nun gibt es zusätzlich zu diesen Modellen, die Memory Card 256, die einen Speicherumfang bietet, der identisch mit Nintendos Controller Pak ist, ca. 30 DM kostet und ebenfalls in verschiedenen Farben erhältlich ist. Auch ein Adapter für Importspiele ist neuerdings im Programm. Das Modell SFX⁶⁴ kostet etwa 80 DM, hat jedoch mit denselben Pro-

blemen zu kämpfen wie seine Konkurrenzprodukte aus dem Hause GT Electronic, Cross oder Dynatex. Wie bereits in TOTAL! 6/97 ausführlich beschrieben, laufen nicht alle Spiele fehlerfrei mit den derzeit existenten Importadaptern. Besonders wenn mit einem PAL-Gerät NTSC-Games gespielt werden sollen, können Schwierigkeiten auftreten. Bei *Wave Race 64* kommt es beispielsweise zu Störungen im Tonbereich. Wer zudem über keinen 60-Hz-tauglichen Fernseher verfügt, wird ohnehin kein brauchbares Bild erhalten. Wie sich inzwischen herausstellte, läuft ein NTSC-*StarFox 64* mit einem der genannten Adapter auf einer PAL-Konsole überhaupt nicht. Dies könnte möglicherweise für alle zukünftig erscheinenden Spiele gelten. Eine Anschaffung zum gegenwärtigen Zeitpunkt ist daher mehr als fraglich.

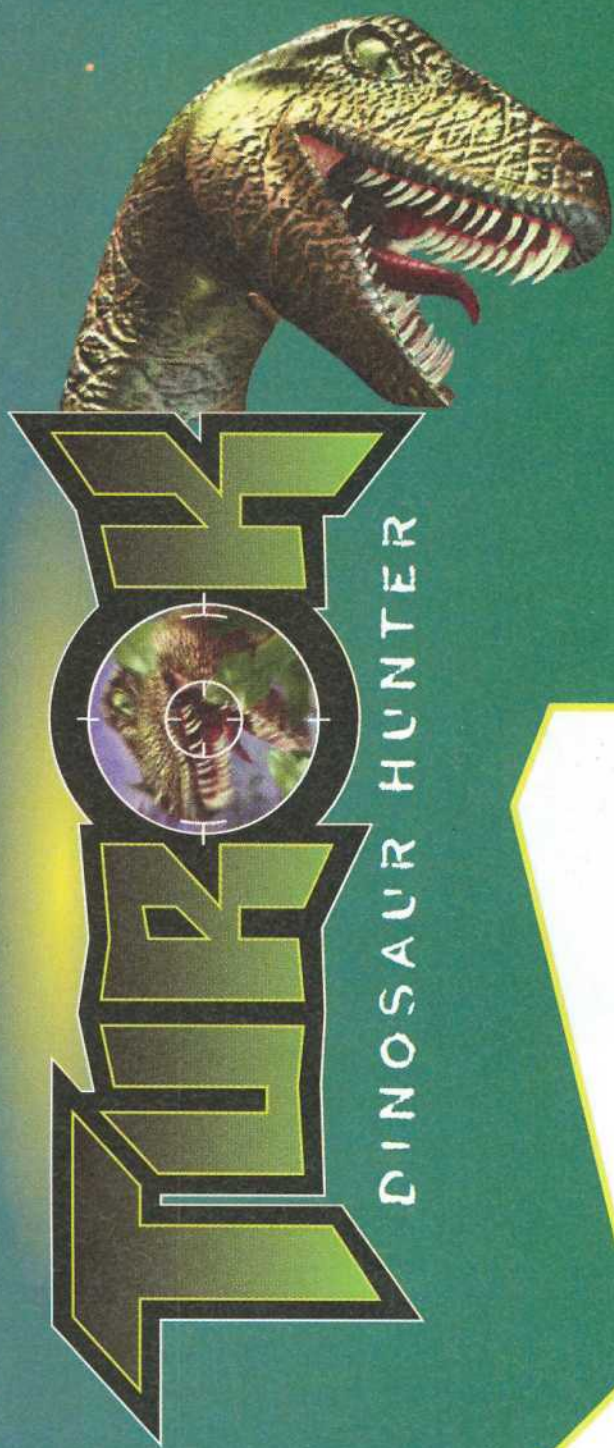
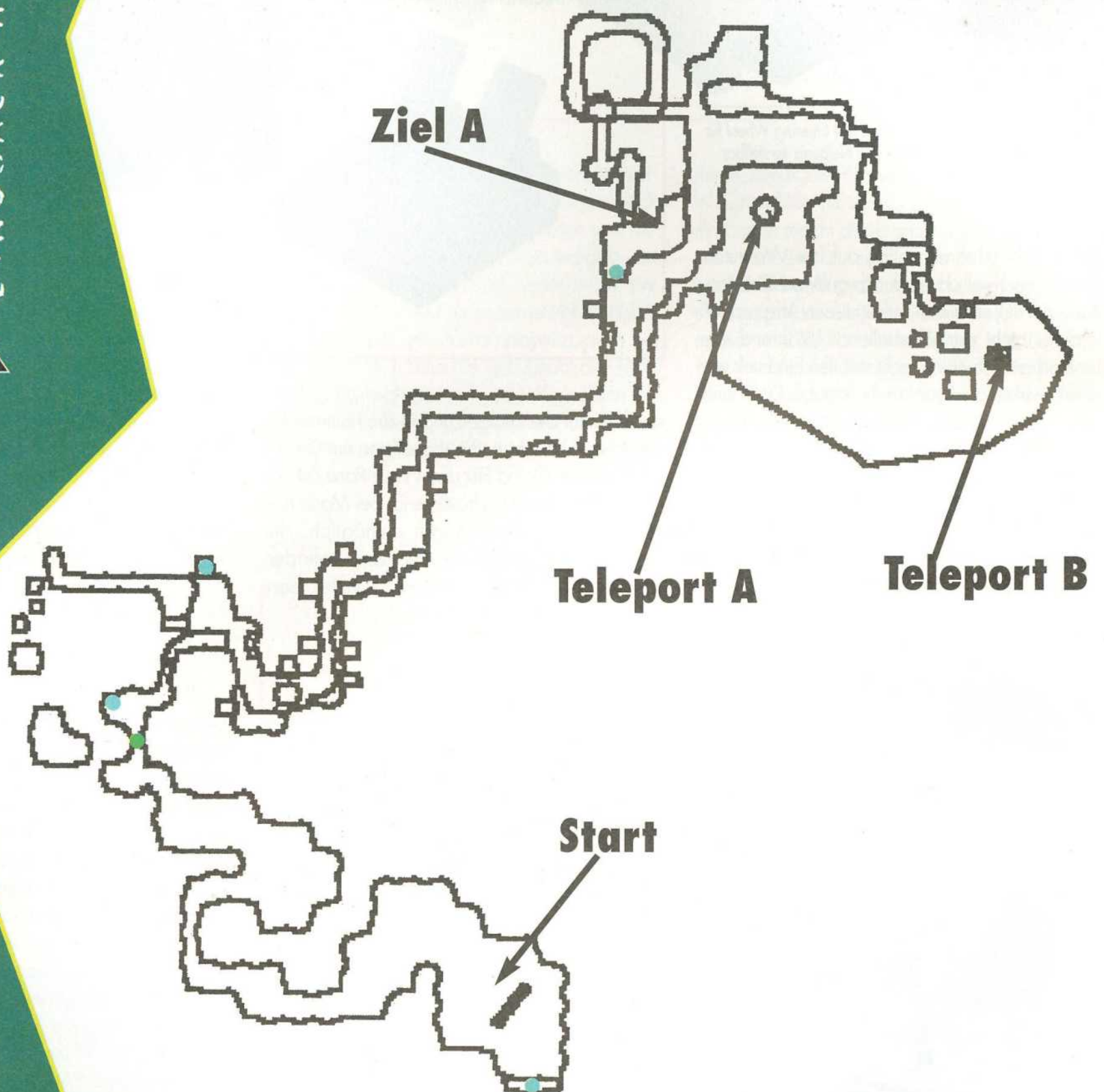
Frederic Berg

Vielen Dank für die freundliche Unterstützung an: Cross Computersysteme 0231/531 13 34, Vidis 040/51 48 40 und die Großhandelsfirma speed! aus Krefeld.

Turok – Teil 3

Unsere Levelkartenserie neigt sich so langsam dem Ende zu. In diesem Monat unterstützen wir Euch in den Leveln sechs und sieben. Ihr werdet schnell merken, daß diese riesengroß und schwierig zu bewältigen sind. Im kommenden Monat folgt der achte und letzte Level. Bis dann!

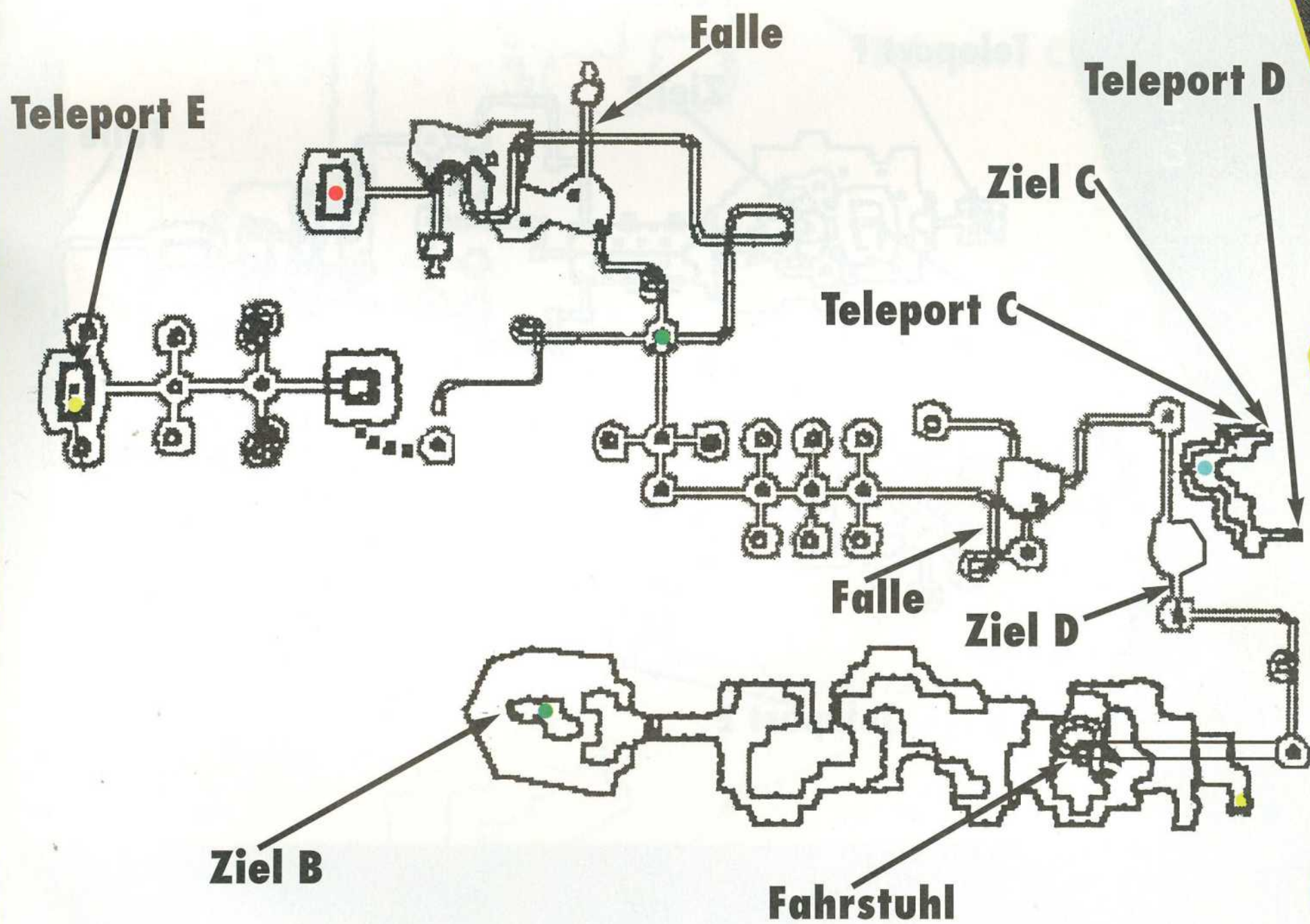
LEVEL 6a



Legende:

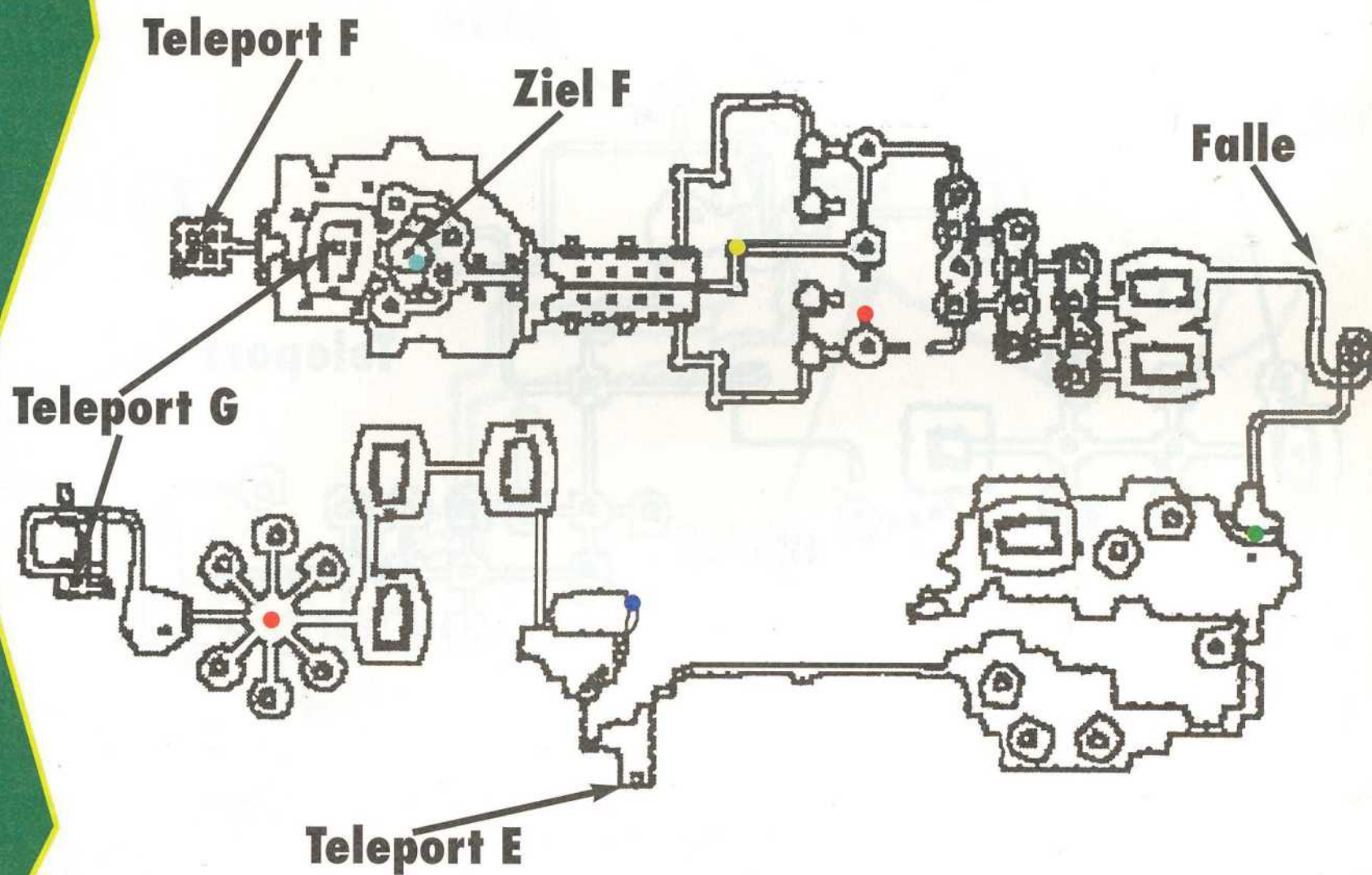
Schlüssel:	● rot
Bonusräume:	● grün
Speicherplätze:	● gelb
Chronozepierteile:	● blau
Waffen:	● türkis

LEVEL 6b





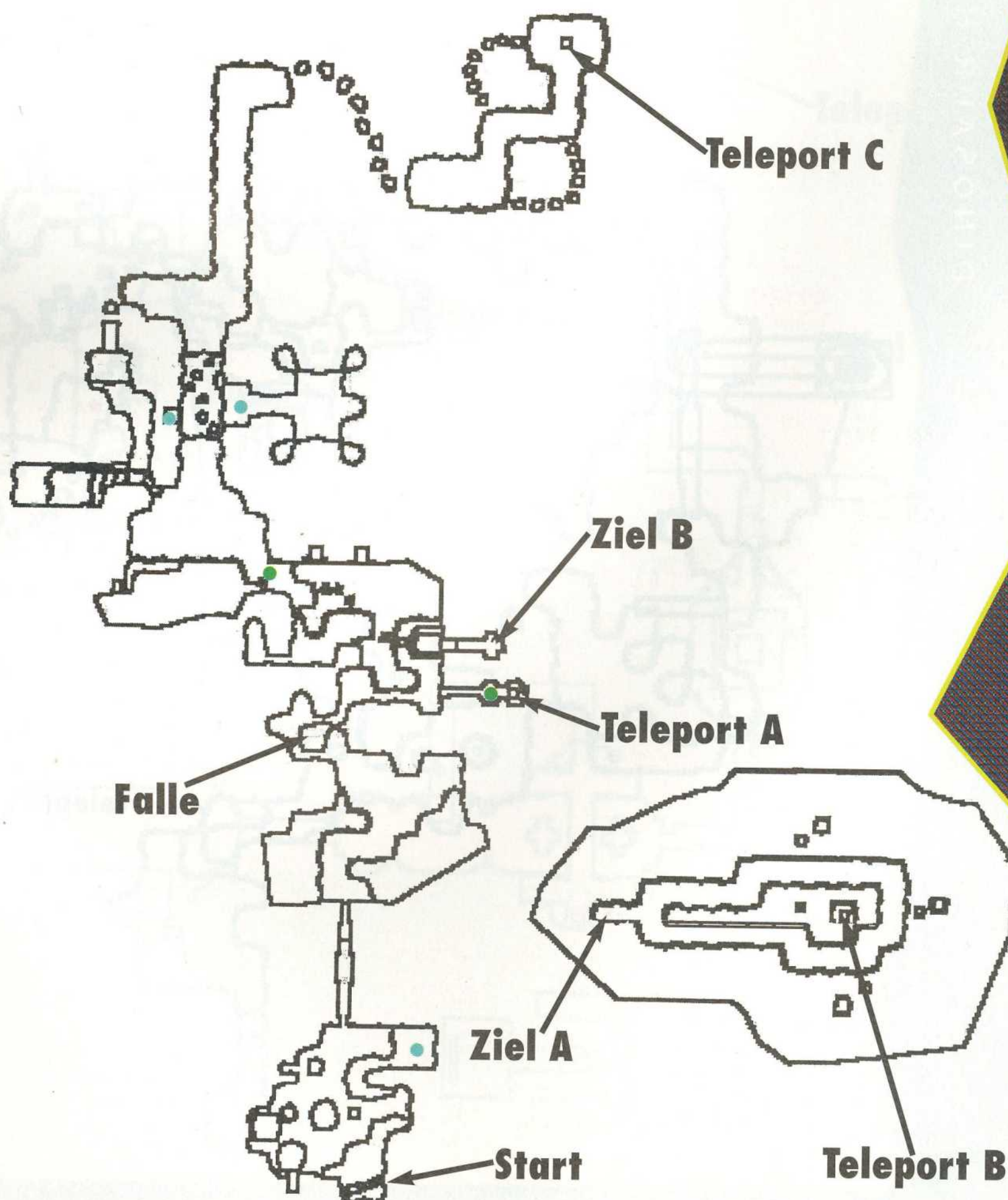
LEVEL 6c



Legende:

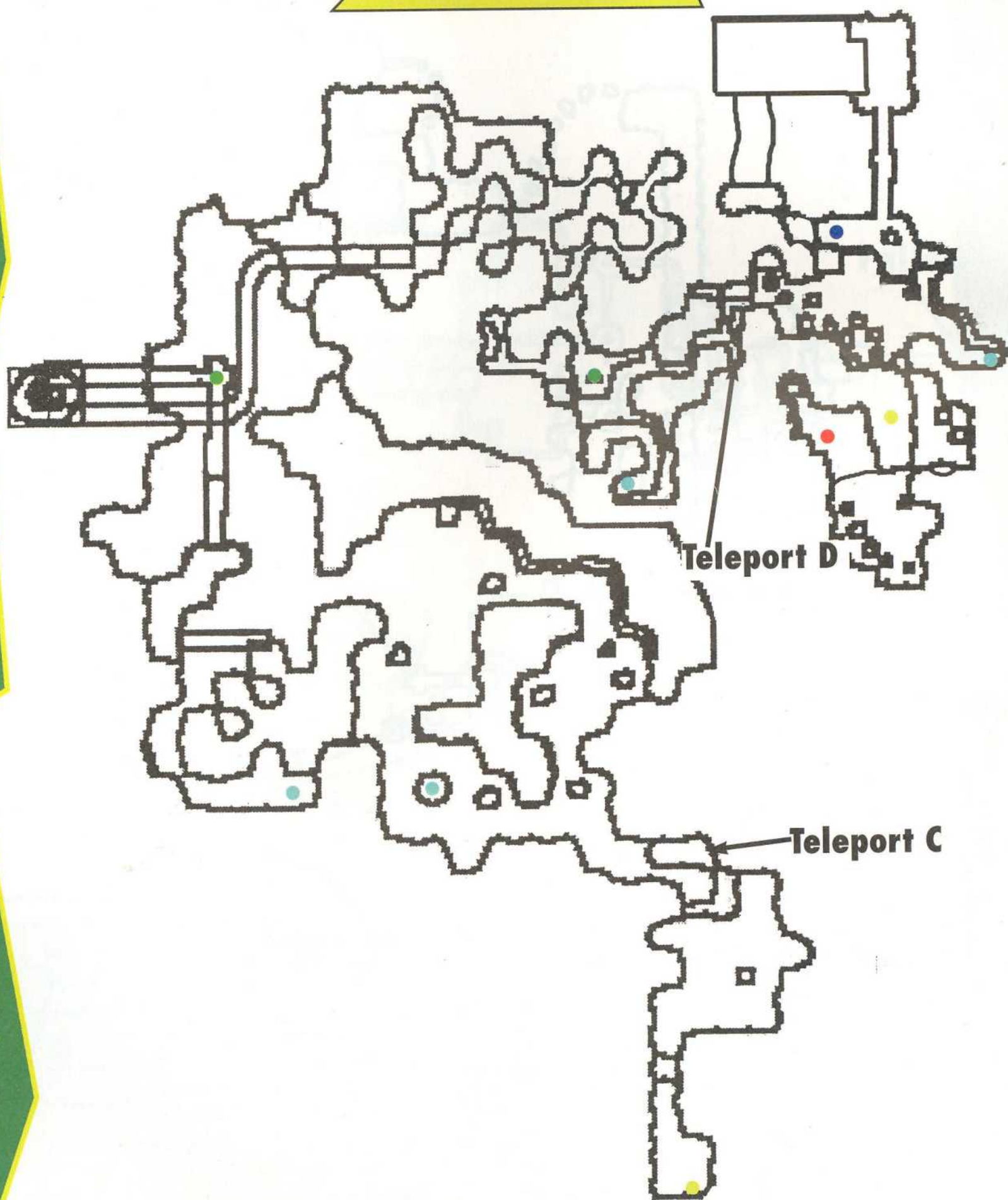
Schlüssel:	• rot
Checkpoints:	• grün
Speicherplätze:	• gelb
Chronozepierteile:	• blau
Waffen:	• türkis

LEVEL 7a





LEVEL 7b



Legende:

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

LEVEL 7c

Teleport E

Ziel D

Ziel G

Teleport H

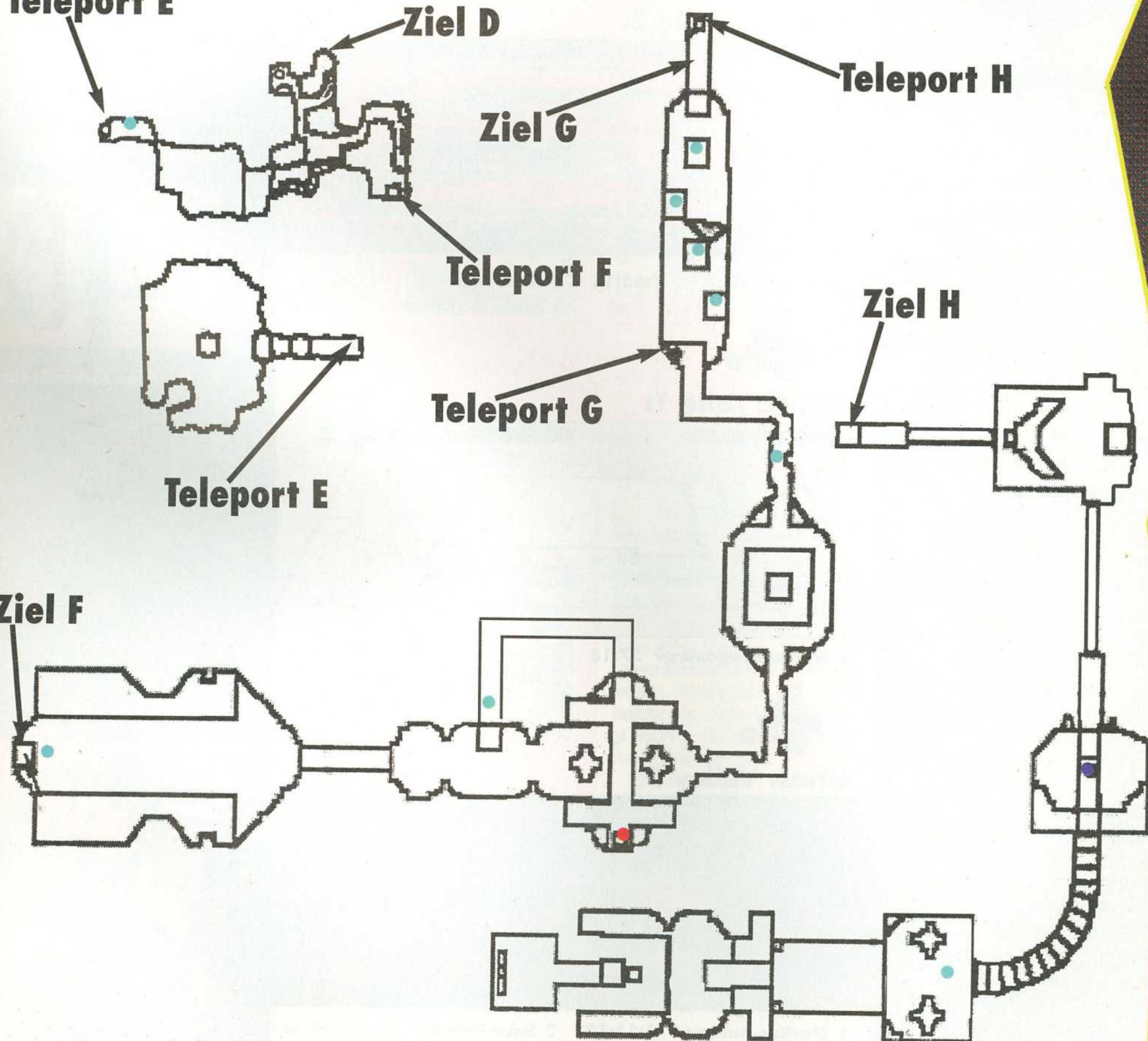
Teleport F

Teleport G

Ziel H

Teleport E

Ziel F





And the winner is ...
In diesem Monat küren
wir die glorreichen Sie-
ger der spannenden
Super Mario Kart- und
F-Zero-Wettbewerbe!

Herzlichen Glückwunsch!

Wir möchten uns bei allen Teilnehmern bedanken, auch bei denen, die es nicht bis aufs Siegtreppchen geschafft haben. Die Erstplatzierten dürfen sich auf den Hauptgewinn freuen. Jeder Champion erhält ein Überraschungsmodul sowie eine von der Redaktion handsignierte TOTAL!-Ausgabe. Die Zweit- und Drittplatzierten können sich den Gang zum Kiosk demnächst sparen, sie gewinnen ein sechsmonatiges TOTAL!-Freiabo.

In der kommenden Ausgabe werden wir noch keine neue Highscore-Rubrik starten. Wir warten auf Eure Anregungen, Ideen und Vorschläge. Wenn Ihr beispielsweise denkt, daß Ihr in einem Spiel unschlagbar seid, dann schreibt uns einen Brief. Teilt uns mit, in welchem Game Ihr Euch mit anderen TOTAL!-Lesern messen wollt. Besteht großes Interesse Eurerseits, werden wir einen neuen Highscore-Wettbewerb starten.

Schickt Eure Einsendungen an folgende Adresse:

TOTAL!
Stichwort „Highscore“
Friedensallee 41
22765 Hamburg

Super Mario Kart

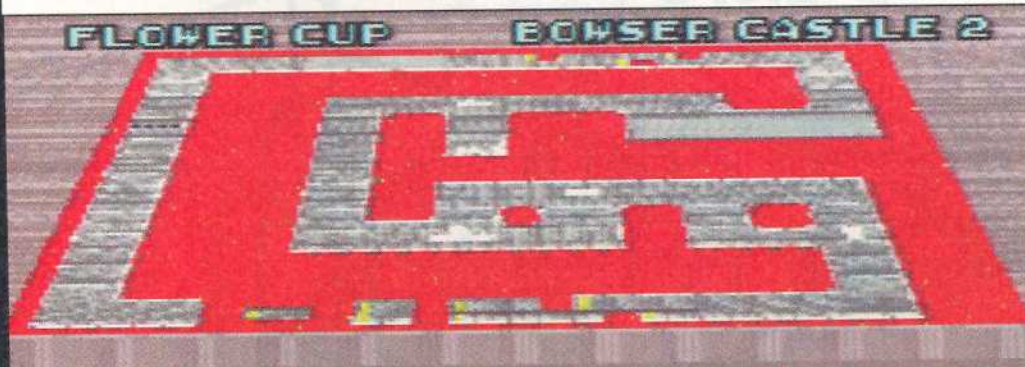
Mario Circuit 2:



1 Andre Niendorf	1:13:84	2 Jennifer Wichmann	1:16:51
		3 Melanie Wichmann	1:16:57



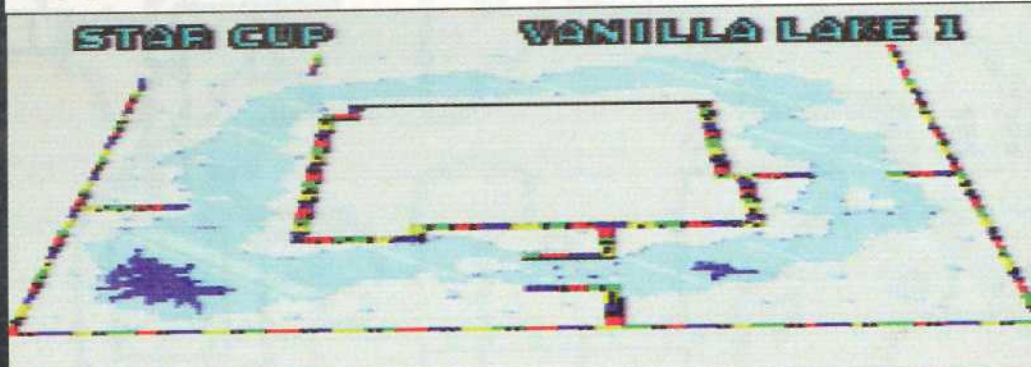
Bowser Castle 2:



1 Michael Knauf	1:45:14	2 Lars Lorenz	1:45:79
		3 Sascha Dragomirov	1:46:92



Vanilla Lake 1:



1 Sascha Dragomirov	57:13	2 Jennifer Wichmann	1:03:64
		3 Melanie Wichmann	1:03:66



Ghost Valley 3:



1 Markus Hansen	1:15:12	2 Stefan Terkowski	1:15:24
		3 Mike Gimmer	1:15:54



F-Zero

Mute City III:



1 Alex Griebing	2:42:50
2 Eric Wechdorn	2:42:62
3 Rene Krostewitz	2:43:10

Death Wind II:



1 Matthias Jacker	2:48:54
2 Patrick Halter	2:51:87
3 Alex Griebing	2:52:16



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

TOTAL!

TOTAL! 3/96



Specials: N64-Software, KI 2, Star Wars-Poster
SNES-Tests: FIFA Soccer '96
NES-Test: The Legend of Zelda
Tips&Tricks: DKC 2, WeaponLord, Chrono Trigger

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

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

TOTAL! 6/96



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)

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 M.
GB-Tests: Toy Story, Kirby's B. Ball
Tips&Tricks: S. Mario RPG (Teil 1)

TOTAL! 9/96



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

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

TOTAL! 11/96



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)

TOTAL! 1/97



Specials: SM 64 (Teil 6), Shoshinkai '96 Messe-News, W. Gretzky's 3D Hockey, Killer Instinct Gold
SNES-Tests: Terranigma, SF Alpha 2, Winter Gold
Tips&Tricks: GB-T&T-Register, Secret of M. 2 (Teil 2)

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
T&T: DKC 3 (Teil 1), KI Gold, Super Mario 64

TOTAL! 3/97



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

TOTAL! 4/97



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

TOTAL! 5/97



Specials: Akte N – Nintendos SNES-Projekte, Fußball-Vergleichstest, Anime und Manga
N64-Tests: KI Gold
SNES-Tests: Tim – Der Sonnentempel
GB-Tests: Wave Race
T&T: DKC 3 (Teil 4)

Achtung!

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

TOTAL!-Special 3/96



Das **Tips&Tricks-Special** des Jahres '96 bietet die besten Kniffe zu über 350 Spielen für GB, NES und SNES. Hinzu kommen verschiedene Komplettlösungen sowie einige Hundert Action-Replay-Codes.

TOTAL!-Special 1/97



Das ultimative **N64-Fan-Magazin**. Jede Menge Tips, Infos, Specials und Reportagen rund um das Nintendo 64. Technische Daten, Entwicklungsberichte und Spielbeschreibungen sorgen für den nötigen Überblick.

Stück	Ausgabe	Stück	Ausgabe
☐	3/96 DM 5,80 SONDERHEFT	☐	1/97 DM 5,80 64 fan magazin
☐	3/96 DM 6,80	☐	1/97 DM 6,80
☐	4/96 DM 6,80	☐	2/97 DM 6,80
☐	5/96 DM 6,80	☐	3/97 DM 6,80
☐	7/96 DM 6,80	☐	4/97 DM 6,80
☐	8/96 DM 6,80	☐	5/97 DM 6,80
☐	9/96 DM 6,80		
☐	10/96 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 Widerrufsfrist beginnt mit Absendung des Bestellcoupons (Poststempel). Die Kenntnisnahme dieses Hinweises bestätige ich durch meine zweite Unterschrift.

Name

Straße

PLZ/Ort

Datum/Unterschrift

(Bei Jugendlichen unter 18 Jahren Unterschrift des Erziehungsberechtigten.)

Datum/Unterschrift

(Bei Jugendlichen unter 18 Jahren Unterschrift des Erziehungsberechtigten.)

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

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

Bitte keine Überweisung!

TOTAL!

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

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

ADRESSE:
 AVC Heft-Shop, Postfach 1208,
 23613 Stockelsdorf

TIPS & TRICKS WANTED!

Willkommen in der Schummelecke!

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:
 ↑, ↗, →, ↘, ↓, ↙, ←, ↖ (für das Steuerkreuz)
 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! 5/97 heißen:

Dagmar Krampe, Berlin
Björn Bortz, Fröndenberg
Christian Doberschütz, Köln

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



TIPS &

Blast Corps

Doom 64

StarFox 64

Di

NINTENDO 64

Blast Corps (NTSC)

Unser Service, Tips zu Spielen ab-zudrucken, die noch nicht offiziell in Deutschland erhältlich sind, birgt natürlich die Gefahr, diejenigen den Spaß zu verderben, die geduldig auf die PAL-Version warten. Zählt Ihr Euch zu diesem Kreis, solltet Ihr an dieser Stelle nur auf eigene Gefahr weiterlesen. Um bei Rares aktuellem N64-Titel die Planeten-Missionen freizulegen, müssen im Spiel sechs Wissenschaftler gefunden werden, die eine kontrollierte Detonation der Atomraketen herbeiführen. Sie halten sich an folgenden Orten versteckt:



Argent Towers

Mit dem Untergrundzug muß auf der linken Seite ein Zwischenstopp eingelegt werden. Den Haltepunkt markiert das Blinksignal auf der Oberfläche.



Ebony Coast

Zuerst gilt es, mit dem TNT-Block den Durchgang hinter dem Startpunkt aufzusprengen. Danach müßt Ihr mit dem Zug zum Bahnhof fahren, um dort das Gebäude zu zerstören. Danach dann den TNT-Block aufladen, schleunigst zurückfahren und den Anhänger mit dem Sprengstoff vor der Statue zum Still-

stand kommen lassen. Sobald der Roboter freigesprengt ist, könnt Ihr mit diesem über das Gewässer zum Wissenschaftler fliegen.



Glory Crossing

Die Rampe direkt links vom Levelausgang ist kaum zu übersehen.



Ironstone Mine

In einer Höhle auf der rechten Seite ist eine Raupe versteckt. Mit dieser muß man zum Kran fahren, übersetzen und auf der linken Seite den Block wegsprengen.



Oyster Harbor

Um mit der dritten Fähre zum Wissenschaftler fahren zu können, ist es nötig, mit dem TNT-Block nicht das Gebäude am Levelende, sondern die beiden Blöcke im dritten Kanal zu sprengen.

Tempest City

Mit dem Motorrad schießt Ihr in das große Gebäude im Norden des Levels eine Rampe (Mitte des Hauses). Oben ist hinter einem Stapel Kisten der Wissenschaftler versteckt.

TRICKS

Shorties



Slümpfe reisen um die Welt

Final Fight 3

First Samurai

Izzy's Quest for ...



Doom 64 (NTSC)

Um den 'God Mode' zu aktivieren, gebt Ihr lediglich das Paßwort 'TJL BDFW BFGV JVB' ein. Dieses bringt Euch direkt in Level 1. Wenn Ihr nun das Spiel pausiert, erscheint der Punkt 'Feature' im Optionsmenü. Wählt ihn an, und Ihr könnt Euch in einige ausgewählte Level warpen, alle Waffen, unendlich Munition, Unverwundbarkeit und auch komplette Karten aktivieren!

Die Levelcodes zu den vier Schwierigkeitsstufen führen wir aus Platzgründen nur in Fünfschritten auf.



Skill Level: Be gentle!

Level 05: dxh8 9bjp 685s 1vk?
Level 10: hd68 9bc2 69gr tbk?
Level 15: kxw8 9bcf 69sq kbk?
Level 20: nfk8 9bbt 693n 3vk?
Level 25: qy88 9bf6 69dm 2bk?
Level 30: tfy8 9bfk 69ql tbk?

Skill Level: Bring it on!

Level 05: d1hr 9bjn 6859 zvk?
Level 10: hj6r 9bc1 69g8 rbk?
Level 15: k1wr 9bcd 69s7 hbk?
Level 20: nkk8 9bbs 6935 8vk?
Level 25: q28r 9bf5 69d4 Obk?
Level 30: tkyr 9bfj 69q3 rbk?

Skill Level: I own Doom!

Level 05: d5g8 9bjm 686s xvk?

Level 10: hn58 9bc0 69hr pbk?
Level 15: k5v8 9bcc 69tq fbk?
Level 20: npj8 9bbr 694n 6vk?
Level 25: q678 9bf4 69fm ybk?
Level 30: tpx8 9bfh 69rl pbk?

Skill Level: Watch me die!

Level 05: d9gr 9bjl 6869 wvk?
Level 10: hs5r 9bcz 69h8 mbk?
Level 15: k9vr 9bcb 69t7 cbk?
Level 20: ntjr 9bbq 6945 4vk?
Level 25: q97r 9bf3 69f4 wbk?
Level 30: ttxr 9bfg 69r3 mbk?



StarFox 64 (NTSC)

Ähnlich wie bei StarWing für das SNES gibt es auch bei der 64-Bit Weltraumschlacht geheime Warps, durch die Ihr die vorgegebene Route über die Levelkarte verlassen könnt.



Sector Z

Wählt, nachdem Ihr den Continuing passiert habt, die linke Abzweigung! Die vier grauen Metallplatten müßt Ihr sehr schnell aufschießen und dann durch die entstandenen Öffnungen fliegen. Laßt keine Öffnung aus und Ihr werdet direkt in den Sector Z gewarpt.

Titania

Am Ende des Meteorfeldes müßt Ihr die Ringe durchfliegen die aus nach innen gerichteten Dreiecken gebildet sind. Schafft Ihr es, alle sieben zu durchfliegen gewinnt Ihr ausreichend Geschwindigkeit für einen erfolgreichen Warp.



SUPER NES

Die Schlümpfe reisen um die Welt

Zugegeben, einfach ist dieses Spiel nicht. Deshalb liefern wir für alle, die Probleme mit den blauen Wichten haben, sämtliche Paßwörter.



Paßwörter für den Schlumpf:

Level 7 (leicht): Schlumpfine, Beauty, Papa Schlumpf, Beauty
Level 13 (leicht): Papa Schlumpf, Schlumpfine, Schlumpf, Beauty
Level 7 (mittel): Schlumpfine, Schlumpfine, Papa Schlumpf, Schlumpf
Level 13 (mittel): Beauty, Schlumpfine, Papa Schlumpf, Beauty
Level 7 (schwer): Beauty, Papa Schlumpf, Schlumpfine, Schlumpfine
Level 13 (schwer): Schlumpf, Beauty, Beauty, Papa Schlumpf

Paßwörter für Schlumpfine:

Level 7 (leicht): Schlumpfine, Papa Schlumpf, Papa Schlumpf, Schlumpf
Level 13 (leicht): Schlumpf, Schlumpf, Schlumpfine, Schlumpf
Level 7 (mittel): Papa Schlumpf, Schlumpf, Papa Schlumpf, Schlumpf

fine

Level 13 (mittel): Beauty, Beauty, Schlumpf, Schlumpf

Level 7 (schwer): Schlumpf, Schlumpfine, Beauty, Papa Schlumpf

Level 13 (schwer): Papa Schlumpf, Schlumpf, Schlumpfine, Papa Schlumpf

Andreas Reuter, Laatzen

Final Fight 3

Capcom hat sich bisher noch nie große Mühe gemacht, die „geheimen“ Cheat-Menüs der Final Fight Serie hinter aufwendigen Tastenkombinationen zu verstecken. Haltet sobald das Capcom-Logo erscheint auf dem zweiten Joypad die Start- und Select-Taste gedrückt und laßt die Tasten erst kurz vor dem Verschwinden des Logos wieder los! In dem daraufhin erscheinenden Menü könnt Ihr ganz bequem die verschiedensten Cheats aktivieren. Hier eine kurze Beschreibung der einzelnen Menüpunkte:



L + R Recovery: Durch gleichzeitiges Drücken der L- und R-Taste könnt Ihr Eure Lebens- und Energieanzeige auffüllen.

X Enemy Clash: Mit Hilfe der X-Taste können alle Gegner auf dem Spielfeld ausradiert werden.

A2P To Full Auto: Eine selbstablaufende Demo des Zweispieler-Modus.

Everytime Super: Ihr verfügt über unendlich viele Super-Specials.



First Samurai

Izzy's Quest for the Olympic Rings

Mighty Morphin Power Rangers



Pause Debug: Sobald Ihr die Starttaste betätigt, wird das Spiel in Zeitlupengeschwindigkeit fortgesetzt.

Stage Select: Durch Drücken der L- und R-Tasten während einer ablaufenden Zwischensequenz könnt Ihr eine Levelkarte aufrufen und mit Hilfe des A-Buttons jeden beliebigen Level inklusive der Bonus-Stages anwählen.

Opening Select: Ihr dürft Euch alle Abspänne anschauen.

Enemy Free: Es gibt keine Feinde mehr.

Andi Hidas, CH-Schlieren

First Samurai

Auch wenn Schummeln eines wahren Samurais unwürdig ist, kann diese Levelanwahl verzweifelte Joypadakrobaten ein gutes Stück weiterhelfen. Haltet im Optionsmenü die Tasten A, X, L und R gedrückt und betätigt für den gewünschten Einstiegslevel eine Richtungstaste des Steuerkreuzes (→ für Level 1-2, ↓ für 2-1, ← für 2-2 und ↑ für Level 3)! Während der ganzen Zeit müssen die vier Knöpfe gedrückt bleiben.

Thomas Kroll, Lemberg

Izzy's Quest for the Olympic Rings



Auch wenn die Spätübertragungen der letztjährigen Olympiade in Atlanta an vielen vorbeigingen, das Maskottchen Izzy habt Ihr doch si-



cherlich in guter Erinnerung behalten. Mit folgendem Cheat könnt Ihr Izzys SNES-Abenteuer vielleicht noch etwas Interessantes abgewinnen. Pausiert das Spiel und gebt folgende Kombination auf dem Steuerkreuz ein:

← ↓ ↓ ← → ↓

Tom Alliaume u. Mike Euler, LUX-Beidweiler

Mighty Morphin Power Rangers



Unterstützung im Kampf gegen das Böse in unserer Welt erhalten die tapferen Power Rangers in Form einiger hilfreicher Paßwörter.

Stufe 2	3847
Stufe 3	5113
Stufe 4	3904
Stufe 5	1970
Stufe 6	8624
Stufe 7	2596
Special 1	0411
Special 2	1007
Special 3	1212

Adrian Gorawski, Nittenau

Secret of Mana 2 (jap.)

Fortsetzung aus TOTAL! 5/97

Durchsucht den Dungeon nach versteckten Höhlen – dort wo Ihr vom Feuer zurückgeworfen werdet, kommt Ihr erst später hinein! So-

bald Ihr den Raum mit der goldenen Statue gefunden und abgespeichert habt, müßt Ihr Euch rechts halten und bis zur Brücke gehen, wo Ihr auf zwei alte Bekannte trefft. Während Ihr Euch mit Ihnen unterhaltet, wird die Königin beschossen



und flieht. Sprecht nun mit der Person im blauen Kleid, die daraufhin verschwindet und so den Weg zum Stein frei macht! Sobald Ihr den Stein berührt, erhaltet Ihr die Feuermagie. Verlaßt die Höhle und besucht noch einmal die beiden Dörfer, in denen Ihr Euch wiederum mit allen Bewohnern unterhalten müßt! Die Truhe, die ihr bei Eurem ersten Besuch noch nicht öffnen konntet, könnt Ihr nun mitnehmen. Geht zum Strand hinunter, schwimmt mit der Schildkröte Richtung Nordwesten zu den weißen Inseln, und laßt Euch an dem Strand nördlich der Schneelandschaft absetzen! Rechts liegt die Stadt, in der Euer Abenteuer begann. Sprecht mit allen Bewohnern, speichert ab und verlaßt den Ort über den rechten unteren Weg!



Haltet Euch links, und geht weiter nach unten, bis Ihr an der grauen Statue angelangt seid, an der Ihr wiederum abspeichern solltet! An den beiden folgenden Kreuzungen wählt Ihr zuerst den unteren und dann den rechten Weg, bis Ihr vor einer goldenen Statue steht. Spei-

chert ab und geht nach links! Die drei Roboter, die Euch nun angreifen, können nur durch Magie besiegt werden, schon also Eure physischen Kräfte! Im ersten Raum der Höhle wartet bereits der zweite magische Stein auf Euch, der Euch bei Berührung mit einer neuen Zauberkraft ausstattet. Ruft am Strand die Schildkröte und orientiert Euch ins Landesinnere auf der Suche nach den zwei fehlenden Steinen! Im Süden des Landes erreicht Ihr über einen schmalen Pfad ein kleines Dorf. Die kleine Statue, die den Dorfeingang versperrt, verschwindet, sobald Ihr sie berührt. Unterhaltet Euch mit den Bewohnern und macht einen ausgedehnten Einkaufsbummel in



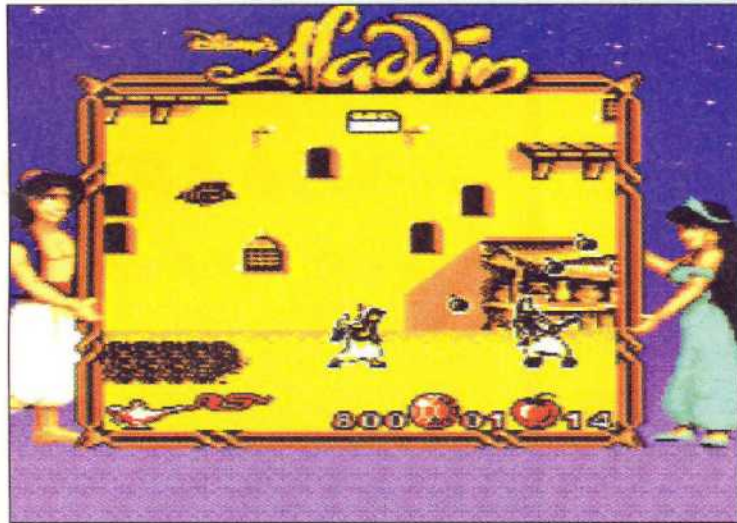
den Geschäften der Ortschaft! Verlaßt das Dorf über die Brücke in der Nähe des Inn und geht nach links in den finsternen Wald! Die folgende Passage ist etwas unübersichtlich. Wählt folgende Abzweigungen, bis Ihr an eine Statue gelangt: unten, links, links, unten, links. Speichert ab und wählt den oberen Weg, der Euch direkt zu einem Endgegner führt! Der Harlekin vernichtet nun die zwei Zauberinnen, woraufhin ein weiterer Verbündeter erscheint, der sich dem Harlekin in den Weg stellt. Sobald Ihr Eurem Freund zu Hilfe kommt, kehrt der weggelaufene Wolfsmensch zurück, der sich als besonders schwieriger Gegner erweist. Habt Ihr den Wolfsmensch besiegt, schließt er sich Euch an, und Ihr solltet dem Harlekin folgen, der in das Schloß geflüchtet ist. Fortsetzung folgt ...

Maik Martin, Meerane



TRICKS

Secret of Mana 2 Adventure Island 2 Aladdin Jelly Boy Pagemaster Prehistorik Man



Super Valis IV

Es gibt kaum etwas Praktischeres als einen Levelskip, wenn man mal nicht weiterkommt. Gebt einfach die Kombination $\uparrow \downarrow \leftarrow \rightarrow \uparrow \downarrow \leftarrow \rightarrow \uparrow \downarrow \leftarrow \rightarrow$, Select, Y, B und Start ein, und ihr könnt den aktuellen Level überspringen.

Andre König, Remblinghausen

GAME BOY

Adventure Island 2

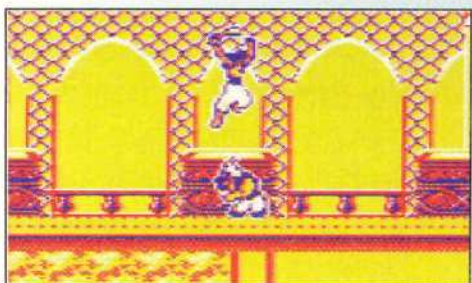
Für alle Jump&Run-Fans sind sicherlich die Paßwörter für Master Higgins' zweiten Game-Boy-Auftritt hochinteressant.

Level 1	7516
Level 2	9529
Level 3	5903
Level 4	9461
Level 5	7262
Level 6	4842
Level 7	2026
Level 8	7587

Stefan Lüthy, CH-Bäriswil

Aladdin

Steckt Ihr mal in einem Level fest oder wollt einfach aus Bequemlichkeit die aktuelle Stage über-



springen, hilft dieser Levelskip. Pausiert das Spiel und gebt folgende Tastenkombination ein: A, B, B, A, A, B, B, A!

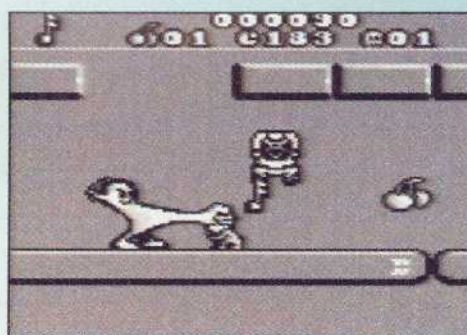
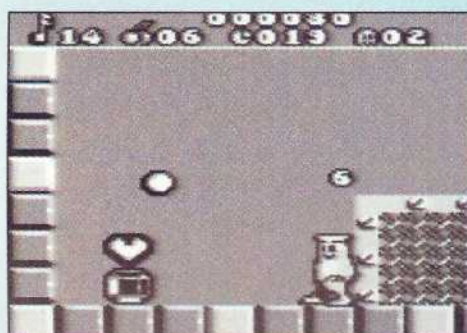
Jens Mattern, Lautersheim

Jelly Boy

Habt Ihr wider Erwarten Schwierigkeiten, den kleinen sympathischen Gestaltenwandler Jelly Boy heil durch seine verrückte Welt zu führen, solltet Ihr vielleicht mal eines der aufgeführten Paßwörter ausprobieren.

Ice	8Q92HF10YQKWJM
Aztec	8S19NP9VYGQXKT
Space	8S2B81G778FGDR
Desert	8Q9ZWW3ZK-33HT
Sky	8S2B8143KF37MT
Abspann	8S2B85BRD9J2LR

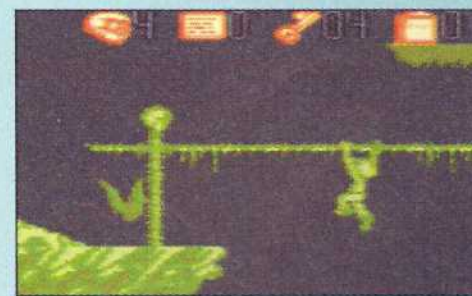
Adrian Gorawski, Nittenau



Pagemaster

Bücherwürmer haben es nicht immer leicht in der harten Welt der Videospiele. Aber wozu gibt es das TOTAL!-Team, wenn nicht, um den Schwachen zu helfen und mit starker Hand sicher an allen Gefahren vorbeizuführen, die sich ihnen auf dem Game Boy entgegenstellen? Gebt das Paßwort 'BBBBBBBD' ein, und Ihr könnt Euer Abenteuer mit einer unbegrenzten Zahl von Leben deutlich einfacher überstehen.

John Hermann, Niederfischbach



Prehistorik Man

In der Steinzeit war die Welt noch in Ordnung. Männer waren noch richtige Männer, Frauen waren noch richtige Frauen, und die Levelsips waren hinter derart fiesen Tastenkombinationen versteckt, daß sie bald aus der Mode kamen und erst in der Revival-besessenen Neuzeit wiederentdeckt wurden. Drückt im Titelbild, wenn der Schriftzug „Titus proudly presents ...“ erscheint, folgendes: $\downarrow$, A, $\uparrow$, B, $\leftarrow$, $\rightarrow$, B, A, B, A, B, A, $\uparrow$, $\downarrow$. Nun könnt Ihr während des Spiels mit der Select-Taste in den nächsten Level gelangen.

Adrian Gorawski, Nittenau

CLASSIC CORNER

NES

Für alle treuen NES-Fans steht die Classic Corner diesen Monat ganz im Zeichen der klassischen 8-Bit-Konsole. Wir freuen uns auch weiterhin über alle Cheats, die Ihr uns zu den alten Klassikern zuschickt und veröffentlichen auch gerne bisher nicht abgedruckte Codes und Paßwörter. Falls Ihr also noch den einen oder anderen hilfreichen Tip auf Lager habt, zögert nicht lange und schickt ihn uns zu, alle NES-Besitzer werden es Euch danken!



Banana Prince

Stage	Paßwort
2-1	BBBXXBBK
3-1	XBKOKOKK
4-1	BBOKOKKX
5-1	BBXBOKKX
6-1	KBXXOOKB
7-1	OKBOOXOO



Kickle Cubicle

Level	Paßwort
Koke	rQrT JLDJ
Fruit Land	JfjG DNBn
Piro	gFgL GNCn
Cake Land	DntN bhCf
Kapan	GPjt tKct
Toy Land	MdhF JNBq
King Wizzard	PhXq mHCe
Special Games	HmrM LhBg

Björn Raulfs, Berghheim

Action-Replay- Codes

SUPER NES

Aladdin (ARP III)

7E03 6433 unendl. Leben
7E03 6937 unendl. Äpfel
7E03 6708 unendl. Energie

Art of Fighting (ARP III)

7F93 0FFF unendl. Energie
Player 1
7F93 0BFF unendl. S. Attack
Player 1
7F94 4100 unendl. Energie
Player 2
7F94 45FF unendl. S. Attack
Player 2



Batman Returns

7E00 8A50 unendl. Energie

Bubsy

7E02 0003 unendl. Leben

Bugs Bunny Rabbit Rampage (ARP III)

7E02 DA05 unendl. Leben
7E02 220B unendl. Energie

Castlevania IV

7E00 7C03 unendl. Leben
7E13 F410 unendl. Energie
7E13 F216 unendl. Waffen
7E13 F050 unendl. Zeit

Chrono Trigger

7E00 52FF 255 Silver Points

Crash Dummies

7E03 B605 Unverwundbarkeit
7E03 B503 unendl. Leben

Darius Twin

7E10 6803 unendl. Leben

Dragon Ball Z

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, demnach gelten alle anderen ARP-Codes 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: Daniela Hanke, Michael Wissel, Tim Jödicke, Werner Tietz und Andreas Beewen.
Vielen Dank an Euch!

7E05 60FF unendl. Energie
Player 1
7E06 60FF unendl. Energie
Player 2
7E05 62FF unendl. Fireballs
Player 1
7E06 62FF unendl. Fireballs
Player 2

Indiana Jones - Greatest Adventures

7E01 D799 Rubine sind
1Ups
7E01 1A01 Peitsche
7E01 1A11 Pistole
7E01 1B0B Levelskip

Kirby's Ghost Trap

7E03 0A XX Geschwindigkeit,
XX = 01-10
7E03 10XX Levelwahl,
XX = 01-0F
7E03 1B01 unendl. Zeit

Magical Quest

7E02 B105 unbegrenzt
Herzen

Pocky & Rocky

7E00 6808 unendl. Energie
für Pocky
7E00 6908 unendl. Energie

für Rocky

StarWing

OBE7 128D unendl. Leben
OBE0 48AD unendl. Bomben

Super Probotector

7E1F 88A9 Unverwundbarkeit

S. Probotector (ARP III)

7E1F 8801 Unverwundbarkeit

Super Star Wars

7E08 FB03 unendl. Leben
7E0A 7924 unendl. Energie
7E09 6FEA unendl. Zeit

Terranigma

7E06 5DFF unendl. Energie
7E06 5999 unendl. Geld

Turtles in Time

7E1A A099 unendl. Leben
Player 1
7E1A E099 unendl. Leben



Player 2

7E04 4A50 unendl. Energie
Player 1
7E04 8A50 unendl. Energie
Player 2
7E00 9661 kein Zeitlimit

Zool

7E02 CC7X Levelwahl
X = 1-3
7E02 CA8X Levelwahl
X = 4-7

GAME BOY

Castlevania 2

0102 C5C8 unendl. Leben
0105 86CC unendl. Herzen
040C 89CC unendl. Energie

Donkey Kong Land 2

0205 AAFF unendl. Leben
0A01 ADFF verlorene Affen
kehren immer
wieder sofort
zurück

Kid Icarus

0000 A607 unendl. Energie

Kirby's Dreamland

0106 86D0 unendl. Energie
0205 89D0 unendl. Leben
01XX 7ED0 Geschwindigkeit
XX = 01-10

Mole Mania

0104 52CE unendl. Energie
04354BC1 unendl. Zeit im
Bonusraum

Parodius

0205 97DD unendl. Leben
030X 28C6 Levelwahl,
X = 1-9
0A01 070C Zusatzlevel
0A77 070C beste Bewaffnung
0A0F 08C0 unendl. Schild
0A09 06C0 Power-Speed Up
0103 8DDD unendl. Satelliten
0102 8EDD unendl. Smartbombs

Wario Blast

07E8 8AC5 unendl. Zeit
020X2CC0 X-Bomben
0C02 00C0 Unverwundbarkeit

TRICKS

Helpline

FRAGEN

Elevator Action (GB)

Steven Tarbotton aus Berlin bittet um Unterstützung bei der Suche nach Cheats für den Oldtimer *Elevator Action*. Hat zufällig jemand etwas Entsprechendes auf Lager?

International Superstar Soccer Deluxe (SNES)

Maria Muccio aus Stuttgart sucht nach einem Paßwort, mit dem sie das All-Star-Team spielen kann. Die Lösung haben wir und sie einem alten TOTAL!-Fan zu verdanken: Sven Petersen aus Bremen schlägt das Paßwort „53M\$6SJN“ vor. Viel Spaß damit!

Secret of the Stars (SNES)

Reinhold Lerch aus Fürstenau hat folgendes Problem: Cody ist bereits in seiner Truppe, doch nun rennt er mit der Party ziellos zwischen den Städten Old Hill, Beegees, Giant, Decatas, Bonzley und Winds hin und her. Die Frage ist auch, was es mit dem antiken Monster in der Bucht auf sich hat. Außerdem fragt sich Reinhold, was mit der Zeitbombe zu tun ist. Wer kann ihm helfen?

Sim City (SNES)

Karsten Klügel aus Welzheim fragt, ob es ein Paßwort gibt, daß ihm 999.999 \$ verschafft.

Es gibt zwar kein direktes Paßwort, aber mit einem kleinen Trick läßt sich das Spielerkonto doch noch auf 999.999 \$ aufstocken: Verbratet einfach das gesamte Geld innerhalb des ersten Jahres, bevor der Steuerbildschirm erscheint! Stellt dann die Steuern und Fonds auf Null! Haltet L gedrückt und verläßt den Bildschirm, um gleich darauf wieder zurückzukehren und die Steuern und Fonds auf das Maxi-

Ihr kommt an einer bestimmten Stelle im Spiel einfach nicht weiter? Euch fehlen wichtige Gegenstände, um den nächsten Level zu erreichen? Oder sucht Ihr vielleicht spezielle Cheats oder Action-Replay-Codes für Euer Lieblingsspiel? Dann schreibt an unsere

HELPLINE – LESER HELFEN LESERN!

● Umschreibt Euer Problem so genau wie möglich, und wir werden versuchen, Euch direkt auf dieser Seite zu antworten. In besonders schwierigen Fällen geht die Frage an alle Leser über, und wir werden die eingesandten Lösungen in späteren Ausgaben für Euch abdrucken.

● Natürlich funktioniert das nur, wenn Ihr auch fleißig schreibt. Helft anderen Lesern, wenn Ihr eine Antwort oder die gesuchten Tips&Tricks wißt! Schreibt Eure Fragen und/oder Lösungen an:

X-plain Verlag
TOTAL! Helpline
Friedensallee 41
22765 Hamburg

mum zu setzen! Laßt dann die Taste L erst wieder los, wenn Ihr den Bildschirm erneut verlassen habt! Übrigens lautet der Action-Replay-Code für unendlich viel Geld: 7EOB 9E4E. (Weitere Tips findet Ihr in der TOTAL! 1/97 in den Shorties.)

Soulblazer (SNES)

Ute Scheibner und ihre Freunde haben ihre Mühe und Not mit der Erlangung des ersten Schwertes. Des weiteren werden sie von dem Spruch des Knaben vor der Höhle („Ohne Paß kann ich Dich hier nicht durchlassen!“) beinahe um den Verstand gebracht. Etwas Hilfe von fortgeschrittenen „Soulblazern“ käme da sehr recht.

T2 – Judgement Day (SNES)

Benjamin Liebe kämpft verbittert gegen den T-1000 und hängt bei der Fahrt von Enrique's Port nach Miles Dygen's Haus fest. Kann ihm jemand den Weg weisen?

Theme Park (SNES)

Timo Nause hat bei *Theme Park* ein ähnliches Problem wie Karsten

bei *Sim City*: Es mangelt an Barem. Jedoch möchte Timo gleichzeitig den Parknamen sowie den Schwierigkeitsgrad selbst bestimmen können. Ein entsprechender Action-Replay-Code für das Action Replay MK 1 wäre auch angenehm.

Antworten

Super Mario World (SNES)

Caroline Ernst, Ausgabe 4/97: Björn Bebeniss, Tim Hölsken und einige andere Leser müssen Dich leider enttäuschen, denn in den beiden Geisterhäusern (Vanilla Ghost House und Choco Ghost House) gibt es keine geheimen Ausgänge zu finden.



Terranigma (SNES)

Robert Zaak, Ausgabe 4/97: Auch zur Frage von Robert kamen zahlreiche Hilfsangebote: Wichtig ist vor allem, daß Du den

Anweisungen im Spieleberater genau folgst. Der Weg führt nach Seeheim, wo Dir Will, der Flugzeugbauer ein Blech überreicht, das dem Fischer von Ahola gebracht werden muß. Zum Dank erhältst Du eine Dose Ölsardinen (mief!), die Du dem Feinschmecker Tom in Liberita bringen mußt. Dann wandest Du in die Sahara und kaufst von den Nomaden einen Bergkristall für 1000 Taler. In Ahola gibst Du den Kristall an den Kunsthandwerker weiter, der daraus Fenster herstellt, und besorgst Dir das Fiebermittel aus dem Hospital. Damit kannst Du später einem Fieberkranken an der weiterentwickelten Goldküste helfen. Nachdem Loire eine Stufe gewachsen ist, mußt Du Pierre helfen und die Kamera nehmen, um damit in den Städten Fotos zu machen. Diese bringst Du zu den Tourismusbüros, und nach einer Weile sollte sich Ahola weiterentwickelt haben.

Zelda III (SNES)

Thomas, Ausgabe 4/97:

Ein ganzer Berg von Zuschriften trudelte bei uns ein, alle mit dem Ziel, Thomas beim Betreten des Eispalastes zu unterstützen.

Um in den Eispalast zu gelangen, muß man, wie Thomas schon richtig vermutet hat, in der Lichtwelt einen Teleporter finden. Auf der großen Insel des Hylia-Sees, genau an der Stelle, wo sich in der Schattenwelt der Eingang zum Eispalast befindet, trifft man unter einem schwarzen Stein (umringt von Büschen) auf den besagten Teleporter. (Der Stein läßt sich am besten mit den Titanhandschuhen wegräumen.)



SNES

VERKAUFE

Verkaufe SNES mit 2 Joypads und 15 Spiele + TOTAL! 6/93, alle Spiele mit Anleitung, z. B. Secret o. M., Super Mario, Earthworm Jim, Donkey Kong Country, StarWing DM 600, Tel.: 07123-61646, ab 18.00 Uhr, Marcus

SNES mit 2 Pads u. Zubehör, Action Replay 2, Chrono Trigger us., Mega Man X 1 us. und X2 us., Secret of Mana, Street Fighter Alpha 2 dt. früher komplett DM 970 jetzt nur noch DM 325, Tel.: 0911-615117, Volker

Verkaufe für SNES Battletoads, F-Zero, Super G'n'G, Zombies, je DM 20, Ghoul Patrol, Primal Rage, StarWing, Lost Vikings, Samurai Shodown, je DM 30, Tel.: 04637-1046, Matthias

Verkaufe SNES DM 90, Blackhawk, Mario Kart, Indiana Jones, Flashback, Star Wars 3, je DM 40, True Lies, Front Mission (jp.) + Adapter, je DM 50, Tel.: 04637-1046, Matthias

WOW! Flashb., Zelda, Plok, Starw., Lemmi., Pugsl. Sc. Hunt, Turtles T.F., Actr. 2 usw. DM 35-40, Met. Mar. DM 65, Th. Park DM 55, Zubehör (Arp 1, Joystick) + Game-Boy-Spiele, Tel.: 05231-58100, Alex

SNES-Spiele von DM 30-50, z. B. Fatal Fury 2, Final Fight 2, Samurai Shodown, Legend, Slammasters, Super Street Fighter, Street fighter Turbo (us.) und vieles mehr, von 14-17 Uhr, Tel.: 05491-7917, Joachim

SNES mit 2 Controllern und 14 Spiele, z. B. Weapon Lord, Mario Kart, ISSD, Street Fighter Alpha II, Mega Man X alle Spiele sind neuwertig und originalverpackt und einzeln erhältlich, Tel.: 06701-672, Marcel

SNES + 2 Pads DM 100 u. Toy Story DM 40, Mickey & Minnie DM 20, GB + Looney Tunes, Tetris DM 90, Mega Drive + 2 Pads DM 100 u. 8 Spiele je DM 30, Game Gear + 2 Spiele DM 100, Tel.: 02845-27618, Daniel

SNES + 3 Pads + US Adapter + Action Replay 2 + Multiplayer Adapter + 8 Spiele, u. a. Super Street Fighter, Super Scope, Bubsy, VB DM 350, ab 15 Uhr erreichbar, Tel.: 0221-93465517, Ahmad

SNES + 2 Pads (ASCII-Pad) + DKC 2, SM All-Stars, Coolspot (orig.verpackt), SMW 2, Grün-Monitor, Topzustand für nur DM 250 VB, Tel.: 02373-65398, Andreas

Verkaufe SNES, 2 Pads, 7 Spiele,

z. B. SSF 2, Mario Kart, Weapon Lord, EWJ 2, SMW, SF 2, F-Zero, suche Nintendo64, (komplett DM 340) Tel.: 02241-79470, Martin

Yoshi's Island, Asterix & Obelix, König der Löwen für je DM 50, Mega Man X, Top Gear 3000, Micro Machines, Tiny Toons für je DM 30, Mario World für DM 25, Tel.: 02508-984141, Tobi

Verkaufe SNES mit 2 Pads, Adapter, Super Game Boy us. u. 8 Spiele, z. B. ISS - Delux, Yoshi's Island u. Street Fighter 2, alles zusammen DM 450, Spiele auch einz. zu verk., Tel.: 04621-33745, Henrik

Biete nur Topitel, 1A Zustand, alle mit Anleitung + Verpack. zw. DM 35-55, z. B. SoM, Jurassic Park 1+2, Turrican 1+2, Batman Forever, RRR, Indiana Jones, Clayfighter 2, Return of the Jedi usw., Tel.: 030-8037607, Michael

Verkaufe More-Fun-Set mit 2 Joypads und 10 SNES-Spiele, z. B. S.o.M., DKC 3, Street Fighter Alpha 2 u. a. + Spieleanleitungen + Spieleberater für DM 600, Tel.: 03332-31178, Gurdun

Wizardry V DM 85, Herr der Ringe DM 50, FF II DM 65, Lufia I DM 75, Breath of Fire II DM 80, Equinox DM 45, Secret of Mana DM 60 oder tausche gegen andere RPGs, Tel.: 0791-72848, Tobias

Verkaufe 20 SNES-Spiele (z. B. Earthworm Jim, Secret of Mana, Aladdin, Goof Troop, Dschungelbuch, Zombies ...) für je DM 50, ab 18 Uhr, Tel.: 02232-47357, Christoph

SNES + ASCII - Pad + SGB und 10 Spiele: EWJ, S. Turrican, SMK, Y. Island, Zelda, Might & Magic II, Super Star Wars etc. zu kleinen Preisen, dazu TI 4/96-TI 12/96 u. TI 7/95, Tel.: 0231-692633, Alex

15 Super NES-Spiele DM 30-40 pro Stück, Tel.: 0228-374919, Alex aus Bonn

Verkaufe SNES + 2 Pads DM 150, Yoshi's Island DM 50, Theme Park DM 50, Action Replay 3 DM 50, Syndicate DM 30, Dr. Frankenstein DM 30, alles zusammen DM 310, Tel.: 02845-10304, Stefan

SNES-Kon. + 2 Pads (1x ASCII) + Adapt. DM 100, Mario All-Stars DM 40, Prin. o. Pers. DM 40, Sec. o. Mana DM 40, J. Connors T. DM 30, Madden NFL 95 DM 30, Madden NFL 94 DM 20, F-Zero DM 20, Tel.: 08821-57648, Chris

SNES, 2 Pads, Universal-Adapter, 7 Spiele (Samurai Shodown, World Heros, Joe & Mac 3, R-Type, Pop'n Twin Bee, F-Zero) für DM 400, Tel.: 08282-5279, Rolf

Mega-Preis, SNES mit 2 Joypads Fr. 50, 16 Spiele, Flashback, Time, Equinox usw., alle originalverpackt und in Deutsch, Spiel à Fr. 20 plus Nachnahmegebühr, Tel.: 071-463-14-13, Peter, Schweiz

S. Tennis DM 30, MWorld DM 25,

S. Metroid DM 60, M. Kart DM 50, Kick Off 3 DM 35, Street Fighter 2 DM 30, Virt. Soccer, Young Merlin, Blackhawk DM 45, SNES m. 2 Joysticks DM 150, Tel.: 06331-40929, Thomas

Verkaufe SNES in Topzustand mit 6 Spielen, z. B. Asterix & Obelix, Kick Off 3, NHL '93 für insgesamt DM 285, 2 Pads vorhanden, Tel.: 03944-352300, Martin

SNES mit 1 Programm-Pad, 1 ASCII-Pad und 2 normale PADS + 8 Spiele, z. B. Super Street Fighter, Super Mario RPG und SGB, f. DM 550, Tel.: 05733-7194, Marlon

SNES-Spiele! Preis: DM 15-60 je Spiel. Ständig änderndes Angebot. Heute, 12.03.97: 20 Spiele, z. B. DKC 2, Asterix & Obelix, Secret of Evermore/Mana ..., Tel.: 0641-84130, Stephan

Verkaufe SNES + 3 Pads + Maus + 14 Topspiele, z. B. Secret of Mana, Populous 2, Super Mario Kart ... + Zubehör für DM 700, Tel.: 03437-761286, Rico

Verkaufe SNES mit 5 Spielen + 2 Pads, 5-6 Monate alt, Spiele: Toy Story, Sim City, Theme Park, Super Mario World, Yoshi's Island für DM 500, Tel.: 07154-181668, Phillip

Verkaufe SNES mit 10 Spielen für DM 600, z. B. NBA Jam, StarWing, Zelda 3, Virtual Soccer, All-stars, Int. Superstar Soccer. Habe eine Maus u. ein Pad. R. Pöhlitz, Sumbach 9, 99998 Körner, Tel.: 036025-50513, ab 19.00 Uhr

SNES mit Super-Game Boy, Theme Park, Super Mario Kart, Street Fighter II Turbo, Stunt Race FX, Illusion of Time, Secret of Mana, SMW 2, Worms und 4 anderen Spielen für DM 380, Tel.: 07121-63618

Cheats, Tips, Codes, ARP-Codes zu mehr als 100 SNES-Spielen in einem DIN-A5-Heft. Nur DM 10 inkl. Porto. Jetzt bestellen bei: Christian Dahl, Feldstr. 53, 21335 Lüneburg, Nachnahme + DM 3

N64 + SNES! Lösungen, Moves, Tips, Tricks, Hints usw. für über 1000 Spiele! Auch Saturn, PSX u. PC, Liste bei: Christian Dahl, Feldstr. 53, 21335 Lüneburg, Tel.: 04131-732444

Verkaufe Terranigma für DM 80 (zzgl. Versand und Nachnahme). Verpackung, Spieleberater und Modul (Pal-Version) sind in Topzustand. Tel.: 08072-8281, Bernd

Achtung!!! Verkäufe für N64 Pilot Wings 64 für DM 100, deutsche Version. Verkäufe auch GB- und SNES-Spiele. Tel.: 02226-4896, Michael

Super Nintendo DM 160, Game Boy DM 100, Tel.: 09174-2993
Verkaufe SNES-Spiele, habe z. B. Shadowrun, Punchout, Syndicate, Street Racer u. v. m., Tel.: 0171-3694459, ab 14 Uhr

Super billig: Street Fighter Alpha 2 und Joypad Super Score für nur DM

150, auch einzeln! Wenn möglich nur Hessen (Geinhausen), Tel.: 06056-5879, Benni

EWJ, Skyblazer, Warlock, Primal Rage, Daffy Duck, Pocky & Rocky 2, Kid Clown u. v. a., Suche: Theme Park, Shadowrun, NBA Live 96, Sim City u. a., die ganze Woche ab 17 Uhr, (wenn nicht da, wieder probieren), Tel.: 03522-502084

Verkaufe SNES mit 2 Pads und 11 Spielen, habe z. B. Terranigma, Secret of Evermore, und Rock 'n' Roll Racing, habe zu fast jedem Spiel Codes. DM 440, Tel.: 02166-15704, Kai Hühn

Verkaufe SNES mit 2 Pads, Action Replay, Chrono Trigger us, Mega Man X, Mega Man X2, Secret of Mana, SFA 2, gesamt: DM 330, Tel.: 0911-615117, Volker, ab 18 Uhr

SNES mit 2 Joypads, Mr. Nutz DM 35, Twin Bee II DM 45, Super Dropzone DM 30, SNES DM 100, Tel.: 04644-7291

Verkaufe SNES mit 2 Pads + 15 Spiele, z. B. DKC 1 + 2, Secret of Mana, Mega Man X, Stunt Race FX, Star Wars, Earthworm Jim, Flashback, Alien 3, Pitfall usw., Neupreis: DM 1800, Tel.: 04821-78913, Eric
F-Zero, alle Super Nintendo Super Soccer, Tournament Fighters auf VB, Tel.: 0212-67217

Verk./Tausche über 20 Spiele, z. B. Another World, Air Diver, Legend, Darius Twin, WC III, Termin. I + II, Battleship, Final Fight III, Boxen, 5 Actionsp., Blackhawk, Ser Adapt., Pads, Tel.: 02501-58613

Verkaufe Secret of Evermore, Goof Troop, All-Stars, Aladdin, Mystical Ninja, Mario Paint, Mickey Mania, Super Mario World, je Spiel DM 55, Tel.: 03322-237407, Thorsten

Verkaufe S. Mario RPG, ARP 2 + 3, Mystic Quest, Pinball, DKC 2 + 3, R-Type, Zool, WWF, Pitfall, versch. Fußballsp., Blackhawk, Actraiser 2, SSF II, **FF 1 + 2**, Kawasaki, Star Trek, Top Gear 2 usw., Tel.: 02553-6959

Verkaufe Final Fantasy 3 mit entspr. Adapter gegen Gebot, Mindestgebot DM 200,- per NN, Tel./Fax: 0511-757516

Verkaufe SNES mit 4 vers. Pads + 7 Spiele, z. B. SSF 2, S. Mario RPG, Primal Rage, Unirally + SGB + 7 GB-Spiele und 1 US Adapter für DM 450, Tel.: 05733-7194, Marlon

The Lost Vikings DM 50, Taz Mania DM 40, Theme Park DM 60, Asterix & Obelix DM 50, The First Samurai DM 30, Mario All-Stars, On the Ball DM 20, StarWing DM 30, alle VHB, Tel.: 07631-6524

Verkaufe SNES mit 11 Spielen (DKC, JOT, SFZ ...) und 2 Pads (1 ASCII-Pad) + ARP MK 3 für DM 650! Verkäufe auch einzeln! Tel.: 035876-668, Michael

Phalanx DM 35, Axelay DM 15, Bubsy DM 20, Illusion of Time DM 50, Putty Squad DM 10, Street Fighter

Verkaufe SNES mit 2 Pads, 1 Prog. Pad und 11 Spiele, z. B. SMW 2, S. O. Mana, S. o. E., NBA T. E., Mega Man X, SF 2 Turbo, Plok, verkaufe auch einzeln! Preis nach Vereinbarung, Tel.: 07348-948100, Remy

E. V. O. (DM 60), Robotrek, Shadowrun (je DM 50), Lost Vikings, SF 2 Turbo, King A. World, T. T. Fighters (je DM 30), Total! 6 + 7/93 u. a., weitere Games vorhanden, Tel.: 05021-62691, Thomas

SNES: 30 Spiele, Toptitel! Z. B. Terranigma, DKC II, Yoshi's Isl., NHL 97, Extra-Angebot: US-Adapter + 4 Spiele = DM 200, Super-GB + 2 Sp., Preise telef. erfragen, tägl. ab 14 Uhr, Tel.: 08033-7684, Mike

SNES mit 2 Pads, B. O. F. 2 (DM 80), WWF Raw (DM 45), Terranigma (DM 85), EWJ (DM 70), RRR (DM 45), komplett für DM 380, verkaufe auch Zombies (DM 35). Wer alles kauft, bekommt Mario Kart gratis. Ruft an! Fast alle Spiele komplett, Tel.: 05922-1331, Benjamin

Super Nintendo mit 4 Spielen (Mario World, WWF Raw, Secret of Mana, Mystical Ninja), 5-Spieler-Adapter + 3 Joypads (sehr günstig!), Tel.: 09433-6748, Thomas

Achtung! Verkaufe SNES Spiele: Pitfall DM 50, Parodius DM 50, Yoshi's Island + Spieleberater DM 80, DKC 2 DM 70, Earthworm Jim DM 60, Spielbox DM 15, Top Secret Spieleberater DM 15, call Tel.: 06402-9791, Sascha

Verkaufe Secret of Mana DM 60, Street Fighter II DM 40, Primal Rage DM 50, Pinocchio DM 80 (2 Monate alt), Tel.: 04954-6801 ab 15 Uhr, Timo

SNES + 3 pads + 12 Spiele (u. a. Sim City 2000, SF Alpha 2, FIFA 97, Terranigma, Bomberman 2, Unirally, Rock 'n' RR) + Super GB + GB + Kirby's Pinball Land für DM 700, Tel.: 0521-72839, ab 14 Uhr, Marcel

Mario All-Stars, Yoshi's Island, Zelda 3, Donkey Kong 2 für je DM 50, Earthworm Jim und Sim City 2000 für je DM 60, Addams Family 2 (us.) und Zombies für je DM 30, Tel.: 05069-2941

FF3 DM 90, Sots DM 80, Zelda + SB DM 60, IOT DM 60, Zombies, Hurricanes, Shaq-Fu je DM 25, Rotrob, Alien 3, Sparkster, Hagane, Cliffhanger je DM 33, SoM DM 70, SoE DM 80, + VK, Tel.: 06023-970045

Achtung, verkaufe SNES mit 2 Joypads und 12 Spielen, z. B. Yoshi's Island, SMK, Diddy's Kong Quest, Dixie Kong's Double Trouble, ARP 3 usw., Preis nach Vereinbarung, Tel.: 02173-12346, Dennis

Verkaufe Warlock DM 30, WWF Arcade Game DM 50, Blackhawk DM 40 für GB, Super GB, inkl. Tetris DM 40, suche für N64 Turok, Tel.: 04361-1238

SNES mit Zubehör, 4 Spieleberater, 3 Controller, 1 Super Game Boy + 19 Spiele für DM 1500, Spiele wie ISSD, SoM, FF3, SMW 2, SSF 2, EWJ, DKC, SoE, MMX, BOF 2 und SMW für je DM 75, Tel.: 02932-81272

Cool Spot, Aero Acrobat, Carmen San Diego, Tiny Toon, Rise of the Robots, je DM 35, Game Boy: Toy Story, Spider Man 1 + 2, Looney Tunes, Mr. Doodie, Schlümpfe, Speedy Gonz., Golf, DarkWing Duck, je DM 25, Tel.: 02850-7741

Super Nintendo plus 2 Pads und Super Game Boy plus 9 Spiele (z. B. Terranigma, ISSD, SMW 2, T. S., usw. NP DM 1000, VB 650 Sonderpreis, Verkaufe auch Einzelspiele, Tel.: 06431-42677, Matthias

Verkaufe SNES 1 A-Zustand, 10 Spiele, z. B. Super G. B., Secret of Mana, F-Zero, Street Fighter II Turbo sowie weitere bekannte Titel und 2 Pads für DM 600, Tel.: 07261-12738

Super Nintendo mit Spielen DKC 3, DKC 2, Terranigma, SM 2, Illusion of Time, 1 Pad und Zubehör für DM 420, Tel.: 0202-402617, Sven

Verk./Tausche Goof Troop, World League Bask., Jimmy Connors Tennis, Indiana Jones, Zelda, NBA Jam. Suche Donald i. M. Mallard, Tel.: 07972-5790, Rolf

SNES mit Spielen zu verkaufen, z. B. Secret of Evermore, Street Fighter 2 Turbo und Super Mario All-Stars und 2 Controller, Preise VHB, auch Einzelverkauf, Tel.: 06701-1294, Andreas

Verkaufe 9 SNES-Spiele, alle in Topzustand mit Anl. und Verp., z. B. Secret of Mana, Illusion of Time, Secret of Evermore u. a., Preis DM 40-70, Tel.: 0221-4912347, von Mo-Do, Christian

SNES mit 2 Pads, großes Joyboard, Super Game Boy + 4 Game-Boy-Spiele, 1. Galaga/Galaxian, 2. Defender/Joust, Nintendo-Spiele: DKC, Street Fighter II, Lost Vikings, u. a., alles nur DM 450, Tel.: 06589-7648

Verkaufe 22 SNES-Spiele + Total! 6/96-2/97, nur alles zusammen, VB DM 660, Tel.: 08271-2389, Mo-Fr 15-17 Uhr, Oliver

SNES, Earthworm Jim, Super Mario World, Super Mario All-Stars, Super Tennis, Plok, Super Game Boy, zus. f. DM 250, Donkey Kong Country 3 f. DM 90, Tel.: 02551-5756, Roman

Verkaufe Donkey Kong Country 3 DM 80, DKC 1 u. 2 DM 60, Secret of Mana DM 50, Super Mario All-Stars DM 40, Stunt Race FX DM 50, Bubsy DM 40, alle Spiele mit Originalverpackung u. Anleitung, Tel.: 07130-3827

Verkaufe SNES-Spiele, Busts Loose DM 15, WWF Raw DM 40, Brain Lord DM 45, Mystic Quest DM 45, Tel.: 039453-50508

SNES mit 2 Pads und 11 Spiele, z. B. DKC 2 + 3, Super Mario 1 + 2, mit

Spieleberater, Animaniacs, Pitfall, Sup. R-Type, Rise of the Robots u. v. a., alle Spiele mit Anleitung für DM 650, Tel.: 02371-68575, tägl. von 16-21 Uhr, Anton

Super Metroid, SoM, Asterix, Humans, Yoshi's Island, Tennis, Mario Kart, Super G. 'n' G., Hebereke's Poopoon, Crash Dummies und SNES-Konsole! Spotbillig! Tel.: 09654-718, Mo-Fr, Peter

Skyblazer, Tetris, Probotector, StarWing, Goof Troop, Mario Kart, Axel, Batman Returns, Pac Attack, Plok, Pitfall, Cybernator, je DM 40, Return of Jedi, Blackhawk, True Lies, je DM 50, Yoshi's Island DM 65, Top Gear (us.) DM 30, Tel.: 02241-405708, Stefan

Verkaufe SNES mit 2 Pads + 18 Topspielen, z. B. EWJ, SF Alpha 2, DKC 1, 2, 3! All-Stars, Bomberman, Mario Kart, Unirally etc. für DM 650, Tel.: 05263-1001, Sascha, 10-15 Uhr

SNES, DKC 3, Terranigma für je DM 80, SMW 1, Mega Man X2-3 je DM 50, Mega Man X, Urban Strike je DM 40, StarWing, Tiny Toons je DM 25, Actraiser 2 DM 40, Tel.: 0731-56433, ab 17 Uhr, Robert

SNES mit 3 Pads und 10 Topspiele, z. B. Super Star Soccer Deluxe usw. für DM 650, Angebote an Ralf, Tel.: 03672-344419, ab 19 Uhr

SNES mit 3 Controller + 24 Topspiele, z. B. Earthworm Jim 1 und 2, Donkey Kong 3 usw. und Super Game Boy für DM 790, Tel.: 02294-1500

Verkaufe SNES-Konsole + 2 Pads + Adapter + 8 Spiele (SMW, S. Metroid, NBA Jam und die Toptitel Terranigma, DKC 1, 2, 3, ISSD) für sensationelle DM 525, Tel.: 09433-1774, Martin, ab 16 Uhr

SNES mit Illusion of Time, Street Fighter 2 Turbo, SM All-Stars, Super Metroid, Battle Toads und Super Game Boy für DM 400, NP ca. DM 1000, Tel.: 02463-5784, A. Hartung

SNES mit 13 Spielen, z. B. Terranigma, DKC 1, 2, 3, Mega Man X3, Asterix & Obelix, Weaponlord, Yoshi's Island, EWJ u. a., kompl. mit Anleitung für DM 950 (NP DM 1500), Tel.: 09363-319, Martina, bis 18 Uhr

SNES-Spiele, z. B. Secret of Evermore/Mana, Schlümpfe 2, Illusion of Time und viele mehr! (auch einzeln), DM 15-60 je Spiel, Tel.: 0641-84130, Stephan, ab 14 Uhr

SNES - sehr günstig zu haben! Preis: VHB, ruft mich an! Verkaufe auch Spiele, z. B. Asterix, S. Mario, F-Zero und versch. Rollenspiele, Tel.: 07721-53187, Tom

SNES-Spiele, Lufia 2 (us.), Lufia (dt.), Terranigma (dt.) für je DM 80, NES mit 8 Spielen, u. a. Mario 3, Schlümpfe, Battle of Olympus usw. für DM 250, Tel.: 034772-30278, Andreas

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
GAME GEAR
PC**

**HÄNDLERANFRAGEN
ERWÜNSCHT.**

**LADEN & VERSAND
TEL: 0931-571601
JULIUSPROMENADE 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 Computergames

Langenfeld



**Video-
und
Computer-
spiele**

Orleansstr. 63
nh. Ostbahnhof
81667 München

Tel.: 089 - 480 29 13
Fax: 089-488 07 4

München

GAME BOY 3DO JAGUAR CDi PC CD
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

PlayStationTM
NINTENDO⁶⁴
NEO GEO

ZUBEHÖR • UMBAUTEN • ZEITSCHRIFTEN
SEGA SATURN
DEMNÄCHST: PANASONIC M2

ELBGAUSTRASSE 28
22523 HAMBURG
TEL.-FAX 040/570 25 20

VIDEO GAMES AUS ALLE WELT
SÖHNKE STORBECK
Versand • Verkauf

BUSLINIEN
EIDELSTEDTER MARKTPLATZ
184, 185, 281, 182, 183, 39
S-BAHN VERBINDUNG
ELBGAUSTRASSE
AUTOBAHNVERBINDUNG
A7 ABFAHRT STELLINGEN

Berlin

UFO GAMES
BERLIN
Ladenverkauf & Versand
Nintendo 64, Playstation, Saturn, SNES, 3DO,
GB, GG, MD, MCD etc.

NINTENDO 64
DM 89,-
SONY
DM 79,-
PlayStation

Nintendo 64		Saturn		3DO	
Fifa 64	114,00	Rebel Assault 2	99,00	Death Keep	59,00
Goemon 5	*139,00	The Crow	79,00	Gex	59,00
Internatio. Superstar Soccer	*139,00	Tomb Raider	79,00	Hell	59,00
Mario 64	89,00	Sony Umbau für jp/us.	85,00	Out of this World	59,00
NBA Hang Time	*139,00	Sony Umbauchip	29,00	Perfect General	59,00
Pilotwings	119,00	Sony Link cable Fire	29,00	Road Rash	59,00
Star Wars shadow of Empire	129,00	Sony Multi Tap	65,00	Syndicate	59,00
Turok	145,00	Sony RGB - Fire	29,00	Theme Park	59,00
Wave Race	89,00	Sony Grundgerät	289,00	Wing Commander 3	59,00
Wayne Gretzky Hockey	139,00				
N64 Grundgerät	399,00	Saturn			
N64 Antennenkabel	49,00	Andretti Racing	89,00		
N64 Memory Card 8 Meg.	89,00	Area 51	89,00		
N64 Joypadverlängerung	19,00	Crusader	89,00		
N64 Controller farbig	59,00	Die Hard Acade	89,00		
		Die Hard Trilogy	89,00		
		Fifa 97	89,00		
		Marx TT	89,00		
		NBA Live 97	89,00		
		Soviet Strike	89,00		
		Tomb Raider	89,00		
		SNES			
		Asterix	65,00		

Play Station
2 - Xtreme 79,00
Adidas Power Soccer 2 79,00
Andretti Racing 79,00
Excalibur 89,00
Exhumed 79,00
Porsche Challenge 79,00

Ankauf von Spielen und Konsolen.. Einfach anrufen.
Große Auswahl auch an gebrauchten Games.

Ihr bestellt wir liefern,
Fordern Sie unseren kostenlosen Katalog
Porto und Versand 12,- DM, ab 250,- DM Versandkostenfrei
Preisänderungen + Druckfehler + Preisirrtümer vorbehalten
Es gelten unsere allgemeinen Geschäftsbedingungen

UFO GAMES . Bundesallee 71 . 12161 Berlin
Nähe U Bundesplatz
fon+fax . 030 859 36 35

Erwin hat sein Taschengeld
lange Zeit gespart,
so daß er gleich zu Anbeginn
sein Traumgerät erwarb.

Das ist jetzt knapp neun Wochen her,
und unser Erwin denkt:
Verdammt noch mal und zugenäht,
ich habe hundert Mark verschenkt.

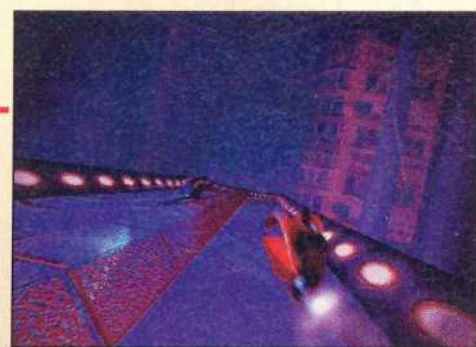
Sinnvolle 6,80 DM könnt Ihr ab dem
4. Juli in die **TOTAL! 7/97**
investieren.

Special: TOTAL! besucht Probe Entertainment

Daß man in England nicht nur abwartet
und Tee trinkt, stellte sich bei einem Besuch
der Probe-Studios in England heraus. TOTAL!
hat für Euch nachgeschaut, wie weit das 64-
Bit-Rennspiel *Extreme G* gediehen ist. Anlaß
zum Staunen gaben zudem erste Blicke auf
Forsaken – unheimlich ist nicht nur die Story
des Games, sondern auch die herausragende
Technik: Volle Bewegungsfreiheit in 3D. Was
die Engländer sonst noch in der Mache ha-
ben, bleibt bis zur Juli-TOTAL! ein Geheimnis.



Forsaken (N64)

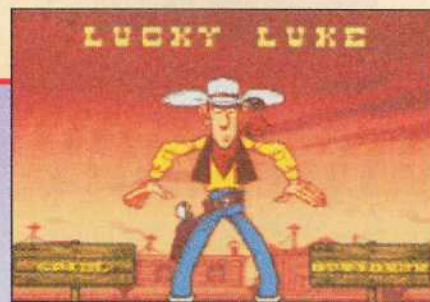


Extreme G (N64)

Die große Show auf dem SNES



Mohawk & Headphone Jack (SNES)



Lucky Luke (SNES)



Scooby-Doo Mystery (SNES)

Lucky Luke fürs SNES ist so gut
wie fertiggestellt. TOTAL! nimmt
den Cowboy samt seinem Pferd
Jolly Jumper schon mal vorab unter
die Lupe. Neben dem Western-
helden geben sich in *Scooby-Doo*
Mystery auch Scooby und Shag-
gy, die Charaktere aus dem

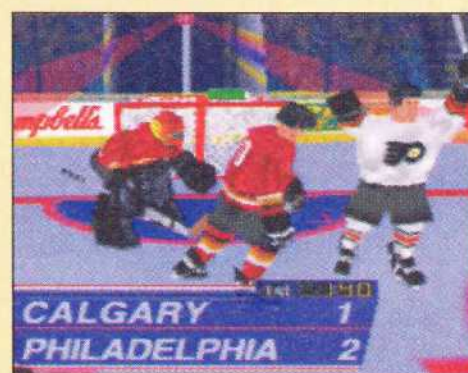
berühmten Hanna-Barbera-Cartoon
auf dem 16-Bitter die Ehre. Was
Figuren aus Gelee und Musik ge-
mein haben, klärt der Test zu *Mo-
hawk & Headphone Jack*. Und
natürlich braucht der Mensch Be-
wegung: Es lebe der Sport, heißt
es deshalb mit *NBA Hang Time*.

Es kommt Leben ins N64

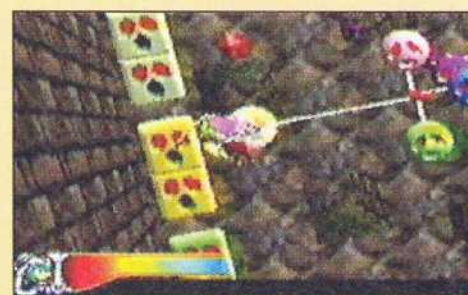
Bringt Wayne Gretzky's 3D
Hockey für das Nintendo⁶⁴ tatsäch-
lich coole Action auf dem Eis? Die



Goemon - Mystical Ninja (N64)



W.G.'s 3D Hockey (N64)



Go! Go! Troubl. (N64)



NBA Hang Time (N64)

Antwort auf diese Frage gibt Euch
der Testbericht in der kommenden
Ausgabe. Sportliches bringt auch
die Firma Midway mit *NBA Hang*
Time auf den Plan. Ob das Körbe-
werfen in 64 Bit neben Fun auch
eine ausgereifte Technik bietet,
wird TOTAL! bis zum Juli für Euch
in Erfahrung bringen.
Außerdem gibt's die neuesten Infos
zu *Go! Go! Troublemakers*, das
erste 2D-Actionspiel fürs N64 und
Goemon/Mystical Ninja, die
N64-Fortsetzung des SNES-Klassi-
kers von Konami.



TOTAL!

IMPRESSUM

Chefredaktion: Klaus-Dieter Hartwig (kdh) (VisDP)
stellv. Chefredaktion: Sandra Alter (san), Thomas Hellwig (th)

Redaktion: Frederic Berg (fb), Marco Häntsch (mc),
Christian Henning (ch), Marcus Höfer (hö),
Klaus Kock (kk)

Freie Mitarbeit: Michael Anton, Julian Eggebrecht,
Maris Feldmann

Redaktionsassistent: Brigitta Schöler

Grafikleitung: Britta Jakobsen
Grafik: Nicole Bischof, Hanno Meier
Freie Mitarbeit: Heinke Vogt

Verlagsleiter: Torsten Weber

Anzeigen: Jakobsen & Gremilza Verlagsvertretung,
Behringstraße 28 a, 22765 Hamburg
Tel.: 040 - 39 92 32 10, Fax: 040 - 39 92 32 99
Anzeigenleitung: Michael Gremilza (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 Krü-
ger, Bahndamm 9, 23617 Stockelsdorf b. Lüneburg
Tel.: 0451/490 41 58, Fax: 0451/490 42 03

Titel: © Nintendo

Aufkleber: Mega Man © Capcom/Laguna,
Earthworm Jim © Shiny/Virgin Interactive,
Turok - Dinosaur Hunter © Iguana/Aclaim,
International Superstar Soccer 64 © Konami

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 al-
ler Rechte an „TOTAL! - das unabhängige Maga-
zin“, die als Marke und Warenzeichen beim Deut-
schen Patentamt geschützt sind.

Fordern Sie unseren
kostenlosen Gesamtkatalog an
Tel. 089/546 0 300

Die Spielewelt hat einen Namen...

Playcom

und eine Telefonnummer...

089-546 0 300

Internet-Email:
info@playcom.de

Super NES

Big Bad Bee Fighter	dt	*129.00
Breath of Fire 2	dt	109.00
Casper	dt	119.00
Civilization	us	129.00
Dirt Racer FX	dt	89.00
Donald in Maui Malla	dt	129.00

Donkey Kong Count. 3	dt	129.00
Donkey Kong Count. 2	dt	119.00
Fifa Soccer 97 GO.ED	dt	119.99
Hebereke 2	dt	79.00
Incanation	dt	79.99
Int. S. Soccer Deluxe	dt	119.00
Jimmy Connors Tennis	dt	99.99
Kid Clown Crazy Cha.	dt	79.00
Kirbys Ghost Trap	dt	79.99

Lufia 2	us	134.00
Lufia	dt	109.00

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 Piggs	dt	79.99
Power Rangers ZEO	dt	129.00
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 im Schmentempel	dt	109.00
Tim in Tibet	dt	119.99
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 (Judgme	dt	39.99
Terminator 2 Arcade	dt	39.99
Turbo Toons	dt	59.00
Turrican 2	dt	69.00
Unirally	dt	59.99
Vortex	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 (Nintendo)	dt	39.00
Joypad JT 364 Action	dt	13.00
Pro Pad SV-334	dt	29.00
Nintendo + Mario W.2	dt	239.00
Top-Fighter Joystick	dt	69.99
Verlängerung Joypad	dt	15.00
WWF Raw Video VHS	dt	9.00

Gameboy

Casper	dt	59.00
Donkey Kong Land 2	dt	59.99
Donkey Kong 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 Conn. Tennis	dt	44.99
King of Fighters 95	dt	49.99
Matthias Samm. Soc.	dt	* 59.99
Pocahontas	dt	59.00
Race Drivin	dt	44.99
Schlümpfe 2	dt	69.00
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
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

TOP SPIEL DES MONATS



Mario Kart 64 dt 89.00

WWF King of Ring	dt	29.99
WWF Superstars	dt	24.99
Yoshi's Cookie	uk	39.00

Gameboy-Zubehör

Game Boy Pocket	dt	119.00
Game B. Energy Pack	dt	29.00
Licht & Lupe Classic	dt	19.00

Nintendo 64

Blade & Barrel	dt	*139.00
Blast Dozer	us	199.00
Clayfighter 3	dt	*149.00
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
Mario Kart 64 ohn.J.	us	189.00
NBA Hangtime	dt	*129.00
NBA Jam 64	dt	*149.00
Pilot Wings 64	dt	109.00
Pilot Wings	jp	169.99
Reverse Limit	dt	*139.00
Robotec	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	jp	139.00
Super Mario 64	dt	89.00
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
WWF Wrestlerman. 64	dt	*149.00

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 N64 SV-303	dt	44.99
Joypad Shark SV-362	dt	* 64.99
Joypad Super SV-300	dt	* 54.99
Joypad Plus SV-304	dt	* 54.99
Joypad N64 rot	dt	* 54.99
Joypad N64 schwarz	dt	* 54.99
Joypad JT 377 Tride.	dt	59.00
Joypad N64 Grün	dt	* 54.99
Joypad N64 blau	dt	* 54.99
Joypad N64 gelb	dt	* 54.99
Joypad Nintendo 64	dt	54.00
Joypad JT 376 Tride.	dt	49.00
Joystick SV-364	dt	* 89.99
Lenkrad N64 SV-380	dt	*129.99
Mad Catz Joypad N64	dt	69.00
Memory Card 1 Meg	dt	49.99
Mem. Card N64 256K	dt	34.99
Memory Card 5 Meg	dt	79.00
N64+Mario+Pilot W.	dt	579.00
N64+Mario 64	dt	479.00
Nintendo 64 o.Spiel	dt	399.00
S-Video Kabel N64	dt	29.00
Scart Kabel N64	dt	29.00
Steering Wheel 4x4	us	149.00
S.Mario 64 Spiebers.	dt	24.00
Super Mario 64 Hintb	us	29.00
Universal Adaptor	dt	89.00
Verlängerung Joypad	dt	19.99

Sony PSX

A-Train (AIV Global)	dt	89.99
Andretti Racing	dt	89.00
Beyond the Beyond	dt	* 99.00
Comm. & Conquer 1	dt	99.00
Contra	dt	99.00
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
Int. Superstar Soccer	dt	89.00
Int. Superstar S.Pro	dt	99.00
Intern. Motocross	dt	89.00
Legacy of Kain	dt	89.00
Little Big Advent.	dt	89.00
Lost Vikings 2	dt	89.00
Magic the Gathering	dt	89.00
Mechwarrior 2	dt	89.00
Micro Machines V3	dt	99.00
Nascar Racing 96	dt	89.99

Powerplay Hockey 96	dt	84.00
Pandemonium	dt	79.99
Perfect Weapon	dt	* 89.00
Porsche Challenge	dt	79.99

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
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

Viewpoint	dt	79.99
X2 Project	dt	89.99

Sony PSX- Sonderangebote

Battle A.Toshinden 1	dt	49.00
Cyberia	dt	59.99
Disruptor	dt	59.99
Extreme Pinball	dt	44.99
Jupiter Strike	dt	59.99
Olympic Games	dt	49.99
Olympic Soccer	dt	49.99
Ridge Racer 1	dt	49.00
Tekken 1 Platinum	dt	49.00

Sony PSX-Zubehör

Memory Card 8 Meg	dt	69.99
Memory Card PSX	dt	34.99
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 Cha.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
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
Swagman	dt	* 89.00
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
Whizz	dt	89.00
WWF in Your House	dt	79.99
WWF Wrestlemania	dt	79.99

Saturn-Sonderangebote

Bubble Bobble	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
Primal Rage	dt	49.00

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

- Versand: Fa Playcom, Leibnizstr. 30, D-80686 München, Tel. 089/546 0 300
 - Blitzservice: Bestellungen vor 16 Uhr werden am selben Tag versandt.
 - Vorbestellung möglich.
 - Fordern Sie unseren **kostenlosen Gesamtkatalog** an
 - Wir führen auch: IBM-PC und CD-ROM Spiele
- Versandkosten per Post DM 7,- zzgl. Nachnahme.
Ab DM 250,- Versandkosten frei.

Versandkosten per UPS auf Anfrage.Lieferung ins Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. DM 18,- Versandkosten.
Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.

Mit * gekennzeichnete Spiele sind bei Erscheinen der Anzeige voraussichtlich noch nicht lieferbar.

Händleranfragen erwünscht.
Schriftlicher Gewerbenachweis erforderlich.

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

Playcom GmbH, Leibnizstr. 30, 80686 München
Tel. 089/546 0 300
Fax 089/546 0 919
Bestellannahme: Mo-Fr. 8.00-19.00 Uhr
Samstag 9.00-15.00 Uhr



**Ungebremsste
Möglichkeiten**

Flirrender Asphalt. Die Ampel
auf Grün. Vollgas! Ihr rast davon.
Driftend durch die Kurve. Mit vier
Spielern auf der Geraden. Alles ist erlaubt: Schildkröten-Schlachten
und Bananen-Schikanen. Und dann mit Turbo-Speed über die Ziellinie.
Mario Kart 64™. Exklusiv für Nintendo® 64.

**MARIO KART
64™**

NINTENDO.64



The New Dimension of Fun

Nintendo®

TM and ® are Trademarks of Nintendo Co., Ltd. © 1997 Nintendo Co., Ltd. TM and ® are Trademarks of Nintendo.